

RECOMENDACIONES SOBRE ACREDITACIÓN

1. Beneficios de la acreditación

La localización de videojuegos es una labor creativa cuya autoría merece la misma acreditación y visibilidad que cualquier otro eslabón del proceso de desarrollo de una obra artística. Muchas de las personas que trabajan en este campo firman unos contratos de confidencialidad que se extienden más allá de la fecha de salida del producto y les privan de muchos beneficios, entre ellos, poder compartir con total libertad en qué títulos han trabajado. Sin embargo, desde ATRAE consideramos que su labor debería reconocerse como corresponde, pues forman parte esencial del proceso que ayuda a que el público conecte y disfrute del contenido. La acreditación es crucial para que los profesionales ganen reconocimiento, creen un portafolio y crezcan profesionalmente. Tal como indica el informe *Traductores en cubierta*, creado por un grupo de expertos del Consejo de la Unión Europea: «Los traductores son autores que merecen el reconocimiento de sus logros creativos y culturales. Las editoriales, los periódicos y otras instituciones en general deben comprometerse a mencionar a los traductores en libros y medios digitales».

La acreditación del equipo de localización es el mejor modo de destacar la importancia de una tarea que rompe las barreras lingüísticas y culturales para acercar un producto a un sector muy amplio de la población, que, de otro modo, no podría disfrutar de él. Como cualquier otro eslabón de esa cadena, ponemos todo nuestro empeño, tiempo y cariño para respetar la obra original y transmitir sus ideas de la forma más fidedigna posible y, como tal, el equipo de localización merece aparecer en los créditos junto a los de otros ámbitos. Todo esto no solo redundaría en beneficio de los profesionales del sector, sino que también aporta valor tanto a la agencia como a la propia desarrolladora al defender de forma pública el peso de la localización en la cadena de desarrollo.

Por otro lado, cabe destacar que esta cuestión ya no solo es objeto de debate por parte de los profesionales de la traducción, sino que cada vez son más las personas y los medios que se hacen eco de las buenas localizaciones y que se molestan cuando los equipos responsables de las traducciones que tanto disfrutaban no aparecen debidamente acreditados. Con el objetivo de mejorar el panorama actual y, por ende, las condiciones del sector, es importante que las empresas pongan de su parte y reconozcan nuestra labor como se merece.

Dentro de esta línea, ha ganado gran relevancia en los medios y en redes sociales el movimiento #TranslatorsInTheCredits, que se une a nuestra lucha por la acreditación y del que se han hecho eco medios tanto nacionales como internacionales. A continuación les proporcionamos varios enlaces al respecto:

<https://www.pcgamesn.com/pentiment/credits-localisers-and-translators>

<https://www.eurogamer.net/ex-sega-developer-highlights-lack-of-credit-for-translators>

<https://generacionxbox.com/charlamos-con-profesionales-de-la-traduccion-sobre-su-invisibilizacion-en-persona-3-4-y-otros-juegos/>

<https://www.nosoyfreak.net/acredita-mi-trabajo/>

<https://pressover.news/noticias/translatorsinthecredits-la-invisibilizacion-de-las-grandes-empresas/>

https://www.eldiario.es/cultura/videojuegos/invisibles-creditos-traductores-videojuegos-reclaman-aparecer-pantalla_1_9936679.html

Este mismo movimiento ha influido notablemente en la percepción e imagen que se tiene de las empresas de localización que trabajan en estos títulos, no solo a nivel profesional, sino también por parte del público general. Por ejemplo, [DoblajeVideojuegos retiró a Keywords Studios el premio a Mejor estudio](#) debido a las malas prácticas en las que incurrían al no acreditar a los equipos de localización.

Por tanto, no cabe duda de que acreditar a las personas encargadas de la localización mejora tanto la imagen pública de las empresas, como la profesional dentro del propio sector. A este respecto, es importante destacar que los profesionales siempre buscan las mejores condiciones laborales a la hora de establecer contacto con una empresa, como son unas tarifas justas, unos plazos adecuados y la acreditación en los títulos en los que hayan trabajado. Si una empresa goza de buena fama y popularidad porque cumple con estas tres normas, no solo habrá gran cantidad de profesionales dispuestos a trabajar con ella, sino que, además, la calidad del producto será mayor.

Para finalizar, les recomendamos visitar el enlace de nuestro [comunicado sobre los derechos de autoría en la traducción de videojuegos](#) en el que se detallan varias cuestiones. De entre ellas nos gustaría destacar que los traductores de videojuegos somos autores y, conforme al artículo 14 de la [Ley de Propiedad Intelectual](#) española, que se aplica a obras derivadas como las traducciones y las adaptaciones (artículo 11.1), los derechos morales del derecho de autoría, a diferencia de los derechos de explotación, son inalienables (no se pueden comercializar, transferir o ceder), irrenunciables (es imposible abstenerse de ejercer ese derecho, ni por voluntad propia ni por obligación de terceros) e irrevocables.

Además de estas recomendaciones, a continuación les proporcionamos la [guía de IGDA](#) (Asociación Internacional de Desarrolladores) en inglés, que aborda la inclusión en los créditos en el apartado INCL.1.

2. Recomendación sobre cómo acreditar

Lo ideal sería acreditar a los responsables de localización por idioma y, dentro de cada idioma, indicar la labor que han desempeñado (traducción/revisión) u ordenar sus nombres por orden alfabético, como se muestra a continuación:

Ejemplo 1		Ejemplo 2	
Alemán		Alemán	
TT		TT (Traducción)	
RR		RR (Revisión)	
Español		Español	
TT		TT (Traducción)	
RR		RR (Revisión)	
Francés		Francés	
TT		TT (Traducción)	
RR		RR (Revisión)	
Italiano		Italiano	
TT		TT (Traducción)	
RR		RR (Revisión)	
Ejemplo 3			
Alemán		Español	
Traducción		Traducción	
TT		TT	
TR		TR	
Revisión		Revisión	
RR		RR	
RV		RV	
Francés		Italiano	
Traducción		Traducción	
TT		TT	
TR		TR	
Revisión		Revisión	
RR		RR	
RV		RV	

3. Alternativas

En caso en el que la empresa desarrolladora o editora del juego comunique que no está dispuesta a añadir al equipo de localización a los créditos —ya sea por falta de espacio o simplemente porque consideran que no corresponde a la localización formar parte de los mismos—, se podría plantear:

A) Crear una página web independiente donde alojar la parte correspondiente de localización. Así podrían añadirse y modificarse los créditos fácilmente, sin necesidad de actualizar la versión del juego. Un ejemplo de esto lo tenemos en el juego [RPG Dice: Heroes of Whitestone](#).

B) Crear un apartado con los créditos en el sitio web del propio videojuego, lo que facilitaría la inclusión de los créditos, ya no solo por no tener que actualizar el propio juego, sino por evitar tener que crear un sitio web nuevo para este propósito.

Por otro lado, es importante hacerles saber a los traductores que tienen total libertad para hablar públicamente sobre las traducciones de las que son autores.