

**UBEZPIECZENIA Kupuj c w sieci wycieczk lub bilet, mamy pakiet ubezpiecze do wyboru**

## **Polisy dla wirtualnych podró ników**

Zobacz tak e:

- [Ubezpieczenia on-line tak e przy zakupie wycieczki 2008-04-03](#)
- Kupuj c on-line bilet lotniczy, ubezpieczymy si np. na wypadek braku niegu
- Ro nie liczba usg assistance, do których mamy dost p za po rednictwem sieci
- Specjalne programy przewidziano dla uczestników znanej gry Second Life

To ju niemal standard, e przy zakupie biletu lotniczego on-line czy wycieczki mo emy te kupi dodatkowe ubezpieczenia czy usgi assistance, przygotowane specjalnie dla podró nych. Coraz cz cieej za tak ofert stoj firmy assistance, które maj podpisane globalne umowy z przewo nikami lub touroperatorami.

Wykorzystuj przy tym globalne platformy e-commerce, które pozwalaj im na stosowanie tych samych standardów sprzeda y na całym wiecie. Jednocze nie oferta mo e by dostosowana do lokalnego rynku i potrzeb klienta, bo nie s to wystandardyzowane pakiety, tylko ka dy sam okre la sobie zakres ochrony i sumy ubezpieczenia. A wybór jest spory, bo oferta nie ogranicza si tylko do prostych ubezpiecze kosztów leczenia (wraz z całym pakietem pomocy w razie problemów ze zdrowiem) czy na wypadek opó nienia lotu. S te opcje ubezpieczenia na wypadek zamkni cia tras narciarskich czy kosztów rezygnacji z imprezy gry w golfa.

Dla linii lotniczych czy biur podró y taka współpraca to nie tylko ród przychodów z prowizji od polis sprzedanych przy biletach czy wycieczkach. Czasami jest to sposób na zaoferowanie swoim klientom dodatkowych bonusów, np. rocznych programów ochrony.

Ma tego: okazuje si , e firmy assistance oferuj te polisy wirtualnym podró nikom w ramach popularnej gry Second Life. Europ Assistance ubezpiecza awatary, czyli wirtualne wcielenia graczy od nieszcz liwych wypadków w razie... teleportacji.

### **POLISA NA PROBLEMY PRZY TELEPORTACJI**

Ciekawym przykładem ubezpiecze na wypadek kopotów w podró y jest ubezpieczenie nieszcz liwych wypadków podczas teleportacji w Second Life, przygotowane przez Europ Assistance. Second Life to gra typu MMORPG (ang. Massively-Multiplayer Online Role Playing Game) - taka, w której gracze wcielaj si w wykreowane przez siebie postacie, dowolnie kieruj c ich działaniami w wirtualnym wiecie. Opcj dodatkow do polisy jest specjalny program treningowy dla nowych u ytkowników Second Life, informuj cy m.in. o tym, jak porusza si w wirtualnym wiecie, jak udoskonali swojego awatara, jak prowadzi

dialogi z innymi postaciami itp.

**93 proc.** o tyle wzrosła sprzedaż polis turystycznych Europ Assistance w rok po uruchomieniu platformy e-commerce

MARCIN JAWORSKI

[marcin.jaworski@infor.pl](mailto:marcin.jaworski@infor.pl)