

Benedikt Hommann

Animes haben seit den 1990er-Jahren verstärkt Einzug in Kinder- und Jugendwelten gehalten. In Europa und speziell in Deutschland existiert mittlerweile ein breiter Markt mit einer treuen Fangemeinde. Die japanischen Zeichentrickwerke hatten es jedoch nicht leicht: Ihnen wurde immer wieder mit Skepsis und Zensur begegnet. Der Beitrag zeichnet die Entwicklung im deutschen Fernsehen bis heute nach und fragt, welche Herausforderungen der Anime für den Jugendschutz bereithält.

# Mehr als nur Kulleraugen

## Animes im deutschen Fernsehen: die Fans, die Sender und der Jugendschutz

### Der Anime erobert die Welt

Der Weg des Animes nach Deutschland und in andere westliche Länder war zunächst ein beschwerlicher. Bis Anfang der 1990er-Jahre fanden die japanischen Zeichentrickwerke über spezielle Cineasten-Kreise oder Nippon-Fans hinaus keine große Verbreitung (vgl. Scherer 2015). Als erster Anime, der im Westen von einem größeren Publikum wahrgenommen wurde, gilt der Science-Fiction-Film *Akira* (1988) des Regisseurs Katsuhiro Ôtomo, wenngleich der Begriff<sup>1</sup> nachfolgend oft mit Dystopie und Gewalt verknüpft wurde.

Der erste Versuch, deutschen Zuschauern das Thema „Anime“ näherzubringen, lag da bereits einige Jahre zurück: Die Animeserie *Speed Racer* (1967) lief 1971 für nur drei Episoden in der ARD, bis sie aufgrund von Elternprotesten wieder aus dem Programm genommen wurde (vgl. Vollbrecht 2008). Solche Anlaufschwierigkeiten waren nicht nur auf Deutschland beschränkt, auch in anderen Ländern hatten die Werke aus Japan mit Hindernissen und Abwehrreaktionen zu kämpfen. *Astro Boy* (1963) von Osamu Tezuka wird gemeinhin als Meilenstein in der Entwicklung des Animes angesehen. Die Geschichte eines kleinen Jungen, der nach seinem Tod als Roboter gute Taten vollbringt, erreichte 1963 die USA. Im

Gegensatz zu anderen Zeichentrickwerken verfügt *Astro Boy* über eine ungewohnt düstere Grundstimmung. Sechs Episoden mussten für den US-Markt gestrichen oder verändert werden. Landesspezifische Anpassungen auf der Dialogebene sind seitdem keine Seltenheit (vgl. Clements/McCarthy 2015).

In Deutschland ging die Einführung des Animes einen interessanten Zwischenschritt: Zeichentrickserien wie *Heidi* (1974) oder *Wickie und die starken Männer* (1974), die seit den 1970er-Jahren das Publikum begeistern, sind formal gesehen Animewerke. Allerdings entschieden sich die Programmverantwortlichen der öffentlich-rechtlichen Sendeanstalten und des ORF dazu, die Serien nur in Kooperation mit den Japanern zu produzieren: Deutsche bzw. europäische Geschichten, gepaart mit japanischem Zeichentrick-Know-how. Damit sollte verhindert werden, dass sich die Geschichten in eine Richtung entwickeln, die zu Protesten von Eltern hätten führen können. Den japanischen Verantwortlichen war dies recht, suchten sie doch verstärkt den Erfolg auf weiteren Märkten außerhalb des eigenen Landes.

Der Animeboom in Deutschland und in weiteren westlichen Ländern ist insbesondere mit zwei Titeln verbunden: *Sailor Moon* (1992) und *Pokémon* (1997). *Sailor Moon* handelt von einer Teenagerin, die sich mithilfe eines magischen Steins in



die titelgebende Heldin verwandelt und gemeinsam mit ihren Freunden das Böse bekämpft. Zunächst gestartet im ZDF, wechselte die Serie 1997 zu RTL II und wurde rasch erfolgreich. *Sailor Moon* hatte weltweit einen großen Anteil an der Etablierung der sogenannten „Magical-Girl“-Animes, die sich in Geschichten und Machart vor allem an Mädchen und junge Frauen richten (vgl. Denison 2015). Der Siegeszug von *Pokémon* wiederum ist nicht allein auf die TV-Serie zurückzuführen, sondern basiert auf einem ganzen Produktverbund wie Games und Trading Cards. Publisher Nintendo konnte 2016 mit dem Handheld-Spiel *Pokémon Go* an den Erfolg anknüpfen: Nun ist es Spielern auf der ganzen Welt möglich, die titelgebenden Monster mit dem eigenen Smartphone zu fangen.

Japan ist es so erfolgreich gelungen, Animes als Teil eines zusammenhängenden Produktuniversums in andere Länder zu exportieren. Dies geschieht sogar mit Förderung staatlicher japanischer Stellen: Unter dem Slogan „Cool Japan“ sollen Animes und Mangas als grundlegende Bestandteile der Kulturmacht Japans weltweit in Erscheinung treten (vgl. Scherer 2015).

#### Der etwas andere Zeichentrick

Wer schon einmal einen Anime gesehen hat, weiß, dass sich die japanischen Werke von den europäischen bzw. US-amerikanischen Zeichentrickproduktionen in zahlreichen Punkten unterscheiden (vgl. Mikos/Töpfer 2011). Große Kuller-Augen<sup>2</sup>, extravagante Frisuren oder knappe Outfits<sup>3</sup> sind bekannte Stilmittel, die sich in vielen, gleichwohl aber nicht in allen Animes finden lassen. Noch entscheidender ist die inhaltlich-dramaturgische Divergenz. Während die japanische Animeindustrie nach Ende des Zweiten Weltkrieges in großem Maße von den Werken Disneys oder Hanna-Barberas (u. a. *Fred Feuerstein*, 1960) beeinflusst wurde, bildete sich rasch eine eigene Herangehensweise in Storytelling und Charakterzeichnung heraus.

Suchsland (2010) verweist auf die Wirkung vieler Animes als „Gegenentwurf zur Niedlichkeit und konservativen Moral vieler Disney-Filme“ (S. 4). Für Vollbrecht (2008) sind Mangas und Animes zwar oft in fantastischen Welten angesiedelt, spiegeln jedoch typische Themen der Kinder- und Jugendwelten wider, was zu nachhaltiger Identifikation einlade (S. 35). In den letzten Jahren sind es insbesondere die künstlerisch anspruchsvollen Werke des Studios Ghibli (u. a. *Prinzessin Mononoke*, 1997, und *Chihiros Reise ins Zauberland*, 2001), die einer grundlegenden Analyse unterzogen wurden (u. a. Okuyama 2015).

Animes enthalten typischerweise Hinweise auf die japanische Kultur und Gesellschaft. Dazu zählen das Leben in überbevölkerten Metropolen, Leistungsdruck sowie Umweltprobleme, aber auch Traditionen und Religionen zwischen Shintoismus, Buddhismus und altem Volksglauben. Der Erfolg japanischer Werke im Westen, so Okuyama, sei aber nicht ausschließlich auf fernöstliche Mythen zurückzuführen (ebd., S. 30). Auch ohne derartige Kenntnisse verstehen die meisten westlichen Zuschauer die Geschichten und Themen vieler Animes.

#### Animes im deutschen Fernsehen – zwischen Anspruch und Wirklichkeit

Der Anime etablierte sich in Deutschland Ende der 1990er-Jahre zusehends in Haushalten via Home Video, im Fernsehen sowie im Kino. Dolle-Weinkauff (2008) betont, dass insbesondere die Nachmittagsprogrammierung zahlreicher japanischer Serien auf RTL II, später auch Tele 5, MTV und VIVA, einen immensen Einfluss auf eine ganze Generation junger Menschen hatte (S. 215). Animes lösten einen Trend aus und waren zentrales Gesprächsthema auf vielen Schulhöfen. Während das Internet um die Jahrtausendwende noch in den Kinderschuhen steckte, verfügte der Sender RTL II über ein großes Portfolio an exklusiven Animeserien: *Dragon Ball* (1986), *Sailor Moon*, *Detektiv Conan* (1996), *One Piece* (1997) und *Naruto* (2002) hießen einige der beliebten Titel. Eltern und Medien warfen RTL II in dieser Zeit wiederholt Verantwortungslosigkeit gegenüber jungen Zuschauern in der Darstellung gewalthaltiger Animes vor (vgl. Mertens 2012). *Detektiv Conan*, eine Serie, in der eine kindliche Spürnase Verbrechen aufklärt, zeigte wiederholt Leichenbilder, während *Dragon Ball* mit seinen Kämpfen Schläge und Tritte in Endlosfolge präsentierte. RTL II reagierte und schnitt einen Großteil der Nachmittagsanimes, entfernte Blut oder verkürzte potenziell verängstigende Szenen<sup>4</sup>. Die Kritik bezog sich aber nicht nur auf die gezeigte Gewalt, sondern auch auf eine befürchtete Kommerzialisierung der kindlichen Lebenswelten durch Programme wie *Pokémon* und deren großflächiges Merchandising.

Über die Jahre pendelte der Sender zwischen der für ein Privatunternehmen unabdingbaren Wirtschaftlichkeit und einer nachhaltigen Orientierung an den Vorlieben der jungen Animefans. Mertens (ebd.) konstatiert, dass RTL II selbst für einen Loslösungsprozess der Fans von den gezeigten Serien sorgte (S. 109). Neben dem zunehmenden Einfluss des Internets mit seinen Communities und den (teils illegalen) Strea-





minge angeboten sieht die Autorin den Grund auch im Unmut der Fans über geschnittene oder anderweitig veränderte Fassungen ihrer Lieblingsanimes.

Seit einigen Jahren zeigt nun der Free-TV-Sender ProSieben MAXX alte wie neue Animeserien im Nachmittags- und Spätabendprogramm. *Naruto*, *One Piece* und Co. sind damit weiterhin ein Programmformat des klassischen Fernsehens.

### Animes und Jugendschutz

Da Animewerke im Kino und auf DVD/Blu-Ray bzw. im Fernsehen veröffentlicht werden, unterliegen sie der Kontrolle durch die Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK), der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen (FSF) sowie den Jugendschutzredaktionen der Sender. Neben Geschichten, die in ihrer Drastik oder sexuell aufgeladenen Bildsprache erst für höhere Altersgruppen freigegeben werden bzw. im Spätabendprogramm laufen, sind insbesondere die im Tagesprogramm platzierten Animes aus Jugendschutzsicht interessant.

Serien wie *Dragon Ball*, *One Piece* und *Naruto Shippuden*, die eine hohe Staffel- und Folgenanzahl aufweisen und sich weltweit erfolgreich verkaufen, sind mit ihren jugendlichen Figuren, dem teils kindlichen Humor und der fantastisch-actionreichen Machart prädestiniert für junge Zielgruppen. Da sich die Sender bei Formaten im Tagesprogramm stets am Wohl jüngerer Zuschauer orientieren müssen, sichtet die Jugendschutzredaktion einen Großteil der Animeserien auf ProSieben MAXX. In besonders schwierigen Fällen werden Folgen den Prüfern der FSF vorgelegt.

Auf den ersten Blick ist der Großteil der genannten Animes, auch und besonders solche, die sich an ein eher jüngeres Publikum richten, stark auf Kämpfe und Konflikte als Mittel der Spannung ausgerichtet. Gewalt und ihre Folgen wie Blut, Wunden und Schreie sind wiederkehrende Elemente. So folgen wir in *One Piece* den Abenteuern des jungen Piraten Monkey D. Ruffy und seiner Strohhutbande, die sich in Kämpfen auf Leben und Tod mit immer stärker werdenden Konkurrenten duellieren – ein dramaturgisches Mittel, das in *Dragon Ball* und seinen diversen Ablegern im Kampf Gut gegen Böse auf die Spitze getrieben wird. Von diesen beiden eher geradlinig erzählten Animes hebt sich die Ninjaserie *Naruto Shippuden* noch einmal ab. Zwar dominieren hier ebenso Kämpfe zwischen unterschiedlichen Charakteren, die Serie weist allerdings zwei Besonderheiten auf: den Tod von tragenden Figuren und die nicht immer klare Einteilung in Gut und Böse. Nach Vollbrecht (2008) ist die Abkehr von eindeutigen Gut-Böse-Schemata für Animes charakteristisch (S. 26).

### Von Freundschaft, Trauer und Tod

Die jugendschützerische Bewertung von Animeprogrammen knüpft zuallererst daran an, ob und wie unter 12-Jährige Zeichentrick von Realität unterscheiden können. Diese Entwicklung beginnt in der Vorschulzeit und kann am Umgang mit Zeichentrickformaten nach und nach erlernt werden. Serien wie *One Piece* und *Dragon Ball* geben beispielsweise mit ihren übertriebenen Kampfszenen, in denen Charaktere durch Raum und Zeit fliegen oder miteinander fusionieren, schon kleineren Kindern erste deutliche Hinweise auf einen fehlenden Realismus.

Die Abbildung von Wunden und die Thematisierung von Leid stehen seither im Mittelpunkt einer Bewertung durch den Jugendschutz, da hier die Angst gegenüber Verletzungsfolgen, die Jüngere für gewöhnlich noch nicht kennen, vorweggenommen wird. Es ist immer zu fragen, wie sehr solche Darstellungen abstrahiert sind, doch gerade bei menschenähnlich gezeichneten Figuren, die darüber hinaus zu einer Identifikation einladen, ist eine nachhaltige Wirkung anzunehmen. Die Serie *Dragon Ball* zeigt recht deutlich die Folgen von Schlägen und Tritten. Sind alienartige oder androide Figuren beteiligt, kann angenommen werden, dass Kinder ein geringeres Involvement zeigen. Wird hingegen wie in einer Episode eine junge, menschliche Kämpferin unter den Augen ihrer Freunde brutal verprügelt, kann es zu einer Überforderung jüngerer Zuschauer kommen. Die betreffende Episode wurde deshalb nur unter Schnitten für das Tagesprogramm freigegeben.

Genauer zu betrachten ist die Darstellung von Figuren und Situationen, die Kinder auf sich und ihr unmittelbares Lebensumfeld beziehen können. So gibt es beispielsweise bei *Naruto Shippuden* sechs zusammenhängende Episoden, in denen kindliche Sympathieträger, ohne mit den üblichen Superkräften ausgestattet zu sein, den Tod ihrer Angehörigen und die Zerstörung ihres Dorfes miterleben. Die Überlegung des Senders und das FSF-Ergebnis waren eindeutig: Einige der Folgen sind nicht im Tagesprogramm zu platzieren, weil eine nachhaltige Verängstigung zu befürchten ist: Kindliche Verlustängste werden angesprochen und die zunächst ausweglose Lage der Protagonisten wirkt nach.

Auch wenn Animes, wie oben beschrieben, nicht immer eine eindeutige Einteilung in Gut und Böse aufweisen, trifft dies auf Formate wie *One Piece* und *Dragon Ball* weniger zu. Es ist davon auszugehen, dass bereits jüngere Zuschauer freundliche Helden und unsympathisch gestaltete Gegner auseinanderhalten können. Die Guten setzen Gewalt fast ausschließlich zur Verteidigung Unschuldiger und aus Notwehr

ein, während die Aggressivität in erster Linie von den Bösewichten ausgeht. *Naruto* und die Fortsetzung *Naruto Shippuden* sind in diesem Punkt komplexer, da die Motive der vermeintlichen Antagonisten oft ausführlicher dargestellt werden und mitunter Sympathie erzeugen können.

Darüber hinaus ist es bei der Bewertung von Animes wichtig zu bedenken, dass Charaktere selten individualistischen Motiven folgen. Eine Gruppenzugehörigkeit und das Auftreten im Verbund sind umso wichtiger (vgl. Yamanaka 2008)<sup>5</sup>. Eigenschaften wie Freundschaft, Respekt und Vertrauen werden in *Dragon Ball* und Co. immer wieder positiv hervorgehoben. Jüngeren Zuschauern kann dies helfen, schwierige Einzelszenen oder Situationen zu verarbeiten, indem ihnen gezeigt wird, dass Figuren auf Freunde und Mentoren bauen können. So gilt es z. B. im Verlauf von *Naruto Shippuden*, den schmerzhaften Tod einer Nebenfigur zu verkraften, wofür einer der Hauptcharaktere verantwortlich zeichnet. Die Szene des Todes ist in etlichen Episoden, oftmals in Flashbacks und kurzen Alpträumen, zu sehen. Dieses Ereignis löst beim Zuschauer jedoch weniger Angst, sondern vielmehr Trauer aus. Sowohl die Zuschauer als auch die Protagonisten im Anime lernen im Laufe der folgenden Episoden, das traumatische Erlebnis zu verkraften.

## Fazit

Animes sind für einen Teil der hiesigen Mediennutzer sicherlich immer noch ein unbekanntes Feld. Ein Grund mag sein, dass sich Animes vielfach vom übrigen Kinderprogramm abheben, sofern man sie überhaupt dem Kinderfernsehen zu-rechnen möchte. Dennoch lohnt sich der Blick auf diese kulturspezifischen Werke aus Japan. Animes sind stilprägend und unterliegen anderen, häufig komplexeren Anforderungen in Dramaturgie und Gestaltung. Darüber hinaus haben sie sich längst zu einem wirtschaftlich erfolgreichen Produkt entwickelt und es gelingt ihnen, Menschen auf der ganzen Welt zu begeistern.

Waren Animes in der Vergangenheit oftmals in der bloßen Darstellung von Gewalt zensiert, erscheint es heutzutage wichtiger, den Kontext der Geschichten und die Motive und Entwicklungen der Figuren in die jugendschützerische Bewertung miteinzubeziehen. Bei der Einschätzung gewaltbefürwortender oder verängstigender Szenen und Episoden erfolgt so eine Abwägung mit entlastenden Elementen wie Humor, integren Heldenfiguren und positiven Wertvorstellungen. Ziel ist eine sachgerechte Argumentation aus jugendschützerischer Sicht – stets mit dem Fokus auf den Schutz der jüngeren Zuschauer.

## Anmerkungen:

- 1 Der Anime bildet kein eigenes festes Genre, sondern ist eher als Sammelbegriff für unterschiedliche Genres zu verstehen. Zur Herausforderung einer Einordnung siehe u. a. Denison 2015
- 2 Takahashi (2008) betont, dass große Augen in Manga und Anime als „Spiegel der inneren Emotionen“ die Gefühlswelt der Figuren besser reflektieren sollen (S. 122 ff.). Sie sind vor allem bei den für Mädchen konzipierten Shōjo-Mangas und -Animes (u. a. *Sailor Moon*) anzutreffen.
- 3 Idealistisch proportionierte, jung aussehende Frauenfiguren lassen sich insbesondere in den bei männlichen Jugendlichen beliebten Etchi-Animes finden. Die sogenannten Hen-tai-Animes sind deutlich pornografischer Natur. Denison (2015) verweist darauf, dass Hen-tai im Heimatmarkt nur ein Genre von vielen ist und eher der Verbreitung außerhalb Japans, vor allem in den USA, unterliegt (S. 67).
- 4 Es sei angemerkt, dass auch Verleiher Animes für den deutschen bzw. internationalen Markt bearbeiten, wie z. B. bei *Naruto* und *Naruto Shippuden* (2007), siehe [schnittberichte.com](http://schnittberichte.com) (2017).
- 5 Yamanaka (2008) sieht im japanischen Gemeinschaftsgedanken, der z. B. Ausdruck einer lebenslangen Zugehörigkeit zu einem Unternehmen sein kann, eine konkrete Abgrenzung vom westlich dominierten Individualismus (S. 254). Im Zuge der Wirtschaftskrise der 1990er-Jahre sowie der Globalisierung verändert sich aber auch das Bewusstsein der japanischen Gesellschaft.

## Literatur:

- Clements, J./McCarthy, H.: *The Anime Encyclopedia: A Century of Japanese Animation*. Berkeley 2015<sup>3</sup>
- Denison, R.: *Anime. A Critical Introduction*. London 2015
- Dolle-Weinkauff, B.: *Fandom, Fanart, Fanzine. Reception in Germany*. In: M.-C. Menzel (Hrsg.): *Ganetchu! The Manga Anime Syndrome*. Frankfurt am Main 2008, S. 214–223
- Mertens, E.: *Mehr als ‚nur‘ Manga und Anime: Geschichte, Verlage, Künstler und Fernsehsender*, Band 2. Hamburg 2012
- Mikos, L./Töpfer, C.: *Internationales Kinderfernsehen. Japanische Animes*. In: *tv diskurs*, Ausgabe 56, 2/2011, S. 10–15
- Okuyama, Y.: *Japanese Mythology in Film. A Semiotic Approach to Reading Japanese Film and Anime*. London 2015
- Scherer, E.: *Japanische Populärkultur ohne Grenzen?* In: M. Mae/Dies. (Hrsg.): *Japan-Pop without Borders? Transkulturalität und Subkulturen in der japanischen Populärkultur*. Düsseldorf 2015, S. 9–17
- Schnittberichte.com (Hrsg.): *Naruto Shippuden, Ep. 6.117: Das nördliche Versteck*. 28.06.2017. Abrufbar unter: <http://www.schnittberichte.com/schnittbericht.php?ID=654722> (letzter Zugriff: 07.09.2017)
- Suchsland, R.: *Eisenstein mit Kulleraugen*. In: *Telepolis*, 04.04.2010. Abrufbar unter: <https://www.heise.de/tp/features/Eisenstein-mit-Kulleraugen-3384991.html> (letzter Zugriff: 22.08.2017)
- Takahashi, M.: *Opening the Closed World of Shōjo Manga*. In: M. W. MacWilliams (Hrsg.): *Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime*. New York 2008, S. 114–136
- Vollbrecht, R.: *Anime. A Japanese Phenomenon*. In: M.-C. Menzel (Hrsg.): *Ganetchu! The Manga Anime Syndrome*. Frankfurt am Main 2008, S. 24–35
- Yamanaka, H.: *The Utopian ‚Power of Live‘: The Significance of the Miyazaki Phenomenon*. In: M. W. MacWilliams (Hrsg.): *Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime*. New York 2008, S. 237–255

Benedikt Hommann  
ist studierter Medien-  
pädagoge und arbeitet  
als Jugendschutzredakteur  
bei ProSiebenSat.1 TV  
Deutschland.

