

entnommen: Spielmagazin frisch gespielt 2 2013 www.frisch-gespielt.at

Wenn einer eine Reise tut, dann kann er was erzählen. Wenn einer einen Verlag gründet, kann er das auch. Ob das "verlegte" Kind dann nach kurzer und intensiver Schwangerschaft oder nach langer und be-

schwerlicher Tragzeit das Licht der Spielwelt erblickt, ist zwar spannend, hier aber Nebensache. Hauptsache ist, das kreative Baby lebt, bekommt einen sprechenden Namen und – logo - ein Gesicht und man

trifft es Jahr für Jahr auf den Spielemessen der Welt wieder. Jedes Jahr ein wenig erwachsener und trotzdem verspielt wie am ersten Tag.

WIE KAM DAS KIND ZUM NAMEN?

Verlagsnamenentstehungsgeschichten, erzählt von Jörg Domberger

Die Idee zu dieser seltsamen Sammlung von Anekdoten, Geschichten und Fakten kam mir auf der Spiel 2012 in Essen. Knapp vor Weihnachten begann ich mit wochenlangen Recherchen, die hauptsächlich per E-Mail, über persönliche Kontakte und über Informationen auf den Homepages erfolgten. Ich fragte bei vielen Verlagen um Gründungsdetails an, erhielt eine beachtliche Anzahl an Antworten und es wurden mir viele nette Stories erzählt. Viele Verlage baten gleich im Gegenzug um die Zusicherung, über die Publikation des Artikels informiert zu werden. Das Versprechen gab ich selbstverständlich gerne.

Die Kommunikation mit fremdsprachigen Verlagen erfolgte in englischer Sprache. Ich habe nach bestem Wissen und Gewissen übersetzt, gekürzt und nach Entstehungshistorie gruppiert. Die Groß- und Kleinschreibung der Verlagsnamen ist manchmal nicht ganz klar, auch nicht, wo ein Leerzeichen ist und wo ein Bindestrich hingehört. Bitte um Nachsicht.

Die Aufzählungen können, dessen bin ich mir bewusst, niemals komplett sein. Daher gleich das Angebot an alle Verlage, die sich im Folgenden nicht finden (aber gerne finden würden), Informationen zu

weiteren Kapiteln dieser Artikelserie per Mail an mich oder die Redaktion von *frisch gespielt* zu senden.

Ich habe die Spielebranche als einen freundlichen und freundschaftlichen Wirtschaftszweig kennen gelernt. Viele der erwähnten Personen kommen daher nur mit Vornamen vor. Die große Mehrheit der Autoren und Verlagsvertreter ist offen und das „Du“ mit dem Vornamen ist die bevorzugte Anrede. Bitte nennt auch mich nur Jörg und duzt mich.



Der Apfel fällt nicht weit ...

entnommen: Spielmagazin frisch gespielt 2 2013 www.frisch-gespielt.at

... vom Familien-Stammbaum. Ist der Papi stolz auf seinen Familiennamen und heißt er Adlung, Eggert, Mücke, Racky, Schmidt, Staupe oder Zoch, dann kann es schon passieren, dass der verspielte Apfel ganz nah beim Stamm liegen bleibt und der Verlag nur ein „Spiele“ – mit oder ohne Bindestrich dazwischen - als Anhängsel bekommt. Ob dann noch Design mit im Namen auftaucht wie bei *Gerhards Spiel und Design* (der mit Vornamen Ludwig heißt) oder Factory bei der japanischen Fabrik von Herrn Kanai, ist nur Kosmetik.

Der Familienname ist, was zählt. Und wenn er zu lange oder schwer auszusprechen ist, wie bei den Brüdern Jonathan und Benjamin Fryxellius, kürzt man zu *Fryxgames*. Und wenn der deutsche Name nicht so passt oder der Spitzname Eisen nicht zu Eisenspiele geschmiedet werden soll, wird internationalisiert und schon hat man *Irongames* von Bernd Eisenstein. Auch Adi Golad suchte nach einem einprägsamen und dem Familiennamen ähnlichen Verlagsnamen: *Goliath Toys* war geboren.

Bei *Piatnik* ist nicht nur der Familienname zur Firma geworden, vielmehr ist Piatnik seit 1824 auch Familienbetrieb. Ferd. Piatnik und Söhne ist der Hersteller von Spielkarten schlechthin und Wiens Aushängeschild in Sachen Spiel. Die Söhne von Ferd. sind mir leider nicht näher bekannt, von Töchtern ist gleich gar nicht die Rede. Das sollte aber nicht nur im Licht der neu getexteten österreichischen Bundeshymne überdacht werden.

Nicht ganz so alt aber mit ähnlicher Gründungsgeschichte ist *Hasbro*. Die Brüder Hassenfeld – oder bes-

ser die Hassenfeld Brothers - gründeten 1923 den Familienbetrieb zur Erzeugung von Stiften und Schulfäppchen und verewigten sich im Firmennamen.

Sind ja nur Namen!

Florian Racky plante die Taufe seines Verlags eigentlich anders, für ihn war „Zick-Zack-Spiele“ der optimale Name. Abwechslungsreiche und flotte Spiele wollte er verlegen. Leider gab es um „Zick-Zack“ gerichtlichen „Hick-Hack“ und die Hühnerkacke war am Dampfen. Nun heißt der Verlag *Racky-Spiele*. Ärgerlich ist halt schon, wenn alle in Folie verpackten Spiele geöffnet und das verwerfliche „Zick-Zack“ überklebt und in den Spielanleitungen geschwärzt werden muss. Auch in Italien gab es ein urheberrechtliches Kräfteressen. Der als *daVinci Games* gegründete Verlag musste seinen Namen ändern und heißt nun *dV GIOCHI* oder *dV GAMES*. Auf der Homepage schreiben sie: „*dV GIOCHI* ist nur daVinci's neue Haut“. Diese Streitereien sind doch zum „aus der Haut fahren“.

Das könnte auch Mark „Krimsu“ Sienholz, wenn er an die Anfänge seines Verlags denkt. Der *Harlekin-Verlag* startete 1997. Zum Schutz wurde er ins Patentregister eingetragen und die ersten Spiele waren zur SPIEL 97 fertig. Leider auch zwei Patentklageschriften gegen den Namen. Im Jahr darauf musste also ein neuer Name her und zwar einer, den garantiert noch niemand eingetragen hat: *Krimsus Krimskramskiste* (was ich persönlich übrigens auch viel verspielter und einprägsamer finde). „Krimsu“ ist ein Überbleibsel aus Marks

Zeit in der Rollenspielszene, während der er auch ein Fanzine namens *Krimskrams* herausbrachte. Das Maskottchen des Magazins war ein großer grüner Stoffdrache. Bei einer initiierten Namenswahl entstand schließlich „Krimsu“ als Vermischung von „Krimskrams“ und „Grisu“, dem kleinen Drachen, der soooo gerne Feuerwehrmann werden will. Der Spitzname „Krimsu“ blieb nicht nur dem Drachen. *Krimsus Krimskramskiste* versteht sich als Verlag mit buntem Spielprogramm und ist „ein schöner Zungenbrecher mit einer schönen Alliteration (KrKrKrk)“.

Auch selbst gewählte Namensänderungen kommen vor. Franz Scholles entwickelte 1980 sein Spiel „ÖKO“ und der Vertrieb für dieses eine Spiel hieß „ÖKO-Vertrieb“. Später kamen weitere Umweltspiele dazu und der Vertrieb wurde zum *ÖKO-Spiele-Verlag*. Mit der Spielandschaft – ÖKO raus und Kommunikations- und Quizspiele rein - änderte sich der Name erneut. Mit *Aktuell-Spiele-Verlag* ist Franz rundum zufrieden.

Ähnlich und doch anders erging es Susanne Galonska mit ihrem Verlag *AIKIU-Lernspiele*. Das Wort „AIKIU“ stand von Beginn an für die englisch ausgesprochene Abkürzung IQ für Intelligenzquotient und nicht für die traditionelle japanische Gedichtform HAIKU, es konnte jedoch nur schwer recherchiert werden. Nun heißt der Verlag *IQ-Spiele*, wird „AIKIU-Spiele“ gesprochen und alle sind glücklich und zufrieden.

Fortsetzung folgt.