

虚拟财产是近年兴起的概念，包括邮件账号，网络账号，社交账号，网络游戏装备，网络货币等等。在虚拟财产被盗或者被毁时，如何确定虚拟财产的数额，成为司法实践中最为棘手的一个问题。实践中有以下几种计算方法。第一种，根据被害人投入游戏的实际费用计算虚拟财产价值。第二种，以行业交易惯例确定。也就是以玩家之间的离线交易价格作为确定依据。第三种，以网络游戏开发商直接销售虚拟财产时的自定价格作为确定虚拟财产的价值依据。第四种，通过社会必要劳动时间计算虚拟财产价值。您认为哪一种计算方法更科学，欢迎留言。