



FM - 03

CERTIFICADO ELECTRÓNICO DE REGISTRO DE MARCA

REGISTRO: S087908 **TIPO DE REGISTRO:** MARCA DE SERVICIO
FECHA: 11/03/2026
VENCIMIENTO: 11/03/2041 **CLASE:** 41
INSCRIPCIÓN: 2022-000012

TITULAR: META PLATFORMS, INC.
PAÍS: ESTADOS UNIDOS DE AMÉRICA
DOMICILIO: 1601 WILLOW ROAD, MENLO PARK, CALIFORNIA 94025.

NOMBRE:
META

DESCRIPCIÓN DEL FACSIMIL:



PRODUCTOS SERVICIOS O ACTIVIDADES QUE DISTINGUE:

SERVICIOS DE ENTRETENIMIENTO; SERVICIOS DE PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA PARA TERCEROS; PUBLICACIÓN DE MATERIALES DE EDUCACIÓN, TALES COMO PUBLICACIÓN DE LIBROS, PERIÓDICOS, CIRCULARES Y PUBLICACIONES ELECTRÓNICAS; PUBLICACIÓN DE PERIÓDICOS EN LÍNEA NO DESCARGABLES, TALES COMO BLOGS (BLOGS) QUE OFRECE CONTENIDO DEFINIDO POR EL USUARIO, BLOGS QUE OFRECEN CONTENIDO PUBLICITARIO, DE MERCADEO Y NEGOCIOS ASÍ COMO BLOGS ACERCA DE REALIDAD VIRTUAL Y REALIDAD AUMENTADA; PROPORCIONAR RECURSOS DE PUBLICACIONES ELECTRÓNICAS E LÍNEA, NO DESCARGABLES, PARA DESARROLLADORES DE SOFTWARE; SERVICIOS DE ENTRETENIMIENTO Y EDUCACIÓN, TALES COMO PROPORCIONAR PUBLICACIONES EN LÍNEA, NO DESCARGABLES, ACERCA DE LA TECNOLOGÍA DE REALIDAD VIRTUAL A TRAVÉS DE UN SITIO WEB; SERVICIOS DE ENTRETENIMIENTO Y DE EDUCACIÓN, TALES COMO PROPORCIONAR PUBLICACIONES EN LÍNEA NO DESCARGABLES. ACERCA DE TECNOLOGÍA DE REALIDAD AUMENTADA A TRAVÉS DE UN SITIO WEB; SERVICIOS DE ENTRETENIMIENTO, TALES COMO PROPORCIONAR JUEGOS INTERACTIVOS Y JUEGOS CON VARIOS JUGADORES Y UN SOLO JUGADOR REALIZADOS A TRAVÉS DE INTERNET O REDES DE COMUNICACIONES; SERVICIOS DE ENTRETENIMIENTO, TALES COMO PROPORCIONAR VIDEOJUEGOS ***



Hendrick J. Perdomo Colmenares
Registrador (E) de la Propiedad Industrial
Resolución No. 055/2023 de fecha 07 de septiembre de 2023
Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela No. 42.720 de fecha 22/09/2023

DERECHO DE REGISTRO:

RECIBO Nº: 563669
FECHA: 09/04/2026

Fecha de Impresión: 30/04/2026

CONT. DISTINGUE *** EN LÍNEA, JUEGOS DE COMPUTADORA, JUEGOS ELECTRÓNICOS Y JUEGOS INTERACTIVOS; PROPORCIONAR UN JUEGO DE COMPUTADORA PARA USO A NIVEL DE RED POR LOS USUARIOS DE LA MISMA; PROPORCIONAR SOFTWARE DE JUEGOS EN LÍNEA, NO DESCARGABLES; SERVICIOS DE JUEGOS DE REALIDAD VIRTUAL PROPORCIONADOS A TRAVÉS DE INTERNET Y OTRAS REDES DE COMUNICACIONES; SERVICIOS DE JUEGOS DE REALIDAD AUMENTADA PROPORCIONADOS A TRAVÉS DE INTERNET Y OTRAS REDES DE COMUNICACIONES; SERVICIOS DE ENTRETENIMIENTO, TALES COMO PROPORCIONAR JUEGOS DE REALIDAD VIRTUAL, ENTRETENIMIENTO INTERACTIVO Y CONTENIDO Y EXPERIENCIAS DE REALIDAD VIRTUAL; SERVICIOS DE ENTRETENIMIENTO, TALES COMO PROPORCIONAR JUEGOS DE REALIDAD AUMENTADA, ENTRETENIMIENTO INTERACTIVO Y CONTENIDO Y EXPERIENCIAS DE REALIDAD AUMENTADA; SERVICIOS DE ENTRETENIMIENTO, TALES COMO PROPORCIONAR JUEGOS DE REALIDAD MIXTA, ENTRETENIMIENTO INTERACTIVO Y CONTENIDO Y EXPERIENCIAS DE REALIDAD MIXTA; SERVICIOS DE ENTRETENIMIENTO, TALES COMO PROPORCIONAR AMBIENTES DE REALIDAD VIRTUAL EN LÍNEA; SERVICIOS DE ENTRETENIMIENTO, TALES COMO PROPORCIONAR AMBIENTES DE REALIDAD AUMENTADA EN LÍNEA; PRODUCCIÓN DE VIDEOS DE REALIDAD AUMENTADA PARA PROPÓSITOS DE ENTRETENIMIENTO; PRODUCCIÓN DE VIDEOS DE REALIDAD VIRTUAL PARA PROPÓSITOS DE ENTRETENIMIENTO; SERVICIOS DE PRODUCCIÓN Y PUBLICACIÓN DE ENTRETENIMIENTO MULTIMEDIA; SERVICIOS DE ENTRETENIMIENTO EN LA FORMA DE SERVICIOS DE PRODUCCIÓN Y POSPRODUCCIÓN DE CONTENIDO DE ENTRETENIMIENTO MULTIMEDIA; SERVICIOS DE ENTRETENIMIENTO Y EDUCACIÓN, TALES COMO PROPORCIONAR PELÍCULAS NO DESCARGABLES, PROGRAMAS DE TELEVISIÓN, WEBCASTS, TRABAJOS AUDIOVISUALES Y MULTIMEDIA A TRAVÉS DE INTERNET, ASÍ COMO TAMBIÉN INFORMACIÓN, CRÍTICAS Y RECOMENDACIONES ACERCA DE PELÍCULAS, PROGRAMAS DE TELEVISIÓN, WEBCASTS, TRABAJOS AUDIOVISUALES Y MULTIMEDIA; PROPORCIONAR INFORMACIÓN ACERCA DE JUEGOS DE COMPUTADORA Y JUEGOS DE VIDEO EN LÍNEA A TRAVÉS DE INTERNET Y OTRAS REDES DE COMUNICACIONES; ORGANIZAR Y CONDUCIR CONFERENCIAS EDUCATIVAS; ORGANIZAR EXHIBICIONES, EVENTOS Y CONFERENCIAS EN LOS CAMPOS DE CULTURA, ENTRETENIMIENTO, EDUCACIÓN Y REDES SOCIALES PARA PROPÓSITOS NO EMPRESARIALES Y NO COMERCIALES; ORGANIZAR Y CONDUCIR COMPETENCIAS Y EVENTOS DE ENTRETENIMIENTO PARA JUGADORES DE JUEGOS MULTIMEDIA DE VIDEO, DE COMPUTADORA, ELECTRÓNICOS E INTERACTIVOS; SERVICIOS DE ENTRETENIMIENTO, TALES COMO ORGANIZAR Y CONDUCIR COMPETENCIAS PARA FOMENTAR EL USO Y DESARROLLO DE ENTRETENIMIENTO INTERACTIVO, REALIDAD VIRTUAL, REALIDAD AUMENTADA, ELECTRÓNICA DE CONSUMO Y SOFTWARE Y HARDWARE DE JUEGOS DE VIDEO DE ENTRETENIMIENTO; ORGANIZACIÓN DE EXHIBICIONES EN EL CAMPO DE ENTRETENIMIENTO INTERACTIVO, REALIDAD VIRTUAL, ELECTRÓNICA DE CONSUMO E INDUSTRIAS DE VIDEO JUEGOS DE ENTRETENIMIENTO PARA PROPÓSITOS CULTURALES Y EDUCATIVOS; OFRECER Y CONDUCIR CONCURSOS DISEÑADOS PARA RECONOCER, RECOMPENSAR Y ESTIMULAR A LAS PERSONAS Y GRUPOS QUE PARTICIPAN EN ACTIVIDADES DE SUPERACIÓN PERSONAL, REALIZACIÓN PERSONAL, SERVICIO CARITATIVO, FILAN-TRÓPICO, VOLUNTARIADO, SERVICIO PÚBLICO Y COMUNITARIO, ASÍ COMO ACTIVIDADES HUMANITARIAS, Y COMPARTIR EL PRODUCTO DEL TRABAJO CREATIVO; ORGANIZAR EXHIBICIONES, CONFERENCIAS Y EVENTOS EN EL CAMPO DEL DESARROLLO DE SOFTWARE PARA PROPÓSITOS EDUCATIVOS; OFRECER Y CONDUCIR CONCURSOS PARA PROPÓSITOS EDUCACIONALES Y DE ENTRETENIMIENTO PARA DESARROLLADORES DE SOFTWARE; SERVICIOS EDUCACIONALES, TALES COMO ORGANIZAR Y CONDUCIR CONFERENCIAS Y SEMINARIOS EN LOS CAMPOS DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL E INTERNET DE LAS COSAS; SERVICIOS EDUCACIONALES, TALES COMO ORGANIZAR Y CONDUCIR CONFERENCIAS, CURSOS, SEMINARIOS Y ENTRENAMIENTO EN LÍNEA EN LOS CAMPOS DE PUBLICIDAD, MERCADEO, REDES SOCIALES, INTERNET Y MEDIOS SOCIALES, ASÍ COMO LA DISTRIBUCIÓN DE MATERIAL RELACIONADO CON ESO; ORGANIZAR, PROMOVER Y CONDUCIR EXHIBICIONES, FERIAS Y EVENTOS PARA PROPÓSITOS COMERCIALES; ENTRENAMIENTO EN EL CAMPO DE TECNOLOGÍAS DE DISEÑO, PUBLICIDAD Y COMUNICACIONES; ENTRENAMIENTO EN EL CAMPO DE PLANIFICACIÓN DE MEDIOS ESTRATÉGICOS RELACIONADOS CON PUBLICIDAD, MERCADEO Y NEGOCIOS; PROPORCIONAR INFORMACIÓN EN EL CAMPO DE ENTRETENIMIENTO; PROPORCIONAR INFORMACIÓN DE ENTRETENIMIENTO QUE INCLUYE TEXTO, DOCUMENTOS ELECTRÓNICOS, BASES DE DATOS, GRÁFICOS, IMÁGENES FOTOGRÁFICAS E INFORMACIÓN AUDIOVISUAL, A TRAVÉS DE INTERNET Y OTRAS REDES DE COMUNICACIONES; PROPORCIONAR INFORMACIÓN PARA PROPÓSITOS EDUCACIONALES Y DE ENTRETENIMIENTO EN LOS CAMPOS DE ENTRETENIMIENTO, VIDA DE COLEGIO SECUNDARIO Y UNIVERSIDAD, ASÍ COMO GRUPOS DE INTERÉS SOCIAL Y DE LA COMUNIDAD; ALQUILER DE QUIOSCOS DE FOTOGRAFÍA Y VIDEOGRAFÍA PARA CAPTURAR, SUBIR, EDITAR Y COMPARTIR IMÁGENES Y VIDEOS; EDUCACIÓN; PROPORCIONAR ENTRENAMIENTO; ACTIVIDADES DEPORTIVAS Y CULTURA-LES; SERVICIOS DE ENTRETENIMIENTO, TALES COMO PROPORCIONAR VIDEOS EN LÍNEA QUE OFRECEN JUEGOS QUE ESTÁN SIENDO REALIZADOS POR TERCEROS; SERVICIOS DE JUEGOS EN LA FORMA DE PROPORCIONAR UN SITIO WEB PARA QUE LOS CONSUMIDORES TRASMITAN A OTROS LA FORMA DE JUGAR; ORGANIZAR Y CONDUCIR CONFERENCIAS EDUCACIONALES EN EL CAMPO DE DESARROLLO DE SOFTWARE; SEMINARIOS EDUCACIONALES, CLASES, SERIE DE ORADORES, CONFERENCIAS Y ENTRENAMIENTO EN EL CAMPO DE SOFTWARE DE CÓDIGO ABIERTO Y DESARROLLO DE SOFTWARE; SERVICIOS DE ENTRETENIMIENTO, TALES COMO SERIES EN PROGRESO DE COMEDIO, DRAMA, DOCUMENTALES, DOCU-SERIES, SERIES ANIMADAS, DE MISTERIO Y REALIDAD EN LA WEB Y TELEVISIÓN, TRASMITADAS POR INTERNET; PERIÓDICOS EN LÍNEA, TALES COMO BLOGS QUE OFRECEN CONTENIDO DE COMEDIA, DRAMA, DOCUMENTALES, DOCU-SERIES, DE ANIMACIÓN, MISTERIO, REALIDAD Y ENTRETENIMIENTO; PROPORCIONAR EN LÍNEA, NO DESCARGABLES, VIDEOCLIPS, VIDEOS, BLOGS, IMÁGENES, ILUSTRACIONES, ARTÍCULOS Y RESÚMENES DE ARTÍCULOS EN EL CAMPO DE COMEDIA, DRAMA, DOCUMENTALES, DOCU-SERIES, ANIMACIÓN, MISTERIO Y ENTRETENIMIENTO DE REALIDAD; PROPORCIONAR VIDEOS EN LÍNEA, NO DESCARGABLES, EN EL CAMPO DE LA COMEDIA, DRAMA, DOCUMENTALES, DOCU-SERIES, ANIMACIÓN, MISTERIO Y ENTRETENIMIENTO DE REALIDAD; SERVICIOS EDUCACIONALES, TALES COMO PROPORCIONAR PUBLICACIONES EN LÍNEA EN EL CAMPO DE CONTENIDO DE MEDIOS SOCIALES; SUMINISTRO DE INFORMACIÓN RELACIONADA CON CONTENIDO DE MEDIOS SOCIALES; PUBLICACIONES ELECTRÓNICAS EN LÍNEA REFERENTES A CONTENIDO DE MEDIOS SOCIALES; PUBLICACIÓN DE MATERIALES EDUCACIONALES, TALES COMO PUBLICACIÓN DE ARTÍCULOS, MANUALES, PERIÓDICOS Y BLOGS EN LOS CAMPOS DE DESARROLLO DE SOFTWARE, INTELIGENCIA ARTIFICIAL, APRENDIZAJE AUTOMÁTICO Y CONSTRUCCIÓN DE INTERFACES DE USUARIO; ORGANIZACIÓN Y CONDUCCIÓN DE TALLERES DE ENTRENAMIENTO; INFORMACIÓN DE RECREACIÓN; PRODUCCIÓN DE VIDEOS DE REALIDAD AUMENTADA; CONDUCCIÓN Y SUMINISTRO DE ACCESO A ENTRENAMIENTOS EN VIVO EN LÍNEA, INSTRUCCIONES Y SESIONES DE ACONDICIONAMIENTO FÍSICO; CONDUCCIÓN DE CLASES DE ACONDICIONAMIENTO FÍSICO; SERVICIOS EDUCACIONALES; SERVICIOS EDUCACIONALES, TALES COMO CONDUCCIÓN DE SEMINARIOS, CONFERENCIAS Y TALLERES EN LOS CAMPOS DE LA SALUD Y EL BIENESTAR; SERVICIOS EDUCACIONALES, TALES COMO ORGANIZACIÓN Y CONDUCCIÓN DE CONFERENCIAS Y SEMINARIOS EN LOS CAMPOS DE REALIDAD VIRTUAL, REALIDAD AUMENTADA, INTELIGENCIA ARTIFICIAL E INTERNET DE LAS COSAS; SERVICIOS DE PUBLICACIONES ELECTRÓNICAS; SERVICIOS DE ENTRETENIMIENTO Y EDUCACIÓN, TALES COMO PROPORCIONAR PELÍCULAS, PRO-GRAMAS DE TELEVISIÓN, WEBCASTS, TRABAJOS AUDIOVISUALES Y MULTIMEDIA NO DESCARGABLES A TRAVÉS DE INTERNET, ASÍ COMO TAMBIÉN INFORMACIÓN, CRÍTICAS Y RECOMENDACIONES ACERCA DE PELÍCULAS, PROGRAMAS DE TELEVISIÓN, WEBCASTS, TRABAJOS AUDIOVISUALES Y MULTIMEDIA; SERVICIOS DE ENTRETENIMIENTO, TALES COMO ORGANIZACIÓN Y CONDUCCIÓN DE COMPETENCIAS PARA FOMENTAR EL USO Y DESARROLLO DE ENTRETENIMIENTO INTERACTIVO, REALIDAD VIRTUAL, REALIDAD AUMENTADA, REALIDAD MIXTA, ELECTRÓNICA DE CONSUMO Y SOFTWARE Y HARDWARE DE VIDEOJUEGOS DE ENTRETENIMIENTO; SERVICIOS DE ENTRETENIMIENTO, TALES COMO PROGRAMAS DE CONCURSOS Y PREMIOS DE INCENTIVOS DESTINADOS A RECOMPENSAR A LOS PARTICIPANTES EN LOS PROGRAMAS DE RECOMPENSAS QUIENES HACEN EJERCICIOS, PARTICIPAN EN ACTIVIDADES DEPORTIVAS, PARTICIPAN EN ACTIVIDAD PARA PROMOCIONAR LA SALUD, HACEN LOGROS EN EJERCICIOS Y ACTIVIDADES DEPORTIVAS Y ALCANZAN METAS PERSONALES RELATIVAS A EJERCICIOS, ACTIVIDADES DEPORTIVAS Y CONDICIÓN FÍSICA; SERVICIOS DE ENTRETENIMIENTO, TALES COMO PROGRAMAS DE CONCURSOS Y PREMIOS INCENTIVOS DESTINADOS A RECOMPENSAR A LOS PARTICIPANTES DEL PROGRAMA QUE HACEN EJERCICIOS, TOMAN DECISIONES DE ALIMENTACIÓN SALUDABLE Y PARTICIPAN EN OTRAS ACTIVIDADES PARA PROMOCIONAR LA SALUD; SERVICIOS DE ENTRETENIMIENTO, TALES COMO PROGRAMAS DE PREMIOS INCENTIVOS PARA RECOMPENSAR A LOS PARTICIPANTES EN EL PROGRAMA QUE HACEN EJERCICIOS; SERVICIOS DE ENTRETENIMIENTO, TALES COMO OFRECER ACCESO A BASES DE DATOS ELECTRÓNICAS INTERACTIVAS Y EN LÍNEA DE CONTENIDO DEFINIDO POR EL USUARIO, CONTENIDO DE TERCEROS, FOTOS, VIDEO, AUDIO, MATERIAL VISUAL Y AUDIOVISUAL EN EL CAMPO DE INTERÉS GENERAL; SERVICIOS DE ENTRETENIMIENTO, TALES COMO OFRECER UN FORO EN LÍNEA PARA LA DISTRIBUCIÓN DE CONTENIDO, DATOS E INFORMACIÓN PARA ENTRETENIMIENTO Y PROPÓSITOS DE

REDES SOCIALES Y COMERCIALES; SERVICIOS DE ENTRETENIMIENTO, TALES COMO OFRECER INSTALACIONES EN LÍNEA PARA TRASMITIR CONTENIDO DE ENTRETENIMIENTO Y TRANSMISIÓN DE VIDEO EN VIVO DE EVENTOS DE ENTRETENIMIENTO; SERVICIOS DE ENTRETENIMIENTO, TALES COMO OFRECER INSTALACIONES EN LÍNEA PARA TRASMITIR CONTENIDO DE ENTRETENIMIENTO Y TRANSMISIÓN DE VIDEO EN VIVO DE EVENTOS DE ENTRETENIMIENTO; SERVICIOS DE ENTRETENIMIENTO, TALES COMO PROPORCIONAR AMBIENTES DE REALIDAD MIXTA EN LÍNEA; PRODUCCIÓN DE VIDEOS DE REALIDAD MIXTA; SERVICIOS DE PRODUCCIÓN MULTIMEDIA; PERIÓDICOS EN LÍNEA, TALES COMO BLOGS QUE OFRECEN COMENTARIOS, CONSEJOS E INFORMACIÓN EN LOS CAMPOS DE SALUD, BIENESTAR, SUEÑO, CONDICIÓN FÍSICA Y NUTRICIÓN; PERIÓDICOS EN LÍNEA, TALES COMO BLOGS; PERIÓDICOS EN LÍNEA, TALES COMO WEBLOGS (BLOGS) QUE OFRECEN CONTENIDO DEFINIDO POR EL USUARIO; ORGANIZACIÓN DE CONCURSOS Y PROGRAMAS DE PREMIOS INCENTIVOS PARA DESARROLLADORES DE SOFTWARE; ORGANIZACIÓN DE EXHIBICIONES Y EVENTOS PARA PROPÓSITOS CULTURALES, EDUCACIONALES O DE ENTRETENIMIENTO; ORGANIZACIÓN DE EXHIBICIONES Y EVENTOS EN EL CAMPO ENTRETENIMIENTO INTERACTIVO, REALIDAD VIRTUAL, REALIDAD MIXTA Y REALIDAD AUMENTADA, ELECTRÓNICA DE CONSUMO E INDUSTRIAS DEL ENTRETENIMIENTO DE LOS VIDEOJUEGOS, PARA PROPÓSITOS CULTURALES O EDUCACIONALES; ORGANIZAR EXHIBICIONES Y EVENTOS EN EL CAMPO DEL DESARROLLO DE SOFTWARE PARA PROPÓSITOS EDUCATIVOS; ORGANIZAR EXHIBICIONES EN EL CAMPO DEL ENTRETENIMIENTO INTERACTIVO, REALIDAD VIRTUAL, REALIDAD AUMENTADA, REALIDAD MIXTA, ELECTRÓNICA DE CONSUMO E INDUSTRIAS DEL ENTRETENIMIENTO DE LOS VIDEOJUEGOS, PARA PROPÓSITOS CULTURALES O EDUCACIONALES; ORGANIZAR EXHIBICIONES EN VIVO Y CONFERENCIAS EN LOS CAMPOS DE LA CULTURA, ENTRETENIMIENTO Y REDES SOCIALES PARA PROPÓSITOS NO MERCANTILES Y NO COMERCIALES; SERVICIOS DE ENTRENAMIENTO PERSONAL EN EL CAMPO DE LOS DEPORTES, EJERCICIOS, SALUD Y CONDICIÓN FÍSICA; SERVICIOS PARA COMPARTIR FOTOS Y VIDEOS; SESIONES PREGRABADAS DE ATLETISMO Y DE ACONDICIONAMIENTO FÍSICO; PROPORCIONAR UNA EVALUACIÓN DE CONDICIÓN FÍSICA Y UNA PUNTUACIÓN DE CONDICIÓN FÍSICA, ASÍ COMO UN PROGRAMA DE ENTRENAMIENTO PERSONALIZADO BASADO EN ESA EVALUACIÓN Y PUNTUACIÓN; PROPORCIONAR UN SITIO WEB QUE OFRECE ENTRENAMIENTO, INSTRUCCIONES Y SESIONES DE ACONDICIONAMIENTO FÍSICO; PROPORCIONAR UN SITIO WEB QUE OFRECE INSTRUCCIONES Y SESIONES DE ACONDICIONAMIENTO FÍSICO; PROPORCIONAR UN SITIO WEB QUE OFRECE INFORMACIÓN CON RESPECTO A ENTRENAMIENTO DE ACONDICIONAMIENTO FÍSICO Y DESARROLLO DE LA HABILIDAD ATLÉTICA; PROPORCIONAR UN SITIO WEB QUE OFRECE INFORMACIÓN CON RESPECTO A ENTRENAMIENTO DE CONDICIÓN FÍSICA, ENTRENAMIENTO FÍSICO, OBJETIVOS DE CONDICIÓN FÍSICA Y DESARROLLO DE HABILIDAD ATLÉTICA; PROPORCIONAR UN SITIO WEB QUE OFRECE INFORMACIÓN ACERCA DE DEPORTES, DESARROLLO DE HABILIDAD ATLÉTICA Y ENTRENAMIENTO DE CONDICIÓN FÍSICA; PROPORCIONAR UN SITIO WEB QUE OFRECE SESIONES PREGRABADAS DE ATLETISMO Y ACONDICIONAMIENTO FÍSICO; PROPORCIONAR ACCESO A SESIONES PREGRABADAS DE ATLETISMO Y ACONDICIONAMIENTO FÍSICO; PROPORCIONAR BASES DE DATOS INFORMÁTICAS, ELECTRÓNICAS Y EN LÍNEA EN EL CAMPO DE ENTRETENIMIENTO; PROPORCIONAR INFORMACIÓN DE ENTRETENIMIENTO A PARTIR DE ÍNDICES Y BASES DATOS DE INFORMACIÓN, DON-DE SE PUEDEN HACER BÚSQUEDAS, INCLUYENDO TEXTO, DOCUMENTOS ELECTRÓNICOS, BASES DE DATOS, GRÁFICOS, IMÁGENES FOTOGRÁFICAS E INFORMACIÓN AUDIOVISUAL, A TRAVÉS DE INTERNET Y REDES DE COMUNICACIÓN; PROPORCIONAR ENTRENAMIENTO DE GRUPO EN EL CAMPO DE DEPORTES, EJERCICIOS, SALUD Y CONDICIÓN FÍSICA; PROPORCIONAR INFORMACIÓN RELATIVA A DEPORTES, DESARROLLO DE HABILIDAD ATLÉTICA Y ENTRENAMIENTO DE CONDICIÓN FÍSICA A TRAVÉS DE UN SITIO WEB EN LÍNEA, OTRAS REDES INFORMÁTICAS Y DE COMUNICACIÓN ELECTRÓNICA Y A TRAVÉS DE SOFTWARE INFORMÁTICO PARA CONSOLAS DE JUEGO, COMPUTADORAS PERSONALES, DISPOSITIVOS DIGITALES PERSONALES Y TELÉFONOS INTELIGENTES; PROPORCIONAR RECURSOS EN LÍNEA PARA DESARROLLADORES DE SOFTWARE; PROPORCIONAR EN FORMA PREGRABADA DESAFÍOS ATLÉTICOS, ENTRENAMIENTO, SESIONES Y DESAFÍOS DE CONDICIÓN FÍSICA, ASÍ COMO EJERCICIOS A TRAVÉS DE UN SITIO WEB EN LÍNEA, OTRAS REDES INFORMÁTICAS Y DE COMUNICACIÓN ELECTRÓNICA, ASÍ COMO A TRAVÉS DE SOFTWARE INFORMÁTICO PARA CONSOLAS DE JUEGO, COMPUTADORAS PERSONALES, DISPOSITIVOS DIGITALES PERSONALES Y TELÉFONOS INTELIGENTES; SERVICIOS EDITORIALES, TALES COMO EDICIÓN DE PUBLICACIONES ELECTRÓNICAS PARA TERCEROS; PRODUCCIÓN DE VIDEOS DE REALIDAD VIRTUAL.