



## Avatar verhilft 3D zum Durchbruch

04.02.2010 - 09:25 Uhr, PwC PriceWaterhouseCoopers

Frankfurt am Main (ots) - PwC-Studie: Im Jahr 2014 laufen 10 bis 15 Prozent der Kinofilme in 3D / Bildtechnik kommt bald auch ins Wohnzimmer / Videospieleindustrie treibt Entwicklung voran

James Camerons "Avatar" setzt nicht nur für die Filmbranche, sondern auch für die Fernseh- und Computerspielindustrie neue Maßstäbe. Denn der herausragende kommerzielle Erfolg verdeutlicht das Potenzial der 3D-Bildtechnik. Die Wirtschaftsprüfungs- und Beratungsgesellschaft PricewaterhouseCoopers (PwC) prognostiziert in einer Studie, dass im Jahr 2014 zwischen zehn und 15 Prozent aller Filme in den USA, Europa und Japan in 3D in die Kinos kommen werden. Mit leichter Verzögerung dürfte die Technik auch die heimischen Fernseher und Spielkonsolen erobern. Für die Fernsehindustrie könnten die Olympischen Spiele in London 2012 der Startschuss in die 3D-Zukunft sein, etwa zur gleichen Zeit rechnen die PwC-Experten mit dreidimensionalen Videospielen.

"Avatar hat das Publikum neugierig gemacht und viele Konsumenten in die Kinos gelockt. Aber die 3D-Technik ist kein Selbstläufer und macht allein aus einem mittelmäßigen noch keinen erfolgreichen Film", gibt Werner Ballhaus, Leiter des Bereichs Technologie, Medien und Telekommunikation bei PwC Deutschland zu bedenken.

Auch wegen der deutlich höheren Produktionskosten wird die zweidimensionale Filmtechnik auf absehbare Zeit der Branchenstandard bleiben. Nach Schätzungen der PwC-Medienexperten wird die Zahl der Kinosäle mit digitalen 3D-Projektoren in den kommenden Jahren daher zwar deutlich steigen, das Wachstumspotenzial bleibt aber begrenzt. In den USA dürfte der Anteil der 3D-Kinosäle an sämtlichen verfügbaren Leinwänden im Jahr 2014 bei 20 bis 30 Prozent liegen. Für die großen europäischen Filmmärkte prognostizieren die Experten einen Anteil von 15 bis 25 Prozent und für Japan von acht bis 18 Prozent.

Spieler profitieren besonders von 3D

3D-fähige Fernsehgeräte könnten demgegenüber in einigen Jahren selbstverständlich sein, zumal sich die Mehrkosten für 3D-Chips bei modernen hochauflösenden Fernsehern in Grenzen halten. Zwar werden im Jahr 2014 höchstens zwischen 15 Prozent der Haushalte in Europa und 25 Prozent in den USA über ein 3D-taugliches Gerät verfügen. Die Trendkurve ist allerdings eindeutig ansteigend.

"Schrittmacher für die dreidimensionale Technik auf dem Bildschirm ist die Spiele- und Spielfilmindustrie. Denn in 3D lässt sich das Spielgeschehen intensiver miterleben. Für das gewöhnliche Fernsehprogramm bietet die Dreidimensionalität demgegenüber nur wenig Mehrwert. Jedenfalls wird sich kaum ein Zuschauer die Tagesschau oder Wer wird Millionär mit 3D-Brille ansehen wollen", kommentiert Ballhaus.

Marktschätzungen zufolge lebt in rund 15 Prozent der Haushalte ein passionierter Spieler, für den die dreidimensionale Technik besonders interessant ist. Etwa ebenso hoch dürfte der Anteil der Filmfans sein, die ihr Wohnzimmer regelmäßig in einen Kinosaal verwandeln.

Redaktionshinweis:

Die PricewaterhouseCoopers AG Wirtschaftsprüfungsgesellschaft ist in Deutschland mit rund 9.000 Mitarbeitern und einem Umsatzvolumen von rund 1,37 Milliarden Euro eine der führenden Wirtschaftsprüfungs- und Beratungsgesellschaften. An 28 Standorten arbeiten Experten für nationale und internationale Mandanten jeder Größe. PricewaterhouseCoopers bietet Dienstleistungen an in den Bereichen Wirtschaftsprüfung und prüfungsnahe Dienstleistungen (Assurance), Steuerberatung (Tax) sowie Deals und Consulting (Advisory).

Pressekontakt:

Stefan BieSenecker  
PricewaterhouseCoopers AG WPG  
Presseabteilung  
Tel.: (069) 95 85 - 62 65

E-Mail: [stefan.biessenecker@de.pwc.com](mailto:stefan.biessenecker@de.pwc.com)  
[www.pwc.de](http://www.pwc.de)

Originaltext:

PwC PriceWaterhouseCoopers

Pressemappe:

<http://www.presseportal.de/pm/8664/pwc-pricewaterhousecoopers>

Pressemappe als RSS:

[http://presseportal.de/rss/pm\\_8664.rss2](http://presseportal.de/rss/pm_8664.rss2)