

涉网络游戏虚拟财产案件在线诉讼研究

——基于128份裁判文书的分析

冉 莉

中国农业大学人文与发展学院，北京

收稿日期：2024年4月11日；录用日期：2024年5月17日；发布日期：2024年5月31日

摘要

本研究以128份裁判文书为样本，对网络游戏虚拟财产纠纷案件的在线诉讼适用情况进行了深入分析。研究发现，当事人对在线诉讼接受度较高，在线诉讼提高了诉讼效益，对直接言辞原则的冲击也较小。然而，在线诉讼实践中存在审理程序标准不明确、不必要诉讼多等问题。为解决这些问题，建议设计智能化的繁简分流程序、完善在线诉讼平台的诉讼风险评估功能，以及促进在线诉讼平台与外部数据平台的对接。这将有助于进一步优化在线诉讼的适用，提高效率，使在线诉讼在处理网络游戏虚拟财产纠纷案件中发挥更大作用。本研究为完善在线诉讼提供了参考，也为处理网络游戏虚拟财产纠纷案件提供了新的思路。

关键词

网络游戏，虚拟财产，在线诉讼，审理情况

Research on Online Litigation of Virtual Property Cases Involving Online Games

—Based on an Analysis of 128 Judgments

Ran Ran

College of Humanities and Development, China Agricultural University, Beijing

Received: Apr. 11th, 2024; accepted: May 17th, 2024; published: May 31st, 2024

Abstract

In this study, the application of online litigation of virtual property disputes in online games is analyzed in depth by taking 128 judgment documents as samples. It is found that the parties have

higher acceptance of online litigation, the online litigation improves the litigation efficiency, and has less impact on the principle of direct speech. However, there are some problems in online litigation practice, such as unclear trial procedure standard and unnecessary litigation. In order to solve these problems, it is suggested to design intelligent and simple triage procedures, improve the litigation risk assessment function of online litigation platform, and promote the connection between online litigation platform and external data platform. This will help further optimize the application of online litigation, improve efficiency, and make online litigation play a greater role in dealing with online games virtual property dispute cases. This study provides a reference for improving online litigation, and also provides a new way to deal with virtual property disputes in online games.

Keywords

Online Games, Virtual Property, Online Litigation, Proceedings

Copyright © 2024 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 问题的提出

随着互联网的迅速发展，网络游戏已成为社会大众精神文化生活中不可或缺的一部分。在网络游戏领域，玩家可以通过收集、买卖虚拟武器、装备、道具等物品，用于提高游戏体验。这些网络游戏装备、虚拟货币、ID 账号都属于网络游戏虚拟财产^[1]。网络游戏虚拟财产是指在网络游戏中为玩家所拥有的，储存于网络服务器上的，以特定电磁记录为表现形式的无形财产^[2]。其具有独立的经济价值、依托于网络虚拟空间存在的特性^[3]。然而，网络游戏风靡的同时，涉及网络游戏虚拟财产的民事案件也不断增加^[4]。为促进纠纷的解决，学界围绕虚拟财产的性质、适用规则进行了广泛的探讨和研究^{[5] [6] [7]}。目前，学界研究主要集中于实体法律规则，而对诉讼方式的探讨相对较少。实际上，诉讼方式的创新对于促进纠纷的公正和高效解决同样至关重要。

在线诉讼是在诉讼程序中，诉讼主体以电子信息技术为媒介，进行某种诉讼活动，完成相应诉讼行为的一种现代化的诉讼方式^[8]。《民事诉讼法》规定在线诉讼与线下诉讼活动具有同等的法律效力。在线诉讼充分利用了互联网资源，打破了传统诉讼程序的限制，有利于提高办案人员处理案件的效率，缓解案多人少的矛盾^[9]。同时，它也是司法改革和信息化的重要体现，有助于满足人民群众日益增长的多元司法需求。从现有的在线诉讼规则来看，如《最高人民法院关于互联网法院审理案件若干问题的规定》以及三大互联网法院的相关规则所涵盖的案件都具有互联网的特性，都是针对互联网的本质特性而设计的。换言之，在线诉讼适合审理与互联网有关联的案件。涉网络游戏虚拟财产纠纷具有证据与事实皆存在于互联网的特点，在线诉讼审理这类案件具有天然的优势。在这一过程中，诸如虚拟法庭等数字化解决方案的引入，将成为解决网络虚拟财产纠纷的有力工具，为构建更加公正高效的纠纷解决机制提供了新的思路和可能性。

本研究旨在基于涉网络游戏虚拟财产的相关案例，探讨在线诉讼审理这一案件类型的优势，并分析审理实践中存在的问题。笔者在裁判文书网上以“网络游戏”、“虚拟财产”为关键词，选取了 128 件来自全国各地和不同类型的涉网络游戏虚拟财产案件作为研究样本。其中，64 件通过在线诉讼的方式审理完成，另外 64 件则采用传统线下审理的方式完成。期望能够通过新型诉讼方式更为有效地解决此类争

议，并推动在线诉讼的普及与发展。

2. 虚拟财产案件与在线诉讼契合度

2.1. 当事人对在线诉讼接受度高

在线诉讼虽然在诉讼形式上有所改变，但诉讼的本质理念不变。在线诉讼必须始终尊重当事人的程序选择权，将其同意作为在线诉讼的前提和启动条件。对于涉网络游戏虚拟财产案件，能否通过在线诉讼的方式得到解决，案件当事人对在线诉讼的态度至关重要。样本中涉网络游戏虚拟财产案件当事人涉及到法人与自然人两类，其中法人占比 36%，自然人占比 64%。两类当事人均对在线诉讼表现出较高的接受度，且适用在线诉讼相较于其他案件的当事人具有一定的优势。法人当事人多为游戏公司，且涉诉频繁。其中趣游时代(北京)科技有限公司成为 15 个案件的被告，北京世界星辉科技有限责任公司被诉 11 次之多。对于这些法人当事人来说，面对诸多的诉讼，如果采用传统的线下方式参与诉讼，则会浪费大量的时间和精力，采用在线诉讼的方式则能够节省其前往全国各地参加诉讼的时间和成本，因而他们更偏好在线参与诉讼。由于游戏公司的业务与网络相关，且通常拥有完善的法务系统，在适用在线诉讼时不存在困难之处。同时，作为网络游戏运营商，他们也具备良好的技术条件，不易出现视频传输速度慢、网络不稳定、设备故障等问题。自然人多为游戏用户，且具有年轻化的特点。其中超过一半的自然人当事年龄分布在 21 至 30 岁之间，统计平均年龄为 30 岁。对照中国互联网络信息中心的调查数据[10]，网民年龄结构中占比最高的是 30 至 39 岁，表明涉网络游戏虚拟财产案件的当事人具有偏年轻化的特征。年轻人群体相较于其他群体，更愿意接受在线诉讼等新兴事物。游戏用户群体具有的“宅”、“社恐”等特征，使他们更倾向于线上交流而非面对面交流，在线诉讼的方式能够减轻他们承受面对面线下交流的心理压力。此外，由于当事人通常熟悉游戏操作或虚拟财产交易，他们拥有可以接入互联网的电子设备和较好的网络条件，对网络的熟悉度也较高。因此，对他们来说，在线参加诉讼也相对简便。相比之下，其他案例如养老服务合同纠纷，当事人主要为养老机构和老年人，其中老年人在适用在线诉讼时就存在困难。

样本案例研究表明，相较于线下审理，线上诉讼的当事人出庭率显著提升，这一现象反映出当事人对于远程诉讼模式的较高接受度。在民事诉讼中，缺席审判是一项重要而特殊的制度，指的是一方当事人缺席时法院做出的判决[11]。在实践中，被告缺席的情况最为普遍，因为原告的缺席可能导致案件被撤销，从而使被告无需出庭。尽管被告缺席可能会简化审理流程，但不利于查明事实，降低了审判的公正性，也不利于法官的判决得到双方的认可。根据样本数据显示，涉网络游戏虚拟财产案件在线审理中的出席率达到 95%，仅有 3 例被告缺席的情况。相比之下，在线下审理的案件中，有 45 位被告选择不出庭，仅有 19 例案件中原告与被告都到庭。这表明在涉及网络虚拟财产案件中，被告更愿意参加在线庭审，而更易逃避线下诉讼。

2.2. 在线诉讼获取较高诉讼效益

适用在线诉讼审理涉网络游戏虚拟财产纠纷，不仅降低了当事人的成本，同时也未减损公正性，增强了诉讼效益。效益作为诉讼程序的基本价值之一，其价值目标在于实现诉讼过程中经济收益与经济成本之间比值的最大化[12]。对于当事人而言，诉讼成本主要包括诉讼过程中的时间耗费、交通费、律师费、诉讼费等方面的开支。通过在线诉讼模式，传统民事诉讼中所固有的物理空间限制被打破，当事人可以在各自所在地直接利用网络设备参加庭审活动，而不必聚集在“面对面”的传统法庭审判场地。这种方式不仅节省了因路途遥远等客观因素而造成的在时间、精力和财力等方面的多余耗费，还有利于提高诉讼的效率和便捷性[13]。统计案例显示，涉及网络游戏虚拟财产纠纷的标的额偏小。具体而言，在一千元

(不含)到三千元之间的占到四分之一，标的额在一万元以上仅占不到 30%。换言之，大部分案件的涉诉金额都在一万元以下。更有甚者，一位居住在四川省成都市的当事人状告一家在北京市朝阳区的游戏公司，标的额仅为 250 元，两地之间的差旅费远超涉诉金额。以这位成都市的当事人为例，如果要进行线下诉讼，按照成本最小化的方式计算，成都至朝阳的车费为 252 元，往返即 504 元，单程运行耗时 27 小时，假设当事人能够一次性办好各项义务，在往返之间也耽搁了两天的工作时间，以 2022 年度的私营单位人员日均工资标准 179 元计算[14]，则全程耗时 54 小时，产生交通、误工成本共计 610 元。相比之下，采用在线诉讼的方式，当事人只需要上网提交诉状及证据材料，诉讼信息均借助网络进行传递，几乎不必支出任何成本。

决定诉讼效益的另一个因素是诉讼的收益，即判决结果是否符合公平正义，能否实现当事人预期的利益。从程序上看，在线诉讼为当事人提供了平等的参与平台，无论当事人身处何地，都可以通过互联网参与到诉讼过程中，有助于实现诉讼程序的平等性。同时，在线诉讼可以实现庭审的透明化，通过网络直播形式公开，增强了审判的透明度和公开性，符合程序正义的要求。在实体上，涉网络游戏虚拟财产纠纷具有标的额小、案情简单、证据存在于线上的特点，将庭审场所由线下转移至线上，改变的只是庭审的环境和载体，法官对事实认定和法律适用的准确性并不会有所减损。在样本线上审理的案例中，尽管有 4 例上诉，其中 2 例被驳回，另外 2 例维持原判，表明裁判的公正性并未因为在线审理而减损。

2.3. 对直接言辞原则冲击小

在传统的线下诉讼中，直接言辞原则要求法官和当事人、证人等均出庭参加诉讼，法官必须亲历案件证据、不间断审理[15]。其中证人是指法律上规定有出庭作证的义务，按时出庭作证，就自己所知的事实向法官进行陈述的第三人[16]，对案件审理具有关键的作用。证人在线参加庭审，物理意义上的司法亲历性被打破，会对直接言辞原则造成冲击。有学者提出证人在线作证至少会对法庭审理产生三方面不利影响，一是由于远程审理影响到法官察言观色的效果，二是影响当事人对证人询问质证的效果，三是证人在线作证与不得与旁听案件原则之间存在冲突[17]。然而，在涉及网络游戏虚拟财产案件中，证人在线作证的问题较少。因为在此类案件中，游戏公司与游戏用户的交易均发生在网络平台，证据主要来源于游戏数据和聊天截图，第三人很难亲身经历或参与到案件中，样本研究案例中均无证人存在。因此针对涉网络游戏虚拟财产案件，通常不需要面对证人在线作证的问题，减小了对直接言辞原则的冲击，这也为在线诉讼的顺利进行提供了一定的便利。

2.4. 证据无需电子化转化

证据在民事诉讼中扮演着至关重要的角色，是查明事实的主要依据，也是诉讼的核心。根据证据载体的不同，在线诉讼中证据可分为传统证据与电子数据，传统证据需要转化为电子形式才能在在线诉讼中使用，而电子数据则本身以电子形式表现出来[18]。涉网络游戏虚拟财产案件证据主要包括微信聊天记录、游戏后台数据、服务使用协议、电子合同，证据类型主要为电子数据，无需转化为电子形式即可作为在线诉讼中的证据。在其他类型的案件中，证据主要以实物证据的形式存在，需要当事人通过扫描、翻拍、转录等方式将实物证据电子化。人工的电子化操作不仅需要花费当事人的时间与精力，多数情况下还需要当事人向法院提交原物以核实，给当事人带来诸多不便[19]。在电子数据证据的真实性方面，《人民法院在线诉讼规则》第 16 条规定了通过区块链存证技术储存电子数据，能够确保电子数据不被篡改，从而保证其真实性。区块链存证是由互联网法院等主体搭建基于区块链技术的平台，供当事人或其他组织收集、固定电子证据，并通过存证节点进行效力证实的证明机制[20]。未来，随着法院平台与游戏平台的对接，虚拟财产案件当事人可以利用区块链存证平台保存证据，从而提高证据的可信度和诉讼的公正性。

3. 审理实践中的问题

3.1. 案件适用程序标准不明

在案件数量剧增、案件类型复杂多样的背景下，我国开始推行“繁简分流”改革，即根据案件类型、繁简程度等标准，将案件分配至不同的程序进行审理，以使案件在合理时间范围内得到公正的审判[21]。在一审审判程序中，事实清楚、权利义务关系明确、争议不大的简单民事案件或是经双方约定的案件适用简易程序，其余案件适用普通程序。本文选取的样本案例中，通过在线的方式审理的案件一审以普通程序为主，通过线下的方式审理的案件中简易程序则占据多数。这与较为简单、争议不大的案件可以线上审理，较为复杂、争议较大的案件线下审理的常理相悖。

其中在线审理的案件，程序的适用与审判法院存在高度的关联性。北京互联网法院审理的 17 件案件均适用普通程序，广州互联网法院审理的 26 件案件中，20 例适用简易程序(其中 2 例为小额诉讼程序)，只有 6 例适用普通程序。这 6 例普通程序的案件，法官在判决书起始部分释明“本案依法适用简易程序，经审理发现有不适用简易程序的情形，裁定转为普通程序审理。”北京互联网法院的法官在判决书首部则是写道“依据《全国人民代表大会常务委员会关于授权最高人民法院在部分地区开展民事诉讼程序繁简分流改革试点工作的决定》，依法适用普通程序。”同为依法适用，两家法院在对同类案件首次程序适用上却有所不同。

但这并非由于北京互联网法院所审理的普通程序案件具体案情的复杂程度皆胜过广州互联网法院适用简易程序的案件。上文提到的北京互联网法院审理的王子案，该案案由为网络侵权责任纠纷，标的额为 250 元，适用普通程序；广州互联网法院审理了一例案由同样为网络侵权责任纠纷的楼凯统案，标的额为 350,000 元，适用简易程序。前者的复杂程度似乎并不高于后者。简易程序的设计初衷是为了为各类纠纷提供一种更为灵活和简便的解决途径，避免那些权利和责任关系相对清晰的案件经历繁琐的诉讼流程，从而减少不必要的成本和时间消耗。然而，理论设计上虽然合理，但在线诉讼实践中案件简繁分流的标准并不明晰普适，不同法院对标准的理解都有所差异，在适用程序上也存在差别。简单案件的识别标准存在较大的模糊性，简案识别程序缺乏现实保障，需要于在线诉讼司法实践中继续完善。

3.2. 诉讼风险评估功能未充分发挥

在选取的在线诉讼案例中，仅有约四分之一的案件法院支持了原告的请求。而大部分原告败诉的案件涉及到原告违反了游戏的用户协议，进行了外挂等违规活动，导致其游戏账号和游戏财产被游戏公司封锁。事实上，原告在进行诉讼之前应当充分评估自己的行为是否符合相关法律规定，诉讼请求是否具备合理性和正当性。如果原告的行为违反了游戏的用户协议，其请求很难获得法院支持。在这种情况下，原告所受损失的财产也难以得到法律救济。在受损财产难以得到救济时，当事人不必再浪费时间、金钱等成本进行诉讼。案件实际情况表明，大部分用户在进行诉讼前，并没有对自身的行为和合法权益进行充分的评估和认知，导致了许多不必要的法律纠纷。为了帮助法律知识有限的当事人在提起诉讼前进行风险预判，许多在线诉讼平台配置了诉讼风险评估功能。如广州法院的 AOL 平台提供了婚姻家庭纠纷、劳动纠纷、民间借贷纠纷等 13 类常见案由的诉讼风险评估。这些评估能在一定程度上帮助当事人预估诉讼风险，但它们在准确性和全面性方面仍存在局限性。首先，这 13 类案由并不能完全覆盖所有在线诉讼的案件类型，涉网络游戏虚拟财产案件便不属于这 13 类案由之中，因此无法得到评估。即使在相应的案由内，风险评估结果也可能过于简单，缺乏可能的判决结果和类案推荐，参考性有限。因此，在线诉讼平台的风险评估功能有待完善的空间，其功能未得到充分的发挥。

4. 建议

4.1. 在线诉讼的智能繁简分流

为解决在线诉讼审理案件程序适用标准不清的问题，在线诉讼平台可嵌入智慧繁简分流程序，利用人工智能自动进行繁简分流。在这一探索过程中，如果智能化水平未达标，可以采用“系统自动识别 + 人工手动识别”的两步分流法。具体而言，第一步是根据审判经验对常见简单民事案件进行类型化分析，提取案由、当事人人数、是否需要鉴定等基本信息，制成计算机识别软件，在立案阶段指导原告填写立案信息表，借助计算机系统进行自动识别，完成第一次分流。第二步是在答辩期届满后，结合被告答辩情况，对原告证据材料形式审查结果进行人工识别。通过第二次识别与分流，可以修正系统自动分流的结果，提高分流的精准度和有效性[22]。首先，它能够使各法院适用相同的程序，以保证类似案件得到类似的程序审理。其次，这一做法充分利用了在线诉讼平台的优势，能够有效减轻法院工作人员的任务量，提高工作效率。在线智能繁简分流机制的建立预期将大幅提高司法效率和质量，但在实施过程中也可能面临技术准确性、法律适用性、法律伦理和责任等挑战。

4.2. 推广在线诉讼平台诉讼风险评估功能

尽管目前在线诉讼平台已经具备诉讼风险评估的功能，但在实践中，当事人并未充分利用这一功能。在涉网络游戏虚拟财产案件中，当事人并未利用相关技术对胜诉率加以评估，从而调整自己的诉讼行为，实践中出现了诸多不必要的诉讼。因此，需要法院进一步推广和引导当事人运用这一功能，以便当事人可以更清晰地了解自己的诉讼优势和劣势，有针对性地制定诉讼策略，从而在案件处理过程中做出更明智的决策。这样的做法不仅有利于当事人合理维护自己的合法权益，还可以有效减少不必要的诉讼，提高司法效率，实现法院审理工作的良性发展。

4.3. 实现内外网的对接

在线诉讼平台与网络游戏平台及其他数据平台之间存在兼容性、协同性不足的问题。如果将在线诉讼平台与网络游戏平台及其他数据平台建立数据共享机制，进行系统对接，法院可实现电子数据证据的自动抓取、实时固定和可信验证，则能够很好地保证电子数据证据的真实性，解决电子数据原件核对难的问题，减轻双方的举证压力。区块链技术虽然可以通过存证节点对效力进行证实，但仅限“上链后未经篡改”，上链前的真实性无法保障。一旦法院与其他平台实现数据共享，则在上链前直接获取数据的原始信息，存入区块链，使证据的真实性进一步提升。但建立和维护数据共享机制需要较高的开发和运行成本，在数据共享过程中如何确保数据安全和隐私不被泄露同样是一个重要挑战。

5. 研究局限性与未来展望

本研究还存在诸多不足之处。在方法论层面，本研究选取的样本规模较小，仅包含 128 份裁判文书，可能导致研究结果的局限性。没有足够的数据，无法建立在线诉讼与案件处理效率、诉讼成本之间的定量关系。此外，未能对当事人进行访谈，无法了解其对在线诉讼的真实态度。在理论层面，本研究对在线诉讼的优势论述较为笼统，缺乏深入的理论分析。未从法理角度分析在线诉讼的正当性。同时对在线诉讼的优化路径建议较为简单，缺乏深入的理论依据。未来可通过扩大样本规模、丰富研究方法、加强理论探讨等方式，使研究更加全面和深入。

总体而言，尽管在线诉讼在成熟度上相对于传统的线下诉讼仍存在一定的欠缺，但由于互联网的不断发展和在线诉讼本身的诸多优势，其未来在推广和应用方面必然是大势所趋。随着理论规则和实践经验的不断完善，在线诉讼将会迎来更为长足的发展，并更好地发挥其优势，从而更有效地解决涉及网络

游戏虚拟财产纠纷以及各类其他案件。

致 谢

本研究得以顺利完成，离不开诸多师友的关心与帮助。在此，我谨向他们表示诚挚的感谢。首先，我要感谢我的导师，在整个研究过程中给予我的悉心指导和宝贵建议。在论文的撰写和修改过程中，您总是能给予我耐心的指导和专业的建议，使我受益匪浅。其次，我要感谢中国农业大学为我提供了一定的资金支持，使我的研究工作得以顺利进行。此外，我还要感谢我的同学和朋友们，感谢你们在我研究过程中给予的精神鼓励和帮助。你们的陪伴和支持，使我能够克服困难，坚定地走完这段研究历程。衷心感谢所有给予我帮助和支持的人。我将不忘初心，继续努力，为学术界做出更多贡献。

基金项目

中国农业大学创新训练项目“在线诉讼的价值、风险与制度规范”(X2023100190786)。

参考文献

- [1] 寿步. 网络游戏法律政策研究[M]. 上海: 上海交通大学出版社, 2005: 120.
- [2] 钱明星, 张帆. 网络虚拟财产民法问题探析[J]. 福建师范大学学报(哲学社会科学版), 2008(5): 6-12.
- [3] 杨立新, 王中合. 论网络虚拟财产的物权属性及其基本规则[J]. 国家检察官学院学报, 2004, 12(6): 3-13.
- [4] 于志刚. 论网络游戏中虚拟财产的法律性质及其刑法保护[J]. 政法论坛, 2003(6): 122-132.
- [5] 杨立新. 民法总则规定网络虚拟财产的含义及重要价值[J]. 东方法学, 2017(3): 64-72.
- [6] 王雷. 网络虚拟财产权债权说之坚持——兼论网络虚拟财产在我国民法典中的体系位置[J]. 江汉论坛, 2017(1): 121-129.
- [7] 陈旭琴, 戈壁泉. 论网络虚拟财产的法律属性[J]. 浙江学刊, 2004(5): 144-148.
- [8] 中国民事诉讼法学研究会. 民事程序法研究第 22 辑[M]. 厦门: 厦门大学出版社, 2021: 211.
- [9] 胡晓霞. 我国在线纠纷解决机制发展的现实困境与未来出路[J]. 法学论坛, 2017, 32(3): 97-105.
- [10] 中国互联网信息中心. 第 52 次中国互联网络发展状况统计报告[EB/OL]. <https://www.cnnic.cn/n4/2023/0828/c199-10830.html>, 2023-10-20.
- [11] 章武生, 吴泽勇. 论我国缺席判决制度的改革[J]. 政治与法律, 2002(5): 52-59.
- [12] 章武生. 民事简易程序中的公正与效益[J]. 法学, 2003(8): 86-91.
- [13] 宋珍红. 我国民事电子诉讼中当事人权益保护研究[D]: [硕士学位论文]. 兰州: 西北师范大学, 2020.
- [14] 国家统计局. 2022 年规模以上企业就业人员年平均工资情况[EB/OL]. https://www.stats.gov.cn/sj/zxfb/202305/t20230509_1939287.html, 2023-05-09.
- [15] 姜丽萍, 黄亚洲. 民事电子庭审与直接言词原则的冲突与协调[J]. 沈阳大学学报(社会科学版), 2019, 21(6): 731-735.
- [16] 中村英郎. 新民事诉讼法讲义(中译本)[M]. 陈刚, 林剑峰, 郭美松, 译. 北京: 法律出版社, 2001.
- [17] 谢登科. 在线诉讼中证人出庭作证的场域变革与制度发展[J]. 法制与社会发展, 2023, 29(1): 147-164.
- [18] 邱丽琴. 电子诉讼中证据真实性的程序保障[D]: [硕士学位论文]. 上海: 华东政法大学, 2018.
- [19] 谷佳杰. 在线诉讼中民事证据运用的碎片化问题及其纾解之道[J]. 山东大学学报(哲学社会科学版), 2023(6): 56-70.
- [20] 刘品新. 论区块链存证的制度价值[J]. 档案学通讯, 2020(1): 21-30.
- [21] 潘庆林. 民事案件繁简分流制度的完善——基于对 A 省基层法院的调研[J]. 法学杂志, 2019, 40(9): 124-130.
- [22] 吴英姿. 民事速裁程序构建原理——兼及民事诉讼繁简分流改革的系统推进[J]. 当代法学, 2021, 35(4): 60-72.