

Kölner Start-up: Neue App „FanQ“ gibt dem Fußballfan eine Stimme

14.08.18, 20:02 Uhr



Wie bewertest du die Transferaktivitäten des 1. FC Köln? Auf diese und etliche andere Fragen können die User von „FanQ“ antworten – und anschließend in der App diskutieren.

Foto: imago/Thilo Schmülgen

Köln - Jeder Anhänger hat eine Meinung zu aktuellen Geschehnissen im Fußball und in seinem Verein. Die Umfrage-App „FanQ“ will nun dafür sorgen, dass diese auch wirklich gehört wird.

Kaum ein Thema hat Fußballfans in Deutschland und besonders in Köln vergangene Saison so sehr beschäftigt wie der in der Bundesliga neu eingeführte Videobeweis.

Doch vom ersten bis zum letzten Spieltag lieferte er oftmals mehr Fragen als Antworten. Die Technik schien unausgereift – Stichwort: kalibrierte Abseitslinien. Eine klare Richtlinie, wann er einzugreifen hat, gab es nicht.

Das brachte Fans allerorts gehörig auf die Palme, viele machten ihrer Meinung lautstark auf der Stadiontribüne, beim Bierchen mit Freunden oder in den Sozialen Netzwerken Luft. Und mit einem „Na ja, aber das interessiert diejenigen, die über den Videobeweis entscheiden, ja sowieso nicht“, dürfte so manche Diskussion über das Thema geendet sein.

„FanQ“ gibt Fußballfans eine Stimme

Viele Fans fühlen sich oft nicht gehört, bekommen den Eindruck, ihre Meinung habe keine Bedeutung. Genau dort setzt die Umfrage-App „FanQ“ an.

„Wir verstehen uns als interaktives Sportmedium, das gegenüber den journalistischen Medien einen komplementären Charakter hat. Bei uns gibt es keine News, Tabellen oder Ergebnisse, wir beschäftigen uns nur mit der Meinung von Fußballfans – das aber 24/7“, sagt Joachim Lammert, Gründer und CEO des Kölner Start-ups.

So funktioniert die neue Fan-Umfrage-App

Die App funktioniert so: Das Team von FanQ und registrierte User erstellen Umfragen mit verschiedenen Antwortmöglichkeiten, die Fans stimmen dann ab und machen somit klar, auf welcher Seite sie bei der jeweiligen Thematik stehen.

Anschließend wird, wie in einem Sozialen Netzwerk, kommentiert, kritisiert und diskutiert. Unter anderem mit kleinen Emoticons – stimmt man mit der Meinung eines Users nicht überein, kann man dort eine rote Karte zeigen.

„Zum einen stellen wir den Usern tagtäglich einzelne Fragen mit Bezug zu aktuellen Geschehnissen, zum anderen stellen die Fans selber Fragen in der App und können diese entweder an ihre Freunde, die Anhänger des jeweiligen Lieblingsklubs oder gleich an alle User schicken“, sagt Lammert.

Themen des Monats sorgen für Diskussionen

Zudem gibt es die sogenannten „Themen des Monats“.

„Da packen wir uns dann Ereignisse, die komplexer sind und eine intensivere Beleuchtung verdient haben. Eins pro Monat mit Klubbezug, zum Beispiel haben wir zuletzt das Catering in den Stadien von unseren Fans bewerten lassen“, sagt Lammert, „und ein monatliches, klubübergreifendes Thema“. Wie beispielsweise den Videobeweis.

Dazu wird dann eine Reihe von Fragen gestellt, auf die aktuelle Situation und mögliche, in den Medien diskutierte Verbesserungsvorschläge eingegangen. „So bekommen wir die Rückmeldung einer breiteren Masse, die wirklich repräsentativ ist.“

„FanQ“-Nutzer kritisieren Videobeweis in der Bundesliga

Und auch wenn das Projekt noch ein Stück weit in den Kinderschuhen steckt, gibt es bereits viele Fans, die über FanQ ihre Meinung äußern.

„Bei den Umfragen ist rausgekommen, dass die Fans finden, der Videobeweis hat bei der WM in Russland deutlich besser funktioniert als in der Bundesliga. Auch zu diskutierten Reformen wie dem Zeigen von Szenen auf der Stadionleinwand oder der Idee, nur der Trainer dürfe den Videobeweis fordern, werden Meinungsbilder eingeholt.“

Die Ergebnisse sollen in Zukunft über die Website publiziert, an Medienvertreter versendet werden. Der Fan bekommt die Ergebnisse ohnehin in der App.

7.000 Downloads, 4.000 User

Mittlerweile wurde FanQ bereits 7.000 Mal heruntergeladen, im Monat nutzen 4.000 User die App. „Jede unserer Fragen wird von knapp 1.000 Nutzern beantwortet“, verrät Lammert. „Und im Laufe der nächsten Woche werden die Fans auf unserer App voraussichtlich eine Million Antworten insgesamt abgegeben haben.“

Auf die Idee dazu kam das langjährige FC-Mitglied während der Ägide von Präsident Wolfgang Overath.

„Da wurden in den betreffenden Jahren die Interessen der Mitglieder mehr oder weniger ignoriert. Es hat mich gestört, dass das Potenzial einer solchen Mitgliedschaft gar nicht genutzt wurde. Im Sport ist alles immer maximal transparent, die Performance auf dem Platz ... aber wir hatten keine transparenten Fan-Meinungen.“

„Fan-Meinungen einen Einfluss ermöglichen“

Durch die App sollen nicht nur Fans ihre Meinungen äußern dürfen, sie soll in Zukunft auch Klubs und Verbänden ein ehrliches Feedback geben, was ihre Anhänger denn nun beschäftigt oder stört.

„Unsere Mission ist es, Fan-Meinungen gemeinsam transparent zu machen, um diesen einen höheren Einfluss zu ermöglichen.“

Lammert erklärt das so: „Das Hauptproblem des Fußballs ist, dass wir auf der einen Seite sehr einflussreiche Investoren und Sponsoren haben, also wenige Personen mit sehr viel Einfluss – und auf der anderen Seite sehr viele Personen, so wie Fans, mit wenig Einfluss. Der Gedanke ist, dass man das Problem dadurch löst, dass man Meinungen der Fans aggregiert und transparent macht.“

Haben Fans bald Einfluss auf Regeländerungen?

Dazu ist FanQ auf einem guten Weg. Und vielleicht gibt es ja in einigen Jahren wirklich die erste Regeländerung, bei der die Stimme der Fans tatsächlich mehr Einfluss bekommt.

Denn es ist doch schade, wenn die Dinge, die einen jedes Wochenende rund um den Fußball beschäftigen, auf der Stadiontribüne oder in der Kneipe mit Freunden verhallen.

Dieser Inhalt wurde uns von „Köln Sport“ zur Verfügung gestellt und erschien hier zuerst.
(<http://www.koelnsport.de/dem-fan-eine-stimme-geben/>)