

Anime als globale Popkultur

Wie wurde eine japanische Form zur weltweiten Popkultur?

Geschichte · Medienwege · Fankultur · Gegenwart



Was bedeutet Anime?

In Japan: jede Animation. Außerhalb Japans: meist Animation aus Japan.

ZIELGRUPPEN ≠ GENRES

Abenteuer

Alltag

Sport

Science-Fiction

Shōnen

Shōjo

Seinen

Josei

Kulturelle und künstlerische Wurzeln

**Keine gerade Linie.
Ein Netzwerk des Austauschs.**

Bildrollen und Holzschnitte liefern visuelle Traditionen. Internationale Animation und Filmtechnik verändern das Erzählen.



Frühe Animation ab 1917



1917

Namakura Gatana
Ōten Shimokawa
Jun'ichi Kōuchi
Seitarō Kitayama



Viele frühe Werke gingen durch Erdbeben, Feuer und Krieg verloren.

Studios und abendfüllende Filme

1945

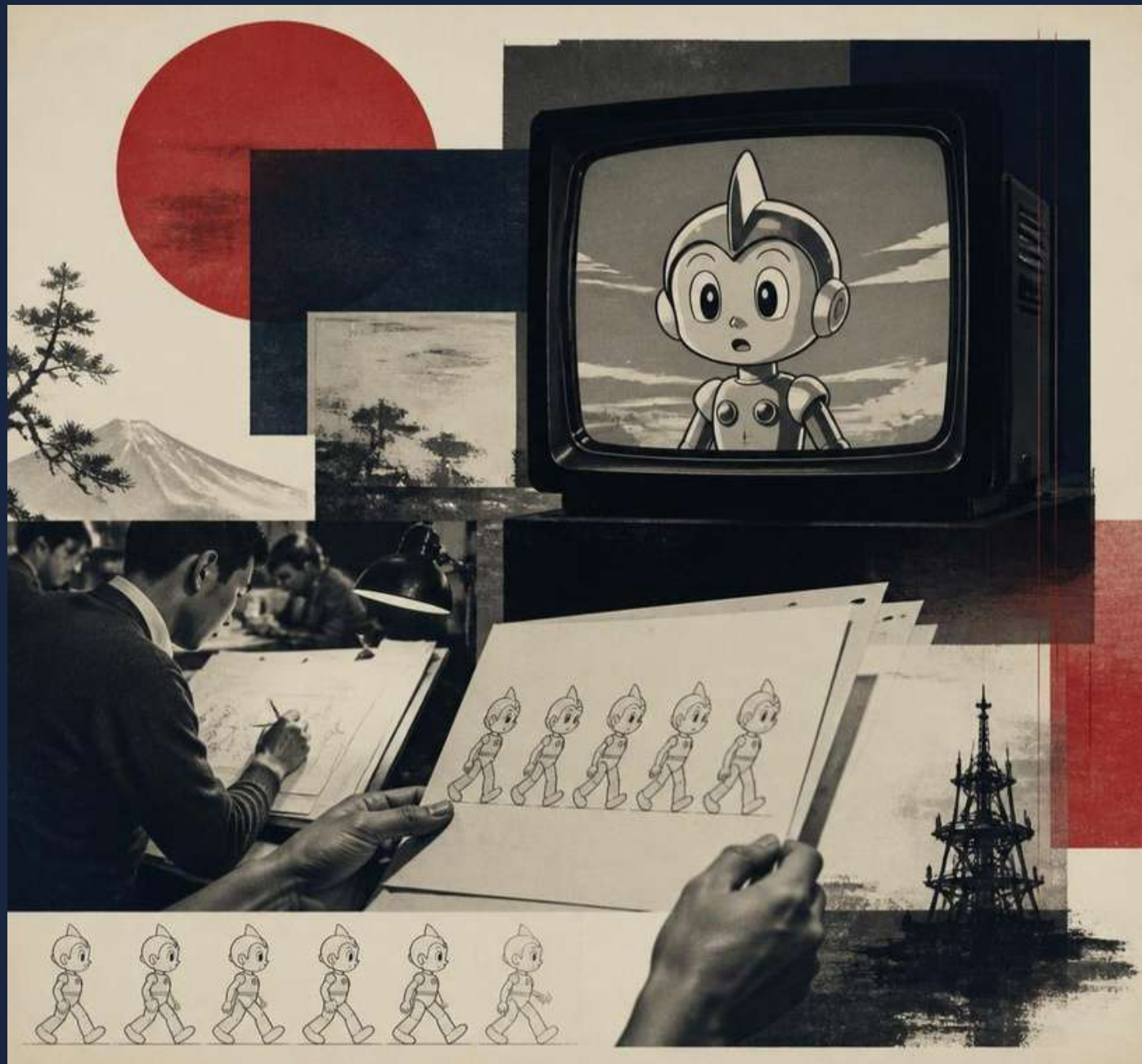
Momotarō: Umi no Shinpei
Propaganda im Kriegskontext

1956 → 1958

Toei gegründet · Hakujaden
Studioarbeit, Farbe, Spielfilm



Osamu Tezuka und das Fernsehen



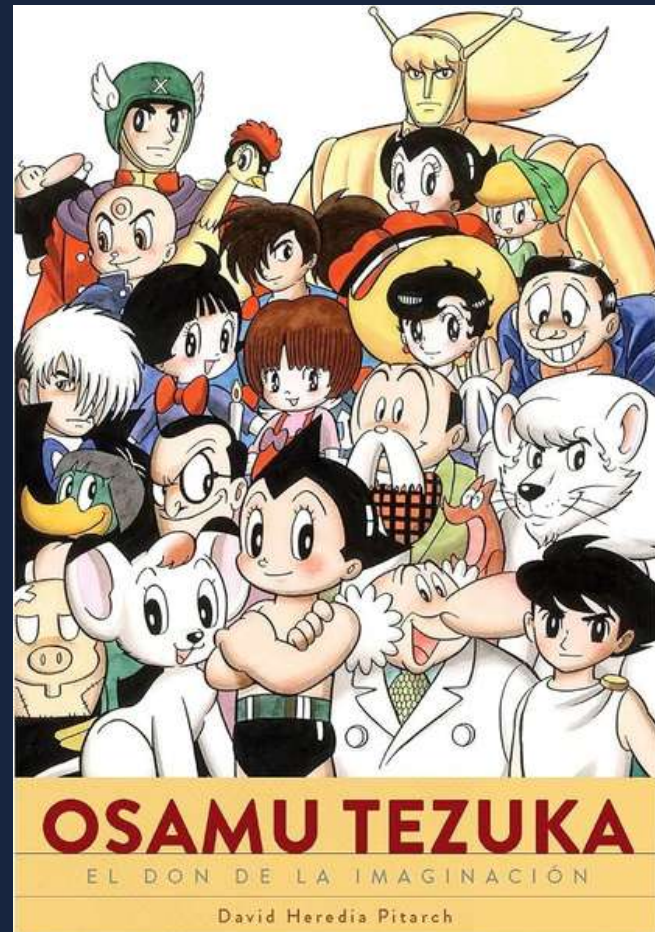
01.01.1963

Tetsuwan Atomu startet im Fernsehen.

Reduzierte Animation, wiederverwendete Sequenzen und starke Figuren machen wöchentliche Serienproduktion möglich. Tezuka verbindet Manga und TV.

Der internationale Durchbruch

Nicht ein Weg, sondern zwei.



KINOEXPORT

FILM → EXPORT

Einzelne Filme reisen früh – aber erreichen kein regelmäßiges Massenpublikum.

TV-DURCHBRUCH

SERIE → SENDER → PUBLIKUM

1963 wird Astro Boy im US-Fernsehen zum Meilenstein.
Synchronisation,
Namensänderung und
Lokalisierung öffnen den Markt.



Die Ankunft in Deutschland

MÄRZ 1961

Der Zauberer und die Banditen
im Kino



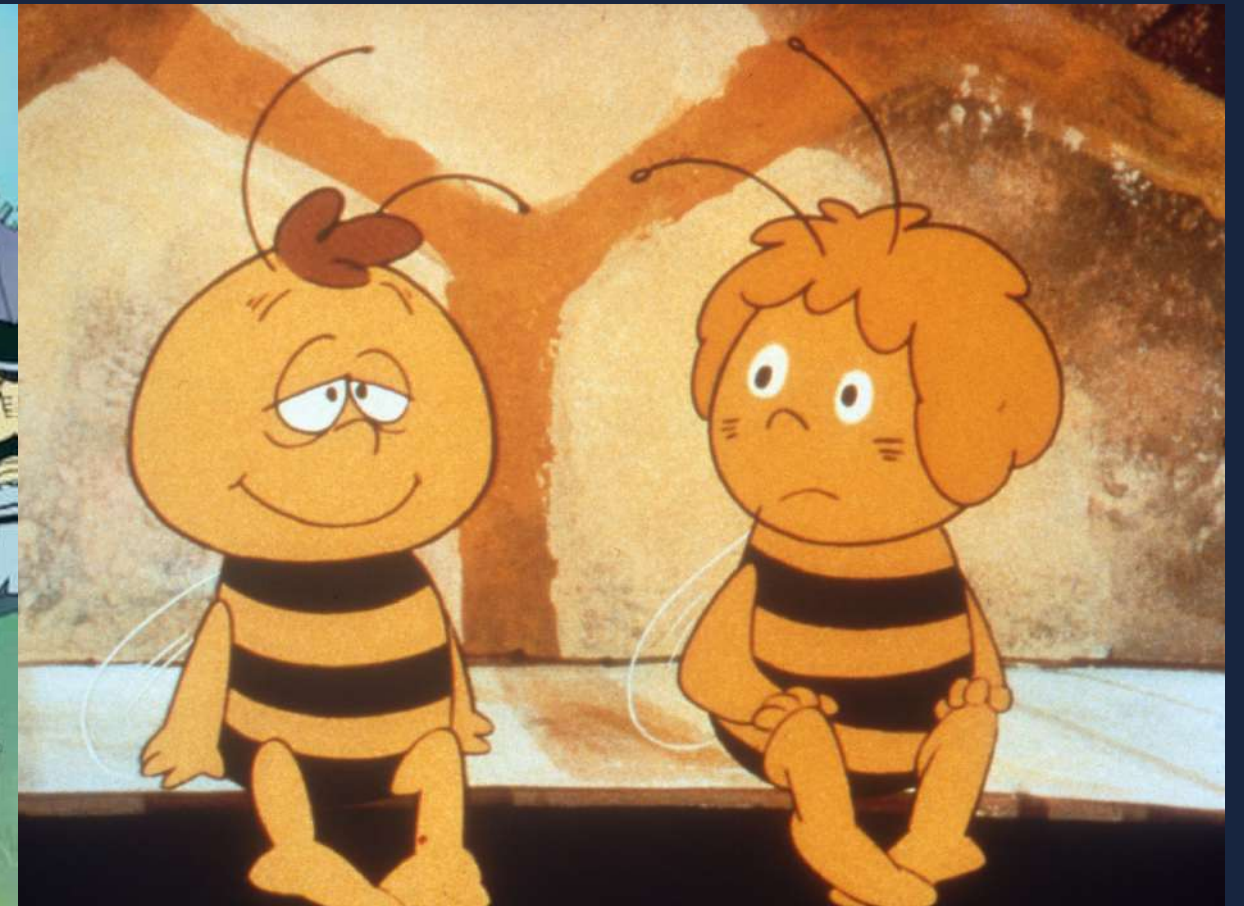
18. NOVEMBER 1971

Speed Racer in der ARD
frühe Kontroversen, wenige Folgen



Bundesrepublik ≠ gesamter deutschsprachiger Raum

Heidi, Wickie und Biene Maja



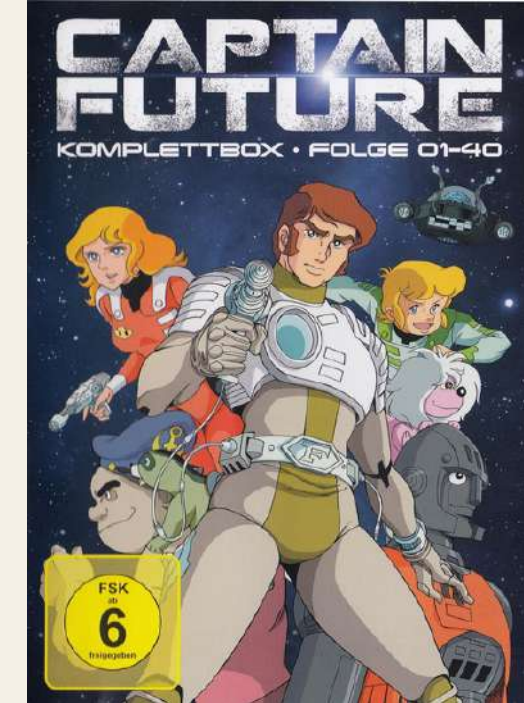
Warum wirken diese Serien nicht „typisch japanisch“?

EUROPÄISCHE STOFFE × JAPANISCHE ANIMATION

Captain Future und die 1980er-Jahre

27.09.1980

Deutscher Start im ZDF



SCHNITT

KÜRZEN

SOUND

NEUE MUSIK

WEITERGABE

VHS

Lokalisierung übersetzt nicht nur Sprache – sie verändert Rhythmus,
Ton und Erinnerung.

Die Anime-Generation der 1990er und 2000er



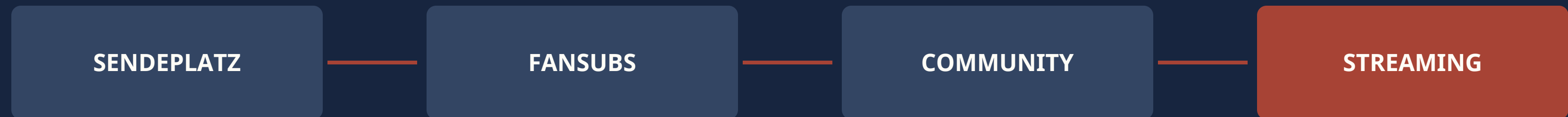
1995 → 2003

**Sailor Moon · Dragon Ball
Pokémon · Digimon
Detektiv Conan · One Piece**

Nachmittagsprogramm wird zum Treffpunkt. Medienverbünde verbinden Serie, Games, Karten und Merchandise – Fans verbinden sich über Magazine, Conventions und Cosplay. Viele Anime bekommen neue selbstkreierte Titelsongs.

Internet, Fansubs und Streaming

Vom festen Termin zur jederzeit verfügbaren Bibliothek.



Fans beschleunigen Zirkulation und Übersetzung. Legale Plattformen bündeln Rechte, Reichweite und Daten – und gewinnen neue Macht über Sichtbarkeit.

Welche Anime sind die größten?

WIRTSCHAFT	Pokémon	Franchise
AUFLAGE	One Piece	> 500 Mio.
EINFLUSS	Dragon Ball · Naruto	global
ANERKENNUNG	Chihiros Reise ins Zauberland	Kunst
KINO	Demon Slayer	mehr als 600 Mio. USD

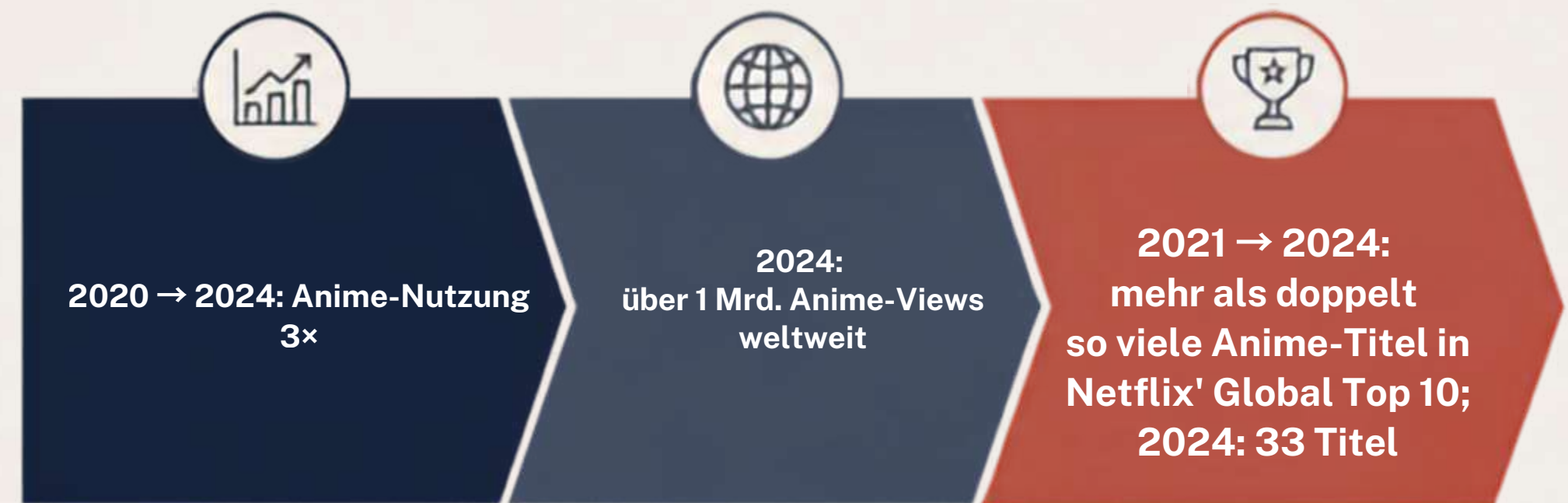
Beliebtheit und Reichweite heute

Anime-Markt 2024: 3,84 Bio. Yen

● Japan ● International



Netflix-Anime: starkes Wachstum, aber keine veröffentlichte Jahreskurve



Netflix veröffentlicht keine vergleichbaren jährlichen Anime-View-Werte für 2020-2023. Die Darstellung zeigt bestätigte Relationen, keine erfundenen Jahresdaten.

Quelle: Netflix, 2024

Indexdarstellung: Netflix berichtet eine Verdreifachung der Anime-Sahdauer über fünf Jahre. Absolute Jahreswerte sind nicht durchgänglich veröffentlicht.

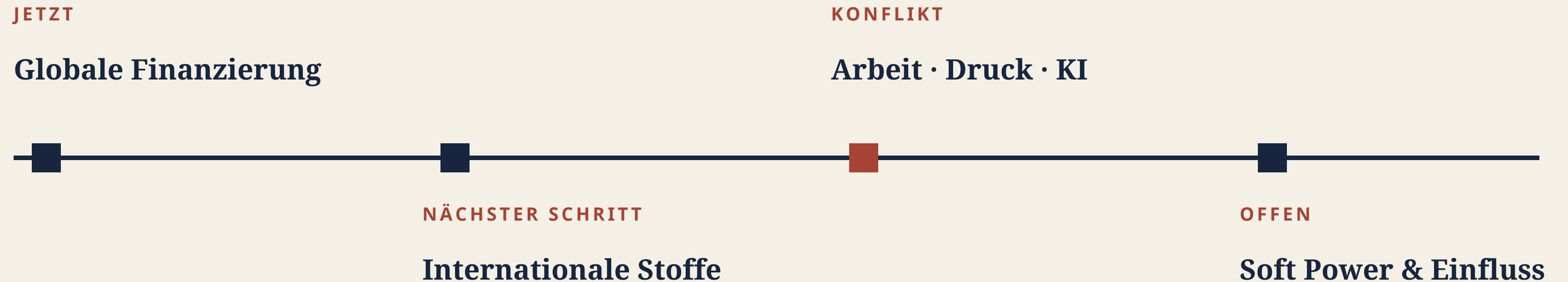
Nicht direkt vergleichbar: Marktwert = Views = Sehsunden = Haushalte.

Warum funktioniert Anime weltweit?



Manga · Anime · Games · Merchandise

Die Zukunft des Anime



Chancen und Probleme – keine sichere Prognose.

Wem gehört Anime heute?

A

JAPANISCHE POPKULTUR

Herkunft, Studios und kulturelle Bezüge
bleiben zentral.

B

GLOBALE MEDIENFORM

Publikum, Kapital und Produktion
überschreiten Grenzen.

C

ENTSCHEIDEND IST ...

Produktionsweise plus kultureller Kontext
– nicht nur Geografie.

Wer hat Macht: Kreative, Rechteinhaber, Plattformen – oder Fans?
