Was war da los, Herr Pocohuanca?

Ponciano Loayza Pocohuanca, 71, Maurer aus Peru, über Heimatliebe: „Die Polizisten, die mich in die Trage zwängten, gingen nicht gerade sanft mit mir um. Ich konnte nicht richtig atmen. Mein Kopf tat weh. Das Schlimmste aber war der Schreck. Unser ganzes Viertel im Süden von Lima stand unter Wasser. Ein Rohr war geplatzt. Ich lag nachts neben meiner Frau im Bett. Als ich um vier Uhr zur Toilette musste, sah ich: Der erste Stock meines Hauses war komplett überschwemmt. Wir hatten gar nichts gehört. Ich habe geschrien. Mit neun Leuten haben wir versucht, das Wichtigste zu retten. Das Meerschweinchen, das wir zum Jahresende essen wollten, ist ertrunken. Bis zum Morgen kam niemand, um uns zu helfen. Meine Familie ist irgendwann zur Tür hinausgeschwommen. Aber ich kann nicht schwimmen. Sie haben mich oben aus dem Fenster geholt und neun Meter abgeseilt. Ich hatte die ganze Zeit nur Angst um mein Haus. Mein ganzes Leben habe ich da Geld reingesteckt. Ich lasse jetzt die Tür offen, damit alles trocknet. Ich will nicht umziehen.“

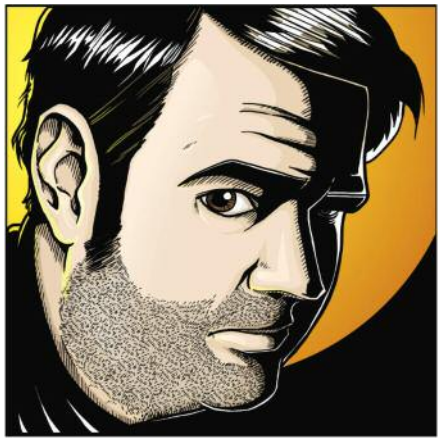
MARIANA BAZO / REUTERS

Pocohuanca

Warum schauen wir anderen beim Zocken zu, Herr Hündgen?

Markus Hündgen, 33, Organisator des Deutschen Webvideopreises in Düsseldorf, über das Fernsehen der Zukunft

SPIEGEL: Herr Hündgen, Sie behaupten, das Fernsehen, wie wir es kennen, sei zum Untergang verurteilt. Wie kommen Sie darauf?
Hündgen: Wir erleben im Fernsehmarkt gerade eine Revolution. Webvideos sind die Zukunft. Im Netz können sich die Leute aussuchen, wann sie was schauen wollen.
SPIEGEL: Schon jetzt spielen Menschen am Computer, kommentieren das Spiel und stellen ein Video davon auf YouTube; das Webvideo-Genre „Let’s Play“ wollen Millionen sehen. Wieso?
Hündgen: Es ist ein uraltes Prinzip, jemandem beim Bewältigen einer Aufgabe zuzusehen. Denken Sie an die Gladiatorenkämpfe früher. Bei „Let’s Play“ sehen wir einen Bildschirm, auf dem zum Beispiel „Minecraft“ läuft. Der Spieler sagt ungefiltert und ohne Drehbuch, was er denkt und fühlt.
SPIEGEL: Da fällt dann auch so etwas wie „Alter, was zur Hölle“ oder „krasse Scheiße“. Das ist authentisch. Aber ist es spannend?
Hündgen: Wenn man alle Webvideos dieser Art zusammenrechnet, kommt man in Deutschland jeden Tag auf etwa eine Million Abrufe. Es gibt in der Szene Stars, wie Gronkh beispielsweise, die mit ihrem Spieltrieb fünfstellige Summen im Monat verdienen. Die Zuschauer wollen sich im Netz Tricks abschauen, sich überlegen, ob sie dieses Spiel kaufen, oder sich einfach unterhalten lassen. Viel wichtiger aber: „Let’s Play“-Videos schaffen ein Gemeinschaftsgefühl. Das Bewegtbild im Netz ist Träger einer gemeinsamen Emotion. Information ist Nebensache.



PRIMUS INTER PARES

Hündgen (stilisiertes Porträt)

SPIEGEL: Was braucht man, um mit „Let’s Play“-Videos Geld zu verdienen?
Hündgen: Nicht viel. Einen PC oder eine Konsole, das Spiel, Internetzugang, ein Headset, Software, um die Clips zu bearbeiten. Und natürlich Persönlichkeit.
SPIEGEL: Warum wandern die Zuschauer ab ins Netz?
Hündgen: Man kann dort die Videos teilen, live kommentieren, ins Studio twittern. Wir wollen es schnell, pointiert und emotional. Diese Dynamik ist im Fernsehen schwer zu erreichen.