

«Ингосстрах» в 2017 году может запустить страхование персонажей и артефактов компьютерных игр. Об этом в интервью порталу «Банки.ру» на ПМЭФ-2016 сообщил генеральный директор компании Михаил Волков.

«Через «цифру» мы можем получить доступ к глобальным рынкам. Есть компьютерные игры с персонажами, у них есть артефакты, которые они развивают и за которые пользователь платит реальные деньги. Кто нам мешает их страховать?» – сказал гендиректор.

По словам Волкова, речь идет о конкретных планах компании, однако создание такого продукта не является приоритетом на сегодняшний день. «Скорее это горизонт следующего года. Самое важное сейчас – перевести в «цифру» все наши основные продукты: каско, ОСАГО и так далее. Как только мы с этим закончим, можно заниматься какой-то экзотикой, – рассказал топ-менеджер. – Легко создать стартап в цифровом мире – страховой или любой другой и до какого-то определенного уровня его вырастить. Проблемы начинаются, когда ты становишься большим».

Напомним, в 2011 году в России широкую огласку получило задержание жителя Волгодонска за кражу персонажа многопользовательской игры Lineage 2. Его законным владельцем был 20-летний житель Мурманска, который вложил в развитие персонажа 5 тыс. рублей. Годом позже в Белоруссии УВД Гомеля расследовало кражу виртуального танка у участника игры World of Tanks. Как сообщало издание Mobile Device, представитель УВД отметил, что виртуальный танк был распродан по частям. Милиция занялась заявлением пользователя, так как речь шла о значительном ущербе, причиненном потерпевшему. Сумма ущерба не называлась.

Источник: Banki.ru , 17.06.16