



过分析最新一代游戏机式电子游戏和智能手机游戏对其 金融交易功能的运用方式的影响,可以加深对用户趋势和 数据分析结果的认识。有些电子游戏公司,尤其是支持小额

交易的公司,需要处理大量的金融交易,但它们却不在国家银行或储蓄社之列。因此,它们并不总是受《银行保密法》或海外资产控制办公室法规约束。但是,电子游戏产业一直饱受金融诈骗之苦,数字商品和游戏货币销售使其成为洗钱的媒介。¹尽管尚无法律要求,但增强型透明度框架能减少金融诈骗和洗钱活动,确保游戏货币仅用于合法交易,确保销售数字商品是为了满足现实需要,而不是掩护非法资金转账。²运用增强型透明度框架,电子游戏产业可以确保加强监督和尽职调查,降低金融诈骗和洗钱风险。

游戏业的发展

过去几十年,电子游戏技术取得了爆炸式的发展。不幸的是,通过这种媒介进行的金融交易有可能被犯罪活动利用,就像将游戏通信功能用于隐密通信目的一样。³ 电子游戏通过直播等方式与用户群体互动,此类新的互动方式将促使电子游戏被用于洗钱的方式随之发生变化。Twitch 是一个提供数字货币的电子游戏直播平台。⁴ 不法分子有可能通过该媒介洗钱。

电子游戏产业的各个方面都存在不同的交易方法,从以各大公司(例如微软、任天堂、索尼等)为代表的单机游戏,到 Google Play 商店和 Apple 应用商店提供的大量游戏,无一例外。这些不同的方法形成了一种有利于滋生金融诈骗和洗钱行为的环境。例如,不法分子开发虚假的智能设备应用程序,定价远远高于平均成本,其目的是产生交易活动,用以掩盖洗钱活动,类似于在亚马逊上销售假书的模式。5 此外,通过非法接管用户账户,不法分子可以轻松获得 Xbox 或索尼用户的财务凭证,或者取得 Apple 应用商店用户信息。67

从历史上看,洗钱有多种不同的方式,在电子游戏产业中,洗钱的概念并非新鲜事物。有证据显示,小额交易和游戏货币都被当作洗钱手段。⁸ 在 "Fortnite"这款游戏中,客户可以通过用非法资金建立的账户洗钱。⁹ 此外,洗钱犯罪分子会利用允许用户购买超能力(指提升游戏角色威力的机制)的免费游戏洗钱。他们然后会转售这些资源,





以此洗白非法初始资金。¹⁰ 鉴于实际发生的金融 交易数量巨大,洗钱犯罪分子有充足的机会, 混淆非法交易和合法金融活动。

增强型透明度框架的构成要素

鉴于电子游戏产业在金融和社会两个方面均具有自然发展的性质,因此,我们应当实施增强型透明度框架(如上图1所示),阻止犯罪分子利用各种洗钱方法洗钱。针对电子游戏产业的增强型透明度框架应包括五种支撑能力,将不同的个人身份信息(PII)来源与最新自动化技术结合起来。

要素 1: 来自技术设备的个人身份信息

也可以从不同来源收集个人身份电子游戏信息 (PIVGI)¹¹,具体如下:

- 用户所在时区
- 登录时间
- 用户持续时间
- 所玩游戏
- 所用设备类型

- 设备序列号
- · MAC 地址

电子游戏公司用此信息确保账户未被攻破,或者在重置密码时验证用户身份。¹²例如,如果有人不幸忘了 Xbox 游戏机上的用户账户信息,则需要花很长时间才能使 Xbox 重置账户登录信息。但是,微软必须首先确认账户仅在特定游戏机上使用过,并且账户不存在可疑活动。¹³

要素 2:来自账户信息的个人身份信息

通常,可以将用于计费的其他信息与登录玩游戏的个人玩家关联起来。此信息 包括以下内容:

- 电子邮箱
- 电话号码
- 支付信息
- (家庭和/或工作) 个人地址

此信息还会被用于验证账户和建立付款功能。与了解您的客户 (KYC) 要求类似,¹⁴ 在电子游戏增强型透明度框架中,可以采用联网仪表板结构,由其协同汇总和交叉验证上述信息,整理出电子游戏用户的个人资料。然而,需要妥善确保此等信息的安全性,这一点至关重要,尤其是考虑到《一般数据保护条例 (GDPR)》^{15 16} 等现行隐私法以及美国的类似法律,如《加利福尼亚消费者隐私法案 (CCPA)》。¹⁷

要素 3:提供公用事业账单或政府颁发的 身份证明文件

当前没有法律要求电子游戏玩家在创建账户时提供其他 文件;但在开设银行账户时,个人需要提供相关文件以 验证其身份。同样地,可能要求提供公用事业账单或政府 颁发的身份证明文件等。这些额外提供的文件可作为增强 型透明度的另一个方面,用于帮助确认玩家身份。尽管这 似乎略显过分,但可以在几年之内逐步实施要求,或者仅 在玩家想进行大量金融交易时才要求提供。或者,电子游戏产业可以通过游戏化技术来激励玩家。游戏化技术已成功用于博彩业,其作用是诱使玩家多花钱。¹⁸ 同样,下意识地鼓励玩家提供其他信息,而不直接要求他们这样做,可以为玩家提供数字化的奖励。这样就能在经确认同意的条件下,通过交易直接获取其他信息,玩家也能获得某种形式的补偿。

要素 4: 用户行为

可以获取并汇总相关信息,形成电子游戏用户资料,从而帮助明确 其身份。另外,还可以根据用户参与电子游戏的方式汇总信息。 《使命召唤》、《守望先锋》等第一人称射击游戏针对玩家的游戏内 数据采集点不断增多。¹⁹ 在排查作弊或数字剥削问题时,游戏服务器 主持人通常会利用此等信息。

也可以将这些信息与个人账单和地理来源信息结合使用,增强个人玩家的透明度。这类似于有些汽车保险公司在客户的汽车中安装额外的传感器,向保险公司提供更多反馈。²⁰有了这些额外的信息后,保险公司就能获得有关用户用车方式的更多统计数据,因而在理论上可以区分不同风格的司机,如家长或青少年司机。

尽管此要求可能并非针对所有玩家的强制性要求,但可以用来限制 试图参与过多金融交易的玩家。有了此信息,就可以在玩家账户名 旁放一个附加图标,表明他们已成功通过附加验证。这可能会激发 其他玩家的参与热情,并在金融交易中信任他们。

> 鉴于电子游戏产业在金融和社会 两个方面均具有自然发展的 性质,因此,我们应当实施 增强型透明度框架(如上图 1 所示),阻止犯罪分子利用 各种洗钱方法洗钱

要素 5: 计分系统

在大多数电子游戏中,在线计分系统早已存在。但是,游戏目前将玩家的在线分数与他们在游戏中的成就(通常称为"成绩")相关联。这项指标可直接表明玩家玩过多少游戏及其取得的进度。就如美国有国家信用评分系统、在线转售网站有社群评分一样,可以为电子游戏产品有过游戏内金融交易的每个用户分配一个分数。这样就可以衡量用户的可信度。为用户分配一个数值——类似于共享汽车²¹ 和社交媒体账户评级²²——就会在账户户主公开信息旁边添加视觉图标或徽章,其他电子游戏玩家可以看到这些图标或徽章。增强型透明度框架将考虑各个方面并为其分配一个数值。这样,电子游戏公司就可以对用户进行分析,核实玩家存在多大的金融诈骗或洗钱风险。

如果电子游戏公司用增强型透明度框架 监管游戏内金融交易,则恶意行为者的 获利能力就会降低

增强型透明度的好处

理想情况下,建立和执行增强型透明度框架在金融方面和非金融方面都有好处。但是,对电子游戏产业公司来说,该框架应当包括资源成本和法律考量。尽管这些新要求的实施方案最初可能很难变通,但技术自动 化将有助于大规模地实现这些要求。此外,更高的用户信息标准将惠及未来的洗钱调查工作。

如果电子游戏公司用增强型透明度框架监管游戏内金融交易,则恶意 行为者的获利能力就会降低。另外,有了用户行为关联数据,加上先前 记录的账户信息以及用户玩游戏的历史统计信息,恶意行为者想要通过 电子游戏实施诈骗或洗钱而不被发现,将会困难很多。正确识别的概率 提高了,会促使这些恶意行为者转向其他媒介和行业。 透明度的提高,加上诈骗减少,也可能促使玩家信任游戏中的金融交易系统,就如正式银行系统一样。这可能会增加有意花钱进行小额交易和购买其他数字内容的玩家人数,从而提升电子游戏金融系统的收入和利润。就如比特币交易所积极地与现有银行业标准保持一致一样,²³电子游戏产业可以并且应该向类似的报告标准看齐,以减少诈骗行为。

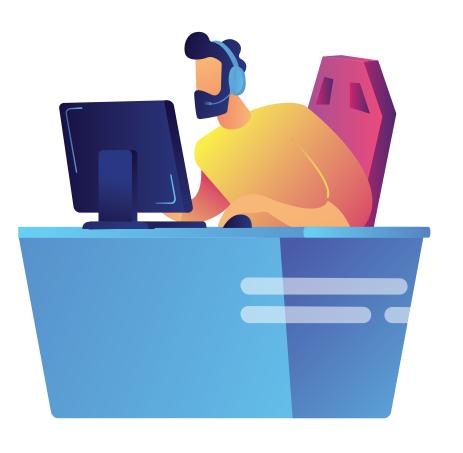
在欺诈行为可能减少的情况下,基于用户购买习惯的 金融指标会更加准确,因为欺诈相关标准差可能会 降低。公司可以更有效地评估新的数字内容或游戏内 金融机制的变化,这些内容和机制采用特殊设计,旨在 鼓励玩家多花钱。

增强型透明度的消极面

尽管增强型透明度框架会带来诸多好处,但这种框架不可避免地存在潜在消极面、规划考虑因素和资源要求。从某种角度来看,可以认为增强型透明度并不能遏制专门的洗钱机制。要求提供政府颁发的身份证明文件或者公用事业账单副本可能会遏制低级组织的洗钱行为。但是,高度复杂的洗钱组织很可能有能力伪造文件并通过粗略的背景调查。身份欺诈继续在各个行业大行其道,盗用未成年人身份的行为日益增多。²⁴

另外,公司可能动力不足,不愿分配额外资源加强增强型透明度框架建设。根据游戏内金融交易系统的组织方式,电子游戏公司实际上可能受《银行保密法》的约束。²⁵ 在知道这一点的情况下,电子游戏公司可能故意避免达到增强型透明度框架所要求的阈值。这就可能为洗钱行为创造了环境。

如果要实施增强型透明度框架,机构还需要考虑数据隐私和数据保护要求的影响,保护好附加文件和汇总的用户信息。在个人身份信息和所收集的用户行为信息聚合度不断提升的背景下,公司还需要考虑其他因素。欧盟 2018 年通过了《一般数据保护条例》²⁶,这意味着有关电子游戏玩家的相关信息将受此类法规的约束。增加的这些法规要求不仅限于欧盟,在全球范围内也是日趋成熟。²⁷ 随着法律授权获取和用户数据识别需求的



增加,电子游戏产业公司需要考虑运营费用问题,过去如此,将来仍然如此。 增强型透明度框架要求提供额外证明文件,可能使来自主要用户群体(电子 游戏玩家)的负面情绪增多。

最后,只要监管机构提出新的合规程序要求,就会产生相关费用。就像银行为达到《银行保密法》的要求而采取最低限度的措施一样,有些电子游戏公司也可能实施最低限度的增强型透明度制度。尽管这可能符合最低法律要求,但电子游戏公司可能永远都不会有充足的经济动力或法律动力进一步完成此项制度。

结论和未来研究领域

虽然我们前面已经描述过增强型透明度模型对电子游戏产业的潜在影响, 但还有一些领域需要进一步研究。增强型透明度模型,如果在电子游戏企业 得以成功实施,可作为其他行业的标准,引导它们通过小额金融交易或标准金融交易实现用户体验的货币化或增强货币化效果。为了评估增强型透明度模型的影响,还可以研究其他一些行业,包括:应急医疗、治疗性关怀、运输网络、在线零售等。这些行业全渠道生态系统的货币化潜力不断增长,这会使它们继续受到洗钱组织的青睐。积极实施增强型透明度框架,有助于降低未来洗钱计划的影响。企业还可以从涉及金融交易的用户那里获取更准确的身份信息,提升尽职调查能力。理想情况下,这样做既能更好地达到"了解您的客户"的潜在要求,还能阻止犯罪组织利用综合性身份信息。另外,电子游戏公司可以将游戏内行为与玩家身份关联起来,因而具有独特的优势,可以在账户被洗钱组织接管后停用账户。

随着电子游戏技术持续发展并带来新的货币化机会,仍有必要对其实施适当监督和监管。通过采用增强型透明度框架,电子游戏公司可以积极避免罚款,围绕用户行为和交易提高数据分析效用。在自动化、机器学习和关键人员分析技术的支持下,增强型透明度框架将减少误报,防止未来的恶意行为者继续将电子游戏作为洗钱手段。该框架既需要高级管理层的背书,也需要参与机构现有安全保障程序建设的不同业务部门的交叉支持。理想情况下,增强型透明度框架将为电子游戏玩家提供一个具有更高经济安全性的环境,有利于鼓励玩家的交易行为,增进盈利,减少电子游戏产业的洗钱和欺诈机会。

Christopher Witbracht,CAMS-Audit, AB-InBev 全球总监,美国加利福尼亚州芒廷维尤, christopher.witbracht@ab-inbev.com

- ¹ Jennifer Carole, "Laundering Via In-Game Currency and Goods is on the Rise I Part 2" (通过游戏货币和商品洗钱的做法日益增多 I 第 2 部分), *Bromium*, 2018 年 3 月 20 日, https://www.bromium.com/laundering-via-gaming-currency-and-goods-part-2/
- ² Olivia Solon, "Cybercriminals launder money using in-game currencies" (网络犯罪分子用游戏货币洗钱), 《连线》, 2013 年 10 月 21 日, https://www.wired.co.uk/article/money-laundering-online
- ³ Mark Mazzetti 和 Justin Elliott, "Spies Infiltrate a Fantasy Realm of Online Games"(间谍渗入网络游戏的幻想世界),《纽约时报》, 2013 年 12 月 9 日, https://www.nytimes.com/2013/12/10/world/spies-dragnet-reaches-a-playing-field-of-elves-and-trolls.html
- ⁴ Alan Bernal, "Twitch plan launch of new site-wide currency to rival Mixer" (Twitch 计划推出新的全站货币,与对手 Mixer 展开竞争), *Dexerto*, 2019 年 8 月 18 日, https://www.dexerto.com/entertainment/twitch-new-site-wide-currency-rival-mixer-923948
- ⁵ John Biggs, "Crooks launder money using real (and fake) Amazon ebooks" (骗子用真实 (和伪造) 的亚马逊电子书洗钱), TechCrunch, 2018 年 2 月 26 日, https://techcrunch.com/2018/02/26/ crooks-launder-money-using-real-and-fake-amazon-ebooks/
- ⁶ Amy Szabo, "From the Mob to Mario: How Money Laundering Lives on Through Video Games" (从黑帮到马里奥:洗钱假借电子游戏获得生存之道), *Panopticon Laboratories*, 2016 年 8 月 3 日, https://www.panopticonlabs.com/from-the-mob-to-mario-how-money-laundering-lives-on-through-video-games/
- Matthew Gault, "Scammers Are Using 'Clash of Clans' to Launder Money From Stolen Credit Cards" (骗子利用"部落冲突"通过被盗 信用卡洗钱), Vice, 2018 年 7 月 20 日, https://motherboard.vice. com/en_us/article/xwkyb3/scammers-are-using-clash-of-clans-tolaunder-money-from-stolen-credit-cards
- ⁸ Steven Messner, "How microtransactions and in-game currencies can be used to launder money" (小额交易和游戏货币被用于洗钱的方式), *PC Gamer*, 2018 年 4 月 13 日, https://www.pcgamer.com/how-microtransactions-and-in-game-currencies-can-be-used-to-launder-money/
- ⁹ Christopher Gabbert, "Fortnite has become the hot favorite way to launder money" (Fortnite 成为热门洗钱方式), *AndroidPIT*, 2019 年 1月 21日, https://www.androidpit.com/money-laundering-with-fortnite
- ¹⁰ Lisa Vaas, "Automated money-laundering scheme found in freeto-play games" (免费游戏中存在自动洗钱机制), *Naked Security*, 2018 年 7 月 19 日,https://nakedsecurity.sophos.com/2018/07/19/automated-money-laundering-scheme-found-in-free-to-play-games/
- ¹ Alex Boutilier, "Video game companies are collecting massive amounts of data about you" (电子游戏公司收集大量个人身份数据), *The Star*, 2015 年 12 月 29 日, https://www.thestar.com/news/canada/2015/12/29/how-much-data-are-video-games-collecting-about-you.html
- ¹² Kyt Dotson, "EA Looks to Big Data to Level Up the Video Game Industry" (EA 希望借助大数据提升电子游戏产业水平), SiliconANGLE, 2013 年 2 月 28 日, https://siliconangle.com/2013/02/28?ea-looks-to-big-data-to-level-up-the-video-game-industry/
- ¹³ "Recover and reset your lost Microsoft account password"(恢复并重置丢失的微软账户密码),*Microsoft*,n.d.,https://support.xbox.com/en-US/my-account/microsoft-account/lost-password-solution(访问日期:2019 年 1 月 23 日)。
- ¹⁴ Steve Hudak, "FinCEN Reminds Financial Institutions that the CDD Rule Becomes Effective Today"(金融犯罪执法网络提醒金融机构,客户尽职调查规则今日生效),金融犯罪执法网络,2018 年 5 月 11 日,https://www.fincen.gov/news/news-releases/fincen-reminds-financial-institutions-cdd-rule-becomes-effective-today

- ¹⁵ Danny Palmer, "What is GDPR? Everything you need to know about the new general data protection regulations" (什么是 GDPR? 新版《一般数据保护条例》基本介绍), ZDNet, 2018 年 5 月 17 日, https://www.zdnet.com/article/gdpr-an-executive-guide-to-what-you-need-to-know/
- ¹⁶ "EU data protection rules"(欧盟数据保护规则),*欧洲委员会*,2018 年,https://ec.europa.eu/commission/priorities/justice-and-fundamental-rights/data-protection/2018-reform-eu-data-protection-rules_en
- ¹⁷ Mark G. McCreary, "The California Consumer Privacy Act: What You Need to Know" (加利福尼亚消费者隐私法案:基本介绍), New Jersey Law Journal, 2018 年 12 月 1 日, https://www.law.com/njlawjournal/2018/12/01/the-california-consumer-privacy-act-what-you-need-to-know/?slreturn=20190202224322
- ¹⁸ Andrew Thompson, "Engineers of Addiction: Slot machines perfected addictive gaming. Now, tech wants their tricks" (成瘾游戏工程师:老虎机使成瘾游戏趋于完善;现在技术也要玩玩花招), *The Verge*, 2015 年 5 月 6 日, https://www.theverge.com/2015/5/6/8544303/casino-slot-machine-gambling-addiction-psychology-mobile-games
- ¹⁹ David Murphy, "Battle on the Metric Front: Dispatches from Call of Duty's Update War"(指标前线的战斗:《使命召唤》升级战纪要》),*Game Studies*,2014 年 12 月,http://gamestudies.org/1402/articles/murphy
- ²⁰Mike Juang, "A new kind of auto insurance technology can lead to lower premiums, but it tracks your every move" (一种新型汽车保险技术有可能导致保费下调,但其会跟踪司机的一举一动), *CNBC*, 2018 年 10 月 6 日, https://www.cnbc.com/2018/10/05/new-kind-of-auto-insurance-can-be-cheaper-but-tracks-your-every-move.html
- ²¹ Nicole Spector, "Is your Uber rating low? One of these bad behaviors may be to blame" (你的优步评分很低吗? 这些不良行为可能是罪魁祸首), *NBC News*, 2018 年 5 月 23 日, https://www.nbcnews.com/better/pop-culture/what-uber-drivers-hate-most-how-be-better-passenger-ncna876806
- ²²Kevan Lee, "How to Get Verified on Twitter (If I can do it, you can too!)" (如何在推特上验证身份(我能做到,你就能做到!)), *Buffer*, 2018年11月29日, https://buffer.com/library/how-to-get-verified-on-twitter
- ²³ Angela Habibi, "The Bank Secrecy Act and Cryptocurrency" (《银行保密法》与加密货币), *Medium*, 2018 年 1 月 6 日, https://medium.com/datadriveninvestor/the-bank-secrecy-act-and-cryptocurrency-7565c84d8bcf
- ²⁴Kelli B. Grant, "Identity theft isn't just an adult problem. Kids are victims, too" (身份盗用不仅是成年人的问题,孩子们也深受其害), *CNBC*, 2018 年 4 月 24 日, https://www.cnbc.com/2018/04/24/child-identity-theft-is-a-growing-and-expensive-problem.html
- ²⁵Evan Minsberg, "Using virtual currency in your game requires compliancy too" (在游戏中使用虚拟货币也要合规), *App Developer Magazine*, 2017 年 2 月 1 日, https://appdevelopermagazine.com/4884/2017/2/1/Using-virtual-currency-in-your-game-requires-compliancy-too/
- ²⁶ "Reform of EU data protection rules"(欧盟数据保护规则),欧洲委员会, 2018 年,https://ec.europa.eu/commission/priorities/justice-andfundamental-rights/data-protection/2018-reform-eu-data-protectionrules en
- ²⁷ Mark G. McCreary, "The California Consumer Privacy Act: What You Need to Know" (加利福尼亚消费者隐私法案:基本介绍), *New Jersey Law Journal*, 2018 年 12 月 1 日, https://www.law.com/njlawjournal/2018/12/01/the-california-consumer-privacy-act-what-you-need-to-know/?slreturn=20190202224322