

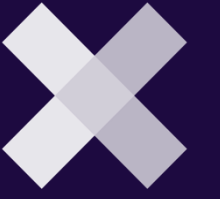
SWR X Lab

Generation Anime

27.04.2026

Bild: ©2022 BANDAI NAMCO Entertainment Inc., Captain Tsubasa: Rise of new Champions





Agenda

1. Begriffserklärung Anime
2. Geschichte des Animes
3. Welt des Animes
4. Zielgruppe
5. Anime trifft Popkultur
6. Streaming Plattformen
7. Märkte und Potentiale
8. Kosten und Aufwand
9. Fazit



1.

Begriffserklärung

Anime



Anime – was ist das? – Kulturelle Definition

Anime ist eine japanische Kunst- und Erzählform, die oft mit **spezifischen ästhetischen Merkmalen** verbunden wird:

- große Augen, stilisierte Figuren, stark ausgearbeitete Emotionen
- **genretypische Tropes** (Tsundere, Shōnen-Training, Magical Girl, usw.)
- **visuelle Codes** (Speedlines, **Chibis**, „Gesichts-Exaggeration“)

Nicht alles davon muss vorkommen,
aber vieles prägt die Erwartung.



Bild: ©2024 BANDAI NAMCO Entertainment Inc., Dragon Ball Z: KAKAROT

Anime – Kurz erklärt

- **In Japan:** Anime = jegliche Animation (animēshon) (Disney, Pixar, Ghibli gleichermaßen).
- **Im Westen:** Anime = Animation aus Japan oder im japanischen Stil.
- **Beispiele:** „Wakfu“ aus Frankreich oder „K-Pop Demon Hunters“ – eigentlich keine Animes, da nicht in Japan produziert. Aber Stil wird als Anime wahrgenommen, visuelle Erscheinung prägt die Einordnung.



Manga – Kurz erklärt

- Manga sind japanische Comics meist in Schwarz-Weiß gezeichnet.
- Bild lastig, mit wenig Text erzählt.
- Wird traditionell von rechts oben nach links unten gelesen.



Bild: Foto von Miika Laaksonen auf Unsplash

Manga vs. Anime



Im Westen werden sie
oft als Genres betrachtet, sie
sind aber vielmehr
Beschreibungen der
Produktionsweise.

Abgrenzung Anime vs. Manga vs. Zeichentrick



Bild: : © 1997 Hayao Miyazaki/Studio Ghibli, ND



Bild: © Miyuki Tsuji & Pau Gámez, Carlsen Verlag GmbH 2024



Bild: ©Disney, www.press.disneyplus.com/disney-plus/disney-presents-goofy-in-how-to-stay-at-home/images?image_id=4f109e4ba2ac587b77152a34cf8224ae_4096x2297_30c0c083undefined

Anime

Anime bezeichnet japanische Animationsfilme und -serien, geprägt durch einen eigenen visuellen Stil und oft **komplexe Geschichten**, die auch **erwachsene Themen** behandeln.

Manga

Manga (japanische Comics) erscheinen meist zuerst in Magazinen und später als Sammelbände (Tankōbon) und werden oft von einer einzelnen Künstlerin – *dem/der Mangaka* – gezeichnet.

Zeichentrick

Zeichentrick sind animierte Filme und Serien, meist für **Kinder und Familien gedacht**, mit einfachen Geschichten, Humor und klaren Botschaften.



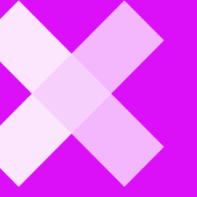
Anime – was ist das? – Internationale Definition

Außerhalb Japans wird „Anime“ häufig als **Synonym für einen Stil** verwendet, auch wenn er nicht aus Japan kommt

(z.B. Avatar: The Last Airbender oder französische Produktionen wie Wakfu).

In Japan selbst würde man solche Produktionen allerdings eher als **Animation** (アニメーション) bezeichnen – „Anime“ ist dort schlicht der Oberbegriff für jede Animation, egal aus welchem Land.





2.

Geschichte des Anime

Anime in Japan



Die Geschichte von Anime
und Manga ist tief in der
japanischen Kultur
verwurzelt.

Geschichte des Anime in Japan

1

2



Der Ursprung (ab 1907)



Fernsehen & Astro Boy (ab 1960er)



- „**Katsudo Shashin**“ wird als der erste japanische Animationsfilm angesehen.



Bild von Wikimedia Commons, Unknown Author, Public Domain,
<http://pingmag.jp/jp/2007/04/02/taiji-kozaki/>

- **Astro Boy** (1963) das erste wöchentliche TV-Anime.
- Serienproduktion & der „**Anime-Stil**“ (ausdrucksstarke Augen & dynamische Kompositionen inspiriert von Disney und Mickey Mouse etc.) **etablierten sich.**

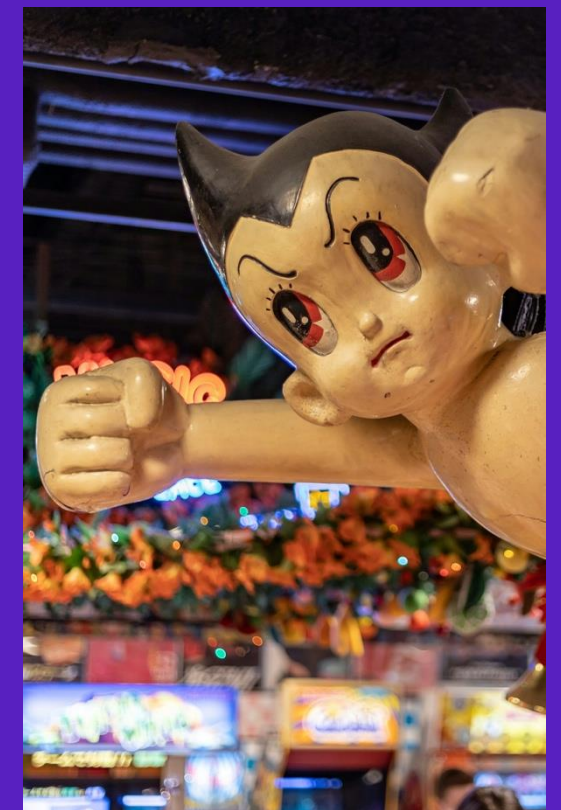


Bild von Alex Robertson auf Unsplash

Geschichte des Animes in Japan

1

2



Durchbruch & Globalisierung (1970er–1990er)



Digitalisierung & Streaming (2000er–heute)

- Entstehung ikonischer Genres
- **Anime wird international sichtbar.**
- Franchises wie **Sailor Moon, Dragon Ball, Pokémon** erreichen weltweite Popularität.
- **Anspruchsvolle Produktionen** auch für Erwachsene (Ghost in the Shell)



Bild: ©2024 BANDAI NAMCO Entertainment Inc., Dragon Ball Z: KAKAROT

- **CGI (Computer Generated Imagery) & digitale Techniken** erweitern die Ästhetik (Chihiros Reise – Oscar 2003) – **Studio Ghibli.**
- Streaming-Plattformen (**Crunchyroll, Netflix**) machen Anime global zugänglich – **Anime wird zu einem Milliardenmarkt.**



Bild von der GGBavaria, <https://ggbavaria.games-bavaria.com/pressebereich/>



Von Heidi bis Pokémon: Anime prägen Deutschlands TV-Kultur und Fanszene.

Geschichte des Animes in Deutschland

1

2

3

4



1. Frühe Anime- und Manga-Rezeption in Deutschland (bis 1980er)

- **Kontroversen:** Eltern- und Pädagogenproteste wegen Brutalität (Speed Racer nach 3 Folgen abgesetzt).
- **Frühe Titel:** Der Zauberer und die Banditen (1961), *Calimero* (1972, von den ÖR eingeführt), Barfuß durch Hiroshima (1982).
- **ZDF-Co-Produktionen:** Wickie, Heidi und Biene Maja – basieren auf europäischen Kinderbüchern, aber in Japan animiert (Zuiyo/Nippon Animation) → schufen Akzeptanz.
- **Besonderheit:** Anime zunächst nicht als Anime wahrgenommen, sondern als günstige Auftragsarbeit – dennoch auch in Japan erfolgreich (Wickie).



© 1984 Hayao Miyazaki/Studio Ghibli

Geschichte des Animes in Deutschland

1

2

3

4



2. Anime-Boom in Deutschland (1990er)

- **Privatfernsehen:** RTL II platziert Anime gezielt im Nachmittagsprogramm → breite Wahrnehmung bei Schüler*innen.
- **Jugendkultur:** Anime wird Teil der Alltagskultur, parallel wächst der Videomarkt (OVA Films).
- **Erste Hits:** Die Macht des Zaubersteins (1996), Sailor Moon (1997), Dragon Ball Z (1998).
- **Manga-Markt:** Erster ungespiegelter Manga im japanischen Taschenbuchformat wird Standard.



Geschichte des Animes in Deutschland

1

2

3

4



3. 2000er – Konsolidierung & neue Formate

- Manga wird **fester Teil des deutschen Comic-Markts**, zunehmend beliebt bei weiblichen Leserinnen.
- Zeitschriften wie *BANZAI!* (2001–2005) und *Daisuki* (2003–2012) orientieren sich am japanischen Vorbild, scheitern aber langfristig.
- Anime im Free-TV nimmt stark ab; die **Szene verlagert sich auf DVDs und spezialisierte Publisher** (z. B. OVA-Films, Kazé).



Geschichte des Animes in Deutschland

1

2

3

4



4. 2010er bis heute – Streaming, Social Media & Event-Kino

- Anime verschwindet weitgehend aus dem Free-TV, bleibt aber präsent bei **ProSieben MAXX** und **KiKA**.
- Streaming-Plattformen (**Crunchyroll, Netflix, Amazon Prime Video, ADN, Akiba Pass TV, aniverse**) werden zur Hauptquelle.
- **Seit 2015:** Anime-Kinoevents (z. B. Your Name, Demon Slayer: Mugen Train, One Piece Red) feiern große Erfolge.



Geschichte des Animes in Deutschland

1

2

3

4



4. 2010er bis heute – Streaming, Social Media & Event-Kino

- **Social Media:** TikTok, Instagram, Snapchat & YouTube machen Anime allgegenwärtig, neue Zielgruppen stoßen hinzu.
--> Kawaii Edits.
- **Community:** Conventions wie **DoKomi** oder **AnimagiC** wachsen stark, teils sechsstelligen Besucherzahlen.





3.

Welt des Animes



Sub-Genres von Anime

Zielgruppen

Shōnen (junge Männer)

Shōjo (junge Frauen)

Seinen (erwachsene Männer)

Josei (erwachsene Frauen)

Shōnen-Ai / Yaoi

Shōjo-Ai / Yuri

Inhalte

Action

Abenteuer/Reise

Sci-Fi & Fantasy

Romantik & Drama

Sport

Komödie

Mystery

Horror

Slice of Life

Übernatürlich/Magie

Schule

Dämonen/Vampire

Thriller

Historisch

Polizei

Parodie

Dementia

Mecha (Riesenroboter)

Weltraum

Kampfsport

Samurai

Satire

Musik

Gaming

Superkräfte

...

Anime lassen sich nach Zielgruppen und Inhalten differenzieren. Oft werden mehrere Sub-Genres kombiniert.

Ein Beispiel: *Prinzessin Mononoke*:
Zielgruppe Seinen mit den Inhalten
Fantasy, Action, Drama,
Umwelt/Naturethik, Historiscch



Bild: ©2001 Hayao Miyazaki/Studio Ghibli, NDDTM

Erfolgreiches Studio Beispiel – Studio Ghibli



Studio Ghibli gilt als das „Disney Japans“ und zählt weltweit zu den einflussreichsten Animationsstudios. Es wurde 1985 in Tokio von **Hayao Miyazaki**, **Isao Takahata** und Produzent **Toshio Suzuki** gegründet – inspiriert vom Erfolg des Films **Nausicaä aus dem Tal der Winde** (1984).



Hayao
Miyazaki

Thomas Schulz,
pingmag.jp/jp/2007/04/02/taiji-kozaki/,
Public domain, via Wikimedia Commons



Isao
Takahata

Boungawa, CC BY-SA 3.0
creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/,
via Wikimedia Commons



Toshio
Suzuki

Eddie Shannon, CC BY-SA 2.0
creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/,
via Wikimedia Commons





Erfolgreiches Studio Beispiel – Studio Ghibli

Ghibli ist berühmt für seine detailreichen, handgezeichneten Filme, die oft **ökologische, pazifistische und humanistische Themen** behandeln. Werke wie „Mein Nachbar Totoro“ (1988), „Prinzessin Mononoke“ (1997) oder „Chihiros Reise ins Zauberland“ (2001, Oscar) machten das Studio weltberühmt.

Heute steht Ghibli für zeitlose, künstlerisch anspruchsvolle Filme mit weltweitem Millionenpublikum – geprägt von Miyazakis und Takahatas früher Erfahrung bei Heidi.



Nausicaä aus dem Tal der Winde

1984

© 1984 Hayao Miyazaki/Studio Ghibli, H



Prinzessin Mononoke

1997

\$159 Mio.

© 1997 Hayao Miyazaki/Studio Ghibli, ND



Chihiros Reise ins Zauberland

2001

\$274 Mio.

© 2001 Hayao Miyazaki/Studio Ghibli, NDDTM



Ponyo

2008

\$205 Mio.

© 2008 Hayao Miyazaki/Studio Ghibli, NDHDMT



4.

Die Zielgruppe



Anime in Deutschland 2025

Es lassen sich wenige belastbare Zahlen finden, wie viele Menschen sich in Deutschland für Anime interessieren.

775 Tsd. Abonnenten
hat der Content Creator Raafey auf YouTube

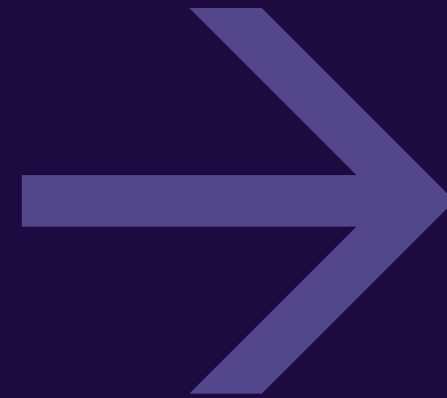
552 Tsd. Kinobesucher
beim Kinostart (Erstes Wochenende nach Start, Do-So) von Demon Slayer: Kimetsu No Yaiba – Infinity Castle im Herbst 2025³⁴

215 Tsd. Convention-Besucher
bei der Dokomi 2025, Deutschlands größter Anime-Convention²⁸

Anime in Deutschland 2025



Es lassen sich wenige belastbare Zahlen finden, wie viele Menschen sich in Deutschland für Anime interessieren.



Beim Eintauchen in das Thema bekommt man jedoch schnell das Gefühl: Es sind viele.

... das Angebot bei **Streaming-anbietern** wächst

... auf der Straße begegnet man Menschen mit **Anime-Prints** auf der Kleidung

... in den Städten gibt es **spezielle Läden**

Anime interessiert jung und alt



27%

**der Erwachsenen²⁶
schauen Animationsfilme**

*Wichtig: schauen Animationsfilme/–serien (inkl. Cartoons),
nicht ausschließlich Anime*

N=1.900, 16-64 Jahre, Erhebung 2024, Deutschland

15%

**der Kinder & Jugendlichen²⁷
schauen Animationsfilme**

*Wichtig: sagen Anime/Comics/Zeichentrick zählen zu
ihren drei beliebtesten Inhalten im Fernsehen, nicht
ausschließlich*

N = 1.200, 12-19 Jahre, Erhebung 2025, Deutschland



Die Altersverteilung der Anime-Interessierten



DE

31% Gen Z
42% Millennials
24% Gen X²⁶

*Wichtig: schauen Animationsfilme/-serien (inkl. Cartoons),
nicht ausschließlich Anime*

N=1.900, 16-64 Jahre, Erhebung 2024, Deutschland



47% der Gen Z
33% Millenials
24% Gen X²⁹

*N=29.000, 13-54 Jahre, 7 Länder, darunter auch
Deutschland*

Geburtsjahre der Generationen

Gen Z: 1997-2012
Millennials: 1981-1996
Gen X: 1965-1980



Das Interesse an Anime ist stark gewachsen



Anime ist durch
Streaminganbieter, aber
auch Social Media viel
zugänglicher geworden.

21%

sind seit weniger als
zwei Jahren,

**Fan-Zuwachs auch in den
älteren Generationen**

(Anteil der Fans innerhalb einer Generation, die in
den letzten 5 Jahren neu dazu gekommen sind)

63% Gen Z

30% Millennials

30% GenX²⁹

N=29.000, 13–54 Jahre, Erhebung 2024(?),
7 Länder darunter Deutschland

32%

sind seit drei bis fünf
Jahren Anime-Fan²⁹

N=29.000, 13–54 Jahre, Erhebung 2024(?),
7 Länder darunter Deutschland



Anime verbindet Generationen



Anime ist vom persönlichen
zum generationsübergreifenden
Interesse gewachsen.

**1/4 der Millennials und fast
1/3 der Gen X teilen ihre Liebe zu
Anime mit ihren Kindern²⁹**

N=29.000, 13–54 Jahre, Erhebung 2024(?), 7 Länder darunter
Deutschland





Geschlechterspezifische Auslebung von Interesse

**Männer und Frauen
beschäftigen sich
unterschiedlich mit Anime.**

**Mehr Männer schauen
Filme und Serien, mehr
Frauen besuchen
Conventions.**



**Schauen von
Filmen und Serien**

DE
53% Männlich 47%
Weiblich²⁶

*Wichtig: schauen Animationsfilme/–
serien (inkl. Cartoons), nicht
ausschließlich Anime
N=1.900, 16-64 Jahre, Erhebung
2024, Deutschland*

USJP
65% Männlich 35%
Weiblich³¹

*N=1.012, 13-54, Erhebung 2024,
USA und Japan*



**Besuch von
Convention**

DE
33,1% Männlich
58,3% Weiblich
5,7% Divers³⁰

*Wichtig: Zahlen aus Pressereport von
Dokomi, Deutschlands größter Anime-
Convention mit über 215.000
Besucher:innen 2025*

Diverser als die breite Bevölkerung



Anime-Interessierte sind diverser als die durchschnittliche Bevölkerung in Hinblick auf Ihre ethnische Zugehörigkeit.

US

24% Hispanic (vs 19%)

20% Black (vs 13%)

47% White (vs 59%)³¹

N=1.012, Jahr 2024, 13-54 Jahre, USA und Japan, Zahlen hier nur aus USA

”

DE

Die Identifikation von Migra-Kindern mit Anime-Helden begründet sich vor allem in der gemeinsamen Andersartigkeit von westlichen Narrativen statt der unmittelbaren Ähnlichkeit zueinander.³⁵

These von Amin Baahmed (Reporter & Social Media Manager) auf der re:publica 2025



© 1994 Isao Takahata/Studio Ghibli, NH

Diverser als die breite Bevölkerung



**Anime-Interessierte sind
diverser als die durch-
schnittliche Bevölkerung
in Hinblick auf Ihre
sexuelle Orientierung.**

DE

10% LGBTQ+ (vs 7%)²⁶

*Wichtig: schauen Animationsfilme/-serien
(inkl. Cartoons), nicht ausschließlich
Anime*

*N=1.900, 16-64 Jahre, Erhebung 2024,
Deutschland*

US

39% LGBTQ+ ³²

Wichtig: Innerhalb der GenZ

N=4.000, Erwachsene, Erhebung 2023, USA

„DE

**Queere Charaktere, die im
Zentrum stehen [...] die
einfach sympathisch
waren, ohne dass das
irgendwie adressiert
wurde, es war einfach
Normalität.³⁵**

*Aussage von Amin Baahmed (Reporter & Social Media
Manager) auf der re:publica 2025*



© 1994 Isao Takahata/Studio Ghibli, NH



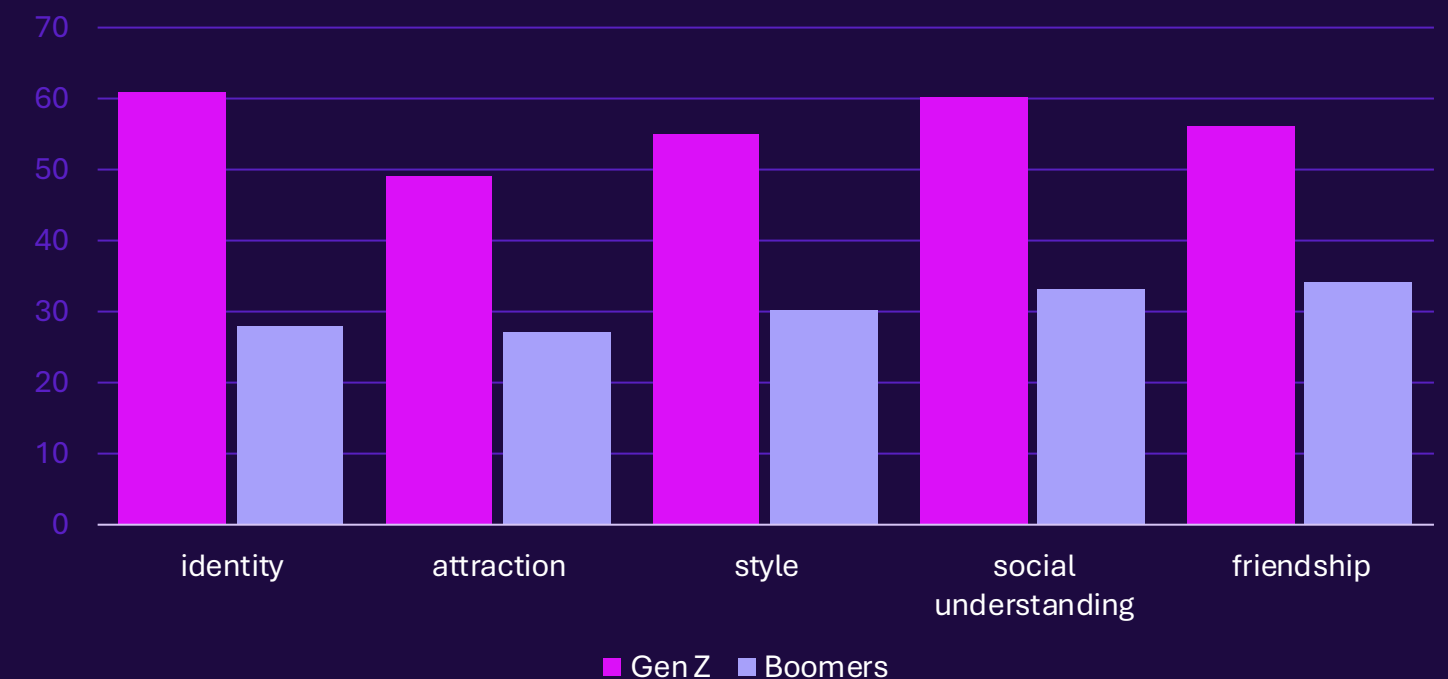
Mehr als passives Zuschauen

Insbesondere jüngere Fans beschreiben einen Einfluss von Anime auf ihr Leben. In der Gen Z sagen 61% Anime beeinflusst ihre Identität, 60% ihr soziales Verhalten.



Einfluss von Anime auf ausgewählte Lebensaspekte³²

*N=4.000, Erwachsene, Erhebung 2023, USA
Grafik: Eigene Darstellung ausgewählter Parameter*



Mehr als passives Zuschauen



Ein gutes Beispiel gibt Noah Lyles auf Instagram²⁹

”

If you ever wondered why I put my hands together stretched out in front of me it's because Goku did. (...) This is the great effect that the creation of Akira Toriyama has had on my life. You have inspired more than you can ever imagine.²⁹



Bild: Screenshot eines Beitrags vom öffentlichen Instagram-Profil von nojo18

Mehr als passives Zuschauen

Menschen, die ein hohes Interesse an Anime haben, haben ein besseres subjektives Wohlbefinden in Hinblick auf Lebenssinn, Lebenszufriedenheit, Zufriedenheit³³



Anime als
Fluchtraum im
stressigen
Alltag

Anime erzählen von
Resilienz,
Freundschaft und
persönlichem
Wachstum

Community bietet
Gefühl von
Zugehörigkeit &
Akzeptanz





Was die Zielgruppe von der breiten Bevölkerung abhebt

**Menschen, die sich für
Animationsfilme interessieren,
sind im Vergleich zur breiten
Bevölkerung stärker an Video
Gaming und Bildung
interessiert.**

48% Video Gaming (Ø 29%)

35% Tech & Computers (Ø 27%)

36% Science & Technology (Ø 28%)

34% Career & Education (Ø 26%)²⁶

*Wichtig: schauen Animationsfilme/-serien (inkl. Cartoons), nicht
ausschließlich Anime*

N=1.900, 16-64 Jahre, Erhebung 2024, Deutschland





5.

Anime trifft Popkultur

K-Pop-Einflüsse auf Anime

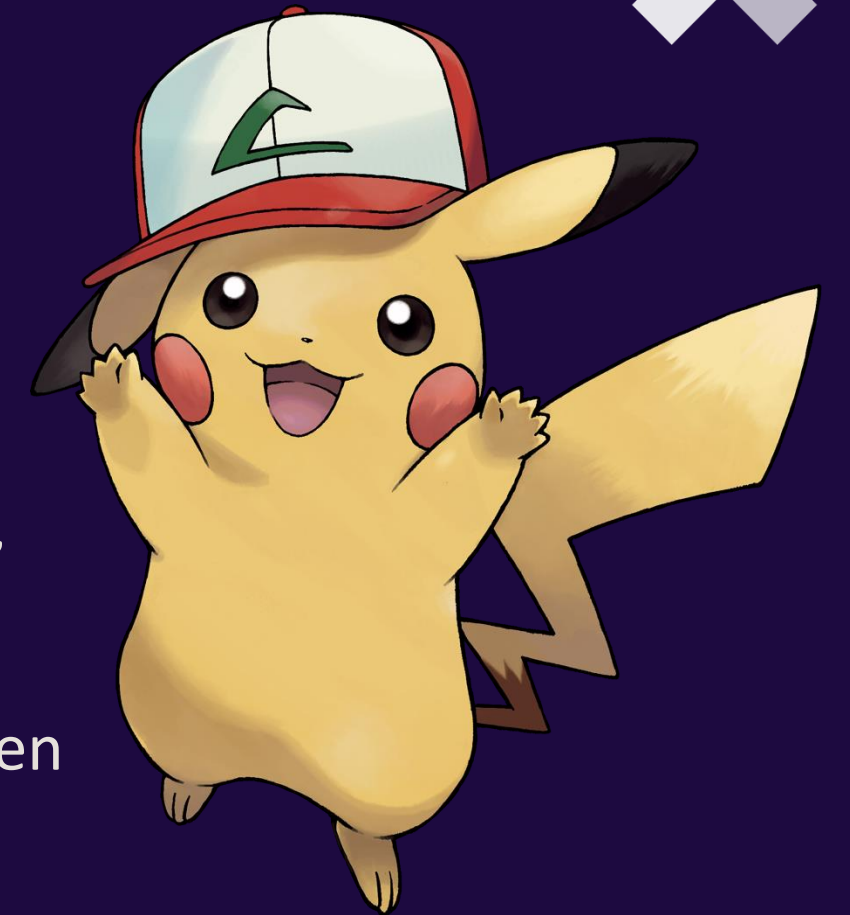
- **Ästhetik:** Farbintensive Visuals, Fashion & Choreos → inspirieren Anime-Design & Charakterstile.
- **Storytelling:** Kombination von Mythologie (z. B. Honmoon-Barrier, Jeoseung Saja) & Pop-Narrativen → neue Erzählräume (**KPop Demon Hunters**).
- **Musik:** Soundtracks als Chart-Hits → Anime + K-Pop = Reichweiten-Booster (*Golden* (Huntr/x Song) schaffte es auf **Platz 1 der Billboard-Charts**).
- **Community:** Globale Fandoms öffnen Anime für neue Zielgruppen.
- **Fazit:** K-Pop-Einflüsse sind mehr als nur Musik – sie **prägen Optik, Narrative, Vermarktung und Reichweite von Anime**.





Anime & Gaming

Anime und Gaming



- **21 % der Gamer*innen schauen typischerweise Anime.** ¹
- **60 % der Anime-Fans spielen sehr regelmäßig Games** – oft > 20 h/Woche. ¹
- Anime bietet **starke narrativ-emotionale Landschaften**, die gamingtauglich sind (Action, Fantasy, RPG etc.).
- **71 % der Gamer*innen** beginnen ein Spiel, nachdem sie Inhalte (TV, Podcast etc.) gesehen haben – **Entertainment fördert Gaming-Entdeckung.** ³
- Pokémon, Dragon Ball Z und Gundam haben sowohl Anime- als auch Gaming-Erfolge vorzuweisen.
- Das weltweit erfolgreichste Franchise inklusive Gaming ist Pokémon: z. B. **Pokémon Go** mit über 8,8 Mrd \$ Spieler*innen-Ausgaben. ⁴
- 2013 gab es weltweit 1,2 Mrd. Gamer, **2023 stieg diese Zahl auf 3,4 Mrd** ⁵





Musik & Festivals

Was ist Anison?



Anison (Anime-Songs)
sind ein eigenes Genre und
fungieren als Fan-Magnet
sowie als wichtige Merch-
Säule.



Anime und Anison – Welt

Animelo Summer Live Japan

87.000+ Besucher
**Das größte Anime-Live-
Musikfestival der Welt**
75-170 € / Tag

Anisong Festa Paris, Frankreich

Besucher: Keine
öffentlichen Daten
30-45 € / Tag

**Anisong World
Matsuri (L.A.)/ “J-POP
Sound Capsule” @
Anime Expo (L.A.)
130-175 € / Tag**

Animagic Mannheim, Deutschland

12.000+ Besucher
(2024)
29-58 € / Tag



Community & Conventions

Interaktivität statt passiver Konsumption



Besucher*innen werden
durch Workshops,
Auktionen oder Gaming-
Turniere selbst Teil der
Messe.



Größte Conventions – Deutschland

**DoKomi = "Doitsu
Komikku Mirā"
(Deutscher Comic
Markt) Düsseldorf**

215.000+ Besucher (2024) ⁷
35-60 € / Tag

**Japantag
Düsseldorf**

630.000 Besucher
(2024) ⁸
kostenlos

**Connichi
Kassel**

38.500 Besucher
(2024) ⁹
30-40 € / Tag

**AnimagiC
Mannheim**

30.000+
Besucher
(2024) ¹¹
25-35 € / Tag

**Manga-Comic-
Convention**

(MCC), Leipzig
100.000 Besucher
(2024) ¹⁰
20-30 € / Tag

Anime und Conventions – Welt



Comic Market (Comiket)

Tokyo, Japan

260.000+ Besucher¹²

**größte Fan-Convention
weltweit**

Eintritt bis 2019 frei,
jetzt 18-30 € / Tag

Lucca Comics

Lucca, Italien

275.000 Besucher¹⁴

15-25 € / Tag

Anime Expo

Los Angeles, USA

407.000+ Besucher (2024)¹⁵

**Nordamerikas größte
Anime-Convention**

25-35 € / Tag

Japan Expo

Paris, Frankreich

250.000 Besucher¹³

**größte europäische
Convention**

28-45 € / Tag

Manga

Barcelona

Barcelona,

Spanien

167.000 Besucher¹⁶

15-94 € / Tag



Anime & Cosplay

Anime und Cosplay



- **Instagram/TikTok-Tauglichkeit:** Kostüme müssen photogen sein.
- **Machbarkeit:** Balance zwischen Spektakel und DIY-Möglichkeiten.
- **Aktuelle Relevanz:** Neue Anime-Staffeln treiben Trends.
- **Community-Faktor:** Gruppenkostüme werden immer beliebter.
- **Budget-Freundlichkeit:** Einsteiger-freundliche Designs dominieren.
- Im Unterschied zu **LARP** (Live Action Role Play – eigene Charaktere, narratives Rollenspiel) konzentriert sich Cosplay auf Anime- und Manga-Figuren.



Geschlechterverteilung im Cosplay

- Eine brancheninterne Einschätzung besagt, dass **64 % der Cosplayer weiblich** sind. ⁶
- **Folge:** Weibliche Charaktere sind besonders beliebt, gleichzeitig entstehen viele **Genderbend-Cosplays** (z. B. männliche Figuren in weiblicher Version).
- **Kontext:** Der hohe Frauenanteil spiegelt wider, dass Cosplay stark von **ästhetischer Darstellung, Community-Aspekten und kreativer Selbstdarstellung** lebt – Bereiche, in denen Frauen bis heute besonders aktiv sind.



Die 10 beliebtesten Kostüme bei Cosplay¹⁷



1

Nezuko Kamado
(Demon Slayer)

2

Deku
(My Hero Academia)

3

Mikasa Ackerman
(Attack on Titan)

4

Tanjira Kamado
(Demon Slayer)

5

Naruto Uzumaki
(Naruto)

6

Sailor Moon
(Sailor Moon)

7

Levi Ackermann
(Attack on Titan)

8

Son-Goku
(Dragon Ball Z)

9

Todoroki Shoto
(My Hero Academia)

10

Eren Yeager
(Attack on Titan)



6.

Streaming Plattformen



Anime-Streaming und TV in Deutschland

Heute wird Anime in Deutschland vor allem über **Streaming-Plattformen** konsumiert.

- **Crunchyroll:** größter Anime-Streaminganbieter weltweit, seit 2021 zu Sony gehörend, bietet Simulcasts fast zeitgleich mit Japan.
- **Netflix & Amazon Prime Video:** haben Anime strategisch als eigenen Content-Bereich etabliert, oft mit Exklusivtiteln (Devilman Crybaby, Vinland Saga).
- **ADN, Akiba Pass TV, aniverse, pluto TV:** kleinere spezialisierte Plattformen für Hardcore-Fans, teils mit Nischenkatalogen und Festival-Kooperationen.

Auch im **linearen Fernsehen** bleibt Anime präsent:

- **ProSieben MAXX:** seit 2013 feste Anime-Slots („Anime Action“, „Anime Night“), aktuell u. a. mit neuen One Piece-Folgen; Inhalte auch on demand bei **Joyn**.

Crunchyroll



- Crunchyroll hat **17 Mio zahlende Abonnennten, 120 Mio. Registrierungen**¹⁸
(gegründet 2006) – Anime Flywheel¹⁹
- geschätzt **150 Mio kostenlose User**¹⁹
- 2021 für über 1,175 Mrd \$ **von Sony gekauft**¹⁹
- **Platz 23 in Appstore** Bereich Unterhaltung,
zwischen ARD und ZDF Mediathek.
- Playstore über **100 Mio Downloads**¹⁹

Anime im ÖRR – heute



TANOSHII



Datteltäter



datteltaeter

datteltäter

1.088 Beiträge 340.000 Follower 67 Gefolgt

funk von ARD und ZDF
Satire | Aufklärung | Soziale Experimente
Neues Video

youtu.be/qGl6xfORLqU?si=jn1xqwJckmbpFh4d und 2 weitere

matze.moser, fraeulein_firlefranzi + 14 weitere Personen sind Follower

Folgen

Nachricht senden



BTS



Malle reacts



Team



Community



Stories



i can't breathe



ERKENNST DU DIE
SYNCHRONSTIMME?



ERKENNST DU DAS
ANIME-INTRO?



ERKENNST DU DAS
ANIME-INTRO?



ERKENNST DU DAS
ANIME-INTRO?



ERKENNST DU DAS
ANIME-INTRO?





7.

Märkte und Potentiale

Wie ticken Anime Fans?



Anime-Fans gelten als extrem
treu, begeisterungsfähig und
geben für geliebte Formate viel
und gern Geld aus.

Markt & Trendzahlen



- **Wachsendes Interesse:** Europa – einschließlich Deutschland – zeigt starkes animex-affines Wachstum. 2024 liegt der Anteil der Personen, die Anime mögen, zwischen **22 % und 36 %**, ein **Anstieg von 3–9 %** seit 2020.²⁰
- Offizielle VoD/Streaming-Dienste und Sender bieten klassisches Anime-Material bereits an, aber **Eigenproduktion von Anime im deutschen Stil oder als Gemeinschaftsprojekte mit japanischen Studios steckt noch in den Kinderschuhen.**
- **Globales Wachstum:** Der weltweite **Anime-Streaming-Markt lag 2023 bei rund 24,7 Mrd USD**, mit erwarteter Expansion auf über **100 Mrd USD bis 2033**²¹





Anime-Umsatz Weltweit

- In den letzten 10 Jahren hat sich der **Umsatz mehr als verdoppelt**, Trend wird sich vermutlich fortsetzen:
Wachstum von USD 32 Mrd \$ (2025) auf 72 Mrd \$ (2035).²²
- Knapp **58% des Umsatzes fällt auf Merchandising** (Sammlerstücke, Poster Accessoires, Kleidung (Kooperationen mit anderen Marken). Aber auch Musik ist ein großer Teil (Anime-Themen Konzerte, Live Performances, K-Pop).²³
- Die Zahl der Anime-Fans ist in den letzten Jahren rasant gestiegen:
 - 2020: **ca. 150 Mio.**
 - 2022: **ca. 300 Mio.**
 - 2024: **ca. 600 Mio.** außerhalb Japans²⁴



8.

Kosten und Aufwand

Wer arbeitet an einem Anime?



**Animator*innen /
Background
Artists / 3D
Artisten**

**Künstlerische
Kerncrew**
Regie, Story, Art
Direction, Character
Design,
Drehbuchautor*innen.

Technik
Toon Boom
Harmony, Blender,
Maya, After Effects,
Nuke etc. – mit
Lizenzen und
Workstations.

Ton
Studio,
Sprecher*innen
Sounddesigner*inne
n.

**Produktions-
team**
Projektmanage-
ment,
Produzent*in,
Koordination.

**Förderung &
Finanzierung–**
Filmfonds, TV-
Sender, Streaming-
Deals,
Merchandise-
Partnerschaften.



9.

Fazit



Enormes Potenzial - kultureller Einfluss Japans wächst

- **Japanische Elemente Teil der Popkultur** (vor allem in den Bereichen Gaming, Musik und Unterhaltung).
- Anime-Markt in Deutschland wird **großes Wachstums-Potenzial** prognostiziert.
- **Vor allem für Gen-Z interessant**, aber auch ältere Zielgruppen verbinden nostalgische Erinnerungen mit Anime-Serien. (Besonders die, die in den 90ern aufgewachsen sind.)
- Frühere ÖRR-Formate wie „Wickie“ oder „Biene Maja“ weiterhin sehr bekannt.
- In Deutschland haben in der Vergangenheit vor allem **Sport-Animes** überzeugt.
- Neue Verbreitungswege durch **Streamingdienste und Social Media**.
- Musik ein wesentlicher Teil erfolgreicher Animes (**Anison**).
- Anime/Manga-Fans sind sehr loyal, erwarten aber **Zusatzangebote** wie Messen oder Merchandise.
- **Kollaborationen** mit Mangaka/Anime-Künstler*innen besonders vielversprechend.

SWR X Lab



Ihr wollt gemeinsam mit dem SWR X Lab digitale Produkte von morgen entwickeln? Alle Infos, Projekte und Themen findet ihr hier:

www.swr.de/unternehmen/innovation/xlab-neu-100.html

Unsere Schwerpunkte und Projekte:

→ Schwerpunkt Gaming

→ Schwerpunkt Künstliche Intelligenz

→ Schwerpunkt Digitale Plattformen



Ansprechpartner

In Kooperation mit pub.tech – Ansprechpartner:innen für Fragen oder Anregungen:



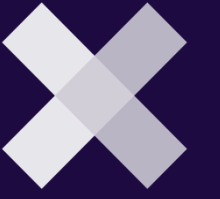
Daniela.Woytewicz
@swr.de



Gabriella.Serf
@pub.tech

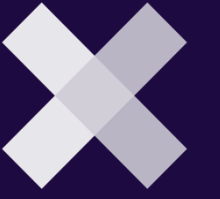


Alexander.Stahl
@pub.tech



Quellenangaben

- ¹ <https://www.konvoy.vc/newsletters/anime-31b-is-underutilized-in-gaming>
- ² <https://www.layerlicensing.com/post/anime-deserves-better-from-video-games>
- ³ [Entertainment: Gaming, Sports & Anime – Consumer Navigator October 2024](#)
- ⁴ <https://www.pocketgamer.biz/pokmon-go-celebrates-ninth-anniversary-and-88bn-in-gross-player-spending>
- ⁵ <https://www.cognitivemarketresearch.com/gaming-market-report>
- ⁶ <https://www.konvoy.vc/newsletters/a-fast-growing-market-of-high-spenders>
- ⁷ <https://x.com/DoKomi/highlights>
- ⁸ <https://www.presseportal.de/en/pm/169809/5794022>
- ⁹ <https://verein.animexx.de/2024/12/27/jahresrueckblick-2024/>
- ¹⁰ <https://www.manga-comic-con.de/en/>
- ¹¹ <https://de.wikipedia.org/wiki/AnimagiC>
- ¹² <https://www.frontlinejp.net/2024/08/12/comic-market-104-summer-comiket-2024-event-report/>
- ¹³ <https://www.japanpromotion.org/en/project/japanexpo>
- ¹⁴ <https://archivio2.luccacomicsandgames.com/en/2024/home>
- ¹⁵ <https://www.anime-expo.org/2024/07/22/anime-expo-2024-celebrates-33rd-anniversary-with-exclusive-reveals-and-exciting-guests/>



Quellenangaben

¹⁶ <https://www.catalannews.com/culture/item/barcelona-manga-fair-ends-record-breaking-edition-with-167000-visitors>

¹⁷ <https://myjapanclothes.com/blogs/japan-blog/top-10-most-popular-cosplay-characters>

¹⁸ <https://de.wikipedia.org/wiki/Crunchyroll>

¹⁹ <https://omr.com/de/daily/crunchyroll>

²⁰ <https://ampereanalysis.com/insight/europe-leads-a-new-anime-boom-but-theres-room-for-growth>

²¹ <https://datahorizonresearch.com/anime-streaming-service-market-47892>

²² <https://www.konvoy.vc/newsletters/anime-31b-is-underutilized-in-gaming>

²³ <https://www.futuremarketinsights.com/reports/anime-market>

²⁴ <https://www.futuremarketinsights.com/reports/anime-market>

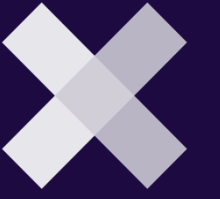
²⁵ <https://www.enterpriseappstoday.com/stats/anime-statistics.html>

²⁷ <https://mpfs.de/studie/jim-studie-2025/>

²⁸ <https://www.dokomi.de/en/press/kit>

²⁹ <https://view.ceros.com/nrgmr/crunchyroll-global-state-of-anime/p/1>

³⁰ <https://www.dokomi.de/files/1686942/downloads/Reporting%20Dokomi%202025.pdf>



Quellenangaben

³¹ https://assets.ctfassets.net/4ivt4uy3jinr/3KPQp6w3TLQBnVUrlzYur2/a66851b20b48871dd9b1036e4ad5d5d9/NRG_Anime_Ascendant_2024.pdf

³² <https://www.polygon.com/anime-survey-2024/>

³³ <https://link.springer.com/article/10.1007/s10389-024-02341-9>

³⁴ <https://kino-total.net/news-feature/deutsche-kinocharts-2025-demon-slayer-kimetsu-no-yaiba-infinity-castle-zweitbesten-anime-start-aller-zeiten>

³⁵ <https://www.re-publica.com/de/session/einfluss-von-anime-auf-migra-biografien-identifikation-durch-geteilte-andersartigkeit>