

Caracterização e avaliação do controle de acesso dos servidores do Discord para o público infantil e adolescente*

Kênia C. Gonçalves^{1,2}, Maria Eduarda M. B. Simões¹
Renato M. Filho¹, Jussara M. Almeida²

¹ Informática e Comunicação - Campus Sabará
Instituto Federal de Minas Gerais (IFMG) – MG, Brasil

²Departamento de Ciência da Computação
Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG) – Belo Horizonte, MG, Brasil

kenia.carolina@ifmg.edu.br, membsimoes@hotmail.com

renato.miranda@ifmg.edu.br, jussara@dcc.ufmg.br

Abstract. *Discord is a tool that is already present in people's daily lives as a support for various tasks. Since they are not excluded from the digital context, children and adolescents also end up using the platform. This work provides a characterization of public Discord servers identified through keyword searches related to the child and adolescent public. The servers are organized into channels of different types that can shape the way users interact. Additionally, the servers were categorized into those explicitly targeting children and adolescents and those explicitly intended for adults. Access controls were evaluated using personas. The results indicate that, despite the platform's moderation efforts, they are still not effective in ensuring the safety of children and adolescents.*

Resumo. *O Discord é uma ferramenta que já está presente no dia a dia das pessoas como apoio de diversas tarefas. Por não estarem excluídas do contexto digital, crianças e adolescentes também acabam utilizando a plataforma. Este trabalho traz uma caracterização de servidores públicos do Discord encontrados por meio de palavras-chave de busca relacionadas ao público infantil e adolescente. Os servidores estão organizados em canais de diversos tipos que podem moldar a maneira como ocorre a interação dos usuários. Além disso, os servidores foram categorizados em servidores que explicitamente fazem referência ao público infantil e adolescente e aqueles que fazem referência explícita ao público adulto. Foram avaliados os controles de acesso desses servidores por meio de personas. Os resultados indicam que, apesar dos esforços de moderação da plataforma, ainda não são eficazes para garantir a segurança do público infantil e adolescente.*

1. Introdução

Criado em 2015 por Jason Citron, CEO, e Stanislav Vishnevskiy, CTO, o Discord surgiu da necessidade de seus fundadores, entusiastas de jogos, que buscavam uma plataforma confiável para comunicação durante partidas dos jogos *online*. Diante deste desafio, decidiram desenvolver um aplicativo acessível tanto para computadores quanto para

*Este trabalho contou com apoio do CNPq, CAPES, Instituto Nacional de Ciência e Tecnologia em Inteligência Artificial Responsável para Linguística Computacional e Tratamento e Disseminação de Informação (INCT-TILD-IAR), FAPEMIG e IFMG-Sabará.

dispositivos móveis, voltado à comunidade *gamer*. A ideia central era resolver um problema comum: “Como conversar facilmente com amigos enquanto jogam juntos *online*?”. Essa dificuldade vivenciada pelos criadores motivou a criação da rede social¹. Desde seu lançamento em 2015, o Discord tem registrado um crescimento expressivo em sua base de usuários. Em 2019, a plataforma contava com 56 milhões de usuários ativos mensais e, em 2021, esse número saltou para 150 milhões [Browning 2021b]. Atualmente, estima-se que o Discord tenha aproximadamente 200 milhões de usuários ativos por mês¹. O Brasil ocupa o segundo lugar com 115,9 milhões de usuários, ou 12,8% do tráfego global mensal do aplicativo [Review 2025]. Apesar de, inicialmente, ter sido voltada para o público *gamer*, a plataforma Discord hoje é amplamente utilizada por diversos grupos, como os amantes de música, estudantes e entusiastas de criptomoedas, tornando-se um espaço dinâmico para interações sociais e discussões temáticas [Browning 2021b]. As crianças e adolescentes não estão isentas do uso desta plataforma, que já faz parte do dia a dia e é utilizada como ferramenta de comunicação por eles [Browning 2021a].

O uso desta ferramenta pelo público infantil e adolescente levanta preocupações sobre a exposição a conteúdos inadequados e como a plataforma garante uma interação segura e adequada destes usuários conforme as legislações e regulamentações locais [Brasil 1990]. Casos alarmantes evidenciam essa preocupação, como, por exemplo, o caso de um adolescente de 17 anos, influenciado por membros de um servidor no Discord, recentemente ateou fogo em um morador de rua enquanto transmitia ao vivo, atendendo a um desafio proposto por outros usuários [Lucchese and Amato 2025]. Em outro episódio, uma menina de 12 anos, com histórico de transtorno de estresse pós-traumático e depressão, tentou suicídio após sofrer bullying no Discord, levando à sua internação em uma unidade psiquiátrica [Thompson and Munjal 2024]. Eventos extremos como estes, e em demais redes sociais, trazem à tona a relevância de entender como a plataforma está sendo utilizada por este público vulnerável e em formação. Além de como novas tecnologias e ferramentas computacionais podem ser desenvolvidas ou adaptadas para protegê-los [Commission 1998].

São diversos os estudos que avaliam o uso de redes sociais como Instagram [Zhao et al. 2022, Caetano et al. 2023, Ali et al. 2022], Youtube [Ma et al. 2024, Figueiredo et al. 2020, Alqahtani et al. 2023], TikTok [Pedrouzo and Krynski 2023], entre outras, pelo público infantil e adolescente. Existem outros estudos que estão relacionados ao Discord, como seu impacto no discurso político durante as eleições [Buzelin et al. 2025], seu papel em debates sobre saúde mental na pandemia [Bento et al. 2024] e sua utilidade na compreensão de programas de software [Raglianti et al. 2022]. Estudos anteriores também exploraram como os servidores e os meios de comunicação do Discord evoluem ao longo do tempo e o volume de informações expostas [Hoseini et al. 2020].

Dentro da plataforma Discord, os usuários podem criar servidores, que funcionam como espaços virtuais para interagir. O controle do servidor é realizado pelos administradores e moderadores, que gerenciam os canais, cargos e permissões dos demais usuários². Os canais são espaços de interação dos usuários em um determinado contexto/tópico através de mensagens de texto/mídia e voz/vídeo. Os servidores do Discord podem ser

¹<https://discord.com/company>

²<https://discord.com/blog/starting-your-first-discord-server>

de amigos ou da comunidade³, que são acessíveis apenas por um convite exclusivo para participação. Já os servidores da comunidade são públicos, com links permanentes que não expiram. Para facilitar a descoberta de novos servidores públicos, o Discord oferece a funcionalidade *Discovery* [Clyde 2021], que possibilita encontrar e entrar em servidores da comunidade conforme os interesses do usuário. Neste contexto, existem os desafios específicos na moderação de conteúdo, especialmente na fiscalização de canais de voz, onde a comunicação ocorre em tempo real [Jiang et al. 2019]. Ainda assim, há uma lacuna na literatura no que diz respeito à forma como o público infantil e adolescente se comunica, tanto na forma como se dá a interação quanto no que tange ao controle de acesso e moderação de conteúdo, na plataforma.

Este trabalho, buscando diminuir esta lacuna no estado da arte, apresenta os resultados de um projeto de pesquisa cujo objetivo principal é a caracterização do uso do Discord pelo público infantil e adolescente. Inicialmente foi identificado um conjunto de servidores públicos recomendados pela própria plataforma através da sua ferramenta de *Discovery*⁴ utilizando palavras-chave que possam identificar qualquer tipo de relação com o público infanto-juvenil. No total foram coletados 516 servidores únicos durante um período de 30 dias. Esses servidores foram classificados em três categorias: (a) *yes-kids*, representado por aqueles que explicitamente chamam pelo público infantil/adolescente; (b) *no-kids*, representado por aqueles que explicitamente indicam que o servidor é para o público adulto; (c) *indefinido*, representado por aqueles em que não foi possível identificar o público-alvo. Foram criados dois usuários fictícios atuantes como personas que representam uma criança e um adulto. Por fim, foram feitos testes que avaliam os níveis de moderação e controle dos servidores para o público infantil e adolescente dentro da plataforma do Discord.

As próximas seções deste trabalho incluem uma revisão bibliográfica (Seção 2) dos estudos relacionados, seguida da metodologia utilizada (Seção 3). Em seguida, são apresentados os resultados encontrados (Seção 4) e as conclusões e indicações de trabalhos futuros (Seção 5).

2. Revisão Bibliográfica

Diversos estudos têm investigado o uso de redes sociais por crianças e adolescentes, abordando aspectos que vão desde a percepção desses usuários sobre a privacidade no Instagram [Zhao et al. 2022] até os mecanismos de publicidade [Caetano et al. 2023] e o compartilhamento de mídia nessa plataforma [Ali et al. 2022]. Além do Instagram, pesquisas também analisaram os conteúdos disponibilizados para crianças [Figueiredo et al. 2020, Ma et al. 2024] e a segurança desse público no YouTube [Alqahtani et al. 2023], assim como a atividade deles no TikTok [Pedrouzo and Krynski 2023], destacando como essa rede social influencia os comportamentos e as interações dos jovens. A discussão se amplia ao comparar a exposição de informações sensíveis em grupos do Discord e outras redes sociais como WhatsApp e Telegram. O estudo de [Hoseini et al. 2020] mostra que essas redes sociais apresentam vulnerabilidades que podem resultar na exposição de dados pessoais, destacando a necessidade de maior conscientização dos usuários e da implementação de diretrizes de segurança mais rigorosas.

³<https://support.discord.com/hc/pt-br/articles/14078261239831-Diferenciando-Tipos-de-Servidores>

⁴<https://discord.com/servers>

No contexto político e social do uso do Discord, os autores de [Buzelin et al. 2025] analisaram mensagens trocadas em servidores públicos sobre as eleições norte-americanas de 2024, identificando um aumento no uso de linguagem tóxica. Isso ilustra como a falta de regulamentação efetiva pode contribuir para a disseminação de conteúdo prejudicial, incluindo discursos de ódio, desinformação e manipulação. Não é novidade o impacto que essas mensagens tóxicas possam ter no uso da ferramenta pelas pessoas. A pesquisa realizada por [Bento et al. 2024] apresenta um trabalho que discute sobre a saúde mental dos usuários do Discord. Eles analisaram mensagens trocadas durante a pandemia, revelando um aumento de conteúdos depressivos nesse período, seguido por uma normalização das interações após o fim da crise sanitária. A disseminação de discursos depressivos pode impactar negativamente a saúde mental dos usuários, especialmente quando esses conteúdos não são adequadamente moderados, especialmente para os usuários, crianças e adolescentes.

Os desafios da moderação nos servidores da plataforma Discord para tentar sanar estes possíveis problemas são uma realidade. O estudo realizado por [Jiang et al. 2019] aborda os desafios únicos enfrentados por moderadores em comunidades baseadas em voz no Discord. A pesquisa explora como a natureza efêmera e dinâmica das interações ao vivo dificulta a aplicação de regras e o registro de violações. Por meio de entrevistas com 25 moderadores de 16 servidores diferentes, o estudo identifica dificuldades como a ausência de ferramentas para monitoramento e a necessidade de intervenções rápidas. Por fim, o estudo sugere que *designers* e administradores da plataforma devem desenvolver tecnologias e diretrizes que apoiem os moderadores e minimizem riscos inesperados. Entretanto, os autores não avaliam o contexto específico da plataforma para crianças e adolescentes.

Apesar de existirem estudos sobre o Discord, a literatura ainda é limitada quanto à experiência de crianças e adolescentes na plataforma, especialmente no que diz respeito aos servidores, suas recomendações de conteúdo e suas moderações. Este estudo visa contribuir no preenchimento dessa lacuna, apresentando os resultados de um projeto de pesquisa cujo objetivo principal é evidenciar e caracterizar os servidores da plataforma, com foco na avaliação da moderação aplicada que pode expor o público infantil e adolescente a conteúdos inadequados.

3. Metodologia

Na Subseção 3.1 são relacionados o funcionamento e a regulamentação do Discord com ênfase em menores de idade e na Subseção 3.2 são descritos os passos da coleta de dados.

3.1. Discord

O Discord é uma plataforma de comunicação que organiza seus usuários em grupos chamados servidores. Esses servidores podem ser servidores de comunidade, que são públicos e permitem o acesso livre de qualquer usuário, ou servidores de amigos, que são privados e exigem um convite exclusivo para participação. Os servidores públicos podem ser encontrados por meio da ferramenta *Discovery*, que adota critérios específicos para determinar quais servidores serão exibidos. Entre os principais requisitos para que um servidor seja exibido estão: possuir mais de mil membros e ter, no mínimo, oito semanas de existência [Community 2025]. A ferramenta também possibilita que os usuários descubram servidores por meio de palavras-chave relacionadas ao conteúdo ou temática do

servidor, presentes tanto nos títulos quanto nas descrições, facilitando a busca por comunidades alinhadas aos seus interesses. A partir dos resultados da busca, o usuário pode escolher um servidor público e ingressar nele através do *link* disponibilizado na ferramenta.

Cada servidor no Discord é estruturado em canais organizados por categorias. Os servidores de comunidade oferecem diversas formas de interação: (a) canais de texto — permitem o envio de mensagens, imagens e outras mídias; (b) canais de voz — possibilitam conversas em tempo real, com a opção de ativar a câmera e/ou compartilhar a tela; (c) canais de categoria — servem para organizar o servidor, agrupando canais relacionados em seções; (d) canais de anúncio/propaganda — utilizados por administradores e moderadores para compartilhar e anunciar informações para os seus membros; (e) canais de fórum — criados para discussões organizadas, facilitando o acompanhamento de tópicos específicos; (f) canais de palco — voltados para eventos e transmissões ao vivo, onde poucos usuários falam, enquanto o restante da audiência escuta e acompanha a discussão; (g) canais de mídia — semelhantes aos canais de fórum, mas focados exclusivamente na exibição de arquivos de mídia, como imagens e vídeos [Yang 2023]. Já os servidores de amigos (privados) oferecem apenas opções de canais de texto (a) e/ou voz (b).

Para organizar o acesso aos canais e funcionalidades do servidor, o Discord permite a configuração de cargos e permissões para os administradores. Eles podem criar diferentes cargos, atribuindo permissões específicas a cada um. Dessa forma, um usuário pode receber um cargo que lhe conceda acesso a determinados canais que, de outro modo, não estariam visíveis para ele. Um servidor pode ter múltiplos cargos, cada um com permissões específicas, permitindo um gerenciamento mais eficiente da comunidade e uma experiência personalizada para seus membros. A administração dos servidores públicos é realizada por aqueles com a permissão de administrar e são responsáveis por garantir o cumprimento das diretrizes da plataforma [Team 2020]. Entre essas diretrizes⁵, estão regras específicas para o compartilhamento de conteúdo sensível, como material sexualmente explícito. Para assegurar um ambiente controlado, canais que contenham esse tipo de conteúdo devem ser classificados como restritos para maiores de 18 anos.

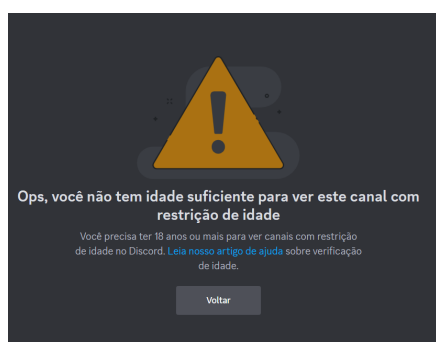


Figura 1. Mensagem de bloqueio de um canal por restrição de idade

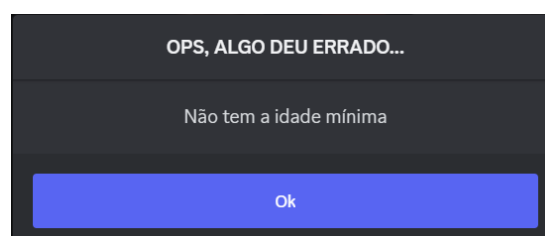


Figura 2. Mensagem de bloqueio de um servidor por restrição de idade

Portanto, as diretrizes do Discord exigem que todo conteúdo adulto presente em um servidor seja restrito a canais com limitação de idade. Mesmo que o servidor não seja

⁵<https://discord.com/guidelines>

exclusivamente voltado para esse tipo de conteúdo, ele ainda deve aplicar essa restrição se possuir canais dedicados a discussões ou disseminação de conteúdo adulto. Quando um canal recebe essa classificação, usuários menores de idade são impedidos de acessá-lo e, ao tentarem, visualizarão uma mensagem de bloqueio, conforme ilustrado na Figura 1. Caso um servidor disponibilize conteúdo adulto em um canal sem a devida restrição etária, estará violando as regras da comunidade³ e, nesses casos, os usuários podem denunciar tanto o servidor quanto o membro responsável pela disseminação do conteúdo impróprio [Safe 2024].

Além da restrição aplicada a canais específicos, servidores inteiros também podem ser classificados como de acesso restrito a maiores de idade. No entanto, essa designação é de responsabilidade da própria plataforma, que identifica e marca automaticamente servidores cujo conteúdo seja majoritariamente voltado para maiores de 18 anos ou esteja organizado em torno de temas restritos por idade. Caso um usuário menor de idade tente ingressar em um servidor marcado pelo Discord como *Not Safe For Work (NSFW)*, ele verá a mensagem de aviso apresentada na Figura 2.

3.2. Coleta de dados

Neste trabalho, foi feita uma busca de servidores públicos no Discovery⁵ do Discord usando as palavras-chave retiradas de [Silva et al. 2025]. São elas: *child friendly stream*, *childrens*, *family*, *family friendly*, *kid*, *kids*, *kids friendly*, *kids gaming*, *kids show*. O objetivo foi identificar servidores públicos que mencionam no seu nome ou na sua descrição essas palavras que tenham algum contexto voltado para o público infantil e/ou familiar. Foi desenvolvido um *web scraper* para extrair os identificadores únicos (IDs) dos servidores públicos recomendados durante o período de 16 de janeiro de 2025 a 14 de fevereiro de 2025, totalizando 30 dias.

Durante o período de coleta, foram identificados 687 servidores públicos, dos quais 516 eram únicos. A Tabela 1 apresenta a quantidade de servidores encontrados para cada palavra-chave, cujo somatório totaliza 687. Essa diferença ocorre porque um mesmo servidor pode ter sido recomendado para mais de uma palavra-chave. Ao final dos 30 dias de coleta, os IDs dos servidores foram organizados, eliminando duplicações e garantindo a unicidade de cada ID coletado por palavra-chave ao longo do período. Com os identificadores (IDs), foi possível realizar uma coleta detalhada de informações sobre cada servidor no período de 14 a 18 de fevereiro de 2025. Para isso, estabeleceu-se uma conexão com a API do Discord⁶, possibilitando a extração dos seguintes dados de cada servidor: nome, descrição, identificador único, número aproximado de membros, número aproximado de membros *online* e informações dos canais pertencentes a cada servidor, como: identificador do canal, nome, tipo, identificador único, posição dentro do servidor e permissões associadas.

Após a construção desse dataset, os autores deste trabalho realizaram uma categorização manual dos servidores, no período de 19 a 22 de fevereiro, em três grupos denominados neste trabalho: *yes-kids*, *no-kids* e *indefinido*. Assim, os servidores da categoria *yes-kids* são aqueles que fazem referência direta e explícita a conteúdos infantis e têm como público-alvo crianças e adolescentes. Já os servidores classificados como *no-kids* são aqueles que mencionam conteúdos adultos no título ou na descrição e indicam de

⁶<https://discord.com/developers/docs/reference>

forma clara e explícita que o servidor não é voltado para público menor de idade. Estes servidores apareceram nesta coleta, pois apresentam na descrição e/ou título textos com as palavras-chave como *kid*, *kids* e *family* visando excluir esse público-alvo. Por fim, os servidores que não se enquadram claramente em nenhuma destas duas categorias foram classificados como *indefinidos*, pois não foi possível avaliar claramente o público-alvo destes servidores.

E então, após a categorização dos servidores, foram criadas duas personas com perfis diferentes de usuário no Discord. Uma persona representando uma criança de 13 anos, sem qualquer histórico de busca e acesso anterior na plataforma. E outra persona representando o perfil de um adulto de 35 anos também sem qualquer registro prévio de busca e acesso. Assim, um dos autores deste trabalho acessava manualmente cada servidor, logando-se com uma das personas e entrando nos respectivos canais. Utilizando estas duas personas e a categorização dos servidores, foi possível fazer uma análise dos metadados dos servidores e do controle de acesso dentro destes servidores que serão apresentados na Seção 4 como resultados desta caracterização.

Palavra-chave de busca	Quantidade de servidores coletados
<i>child friendly stream</i>	12
<i>childrens</i>	17
<i>family</i>	359
<i>family friendly</i>	74
<i>kid</i>	35
<i>kids</i>	130
<i>kids friendly</i>	5
<i>kids gaming</i>	53
<i>kids show</i>	2

Tabela 1. Quantidade de IDs de servidores públicos coletados por palavra na ferramenta *Discovery*.

4. Resultados Encontrados

Os resultados deste estudo serão apresentados na Seção 4.1 com os dados da caracterização dos 516 servidores coletados e na Seção 4.2 com a análise do controle de acesso da ferramenta com o uso das personas.

4.1. Caracterização dos servidores

A primeira etapa destes resultados foi realizar a categorização dos 516 servidores públicos únicos encontrados pela busca de palavras-chave. Dentre estes servidores, 7 deles foram classificados como *no-kids*, enquanto 6 foram categorizados como *yes-kids*. Os nomes dos servidores foram anonimizados e apelidados conforme a Tabela 2 para exibição de todos os resultados nesta seção. Nesta tabela, é possível observar que os servidores *no-kids* fazem uma chamada explícita para um público adulto e/ou para conteúdos voltados para maiores de idade. Isso é evidenciado pelo uso de termos como “no kid stuff”, “all kids out of the pool” e “not family friendly”, por exemplo, que indicam claramente a não adequação do conteúdo para crianças.

Identificados os servidores das duas categorias principais, na Figura 3(a) são exibidos a quantidade aproximada de membros-usuários informada pelo Discord dos servidores *yes-kids* e *no-kids*. O número é aproximado, pois a API não garante que o número

Categoria	Palavras-chaves	Apelido do servidor	Descrição
<i>yes-kids</i>	kid, kids, kids gaming	Servidor 1	Join the <i>Servidor 1</i> community! A loving community of storytellers, gamers, and theatre kids ¡3
	kid, kids, kids friendly, kids gaming	Servidor 2	Cube Kid's official Discord server! Chat with fans, share your creations, and delve into lore!
	kid, kids, kids gaming	Servidor 3	We are a gaming charity that helps kids for life. You can get involved and join a vibrant community full of good will.
	kid, kids	Servidor 4	Monkie Kid Fan Community server!
	kid, kids, kids gaming	Servidor 5	This Is Where The Cool Kids Hang Out!!
	kid, kids	Servidor 6	Community Discord server for the cartoon and LEGO theme Monkie Kid.
<i>no-kids</i>	kids	Servidor 7	16+ inv fg and boost for perms
	kids, kids gaming	Servidor 8	<i>Servidor 8</i> (NA/EU) is an 18+ FFXIV social community/night club that originated on Crystal Zalera. We welcome all!
	kid, kids, kids gaming	Servidor 9	(MUST BE 18 OR OLDER TO JOIN) FREE SPEECH DISCORD RULE 1: No Doxing. RULE 2: No Animal Abuse. Rule 3: no kid stuff.
	kid, kids	Servidor 10	All kids out of the pool. This is the unofficial <i>Servidor 10</i> Discord, a sister to the unofficial <i>r/Servidor 10</i> subreddit.
	family	Servidor 11	No SC Johnson but we a family company. SEMI-ACTIVE, 18+, chill, chaotic gaming, socialize community!
	family	Servidor 12	Communauté française d'entraide et de recherche de joueurs dédiée à Call of Duty (WARZONE, MW) + 18 ans casque et micro.
	family, family friendly	Servidor 13	We not family friendly

Tabela 2. Lista dos servidores *yes-kids* e *no-kids* com suas informações.

seja exato e representa o valor do momento da coleta dos dados. Os servidores das duas categorias possuem mais de 1.100 membros aproximados, com exemplo de servidor tanto *no-kids* quanto *yes-kids* com mais de 7.500 membros. Estes dados mostram que os servidores analisados neste trabalho apresentam um número expressivo de usuários dentro da plataforma e que podem possuir muitos membros *online* simultaneamente. A quantidade aproximada de membros *online* no momento da coleta é mostrada na Figura 3(b), que permite observar uma presença maior de usuários *online* nos servidores *no-kids*. Este valor não significa que o usuário está interagindo dentro do servidor no momento da coleta e sim que o usuário está *online* dentro da plataforma Discord seja no servidor deste estudo ou em algum outro. Estes números mostram o alcance dos servidores utilizados neste trabalho e a quantidade de pessoas que podem estar interagindo no momento da coleta em um servidor com o objeto alvo desta pesquisa, que é uma criança ou um adolescente.

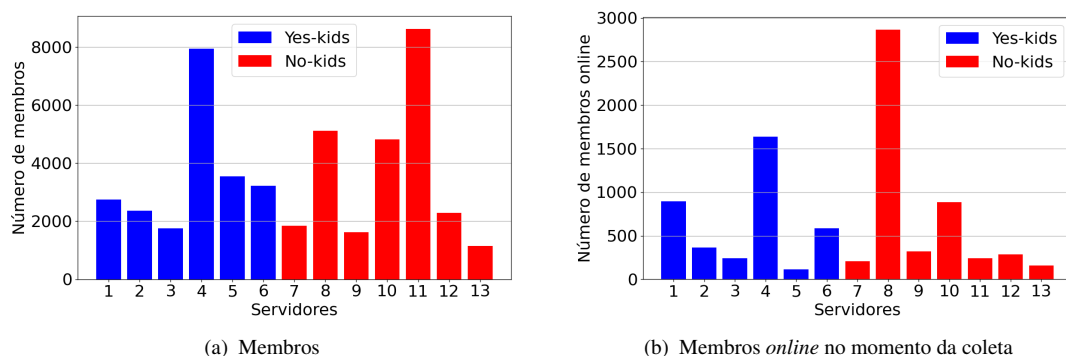


Figura 3. Número aproximado de membros entre servidores *yes-kids* e *no-kids*.

A Figura 4(a) mostra a quantidade total de canais dos servidores *no-kids* e *yes-kids* coletados. Nos servidores *no-kids*, a média de canais por servidor é de 77 com desvio padrão de 50.39, enquanto no *yes-kids* é de 123 e o desvio padrão de 140.46, mostrando que os servidores *no-kids* possuem uma distribuição de canais mais semelhante e representam um modelo de organização da comunicação dentro destes servidores. Os servidores com maior número de membros não significam que terão uma maior quantidade de canais, como o Servidor 4(*yes-kids*) e Servidor 11(*no-kids*) que possuem uma maior quantidade de usuários, mas não representam os servidores com a maior quantidade de canais. Os servidores também podem apresentar tópicos específicos de definição do conteúdo dos canais. Na Figura 4(b) são exibidas as quantidades de tópicos por servidor. Ainda assim, a relação da organização interna destes servidores não está correlacionada pela quantidade de membros e/ou pela quantidade de canais.

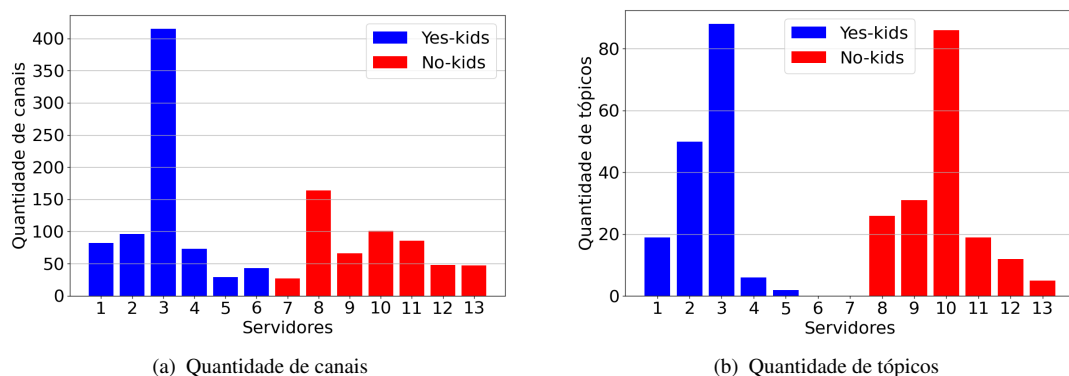


Figura 4. Quantidade de canais e de tópicos dos servidores *yes-kids* e *no-kids*.

Os canais e os tópicos representam modelos de organização do servidor dentro da plataforma para a interação entre os usuários. Sabendo disso, são mostrados na Figura 5 os tipos dos canais por servidores. A predominância tanto no *no-kids* quanto no *yes-kids* é de canais de texto, onde podem ocorrer interações com o envio de mensagens de texto e imagens. É possível observar também canais específicos de anúncios/propagandas nos servidores *yes-kids*. Os servidores *no-kids* e *yes-kids* possuem vários canais de voz onde a comunicação se dá por chamadas de voz ao vivo sem a gravação e/ou histórico. Tal fato pode colocar o público infantil e adolescente em algum tipo de risco e/ou exposição, já que é muito difícil moderar e controlar o conteúdo trocado dentro deste tipo de canal e corrobora com o que foi apresentado pelos autores [Jiang et al. 2019] no estado da arte.

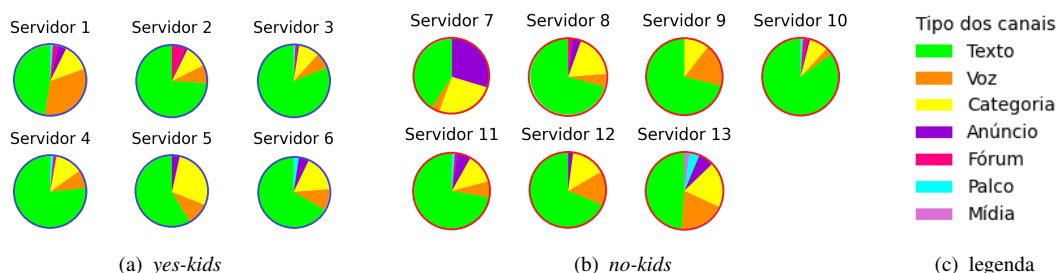


Figura 5. Tipos de interação dentro dos canais dos servidores.

Para tentar entender a categorização do conteúdo trocado dentro destes canais, na

Figura 6 são exibidas nuvens de palavras construídas de acordo com a frequência dos termos que representam os nomes utilizados para identificar o canal/espço de interação. A Figura 6(a) mostra que nos servidores *yes-kids* existe uma grande presença de conteúdo de voz com o termo *voice* e de anúncios com o termo *announcement*. Já nos servidores *no-kids*, Figura 6(b), observa-se um uso expressivo de *emojis*, incluindo aqueles que podem sugerir conteúdos inapropriados ou de conotação sugestiva [Portugal 2025], mas também há uma grande ênfase na utilização de imagens e fotos como forma de comunicação. Também foram avaliados, através da Figura 7, os termos utilizados para os nomes dos tópicos dos servidores. Observa-se um uso de palavras mais semelhantes nos tópicos dos servidores *yes-kids*, Figura 7(a), e em contraste, nos servidores *no-kids*, Figura 7(b), apresentam um conjunto de palavras mais diversificadas, refletindo uma maior variedade de termos nos tópicos destes servidores.



Figura 6. Nomes dos canais nos servidores



Figura 7. Nomes dos tópicos nos servidores

4.2. Controle de acesso nos servidores

Para avaliar o nível de acesso do público infantil e adolescente nos servidores, foram criadas duas personas: uma adulta e uma infantil. Ambas ingressaram em todos os servidores deste trabalho. Ao acessar esses ambientes, as personas encontraram diversos canais de interação. Cada servidor possui uma organização específica, com regras, cargos e permissões distintas. Assim, a persona acessará apenas os canais permitidos, conforme o funcionamento daquela comunidade. Destaca-se que os servidores 2, 3, 7, 10 e 11 implementam a funcionalidade de *onboarding*, cujo objetivo é aprimorar a recepção de novos membros no Discord. Esse processo envolve questionários elaborados pelos administradores, permitindo uma experiência mais personalizada. Neste estudo, optou-se por responder apenas às perguntas obrigatórias de forma genérica, incluindo aquelas relacionadas a gênero e idade, enquanto as demais foram ignoradas. Com base nessas respostas, determinados conteúdos podem ser disponibilizados conforme os interesses identificados nas respostas dos usuários.

Foram identificadas três situações com os acessos das personas deste trabalho nos servidores: (A) Canais com acesso total de visualização e interação; (B) Canais com

acesso de visualização, mas sem permissão de interação; (C) Canais bloqueados com restrição de idade que exibem a mensagem presente na Figura 1. Além destes, existem os canais que não aparecem para os usuários comuns, pois sua visibilidade é controlada pelas configurações de cargos e permissões definidas na estrutura dos servidores pelos administradores e moderadores. A Figura 8 mostra uma representação dos tipos dos canais acessados pela persona criança tanto nos canais dos servidores *no-kids* quanto nos canais dos servidores *yes-kids*. Nos servidores *no-kids*, a persona criança conseguiu dentro dos Servidores 7, 10, 11, 12 e 13 mais acesso livre que restrito por idade. Além disso, se somados os acessos livres e sem interação, a quantidade de canais visualizados pela persona criança ultrapassa os canais bloqueados por idade. A comunicação dentro destes canais também é predominantemente de anúncios, voz e texto (ou imagem). Como exemplo de conteúdo visualizado pela persona criança deste trabalho, a Figura 9(a) mostra um conteúdo inapropriado com teor sexual acessado dentro de um canal do Servidor 11, e a Figura 9(b) mostra um canal de anúncio com o intuito de publicar e vender tênis sem qualquer tipo de controle de publicidade e propaganda para criança e adolescente.

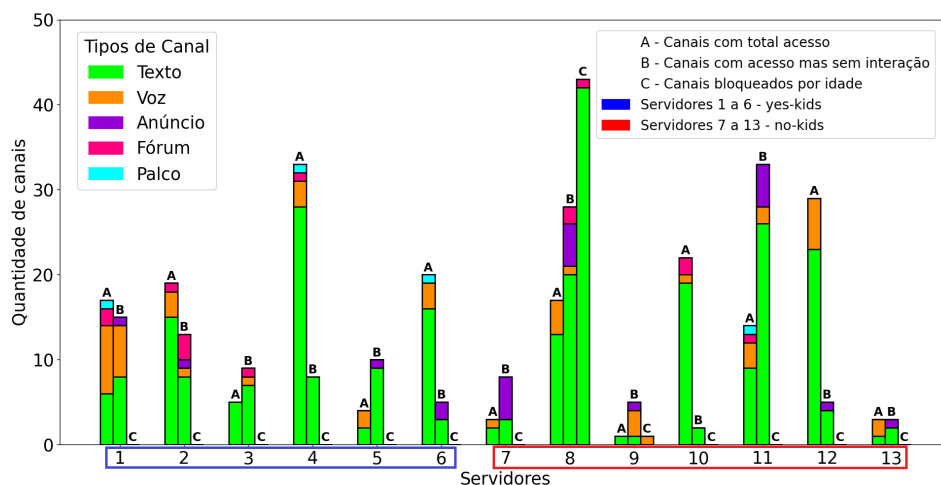
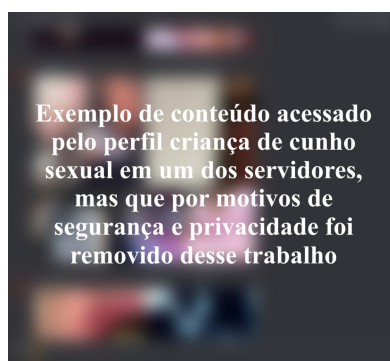
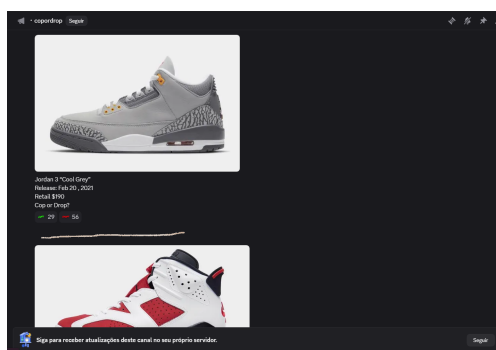


Figura 8. Tipos de canais acessados pela persona criança



(a) Conteúdo do canal "banner females"



(b) Canal de anúncio para vender tênis

Figura 9. Exemplos de acessos da persona criança

Foi feita, então, a mesma avaliação para os canais acessados pela persona adulta, Figura 10. Aqui é possível ver que não apareceram canais bloqueados pela idade e muitos canais que a criança tem acesso, mas não pode interagir, já na persona adulta tal permissão

é liberada. Os resultados representados pela permissão da persona adulta mostram que, dentro da plataforma, existem diversas hierarquias de acesso, ainda que seja para o perfil adulto e que existe algum controle de moderação, mas que ainda é insuficiente para proteger as crianças e adolescentes de conteúdos inapropriados dentro da plataforma.

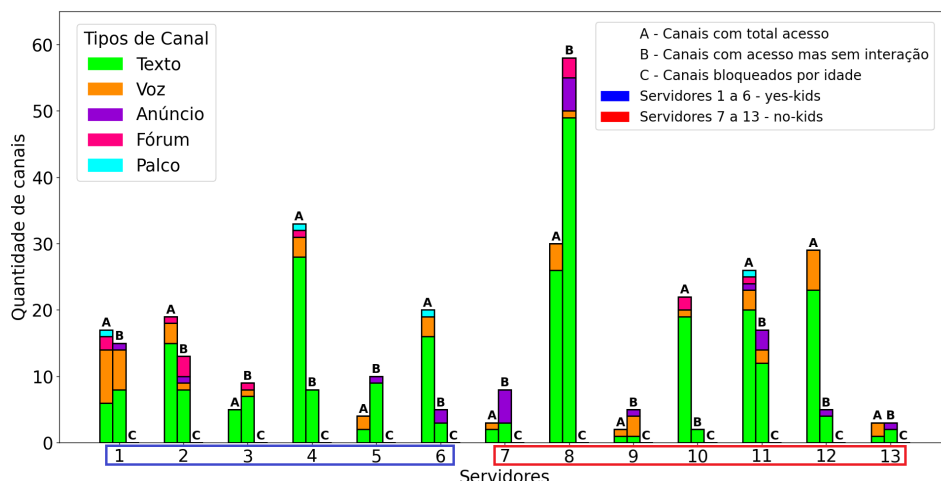


Figura 10. Tipos de canais acessados pela persona adulta

5. Conclusão

O Discord representa um novo modelo de interação em redes sociais e compartilhamento de dados, tornando-se cada vez mais presente na vida das pessoas. Diante desse cenário, é fundamental estudá-lo e explorá-lo para garantir uma experiência segura e adequada para todos os tipos de usuários, especialmente crianças e adolescentes, que estão aderindo à plataforma em número crescente. Este trabalho realiza uma caracterização dos metadados dos servidores do Discord identificados no Discovery, a partir de palavras-chave relacionadas ao público infantil e adolescente. Estes servidores foram categorizados como *yes-kids* e *no-kids*, com base na presença de uma referência explícita ao público alvo em suas informações. Devido a esse critério específico, apenas uma quantidade reduzida pôde ser categorizada. Também foram mensuradas a quantidade de membros aproximados e *online*, a quantidade de canais dos servidores, os tópicos associados e os modelos de comunicação utilizados nos canais dos servidores. Os resultados mostram a existência de canais predominantemente de texto, voz e anúncios em servidores *yes-kids*.

Foram utilizadas personas para avaliar o controle de acesso a conteúdos, evidenciando a exposição de usuários infantis a conteúdos inapropriados. Além disso, a moderação de canais de voz representa um desafio adicional, pois as interações ocorrem em tempo real, dificultando a avaliação da exposição das crianças a conteúdos inadequados. A verificação da idade é feita por autodeclaração, como ocorre em outras plataformas. Esse método pode facilitar o acesso a conteúdos impróprios, uma vez que não há um controle efetivo sobre a veracidade das informações fornecidas. Apesar das funcionalidades de moderação disponíveis, o público infantil e adolescente ainda está exposto a conteúdos inadequados. Espera-se que, com os *insights* deste estudo, novas técnicas de controle e moderação sejam implementadas, promovendo uma participação mais segura e alinhada às regulamentações de proteção desse público.

Referências

- Ali, S., Razi, A., Kim, S., Alsoubai, A., Gracie, J., Choudhury, M. D., Wisniewski, P. J., and Stringhini, G. (2022). Understanding the digital lives of youth: Analyzing media shared within safe versus unsafe private conversations on instagram. *CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*.
- Alqahtani, S. I., Yafooz, W. M. S., Alsaeedi, A., Syed, L., and Alluhaibi, R. (2023). Children's safety on youtube: A systematic review. *Applied Sciences*.
- Bento, P., Buzelin, A., Aquino, Y., Carvalho, I., Dutenhefner, P., Dayrell, L., Santana, C., Estanislau, V., Pappa, G. L., Miranda, D., Almeida, V., and Jr., W. M. (2024). Impacto da pandemia na discussão sobre saúde mental: O caso do discord no brasil. *Brazilian Symposium on Multimedia and the Web*.
- Brasil (1990). *Estatuto da Criança e do Adolescente*. Presidência da República. Lei Federal nº 8.069, de 13 de julho de 1990.
- Browning, K. (2021a). 5 ways young people are using discord. <https://www.nytimes.com/2021/12/29/business/discord-users-gen-z.html>. Acesso: 04/03/2025.
- Browning, K. (2021b). How discord, born from an obscure game, became a social hub for young people. <https://www.nytimes.com/2021/12/29/business/discord-server-social-media.html>. Acesso: 04/03/2025.
- Buzelin, A., Dutenhefner, P. R., Locatelli, M. S., Malaquias, S., Bento, P., Aquino, Y., Dayrell, L., Estanislau, V., Santana, C., Alzamora, P., Vasconcelos, M., Jr., W. M., and Almeida, V. (2025). Analyzing political discourse on discord during the 2024 u.s. presidential election. *ACM Web Science Conference Maintaining a Human-Centric Web in the Era of Generative AI*.
- Caetano, J. A., Bouchardet, C. C., and Marques-Neto, H. T. (2023). Identifying and characterizing child advertising on instagram. *International Workshop on Open Challenges in Online Social Networks*.
- Clyde (2021). Discover the next great community in stage discovery. <https://discord.com/blog/discover-the-next-great-community-in-stage-discovery>. Acesso: 22/03/2025.
- Commission, F. T. (1998). Children's online privacy protection rule. <https://www.ftc.gov/legal-library/browse/rules/childrens-online-privacy-protection-rule-coppa>. Acesso: 29/01/2024.
- Community, G. (2025). Enabling server discovery. <https://support.discord.com/hc/en-us/articles/360030843331-Enabling-Server-Discovery>. Acesso: 22/03/2025.
- Figueiredo, F., Giori, F., Soares, G., Arantes, M., Almeida, J. M., and Benevenuto, F. (2020). Understanding targeted video-ads in children's content. *ACM Conference on Hypertext and Social Media*.
- Hoseini, M., Melo, P., Júnior, M., Benevenuto, F., Chandrasekaran, B., Feldmann, A., and Zannettou, S. (2020). Demystifying the messaging platforms' ecosystem through the lens of twitter. *ACM Internet Measurement Conference*.

- Jiang, J. A., Kiene, C., Middler, S., Brubaker, J. R., and Fiesler, C. (2019). Moderation challenges in voice-based online communities on discord. *ACM Human-Computer Interaction*.
- Lucchese, B. and Amato, F. (2025). Adolescente é detido após incendiar homem em situação de rua e transmitir em rede social. <https://g1.globo.com/rj/rio-de-janeiro/noticia/2025/02/20/adolescente-e-detido-apos-atirar-artefatos-incendiarios-em-morador-de-rua-na-zona-oeste-do-rio-e-transmitir-em-rede-social.ghtml>. Acesso: 04/03/2025.
- Ma, R., Zhang, Z., and nd Yubo Kou, X. G. (2024). Labeling in the dark: Exploring content creators' and consumers' experiences with content classification for child safety on youtube. *ACM Designing Interactive Systems Conference*.
- Pedrouzo, S. B. and Krynski, L. (2023). Hyperconnected: children and adolescents on social media. the tiktok phenomenon. *Archivos Argentinos De Pediatría*.
- Portugal, C. (2025). Psp alerta para emojis nas conversas entre jovens - "cariz sexual", "grooming", "drogas". <https://cnnportugal.iol.pt/psp/jovens/psp-alerta-para-emojis-nas-conversas-entre-jovens-cariz-sexual-grooming-drogas/20250324/67e1caa0d34e3f0bae9c124c>. Acesso: 27/03/2025.
- Raglianti, M., Nagy, C., Minelli, R., and Lanza, M. (2022). Using discord conversations as program comprehension aid. *IEEE/ACM International Conference on Program Comprehension*.
- Review, W. P. (2025). Discord users by country 2024. <https://worldpopulationreview.com/country-rankings/discord-users-by-country>. Acesso: 04/03/2025.
- Safe, D. (2024). Our approach to content moderation. <https://discord.com/safety/our-approach-to-content-moderation>. Acesso: 22/03/2025.
- Silva, L. A., Gonçalves, K. C., Marques-Neto, H. T., and Almeida, J. M. (2025). Is it safe? analysis of live streams targeted at kids on twitch.tv. *ACM Web Science Conference Maintaining a Human-Centric Web in the Era of Generative AI*.
- Team, D. T. . S. (2020). Diretrizes dos servidores públicos. <https://support.discord.com/hc/pt-br/articles/360035969312-Diretrizes-dos-Servidores-P>Acesso: 22/03/2025.
- Thompson, T. J. and Munjal, S. (2024). Discord and distress: Cyberbullying and adolescent mental health. *The Primary Care Companion for CNS Disorders*.
- Yang, D. (2023). Server subscriptions just got super powered: Introducing media channels, tier templates and more! <https://discord.com/blog/server-subscriptions-updates-media-channels-tier-templates-and-more>. Acesso: 22/03/2025.
- Zhao, D., Inaba, M., and Monroy-Hernández, A. (2022). Understanding teenage perceptions and configurations of privacy on instagram. *ACM Human-Computer Interaction*.