

METAMOOT

"E-Sports Innovations LLC. vs. Gaming World Alliance"

Season 02

AI
SPORTS

AI
SPORTS



"E-Sports Innovations LLC. vs. Gaming World Alliance"¹

Identificación de las partes

1. **E-Sports Innovations LLC. ("ESI")**, una empresa con sede en Boca Costa, Westfalia. ESI fue constituida en 2015 por dos sociedades de capital asiático (Shinoda Inc. y Goku Kabushiki-Kaisha) que deseaban incursionar en el mercado americano de e-sports.
2. Un estado que se independizó de la corona británica en 1850, Westfalia es una isla en el Océano Pacífico, contando una población de aproximadamente 40 millones de habitantes y un área de 420,000 km², su idioma principal es el inglés y tiene una economía fuerte, basada en el sector de servicios, específicamente en la producción y transformación de tecnología. El PIB de Westfalia es el quinto más grande del mundo, detrás de EE. UU., China, Alemania y Japón.
3. La tradición jurídica de Westfalia es el *common law* y su legislación interna es idéntica a la de los Estados Unidos de América, en específico a la del Estado de Nueva York, y ha ratificado diversos instrumentos en materia de propiedad intelectual, tales como el Convenio de París para la Protección de la Propiedad Industrial y el Acuerdo sobre los Aspectos de los Derechos de Propiedad Intelectual relacionados con el Comercio.
4. Westfalia es conocida por sus regiones montañosas y costas pintorescas en las que puede encontrarse desde grandes ciudades hasta pueblos que datan de la época victoriana, lo que evidencia su rica cultura al haber sido colonia española, fanesca y finalmente, inglesa. Su capital es New Pumpkin-Spice, ubicada en el centro del país, la cual se encuentra conectada a través de trenes de alta velocidad con las ciudades más pobladas de Westfalia, Del Río y Boca Costa. Del Río y Boca Costa son ciudades con influencia preponderantemente hispanofrancesa, ubicadas en la costa oeste de Westfalia y desempeñan un papel importante en la economía westfaliana.
5. ESI se dedica al desarrollo de software especializado para la optimización de estrategias en deportes electrónicos. El producto estrella de ESI es "**GameBoost AI**", una herramienta de inteligencia artificial diseñada para analizar el rendimiento de jugadores profesionales y equipos en tiempo real, utilizando algoritmos patentados y secretos industriales (*know-how*). Estos secretos están protegidos por estrictos acuerdos de confidencialidad con todos los socios y empleados.

¹ Los hechos del caso hipotético son ficticios y cualquier similitud en los nombres o personajes es coincidencia. Es permitido a los participantes hacer inferencias lógicas que de los hechos se deriven, sin añadir hechos adicionales.

6. GameBoost AI es un software basado en inteligencia artificial aplicada a videojuegos que incluye las siguientes funcionalidades: (i) análisis en tiempo real que monitorea el desempeño de jugadores y equipos durante torneos; (ii) predicción estratégica mediante la generación de recomendaciones de jugadas y tácticas basadas en el análisis histórico de partidas; (iii) optimización de entrenamiento mediante sugerencias personalizadas para mejorar habilidades específicas de los jugadores según su rendimiento histórico.
7. El software GameBoost AI fue desarrollado íntegramente por ESI en 2021. El desarrollo incluyó:
 - Fase conceptual: liderada por el equipo de investigación y desarrollo de ESI en sus oficinas en el Boca Costa Valley.
 - Implementación tecnológica: esta fase involucró algoritmos de *machine learning* y modelos predictivos entrenados con datos históricos de rendimiento en los videojuegos más famosos del momento.
 - *Know-how* involucrado: incluye técnicas específicas de análisis de datos en tiempo real y metodologías patentadas para predecir movimientos estratégicos de los oponentes.
8. En especial, el GameBoost AI cuenta con *know-how* específico protegido, el cual incluye: (i) el algoritmo central combina redes neuronales profundas con modelos de refuerzo basados en el entorno dinámico de los videojuegos; (ii) la base de datos empleada para entrenar el software contiene millones de partidas recolectadas bajo acuerdos de licencia exclusivos; y (iii) procesos internos de ajuste dinámico del modelo que aseguran su adaptación a actualizaciones frecuentes de los videojuegos.
9. ESI invirtió aproximadamente US\$10,000,000 en el proyecto y asegura que sus algoritmos y modelos son únicos. Para proteger esta inversión firmó acuerdos de confidencialidad (NDA) con todos los empleados y contratistas y mantuvo partes críticas del código fuente y documentación en servidores protegidos por múltiples capas de seguridad, los NDA incluso se extendieron a entidades colaboradoras, tales como Dansk Studio, quien desarrolló la interfaz gráfica y CyberSec, la entidad externa que brinda soporte de ciberseguridad.
10. **Gaming World Alliance ("GWA")**, es una organización mundial con sede en el Reino Unido que coordina ligas globales y regionales de e-sports y servicios de entrenamiento. GWA nació en 2006 como un conglomerado cuya intención principal era la organización de torneos de e-sports a nivel mundial. Adicionalmente, GWA se ha comprometido a fomentar el desarrollo de talento joven a través de academias de formación y programas de scouting que identifican y entranan a futuras estrellas de los e-sports.

11. El crecimiento exponencial de GWA en la última década se ha sustentado en su capacidad de innovar dentro de la industria de los videojuegos competitivos, consolidándose como un actor clave en el ecosistema global de e-sports. Su modelo de negocio incluye no solo la organización de eventos de alto perfil, sino también la creación de alianzas estratégicas con desarrolladores de videojuegos, empresas tecnológicas y plataformas de streaming, lo cual ha ampliado su alcance hacia audiencias de millones de espectadores.
12. Entre los torneos más éxitos organizados por la GWA se incluye la Electronic Football World Cup (EFWC), la Asian Premiership 2.0 y MetaDuty Battle. Dichos torneos convergen a cientos de jugadores de todas las regiones del mundo y, a partir de 2023, han permitido la participación a través de distintos metaversos, lo cual provee una experiencia más inmersiva para los jugadores.

Colaboración entre ESI y GWA

13. El 28 de junio de 2022, ESI firmó un contrato de colaboración con GWA, por un plazo de 5 años, para implementar la GameBoost AI en las competiciones de e-sports organizadas por GWA (“Contrato de Colaboración”). Los términos del contrato incluían:
 - **Licencia limitada:** GWA podía usar la GameBoost AI exclusivamente en los eventos, a partir del 1 de agosto de 2023, pero no tenía acceso al código fuente ni a los algoritmos propietarios.
 - **Soporte técnico:** ESI proporcionaría personal para integrar y optimizar el software en las plataformas de GWA, pero los ingenieros de GWA no tendrían acceso directo a los elementos críticos del software.
 - **Confidencialidad:** GWA se comprometió a no divulgar ni usar ningún conocimiento obtenido durante la colaboración para desarrollar herramientas similares.
 - **Ley aplicable:** la cláusula decimosegunda del contrato establecía:

“LEY APPLICABLE. *El presente contrato se rige, preponderantemente, por las leyes de Westfalia, y por las leyes de la materia, en la medida que sean compatibles con la legislación interna de Westfalia.”*
 - **Solución de controversias:** El contrato contenía una cláusula que establecía:

“SOLUCIÓN DE CONTROVERSIAS. *Todas las disputas que surjan del presente contrato se resolverán finalmente según las Reglas de Arbitraje de la Cámara de Comercio Internacional por tres árbitros designados de conformidad con dichas Reglas. El arbitraje tendrá como*

sede Londres, Reino Unido. Las audiencias podrán celebrarse a través de culaquier metaverso, a elección de las partes.”

ProSkill AI: el software de GWA

14. En enero de 2024, GWA lanzó su propia herramienta, **ProSkill AI**, promocionada como una solución "revolucionaria" que analiza datos en tiempo real y ofrece recomendaciones estratégicas para jugadores de e-sports. Las características principales de ProSkill AI incluyen: (i) análisis predictivo de jugadas; (ii) generación de estrategias en tiempo real basadas en el desempeño del equipo contrario; y (iii) interfaz gráfica diseñada por Dansk Studio. El lanzamiento de ProSkill AI se llevó a cabo en Londres, en un evento transmitido por distintas plataformas.
15. En febrero de 2024, ESI descubrió que "ProSkill AI", que contenía funcionalidades y resultados similares a GameBoost AI. En específico, luego de ver reseñas de utilizar dicha herramienta, ESI sospechó que ProSkill AI replica funcionalidades y resultados idénticos a GameBoost AI, indicando que su desarrollo habría requerido acceso a los secretos comerciales de ESI. A raíz de ello, ESI inició una investigación que fue llevada a cabo por la consultora Watson & Co con el objeto de determinar si las similitudes de ambos softwares se debían a filtración de información.
16. El informe de Watson & Co. determinó que ambos softwares muestran coincidencias significativas en los algoritmos y los resultados generados y, sobre todo, que GWA había accedido ilegalmente a los secretos comerciales de GameBoost AI a través de ingenieros que trabajaron en el proyecto conjunto. Específicamente, el informe concluyó que el acceso ilegal a los secretos comerciales de la GameBoost AI, por parte de personal con equipo ubicado en direcciones de IP provenientes de Ucrania, se provocó en el mes de noviembre de 2023.
17. En respuesta, ESI envío una comunicación vía correo electrónico el 4 de julio de 2024 al CEO de GWA, que indicaba lo siguiente:

“Estimado Sr. Gómez,

Por la presente, en mi calidad de representante de E-Sports Innovations LLC. (“ESI”), me permito informarle de una situación que consideramos de suma gravedad. Tras un análisis detallado, hemos identificado que el software desarrollado por su entidad, ProSkill AI presenta un nivel significativo de similitud con uno de los productos desarrollados previamente por nuestra organización, ESI, específicamente del GameBoost AI.

Dichas similitudes abarcan características clave de diseño, funcionalidad y estructura, lo que suscita preocupaciones fundadas sobre una posible infracción de nuestros derechos de propiedad intelectual. Cabe destacar que ESI cuenta con la titularidad de los derechos correspondientes y se encuentra comprometida con la protección de su trabajo innovador y el respeto de las normativas aplicables en esta materia.

En este contexto, le solicitamos que proceda de inmediato a realizar una revisión interna para esclarecer esta situación. Asimismo, ESI se reserva expresamente el derecho de iniciar las acciones legales que considere pertinentes para salvaguardar sus intereses y proteger sus derechos.

Esperamos poder resolver esta cuestión de manera ágil y sin recurrir a instancias judiciales. No obstante, le instamos a tomar este comunicado con la seriedad que amerita y a contactarnos a la brevedad para discutir este asunto.

Quedamos atentos a su respuesta en un plazo de 10 días hábiles a partir de la recepción de esta comunicación. Puede dirigirse a mi atención mediante el correo electrónico bfsoto@esi.com.”

18. La noticia sobre las similitudes entre ambos softwares no tardó en viralizarse en redes sociales, luego de que un empleado de ESI publicara el siguiente comentario en la plataforma X:



Lionel Andrés Federer @lm.21_ 06 Ago

⋮

La demandita que le viene a la GWA por el GameBoost AI. Todos saben que esa IA es una copia. #iykyk #gwa #gameboost

151 290 1209 12130



19. A lo cual, GWA respondió lo siguiente mediante la comunicación de fecha 10 de agosto de 2024:

“Estimados señores,

Por medio de la presente, me dirijo a usted con relación a las recientes acusaciones emitidas por ESI, en las cuales se señala que el software desarrollado por nuestra entidad presenta similitudes indebidas con el de su empresa.

En primer lugar, cabe destacar que el ProSkill AI fue diseñado internamente por el equipo técnico de nuestra organización usando métodos y datos completamente originales. La ProSkill AI ha sido diseñada, desarrollada e implementada de manera completamente independiente, cumpliendo con los estándares de innovación y protección intelectual establecidos en la industria. En este sentido, no existe base alguna para las alegaciones planteadas.

Nuestro equipo técnico y legal ha confirmado que el código fuente, las funcionalidades y la arquitectura del software desarrollado por la Gaming World Alliance son originales y no guardan relación con ningún producto propiedad de E-Sports Innovations LLC. Cualquier similitud se debe al uso de técnicas comunes en la industria, como machine learning y análisis de big data, lo cual es de amplio conocimiento por parte de E-Sports Innovations LLC., que es información pública y común en la industria.

Asimismo, reiteramos nuestro firme compromiso con la protección de los derechos de propiedad intelectual de todas las partes y esperamos que esta aclaración contribuya a resolver cualquier malentendido.

Le solicitamos que, en adelante, se abstengan de emitir acusaciones infundadas que puedan dañar nuestra reputación. Nos reservamos el derecho de tomar las medidas legales necesarias para proteger los intereses de nuestra organización en caso de persistir estos señalamientos.

Por lo anterior, GWA niega rotundamente que uno de sus empleados haya accedido al código fuente o know-how protegido de GameBoost AI, pues los protocolos internos de la Organización son sumamente estrictos al respecto.”

Controversia

20. Durante los meses de agosto, septiembre y octubre de 2024, ESI y GWA sostuvieron reuniones respecto del desarrollo del GameBoost AI, así como del uso que dicho software tenía en los diversos torneos organizados por la GWA. En particular, según varias críticas, el GameBoost AI era un software confiable y más eficiente que la ProSkill AI, por lo cual resultó ser un éxito rotundo entre sus usuarios, situación no consentida por ESI, cuyas pretensiones pecuniarias al respecto no fueron aceptadas por la GWA.
21. Luego de varias reuniones entre ambas partes, ESI envió la siguiente comunicación a GWA el 28 de octubre de 2024:

“Estimados señores,

Por la presente, E-Sports Innovations LLC. en su calidad de titular de los derechos sobre el software GameBoost AI, se dirige a ustedes en relación con la controversia surgida a raíz del desarrollo y uso del GameBoost AI, la cual es de amplio conocimiento de ambas partes.

Conforme a la buena fe y con ánimo conciliatorio, nuestra entidad ha agotado todos los medios extrajudiciales a su alcance con el objetivo de resolver este asunto de manera amistosa. Sin embargo, tras los infructuosos intentos realizados para alcanzar una solución satisfactoria, lamentamos comunicar que consideramos agotada cualquier fase extrajudicial de negociación o resolución de este conflicto.

En virtud de lo anterior, les informamos que E-Sports Innovations LLC. procederá a ejercer las acciones legales que estime pertinentes para la defensa de sus derechos, incluyendo, pero no limitado a, el inicio de un procedimiento arbitral o judicial, así como, acciones penales en caso fuesen procedentes. Estas acciones estarán orientadas a la protección de nuestros intereses legítimos frente a las infracciones cometidas por Gaming World Alliance.

Sin otro particular, quedamos a su disposición para efectos estrictamente legales.”

22. Posteriormente, el 9 de diciembre de 2024, con fundamento en el acuerdo arbitral establecido en el Contrato de Colaboración, ESI presentó la solicitud de arbitraje ante la Cámara de Comercio Internacional. El listado no exhaustivo de pretensiones de ESI son las siguientes:

- ESI acudió al arbitraje para dirimir la controversia, pues el acuerdo arbitral contenido en el Contrato de Colaboración es extenso con relación a las controversias que pueden ser objeto de arbitraje al indicar que: *"Todas las disputas que surjan del presente contrato se resolverán finalmente según las Reglas de Arbitraje de la Cámara de Comercio Internacional por tres árbitros designados de conformidad con dichas Reglas."* Esto cubre la supuesta violación de secretos comerciales porque se deriva directamente de la relación contractual entre las partes, incluyendo el uso de GameBoost AI durante la colaboración.
- GWA ha incurrido en violación de los secretos comerciales relacionados con la GameBoost AI, debido a que el *know-how* transferido estaba protegido bajo acuerdos de confidencialidad y se utilizó de manera indebida. Según la ley interna de Westfalia, la información utilizada para desarrollar GameBoost AI cumple con los criterios de secreto comercial pues esta: (i) proporciona un valor económico a ESI; y, (ii) fue objeto de medidas razonables para mantener su confidencialidad.

- En especial, la violación se ha consumado pues: (i) Las pruebas periciales muestran que las funcionalidades y resultados de ProSkill AI son casi idénticos a los de GameBoost AI, lo que demuestra que GWA no podría haber desarrollado esta tecnología de forma independiente; y (ii) Los registros muestran intentos de acceso no autorizado por parte de empleados de GWA. Además, el correo interno de GWA demuestra que utilizó conocimientos derivados de GameBoost AI.
- En todo caso, debe considerarse que GWA utilizó información protegida para ganar una ventaja competitiva injusta en el mercado.
- Por el uso indebido de sus secretos comerciales y por los ingresos que GWA obtuvo mediante ProSkill AI, ESI solicita una indemnización.

23. Por su parte, GWA procedió a responder la solicitud de arbitraje rechazando los argumentos de ESI indicando que:

- La redacción del acuerdo arbitral no es suficientemente específica para incluir disputas relacionadas con secretos comerciales, ya que el contrato principal no abordaba explícitamente el desarrollo de nuevas tecnologías basadas en GameBoost AI. La disputa no está dentro del alcance de la cláusula arbitral porque la violación de secretos comerciales es una cuestión extracontractual y las alegaciones de ESI están fuera del ámbito acordado.
- La información alegada como *know-how* no tiene la protección legal que ESI reclama de conformidad con el Convenio de París para la Protección de la Propiedad Industrial, pues la legislación interna de Westfalia no incluye disposiciones específicas sobre que debe entenderse como secreto comercial.
- Los algoritmos y funcionalidades de ProSkill AI son fruto de un desarrollo independiente. GWA sostiene que su equipo técnico creó ProSkill AI sin acceder a la información protegida de ESI, pues argumentarán que cualquier similitud es coincidente o resultado de técnicas estándar en la industria. Para el efecto, debe considerarse que algunas metodologías y tecnologías utilizadas por GameBoost AI ya eran conocidas en la industria de esports, por lo que no califican como secretos comerciales.
- El uso de la GameBoost AI no representa una ventaja competitiva injusta en el mercado, situación que en todo caso no debe conocerse en el arbitraje.
- Cualquier similitud en los productos es resultado de prácticas de mercado legítimas, por lo cual es improcedente solicitar una indemnización al respecto.