



Suicide Games

TERMO DE RESPONSABILIDADE LEGAL DA TREND MICRO

Adolescentes sensíveis sempre foram vítimas potenciais da depressão ou algo ainda pior. Problemas aparentemente insolúveis podem ser fortes demais para jovens nesta fase e aqueles com personalidade mais sensível podem cair na depressão. Temáticas pesadas em jogos eletrônicos e redes sociais podem agravar a situação e – em casos extremos – fomentar comportamentos suicidas.

Durante nossa pesquisa sobre o assunto, pudemos observar exemplos destes temas pesados voltados para estes jovens. No caso do desafio da Baleia Azul, originado na Rússia, esta influência era levada ao extremo, quando centenas [1] de jovens foram levados a cometer suicídio. De acordo com um relatório da polícia russa, 1339 grupos ligados ao tema foram encontrados em redes sociais, somente em 2017 [2].

Acreditamos que desafios como o Baleia Azul são um problema crescente na Rússia, na Ucrânia e na China, e podem se tornar em outros países, caso ganhem proporção internacional. Neste meio tempo, assuntos pesados na mídia podem impactar o lado mais obscuro de nossos adolescentes e começar a dar ideias ruins para eles. Estariam nossas crianças em risco? Possivelmente não, dependendo do perfil psicológico e da personalidade de cada um, mas cada um conhece seus filhos melhor que ninguém. Na pesquisa a seguir, mostramos como você pode usar tecnologia e informação para proteger sua família da melhor forma contra esta ameaça.

Sumário

03

Desafios que induzem ao suicídio,
o cenário mais extremo

08

Temas sombrios,
pensamentos sombrios?

09

Jogos questionáveis

14

Comunidade de jogos obscuros

18

Como podemos ajudar?

21

Conclusão

Desafios que induzem ao suicídio, o cenário mais extremo

Baleia Azul

O desafio da Baleia Azul ganhou grande destaque na mídia em 2016, inicialmente na Rússia [3], depois em nível internacional. Ele ficou conhecido como um **desafio** coletivo, baseado em redes sociais, de 50 dias, durante os quais os participantes deveriam cumprir tarefas como:

- Cortar-se com uma faca
- Acordar às 04:20 da manhã e assistir filmes de terror
- Resolver charadas
- Anunciar o status de “baleia” nas redes sociais
- Ficar em pé na beirada de um prédio alto
- Cutucar a mão com uma agulha
- Desenhar uma baleia numa parte do corpo com uma lâmina
- Ter a data de sua morte determinada e aceita
- Finalmente, no 50º dia, cometer suicídio

Muitas das notícias que vemos sobre o Baleia Azul apontam que ele surgiu na Rússia. O criador inicial, Philip Budeikin, foi **preso** [4] em 2016, mas isso não impediu que outros “grupos de morte” similares começassem a surgir rapidamente em resposta. As autoridades russas **prenderam** [5] vários administradores ligados a estes grupos ao longo de 2017. Estimativas apontam que, coletivamente, estes grupos foram responsáveis pela morte de centenas de jovens.

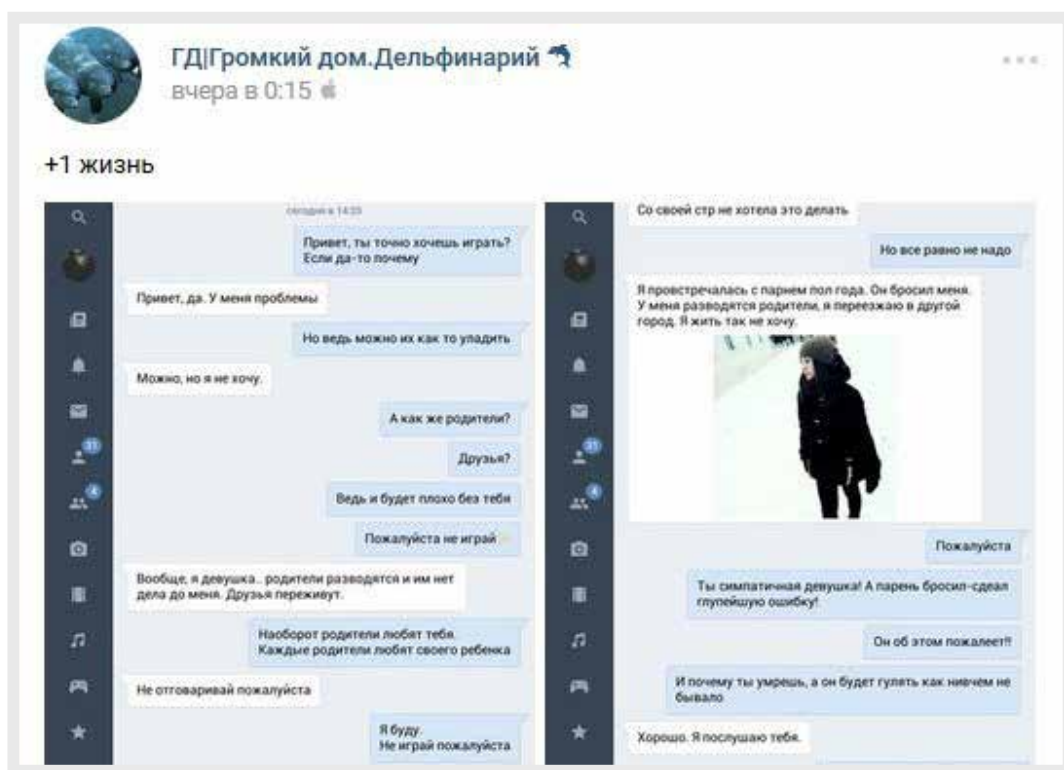
Philip Budeikin, o criador original do desafio, explicou o porquê de ter criado o nefasto jogo:

“Existem pessoas e existe o lixo humano. Quem não tem qualquer utilidade para a sociedade, quem causa ou vai causar dano para a sociedade. Eu estava fazendo a faxina na sociedade, eliminando estas pessoas. Tudo começou em 2013 quando eu criei a comunidade ‘f57’. Eu estava já trabalhando nessa ideia fazia 5 anos. Era preciso separar quem era gente e quem era lixo.”

Em nossa pesquisa, percebemos quais eram as principais estratégias usadas por estes grupos para induzir os jovens ao suicídio: mantê-los subjugados acabando com sua autoestima, fazer com que se sentissem parte de um grupo, apresentando a ideia de que a morte era uma forma de libertação e passando a ideia de que eles estariam fazendo um favor para a sociedade caso viessem a se matar. Para potencializar a mensagem, as vítimas eram levadas a se privarem de sono por vários dias, o que prejudicava seu senso crítico e facilitava a aceitação das instruções dos “Mestres” ou “Curadores” do jogo.

Relatos de vítimas incluem jovens na Rússia, Ucrânia, China e Espanha [6] e Estados Unidos [7].

Apesar de todo o frenesi midiático, não temos como confirmar nem mesmo se o desafio da Baleia Azul é, de fato, real. Embora muitas pessoas estejam falando sobre o assunto, é difícil dizer se há algo real por trás disso tudo. Na verdade, as hashtags ligadas ao tema no Twitter, por exemplo, são frequentemente empregadas por pessoas com interesses próprios: organizações de combate ao suicídio, investigadores e curiosos não-suicidas. Algumas teorias de conspiração chegam a afirmar que o Baleia Azul começou como uma farsa de Internet e, por causa da repercussão, tornou-se algo real. Não há como saber exatamente, mas se existe ao menos um fundo de verdade no relatos, e as notícias apontam que sim, há motivo para preocupação.



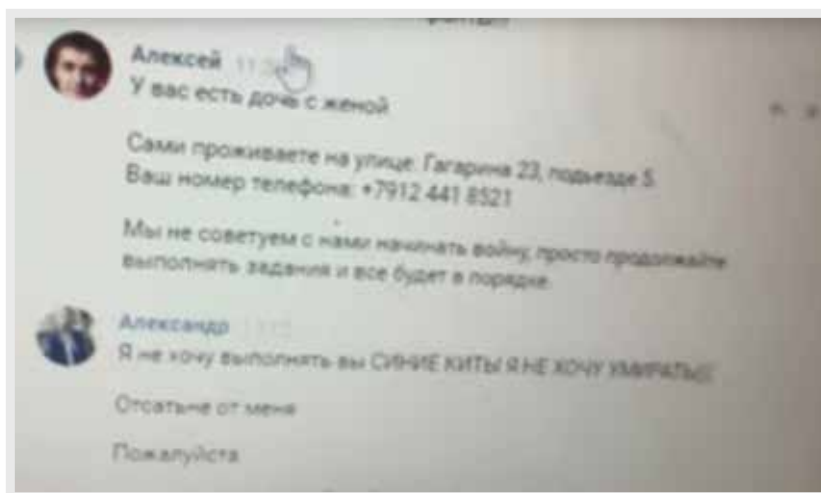
Tela de um grupo de discussão russo sobre o Baleia Azul divulgado em jornal russo [8]

No Brasil, existem relatos de possíveis vítimas em Goiânia [9], além de outros estados. A polícia prendeu também em Julho de 2017 um “curador” do jogo no Rio de Janeiro [10] que fora investigado pela aliciação de pelo menos 40 vítimas. Há também casos de curadores brasileiros fazendo vítimas em outros países, como Portugal [11].

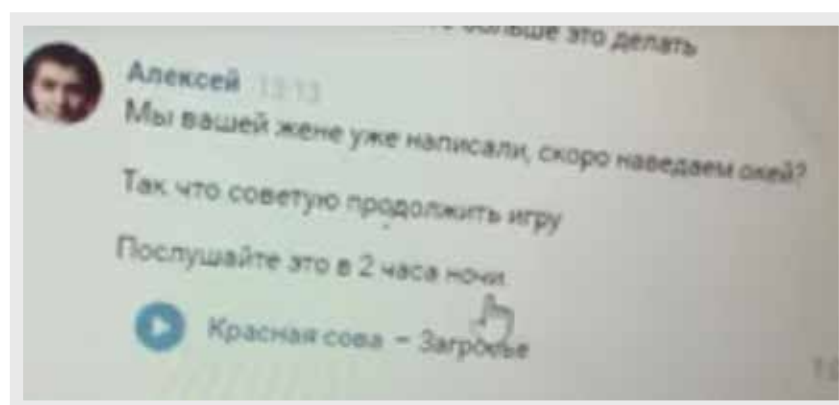
Coruja Vermelha

Em 2017, as notícias de um desafio suicida similar ao Baleia Azul surgiu na Ucrânia. O desafio conhecido como [Coruja Vermelha](#) [12] também envolve completar certas tarefas antes de tirar a própria vida. Os coordenadores do jogo pediriam que as vítimas ficassem acordadas e online por 12 dias consecutivos, o que pode ter levado as vítimas a perderem a capacidade de juízo sobre o que faziam.

Outro componente que pode ter feito este jogo ainda mais perigoso que o anterior foi o uso de geolocalização por IP e coleta de dados extremamente pessoais para chantagem caso o participante decidisse abandonar o jogo.



A figura mostra uma tentativa de chantagem. “Você tem mulher e filha. Você mora na rua Gagarina nº 23, entrada 5, fone 7912 441 8521.” A mensagem teria sido enviada por um curador do “Coruja Vermelha”.



“Já contatamos sua esposa e podemos fazer uma visita para ela logo mais, ok? Sugerimos que você continue o jogo. Ouça o áudio às 2 da manhã.”, ordena o curador.

Para manter o “jogador” acordado, o curador (ou os curadores) do desafio enviariam a seguinte mensagem:

- A Coruja nunca dorme?

E a resposta esperada é:

- A coruja nunca dorme.

Há rumores de que este desafio teria sido responsável pela morte de centenas de jovens, inclusive na Europa.

Até onde essas vítimas são reais é difícil dizer, mas é certo que estes desafios não são os únicos conteúdos ligados a suicídio que vimos na Internet. Pessoas com tendências depressivas podem acabar se deparando com outras fontes, como os jogos com temáticas excessivamente pesadas, que abordaremos em breve.

Momo

Este é outro desafio, de origem aparente no México quando em um grupo no Facebook um participante sugeriu que um número desconhecido fosse contactado via WhatsApp. A pessoa por trás do número misterioso exibia uma imagem de perfil um tanto assustadora, retirada da fotografia de uma escultura de “mulher-pássaro” de um artista japonês.

As mensagens de resposta deste número incluíam fotos de cenas de violência e agressão. A polícia do México também alertou que alguns dados pessoais da pessoa que contactava o número também eram expostos nas respostas, o que dava um tom de ameaça à conversa. Abaixo a imagem divulgada no Twitter da Unidade de Investigação de Delitos Informáticos do estado de Tabasco, no México.

BOLETÍN INFORMATIVO

MOMO: EL NUEVO JUEGO VIRALIZADO EN REDES SOCIALES

En las redes sociales circula la imagen de una mujer de apariencia aterradora. La llaman "Momo" e invita a quienes la vean a que le escriban a través de Whatsapp, si es que no temes que se aparezcá por las noches o te lance una terrible maldición.

¿DE DÓNDE VIENE?

La historia empezó en un grupo de Facebook, donde se refaba a los integrantes a entablar comunicación con un número desconocido, a pesar de venir acompañado de una advertencia.

Varios usuarios aseguraron que si le enviabas un mensaje a "Momo" desde tu celular, ésta respondía con imágenes violentas y agresivas. Incluso hay quienes afirman que les han contestado los mensajes con amenazas y revelando información personal.

ORIGEN DE LA IMAGEN

La imagen tiene su origen en una foto tomada de una cuenta de Instagram y se ha observado a varios usuarios asiáticos que posan justo a esta peculiar escultura que estuvo expuesta en un museo de Japón en 2016.

¿POR QUÉ ES PELIGROSO?

El riesgo de este reto entre los jóvenes y menores de edad es que los delincuentes pueden hacer uso de este "juego" para:

- Sacar o robar información personal
- Incitar al suicidio o a la violencia
- Acosar
- Extorsionar
- Generar trastornos físicos y psicológicos como: ansiedad, depresión, insomnio, etc.

(993) 3 16 65 50 ext. 4264 denunciadi@fiscaliatabasco.gob.mx

O WhatsApp tem mais de 120 milhões de usuários no Brasil, sendo muito presente entre jovens e adolescentes. Há relatos de que o Momo também seja promovido dentro do jogo Minecraft [13], muito jogado por milhares de crianças.

Temas sombrios, pensamentos sombrios?

Mesmo que não tenhamos a intenção de classificar conteúdos, não pudemos deixar de reparar na existência do que chamamos de “conteúdo de temáticas sombrias”. Estes incluem jogos, grupos em redes sociais, tweets e até apps. Conteúdos que induzem ao suicídio têm se tornado motivo cada vez mais forte para preocupação. Em razão disso, Mark Zuckerberg anunciou no final do ano passado que o Facebook havia começado a melhorar suas ferramentas de inteligência artificial para identificar quando algum usuário está expressando pensamentos suicidas dentro da rede [14].

De fato, acreditamos que a tecnologia pode nos ajudar a detectar estes indícios e, talvez, ser capaz de agir antes que uma tragédia ocorra.

Começamos a procurar por comunidades e grupos online onde poderíamos encontrar este tipo de conteúdo e ficamos chocados ao constatar a forma com que certos temas como amor e morte são abordados por alguns jogos. Uma mensagem recorrente é que ideias como morrer ou “perder sua alma” são aceitáveis. Este é, também, um dos aspectos ligados a desafios suicidas como o Baleia Azul, onde pessoas supostamente tentam convencer jovens de que estavam perdendo tempo só por estarem vivos.

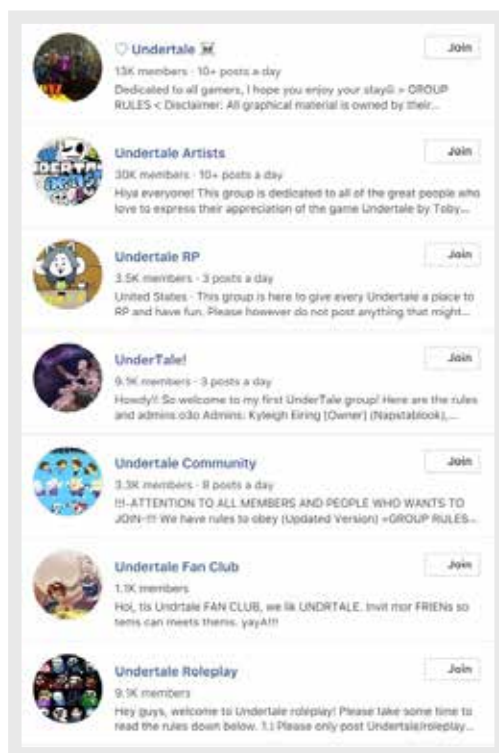
Adolescentes muitas vezes estão em um momento particularmente sensível e muitas das situações que vivem podem vir a confirmar seus sentimentos ilusórios de inutilidade existencial. Acreditamos que os pais têm o direito de saber se e quando seus filhos são expostos a este tipo de conteúdo.

Queremos destacar que os jogos relacionados a seguir não são, necessariamente, maus, apenas exibem conteúdos que podem ser questionáveis, dependendo de como os adolescentes reagem a seus “temas sombrios”. Também não são os únicos, apenas são os que percebemos ser os mais populares e fáceis de serem encontrados.

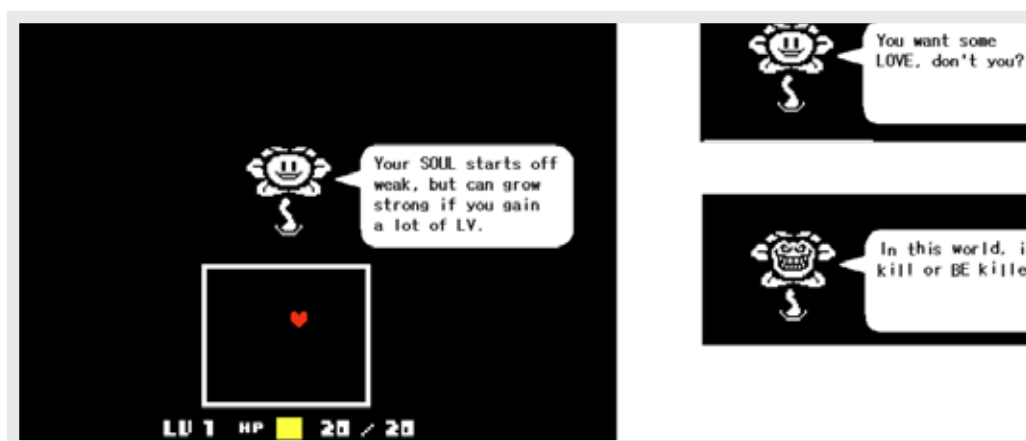
Jogos questionáveis

Undertale

O Undertale é um jogo conhecido que conecta milhares de jogadores ao redor do mundo. Entendemos que cada jogo tem seu próprio senso de fantasia, mas a linguagem usada nele é bastante direta. Os personagens se referem ao jogador de forma bastante pessoal, abordando tópicos raramente discutidos em outros jogos populares. Uma busca rápida no Facebook mostra o quanto ele é popular:



Durante o jogo, muitos personagens parecem, em princípio, inofensivos e desarmados, mas eles se tornam maus de repente e falam sobre amor como sendo algo inatingível.



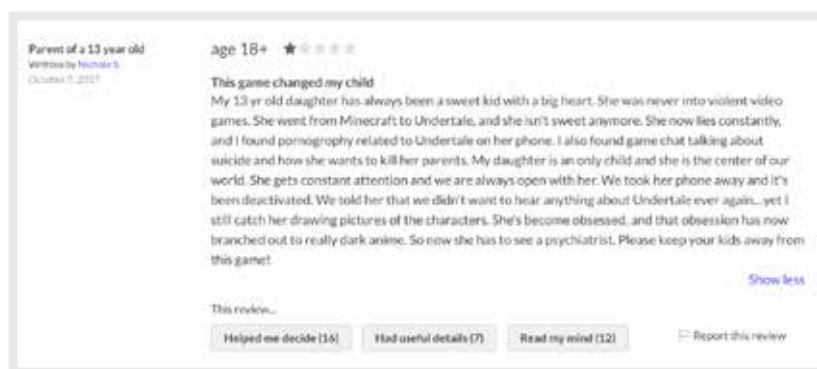
O site Common Sense Media é um portal que avalia conteúdos midiáticos. As avaliações deste jogo encontradas lá reforçam nossa ideia de que este material pode dar motivo para preocupação. Um usuário que se identifica como “Maria P.” afirmou ser a mãe de um menino de 11 anos que mudou drasticamente seu comportamento após começar a jogar Undertale:



Maria P. relata que após comprar o jogo seu filho perdeu o interesse em sair de casa, não liga mais para seus amigos, suas notas na escola baixaram drasticamente e ele teria começado a mentir sobre o que fazia online.

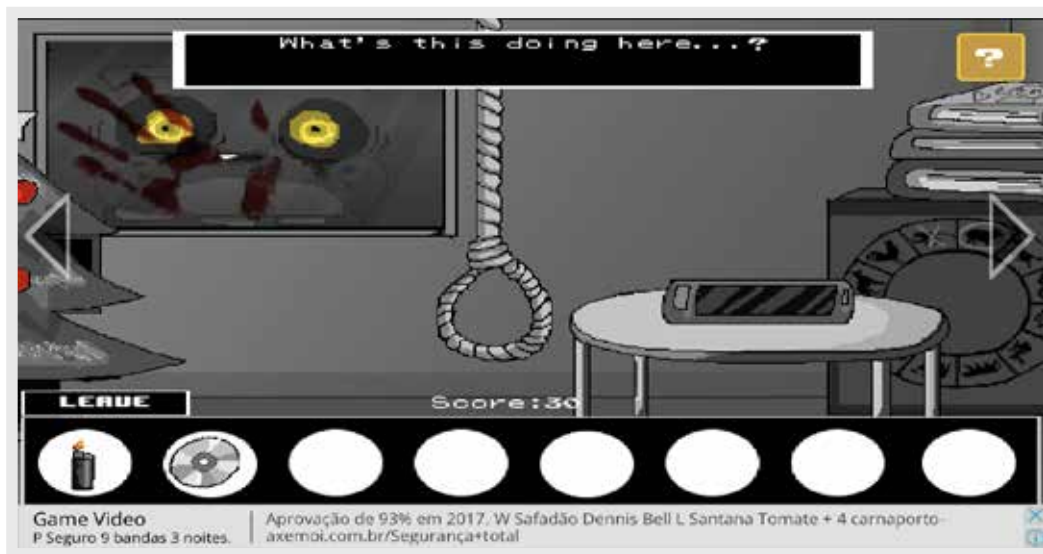
Relatos de jovens apresentando comportamento isolacionista, mentindo para pais e apresentando mudanças radicais de comportamento são motivo claro para preocupação.

No mesmo portal, outro usuário que se identifica como pai de uma menina de 13 anos, também se queixava do jogo. Ele chegou a mencionar que sua filha começou a falar de suicídio e sobre matar os pais:



Outras relatos indicam que o jogo tem uma comunidade associada a ele, onde os jovens se juntam para conversar. Assuntos incluem sexo, morte, (falta de) amor e outros assuntos correlatos. Outros comentários, por outro lado, apenas dizem que estas opiniões negativas estão erradas e o jogo, na verdade, é ótimo. Independentemente de opiniões sobre o jogo, entendemos que os pais gostariam de saber se e quando seus filhos estão discutindo publicamente assuntos como estes e de quem estão recebendo influência e orientações sobre temas tão sensíveis.

Can You Escape Love

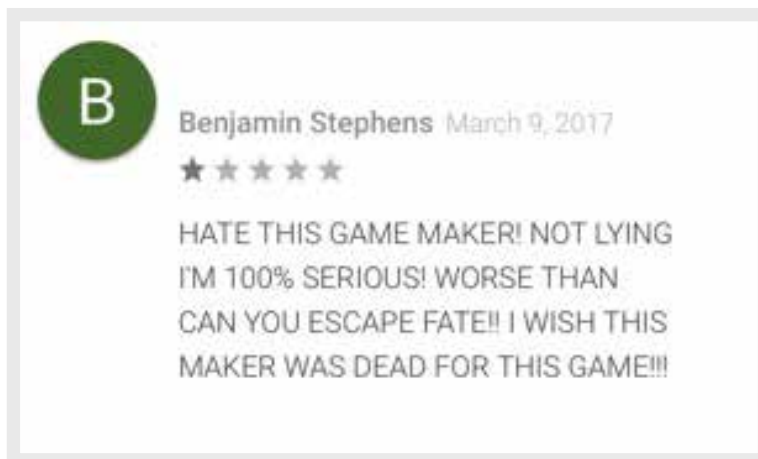


No “Can You Escape Love”, tirando o nome engraçado (“Você consegue escapar do amor?” em inglês), vemos algumas coisas assustadoras. Na cena acima, não há explicação para a forca no meio da sala escura, mas ela é claramente sugestiva. Aliás, em um dos desafios do jogo, é necessário enforcar um ursinho de pelúcia nela. Note também a marca da palma de uma mão com o que parece ser sangue na parede, o que sugere violência na cena.

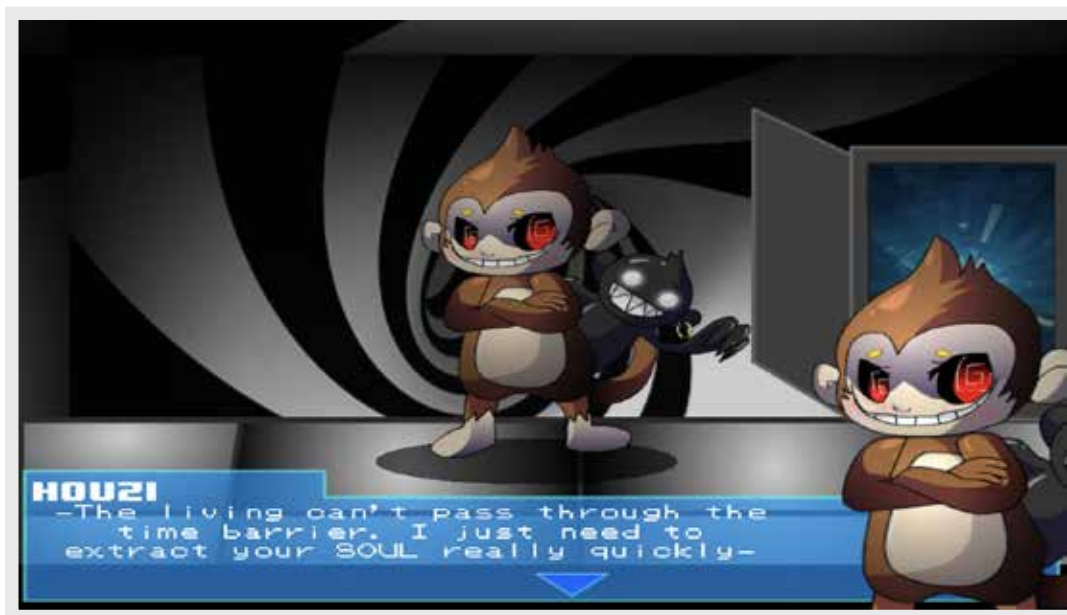


Assim como no Undertale, a linguagem do jogo pode ser inapropriada para algumas idades. Mesmo entre jogadores há bastante ódio em algumas colocações, como neste comentário retirado do Google Play:

A pessoa que comenta diz desejar a morte do criador deste jogo, alegando que este é pior que um outro, que abordamos a seguir.



Can You Escape Fate



No "Can You Escape Fate", outro jogo inspirado pelo Undertale, o antagonista – um macaco maligno – às vezes é bom, às vezes é maldoso com o jogador. Entre os muitos tópicos envolvidos, notamos solidão, necessidade de exposição em redes sociais e morte.

Esses jogos envolvem muito diálogo. Às vezes eles mais parecem com uma história interativa do que um jogo, efetivamente. Ao invés de requerer habilidade para escapar de inimigos, os personagens ficam falando sobre morte, amor e assuntos similares. O jogador precisa escolher o que responder, o que, em geral, envolve ser ameaçado por inimigos que tentam matar seu personagem enquanto falam o porquê de fazerem isso.

Yume Nikki

Este é mais um RPG que tem um desafio suicida como tema central. Veja a avaliação do [TheGamer.com](#):

“O Yume Nikki coloca o jogador no controle da Matsudoki, uma menina que, como Thomas, é atormentada por sonhos perturbadores. [...] o Yume Nikki não permite aos jogadores salvarem a personagem do suicídio. Quem joga pela primeira vez não sabe, mas o jogo os força a completar tarefas aleatórias que, em última instância, contribuem para a morte da Matsudoki.”

Não podemos deixar de notar a semelhança entre estes jogos e os desafios suicidas, onde o jogador precisa completar desafios até o chegar ao último momento de sua vida.

Estes jogos estão disponíveis nas lojas de apps dos principais smartphones e computadores de modo que qualquer um pode baixá-los e jogá-los. Embora alguns estejam sinalizados como recomendados para maiores de 9 anos, acreditamos que os pais devam tomar cuidado com eles e devam, sim, participar sobre estes conteúdos serem apropriados para seus filhos ou não.

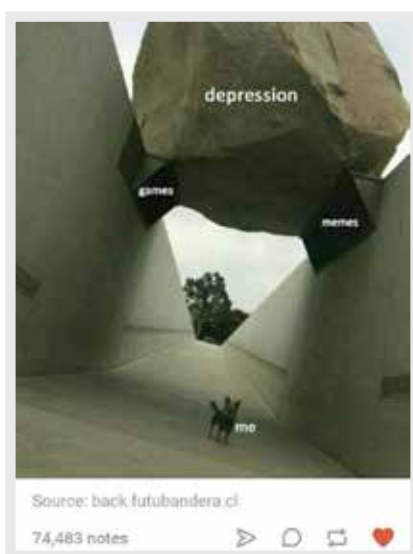
Comunidade de jogos obscuros

Enquanto procurávamos por possíveis participantes de jogos suicidas, encontramos conteúdos compartilhados por estes jovens supostamente depressivos nas redes sociais. Estas imagens recorrentes eram todas focadas na inevitabilidade da morte, depressão e suicídio como um objetivo positivo. É possível que haja uma conexão entre estes usuários “depressivos” e potenciais jogadores dos desafios suicidas. Só o fato de que estes memes existem na Internet é prova mais do que suficiente de que estes jovens precisam de ajuda e requerem nossa atenção.

There comes a point where
you no longer care if
there's a light at the end
of the tunnel or not.

You're just sick of the
tunnel”

- Ranata Suzuki



A imagem acima relaciona a possível depressão com os jogos e os memes, no sentido de estes últimos serem “o que segura” os jovens de se afundarem na depressão. O problema é que estes jogos apenas distraem os adolescentes do problema e não o sana. Em alguns casos, pode até agravar, caso incitem o suicídio ou considerem tal ideia, como os que apresentamos.



“Eu não ligo se eu morrer”



“Incrível o quanto mangas compridas e um sorriso falso podem seconder”

A comunidade desses jogos mais sombrios parece estar muito ligada a assuntos mórbidos. Encontramos diversos grupos de trocas de mensagem que aparentemente estavam ligadas apenas a jogos, mas era comum encontrar jovens discutindo temas sombrios como tristeza, depressão e mesmo a morte. A captura de tela a seguir é de um grupo de WhatsApp no Brasil onde um jovem enviou o que seria uma mensagem de despedida.



Gabriel se matou após esta mensagem, enviada em fevereiro de 2018. Ele pulou do alto de um prédio em Goiás [9]. A reportagem afirma que a polícia descobriu que ele estava jogando o Baleia Azul e o desafio da morte estava sendo tratado realmente como um jogo no grupo que, a julgar pelo nome, tratava de um grupo de discussões sobre jogos, de fato.



Gabriel havia se cortado muitas vezes como parte do desafio. Isso incluiu fazer o desenho de uma baleia no braço e a palavra “sim”, conforme as regras do jogo.



Suposta imagem de Gabriel minutos antes de pular do prédio e se matar.

Ele também se despedira dos amigos no grupo de WhatsApp da escola. Outros alunos não entenderam a mensagem e responderam com pontos de interrogação, mas Gabriel, à esta altura, já estava prestes a cometer suicídio.



Perigos iminentes

Acreditamos que existe um perigo psicológico que envolve estas comunidades de “jogos sombrios”, além do óbvio perigo físico que um “desafio suicida” representa para os jovens envolvidos. O fato destas comunidades terem milhares de jovens entre seus fãs e seguidores representa um perigo iminente para sua formação de opinião e consciência sobre si mesmos. Mesmo as publicações falsas podem ter um efeito devastador, como demonstramos em nosso estudo sobre “fake news”. [15]

Até apps teoricamente inofensivos podem representar um certo perigo. No Brasil, por exemplo, usuários ensinaram o SimSim, um app no estilo “amigo virtual” que se utiliza de inteligência artificial, para a ter um comportamento “[maligno](#)” [16]. O SimSim começou a dizer coisas estranhas e aleatórias para os jovens usuários, como “sou grosseiro para satisfazer minha alma”.

Quem está por trás de tudo?

Em relação aos desafios suicidas, os criadores nunca foram confirmadamente identificados, embora diversas agências de combate ao crime tenham prendido os chamados “operadores” em alguns países. Nem mesmo a prisão do dito criador do Baleia Azul na Rússia confirmou a autoria, o que entendemos ser muito difícil. De fato, qualquer um pode criar um grupo em alguma rede social e começar a procurar candidatos para participar; a natureza destas atividades é muito descentralizada e, portanto, difícil de ser rastreada e monitorada. Por isso algumas plataformas já empregam inteligência artificial (IA) em conjunto com analistas humanos para tentar encontrar evidências de comportamento suicida em suas redes.

O que entendemos por jogos “sombrios” são, na verdade, jogos comuns – do ponto de vista técnico – criados por empresas pequenas ou desenvolvedores independentes. Não sabemos ao certo o que os motiva a criar estes jogos. Talvez busca por popularidade ou simples lucro? Ou talvez eles acreditem na mensagem central dos jogos? Alguns são distribuídos de graça, mas os desenvolvedores ainda ganham dinheiro com anúncios – e não há nada de errado com este modelo de negócios, é bom frisar. Também não observamos atividades maliciosas vindas destas empresas: nada de malwares embutidos ou roubo de dados, por exemplo.

Como podemos ajudar

Em 2017, a Rússia endureceu [17] a lei contra a incitação de suicídio. Autoridades, redes sociais e voluntários têm realizado esforços para detectar e minimizar o impacto destes jogos na Internet:



Imagens de grupos fechados pela polícia russa na rede social VK (o “Facebook russo”)

Desde 2008, a Trend Micro tem trabalhado em um programa chamado Internet Safety for Kids and Family [18], conhecido pela sigla ISKF, onde todo o conteúdo de ações são voltados para a segurança e privacidade na Internet, principalmente de crianças e adolescentes. No portal, disponível somente em inglês por enquanto, são oferecidos recursos de comunicação com jovens e dicas de conscientização.

Existem também softwares que buscam oferecer algum nível de controle do que se é acessado na Internet pelos jovens. A maioria das soluções da Trend Micro oferece o recurso de controle parental, onde os pais definem que categoria de websites podem ser acessados, além de outras configurações.

Um bom exemplo de software desenvolvido nessa direção é o Google Family Link [19], que ajuda os pais a ter mais clareza em relação ao que os filhos estão fazendo, sem que tenham que acessar os conteúdos diretamente, o que prejudica a relação de confiança.

Conclusão

É importante reiterar que não podemos classificar o que chamamos de “jogos sombrios” acima como “perigosos” em si. Ao invés disso, entendemos que eles são questionáveis, dado o perfil psicológico dos potenciais jogadores. Durante nossa pesquisa, notamos substanciais semelhanças entres estes jogos de temática sombria e desafios suicidas como o Baleia Azul e o Coruja Vermelha. Acreditamos fortemente que trivializar a morte e o suicídio pode ter um impacto negativo no público adolescente, que é mais vulnerável. Nosso objetivo é ajudar pais por meio da tecnologia a ter uma visão mais abrangente dos conteúdos que seus filhos podem estar consumindo. Se, na condição de pai, você sentir que seu filho está em perigo, queremos alertá-lo para que você possa blindá-lo contra este tipo de conteúdo.

Acreditamos que estar perto dos filhos é uma medida importante. Existem muitas formas de se manter uma relação saudável com seus filhos e ajuda profissional pode ser de grande importância para este processo. Ao ser perguntada sobre o que aconselha aos pais de crianças e adolescentes para prevenir o pior, a adolescente de 18 anos que tentou suicídio em Portugal disse à RTP: “Aconselharia dar mais atenção aos filhos, porque nessa altura eu estava carente”.

Portanto, ter a confiança dos filhos é fundamental. Entender o que eles fazem na Internet também. Numa era em que pessoas estão conectadas quase 24h por dia, conhecer bem seus hábitos e como se sentem se torna parte fundamental do bom relacionamento.

- [1] <https://www.obozrevatel.com/crime/13206-sinij-kit-politsiya-ozvuchila-shokiruyuschuyu-statistiku-po-grupparam-smerti-v-ukraine.htm>
- [2] <https://ria.ru/society/20171003/1506087897.html>
- [3] <https://www.dailymail.co.uk/news/article-4709894/Blue-Whale-suicide-game-ringleader-jailed-Russia.html>
- [4] <https://iz.ru/news/664617>
- [5] <http://www.dailymail.co.uk/news/article-4835980/Teen-convicted-dozens-children-commit-suicide.html>
- [6] <http://www.elmundo.es/f5/comparte/2017/03/06/58bd35f9468aeb58078b456e.html>
- [7] <https://www.dailymail.co.uk/news/article-4685334/Teen-livestreamed-suicide-internet-challenge.html>
- [8] <https://ria.ru/society/20170220/1488297018.html>
- [9] <https://www.dm.com.br/cotidiano/2018/02/uma-morte-inexplicavel.html>
- [10] <https://www1.folha.uol.com.br/cotidiano/2017/07/1902136-policia-civil-faz-operacao-contr-o-jogo-baleia-azul-em-nove-estados.shtml>
- [11] <http://ensina.rtp.pt/artigo/baleia-azul-o-testemunho-da-primeira-vitima-do-jogo/>
- [12] <https://www.youtube.com/watch?v=mBhXWZ17GfA>
- [13] <https://www.facebook.com/zuck/posts/10104242660091961>
- [14] <https://www.bbc.com/portuguese/salasocial-44961410>
- [15] <https://www.trendmicro.com/vinfo/us/security/news/cybercrime-and-digital-threats/fake-news-cyber-propaganda-the-abuse-of-social-media>
- [16] <https://tecnologia.uol.com.br/noticias/redacao/2018/04/24/simsimi-app-de-conversa-com-inteligencia-artificial-e-risco-para-criancas.htm>
- [17] <https://lenta.ru/news/2017/06/07/zakon/>
- [18] <http://internetsafety.trendmicro.com>
- [19] <https://families.google.com/familylink/>

Created by:

TrendLabs

The Global Technical Support and R&D Center of TREND MICRO

TREND MICRO™

Trend Micro Incorporated, a global leader in cybersecurity solutions, helps to make the world safe for exchanging digital information. Our innovative solutions for consumers, businesses, and governments provide layered security for data centers, cloud environments, networks, and endpoints. All our products work together to seamlessly share threat intelligence and provide a connected threat defense with centralized visibility and control, enabling better, faster protection. With over 6,000 employees in over 50 countries and the world's most advanced global threat intelligence, Trend Micro secures your connected world. For more information, visit www.trendmicro.com.



Securing Your
Connected World