

Криминальная технология легализации доходов, полученных преступным путем, совершенной при помощи цифровой игровой валюты на примере игры "World of Warcraft"

Научный руководитель – Наumenко Оксана Александровна

Халин Владислав Дмитриевич

Аспирант

Краснодарский университет Министерства внутренних дел Российской Федерации,
Краснодарский край, Россия
E-mail: honjo33@gmail.com

Криминальная технология совершения легализации преступных доходов при помощи цифровой игровой валюты представляет собой сложный процесс и имеет различные особенности в зависимости от конкретного цифрового пространства, в котором она используется. Одной из самых распространённых онлайн игр как на территории Российской Федерации, так и в других странах является «World of Warcraft».

«World of Warcraft» (WoW) – это MMORPG, выпущенная компанией Blizzard Entertainment. Суть игры заключается в создании аватара (персонажа) и его развитии, исследовании игрового мира, взаимодействии с другими пользователями и выполнении заданий наградой за которые служит внутриигровая валюта и предметы. Основная внутриигровая валюта в «World of Warcraft» представлена твердой неконвертируемой валютой в виде «медных монет», «серебряных монет» и «золотых монет», кратко именуемых пользователями как «медь», «серебро» и «золото» и конвертируемой валютой в виде «жетонов». За «золото» приобретаются предметы и иная валюта внутри игры. «Жетоны» представляют собой конвертируемую валюту, которая может быть приобретена за фиатные денежные средства и легально обменивается на «золото».

Высокая популярность игры привела к образованию теневых рынков игровой валюты, предметов, персонажей и аккаунтов. Согласно исследованию, проведенному учеными Университета Южной Австралии (University of South Australia)[1]. «World of Warcraft» является виртуальной средой с одним из наиболее масштабным количеством операций по внутриигровому обмену между игроками. Огромное количество сделок, проводимых в «World of Warcraft», создает условия для появления сложных отмывочных схем, позволяющих маскировать денежные потоки. Ученый-криминалист Жан-Лу Рише в своем отчете для Управления ООН по наркотикам и преступности отметил что «World of Warcraft» активно используется преступниками для отмывания денежных средств. [2]. В ходе исследования была рассмотрена и описана одна из типовых криминальных технологий легализации преступных доходов с использованием игровой валюты на примере «World of Warcraft».

Типичная схема легализации преступных доходов с использованием внутриигровых ресурсов рассмотрена в рамках трехфазной модели легализации доходов, полученных преступным путем представленной Группой разработки мер по противодействию отмыванию денег (ФАТФ). Трехфазная схема состоит из следующих этапов:

- 1) Размещение
- 2) Расслоение
- 3) Интеграция

На этапе размещения злоумышленниками фиатные денежные средства или криптовалюта различными способами вводятся в цифровом игровом пространстве. В «World of

Warcraft» фиатные денежные средства могут быть преобразованы в золотые монеты или предметы различными способами:

1) Приобретение игровых предметов и жетонов в официальном цифровом магазине компании-издателя «World of Warcraft» - «Blizzard Entertainment» за реальные деньги. Данные предметы можно обменивать на «золото», что в свою очередь создает отдельные возможности по размещению денежных средств и пополнению игрового баланса.

Внутриигровой магазин представлен рядом товаров и услуги, приобретаемых за денежные средства. Отдельные категории товаров и услуг можно впоследствии передать или продать другим игрокам. Для размещения преступных доходов подобным образом злоумышленниками, как правило, используются виртуальные кредитные карты и счета, эмитированные банками зарубежных государств или иными финансовыми платформами или похищенные физические банковские карты. После приобретения предметы и жетоны размещаются на аукционе для их последующего обмена на «золото».

2) Использование бирж игровых ценностей.

Такие сервисы как «G2G», «Эльфмани», «Funpay» являются крупнейшими рынками приобретения и сбыта игровой валюты, предметов, тайм-карт, услуг по повышению уровня персонажа, получению игровых достижений и т.п. Основными средствами расчета на подобных платформах выступают фиатные валюты (рубли, доллары, евро, юани и другие). Так, например, на «Funpay» 1000 «золота» можно приобрести в среднем за 7 рублей (см. приложение 4), при этом оборот данной валюты в игре исчисляется миллионами, цена «жетона» на 01.01.2024 г. составляет 1790 рублей, на игровом аукционе стоимость «жетона» варьируется в рамках 250000-350000 тысяч «золота». Для размещения доходов, полученных преступным путем данным способом злоумышленниками, создается множество учетных записей куда отправляется купленное за реальные деньги «золото» и предметы.

На этапе расслоения злоумышленником совершаются различные операции с «золотом» для создания наиболее сложной цепочки операций с внутриигровой валютой. Эффективное расслоение достигается на основе системы RMT (Real Money Trading). RMT представляет собой торговлю между игроками игровыми валютами и предметами или связанными с ними товарами и услугами, предполагающую использование в качестве средства расчета фиатные деньги, криптовалюту или внутриигровую валюту.

Добыча «золота» и игровых предметов в рамках RMT происходит в колоссальных размерах, что открывает возможности для легализации весьма внушительного размера доходов, полученных преступным путем. Для добычи игровой валюты в больших количествах игроки и сервисы прибегают к использованию «ботов». «Бот» (сокращение от «робота») – это программа, выполняющая автоматические заранее настроенные повторяющиеся задачи. Боты обычно имитируют поведение пользователя или заменяют его. Боты являются автоматизированными, потому они работают намного быстрее, чем пользователи. В World of Warcraft боты используются для управления персонажами и непрерывной добычи «золота» и предметов. В результате исследования было установлено что один «бот» способен добыть до 300 тысяч «золота» в день.

На этапе интеграции игровая валюта и предметы, достигшие конечной точки расслоения, преобразуются в реальные деньги или криптовалюту. Наиболее часто полученные в результате расслоения «золото», предметы, учетные записи продаются в социальных сетях или на биржах игровых ценностей. Для продажи игровых ресурсов злоумышленниками создаются личные или используются уже существующие сайты, сервисы и группы в социальных сетях, в том числе в теневом сегменте сети интернет (Darknet). В России наибольшей популярностью обладает указанный выше сервис «Funpay», на территории Европейских стран и Китая крупнейшей сетью является «G2G».

Источники и литература

- 1) Angela Irwin, Jill Slay: Detecting Money Laundering and Terrorism Financing Activity in Second Life and World of Warcraft // Proceedings of the 1st International Cyber Resilience Conference, Edith Cowan University, Perth Western Australia, 23rd, 2012, p.44
- 2) Jean-Loup Richet, Laundering Money Online a review of cybercriminals methods. [Электронный ресурс], URL: <https://arxiv.org/abs/1310.2368>