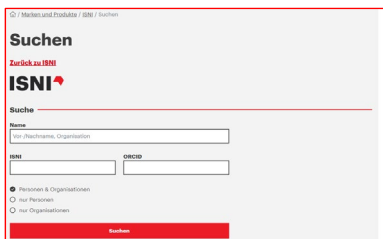


Leitfaden

International Standard Name Identifier (ISNI)

ISNI ist die globale Standardnummer zur Identifizierung der Millionen von Mitwirkenden an kreativen Werken und derjenigen, die an deren Verbreitung beteiligt sind, darunter Autoren, visuelle Schöpfer, Künstler, Interpreten, Erfinder und andere. Er dient wesentlich dazu, gleichnamige Urheberinnen und Urheber voneinander zu unterscheiden und ihre publizierten Werke eindeutig zuzuordnen.



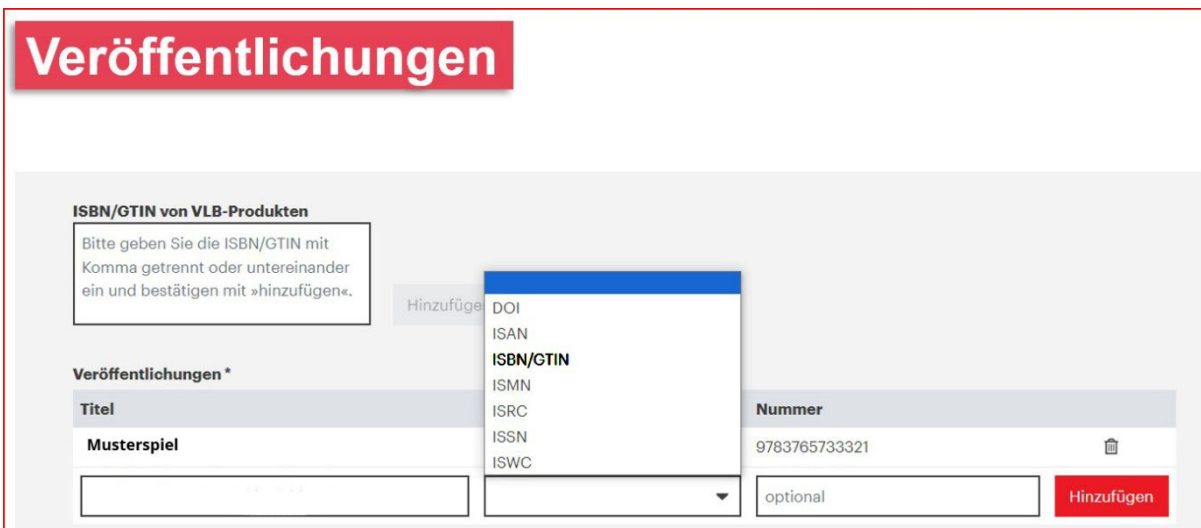
Vorher solltest du **prüfen**, ob schon ein ISNI für dich existiert, den vielleicht ein Verlag angelegt hat. Dies kann insbesondere dann der Fall sein, wenn der Verlag seine Spiele an das *VLB (Verzeichnis Lieferbarer Bücher)* gemeldet hat.

Link: [Zur Registrierung von Urheberinnen und Urhebern](#)

Bei der Registrierung gibst du zunächst die Daten für die Registrierungs-Rechnung sowie deine persönlichen Daten als Autor*in ein. Die Adressdaten werden ausschließlich für die Rechnung benötigt und nicht bei den ISNI-Daten gespeichert.

Bei den Veröffentlichungen kannst du beliebig viele Titel eingeben. Dabei wird auch die EAN abgefragt. Dafür ist bei der Nummernauswahl ISBN/GTIN anzuklicken. *GTIN (Global Trade Item Number)* ist die neue Bezeichnung für EAN und funktioniert weltweit; parallel dazu fungiert die *ISBN (International Standard Book Number)* für Bücher. Hat ein Werk keine solche internationale Produktnummer (z.B. bei Werbespielen), kann diese Angabe entfallen. Wenn du viele Titel hast, empfehlen wir dir, vorab eine Liste mit Titel und GTIN (EAN-Code) anzulegen, um diese dann in das Online-Formular abzutippen. Das geht schneller und beugt einem Abbruch während des Registrierungs Vorgangs vor.

Achtung: Das Fenster „Veröffentlichungen“ steht nur während der Registrierung zur Verfügung. Spätere Eintragungen können nur über einen Link zu *isni.org* eingegeben werden – siehe nächste Seite.



Spätere Eintragungen und Korrekturen bei den Veröffentlichungen

Diese Liste kannst Du später auch über den Link zum Feedback in der internationalen Datenbank auf isni.org ergänzen. Das ist leider wenig komfortabel: Zunächst rufst Du über die [Suche](#) auf *MVB-Online* deinen Eintrag auf. Am Ende der Seite ist der Link zum Feedback. Klicke dann auf das gelbe Feld mit „Please help us ...“. Dort gibst du in das Feld „Your comment“ die Überschrift „**Further items**“ sowie danach weitere Titel plus der jeweiligen GTIN mit Kommatrennung zwischen den Titeln ein. Hier funktioniert auch CopyPaste aus einer vorbereiteten Liste.

Save changes **Cancel**

Your comment Please help us make additions and corrections by supplying info here.

Information Information about the URL below, e.g. author's page,

Erweiterte Hinweise:

- **Pseudonym:** Wer (auch) ein Pseudonym nutzt, kann für das Pseudonym einen eigenen (zusätzlichen) ISNI anlegen.
- **Sammelwerke:** Autor*innen in Sammelwerken unter einen Herausgeber geben ebenfalls den Titel mit ISBN bzw. GTIN an. Gleiches gilt natürlich auch für Ko-Autor*innen.
- **ISNI an Verlage:** Wir empfehlen, den ISNI anschließend an alle Verlage zu übermitteln, bei dem Werke von dir aktuell im Programm sind sowie künftig bei neuen Verträgen den ISNI gleich mitanzugeben. Wir haben diese Angabe auch in unserem Mustervertrag ergänzt. Einige Verlage, wie z.B. Ravensburger, haben bereits angekündigt, den ISNI verpflichtend in ihre Vertragsdaten aufzunehmen.

Welches sind die Nutzen einer solchen ISNI-Registrierung?

1. **Weltweites Urheberverzeichnis.** Dein Name ist weltweit in der ISNI-Basisdatenbank als Urheber registriert, kann von weiteren Datenbanken und Plattformen für erweiterte Angebote genutzt sowie international zur Recherche genutzt werden.
2. **Erweiterte Angebote und Werkanzeigen.** Ein solches erweitertes Angebot bieten z.B. die Plattformen von VLB und VLB-TIX. Das VLB ist ein Katalog des deutschen Buchhandels, VLB-TIX ist die erweiterte Marketing-Plattform, die zu den einzelnen Titeln weitere Informationen zur Verfügung stellt. Melden Verlage Titel an das VLB, kann man dort per Mausklick alle Titel der entsprechenden Urheber abrufen, sofern diese ebenfalls beim VLB gelistet sind. Das steigert die Sichtbarkeit der Urheber. In Zukunft sind dort auch Autorenprofile geplant, die von den Verlagen eingegeben werden können, um den Bekanntheitsgrad der einzelnen Urheber im Handel noch besser zu unterstützen.

Verlage, die Kunden des VLB sind, haben in Zukunft einen finanziellen Vorteil, wenn sie bei der Übermittlung der Produkt-Metadaten auch die ISNI der Autor*innen angeben.

Aktuell sind allerdings nur wenige Spielverlage Kunden des VLB, d.h. dieser Nutzen steht momentan nur sehr eingeschränkt zur Verfügung – und grundsätzlich auch nur den Kunden des VLB (Buchhandel und Verlage), aber perspektivisch profitieren auch die Spieleautor*innen von dieser Präsenz. Insofern werben wir auch dafür, dass mehr Spieleverlage das VLB nutzen, um die Präsenz im zunehmend wichtigen Absatzkanal „Buchhandel“ zu stärken.

3. **VG WORT.** Für die Ermittlung der Bibliothekstantieme wird auch die VG WORT in Zukunft die ISNI-Datenbank nutzen, um z.B. bei nicht eindeutigen Zuordnungen von Urhebern diese klar zu identifizieren.
4. **Spieledatenbank.** Perspektivisch ist auch die Zuordnung von Spieleautor*innen in der Datenbank von [brettspiele.digital](https://www.brettspiele.digital) geplant, so dass dort ebenfalls alle Werke der jeweiligen Autor*in zugeordnet werden können. Unsere Zielsetzung ist, dass z.B. diese Datenbank mit dem dahinter stehende Archiv in Altenburg offiziell anerkannt und institutionell gefördert wird und damit auch als umfassende Datenbasis für die VG WORT bei der Ausschüttung der Bibliothekstantieme dienen kann.

Dieser Leitfaden wurde mit Unterstützung der MVB GmbH erstellt. Gerne nehmen wir weiterführende Hinweise aus der Praxis auf. *Stand 03/2026*

Herausgeber und © 2026 Spiele-Autoren-Zunft (SAZ), Friedhofstr. 1, 68623 Lampertheim
office@spieleautorenzunft.de