

В течение нескольких лет страхование персонажей, артефактов и других объектов в играх и установление страховой суммы и премии в криптовалюте могут стать распространенными явлениями, уверен Виталий Ус, заместитель начальника управления страхования кредитных, финансовых и предпринимательских рисков страховой компании «Согласие». Этот сегмент был бы интересен страховым компаниям, ведь цены на игровое имущество достигают тысяч, а то и десятков тысяч долларов. Так, в 2013 году, по данным Stopgame, в Dota 2 за 38 тыс. долл. был продан War Dog розового цвета, а тремя годами ранее космическая станция в MMO Entropia Universe «ушла» за 635 тыс. долл.

В мировой практике страхование персонажей и инвентаря киберигр уже есть, но пока едва вышло за пределы экзотики, в России же оно может быть экзотикой еще в течение ряда лет. Тем не менее, объекты могут быть рассмотрены для страхования, если на них оформлены имущественные права и определена стоимость (как имущественных прав или как цифровых нематериальных активов). «Представляется возможным страхование объектов от риска утраты, искажения (деформации) в результате механического повреждения компьютера или сервера из-за аварии, стихийного бедствия, пожара и т.д. либо в результате внедрения вредоносного программного обеспечения, а также от хищения таких объектов как цифровых нематериальных активов в результате внедрения вредоносного программного обеспечения в компьютер или на сервер», – полагает Виталий Ус.

По словам эксперта, перевод многих экономических правоотношений «в цифру», диагностика, удаленный мониторинг и даже лечение больных через интернет, беспилотный транспорт, виртуальные актеры в кино и т.д. уже формируют потенциальный сегмент для страхования в «цифровом» мире.