

Universidad Siglo 21



Trabajo Final de Grado. Trabajo de Investigación  
en Tecnologías Informáticas.

**Carrera:** Ingeniería en Software

Estudio de la Plataforma Discord en Adolescentes  
Study of the Discord Platform in Adolescents

**Autor:** Andrés Manuel Leguizamón Prado

**Legajo:** SOF 00995

**Tutor:** Jorge Humberto Cassi

Córdoba, noviembre de 2021.

## Índice

<b>Resumen y palabras clave</b>	<b>2</b>
<b>Abstract and keywords</b>	<b>2</b>
<b>Introducción</b>	<b>4</b>
<b>Métodos</b>	<b>10</b>
<i>Alcance</i>	<i>10</i>
<i>Enfoque</i>	<i>10</i>
<i>Población y muestra</i>	<i>10</i>
<i>Instrumentos</i>	<i>11</i>
<i>Análisis de datos</i>	<i>11</i>
<b>Resultados</b>	<b>12</b>
<b>Discusión</b>	<b>21</b>
<b>Referencias</b>	<b>26</b>
<b>Anexo</b>	<b>29</b>
<i>Encuesta realizada con Google Forms</i>	<i>29</i>
<i>Preguntas que se realizaron en las entrevistas</i>	<i>31</i>

## Resumen

La practicidad con que las personas pueden acceder al Internet y, dentro de él a las redes sociales, ha permitido una pronta y ágil forma de comunicación. Por un lado, puede generar aspectos positivos en el marco del desarrollo personal y social, pero por el otro, su excesivo uso puede causar problemas en la salud física y mental del individuo. Se decidió realizar la presente investigación para evaluar las razones por las cuales adolescentes de entre 13 y 18 años de edad sienten la necesidad de estar conectados a una determinada plataforma, para tal propósito, se les preguntó a los participantes sobre el tiempo que permanecen conectados, aspectos sociales, educación y malas experiencias dentro de la misma. Con alcance exploratorio y enfoque mixto; modelo de encuesta cerrada y sesiones semiestructuradas, se analizaron 40 casos y 3 entrevistas, obteniendo que estar comunicados es un factor que atrae a los usuarios, que la plataforma satisface las necesidades sociales, que las consecuencias negativas se manifiestan con la presencia de ciberbullying y que su exceso produce un menor rendimiento escolar.

**Palabras clave:** Redes sociales, Plataforma Discord, Investigación exploratoria.

## **Abstract**

The practicality with which people can access the Internet and, within it to social networks, has allowed a prompt and agile way of communication. On one hand may generate positive aspects in relation to personal and social development, but on the other hand, its excessive use can cause problems in the physical and mental health of the individual. It was decided to carry out the present investigation to evaluate the reasons why adolescents aged between 13 and 18 years feel the need to be connected to a certain platform, for this purpose, participants were asked about the time they remain connected, social aspects, education and bad experiences within it. With an exploratory scope and a mixed approach, a closed survey model and semi-structured sessions, 40 cases and 3 interviews were analyzed, obtaining that being communicated is a factor that attracts to users, that the platform satisfies the social needs, that the negative consequences are manifested with the presence of cyberbullying and that its excess produce lower school performance.

**Keywords:** Social networks, Discord platform, Exploratory research.

## Introducción

Rivas, et al. (2017) indicaron que “El uso de la tecnología móvil está generando profundas transformaciones en diversos ámbitos de la vida social.”. También hay quienes exponen que actualmente el Internet ha abierto las puertas a los usuarios para conectarse con personas alrededor del mundo (Obidi y Ahaiwe, 2018).

Dicho de otro modo, contamos con un método suficientemente amplio como para generar transformaciones en ámbitos de la vida social (Rivas, et al., 2017) y con la posibilidad de conectar personas reales alrededor del mundo (Obidi y Ahaiwe, 2018), cambios que,

dependiendo de la cantidad de horas que un individuo le pueda dedicar, podría suscitar algunos problemas en la salud y bienestar de las personas, ocasionando un nuevo panorama en donde la adicción al Internet se ha vuelto más frecuente en adolescentes debido a que tienden a utilizarlo en exceso, motivo por el cual han presentado un peor estado de salud y conductas más riesgosas que otros (Toozandehjani, et al., 2021).

Ho, et al. (2014); Lam (2014); Kaess, et al. (2014); An, (2014), como se citó en Toozandehjani, et al. (2021), mencionaron que:

La adicción al Internet podría tener efectos negativos en el estado de la salud mental de los adolescentes, entre los que se encuentran problemas relacionados al estrés psicosocial, ansiedad, síntomas depresivos, insomnio, abuso de alcohol, déficit de atención, hiperactividad y disminución de la autoestima, entre otros.

Desde otra mirada, haciendo foco en la capacidad que poseen los videojuegos de involucrarse en las actividades de los practicantes, Benti y Stadtmann (2021) enfatizaron cómo los jugadores de Animal Crossing: New Horizons (AC: NH) han logrado satisfacer por medio del juego diferentes necesidades que Maslow (1970) propone en su teoría de Jerarquía de las Necesidades Humanas.

Por su parte, Johannes, Vuorre y Przybylski (2021) encontraron una pequeña correlación beneficiosa entre jugar AC: NH con una salud mental positiva.

Esta era digital a la que pertenecemos ha permitido a muchos crear y compartir situaciones en red con otros, tal como lo describen Brynjolfsson y McAfee (2014/2016):

Todo este contenido generado por usuarios no solo nos hace sentir bien por dejar que nos expresemos y nos comuniquemos con los otros; también está contribuyendo a alguna de las tecnologías que pasaron de la ciencia ficción a la realidad que hemos visto recientemente. [...] Quizás no deberíamos estar demasiado sorprendidos por el crecimiento y la popularidad del contenido generado por usuarios en Internet. Después de todo, a los seres humanos nos gusta compartir e interactuar (p. 63-64).

Por lo expresado, diversas plataformas y redes sociales en línea (Facebook, Instagram, Slack, Skype) comenzaron a poblar el universo de Internet formando comunidades virtuales con la posibilidad de crear, compartir e intercambiar opiniones y puntos de vistas (Liao, Widowati y Hsieh, 2021).

Este avance facilitó tanto a niños como adolescentes el acceso a conocimientos y experiencias, que en general, son positivos para su desarrollo personal y social, pero también atrajo una preocupación creciente por los riesgos que implica su uso excesivo (Echeburúa y Requesens, 2012).

Ampliando lo mencionado, Echeburúa (2013) describe que: “Las motivaciones para tener en *[sic]* cuenta en las redes sociales virtuales (Twitter o Facebook) son múltiples: ser visibles ante los demás, reafirmar la identidad ante el grupo, estar conectados a los amigos”. (p. 30).

Al profundizar más sobre el tema, se suscitó interés sobre el contenido de la plataforma denominada Discord, la cual,

logró cautivar a los Gamers brindándoles diversas formas de reunirse (voz, video, texto) y coordinar juegos mientras hablaban. Jason Citron y Stanislav Vishnevskiy desarrollaron el sitio en el año 2015, consiguiendo crear un espacio agradable y acogedor donde existía la posibilidad de reunirse con amigos, hablar a diario y divertirse de una forma más fácil (Discord s.f.).

Desde su creación a la fecha, dio lugar a 150 millones de usuarios activos al mes, 19 millones de servidores activos a la semana y 4 mil millones de minutos de conversación en los servidores al día (Discord s.f.).

Discord afirma que son 200 las universidades que forman parte de su soporte (Discord s.f.).

Vishnevskiy S. (2017) hizo noticia del rápido crecimiento de la plataforma y el buen gusto generado en sus usuarios como la ‘gran sorpresa’, pasando de 100 millones de mensajes totales, a más de 120 millones por día.

Fue posible ver el grado de satisfacción de los usuarios de Discord con Sistema Operativo Android en Google Play (Discord Inc., 2021), como así también en aquellos que utilizan iOS en la App Store (Discord, Inc., 2021), donde se observa una calificación superior a los 4.4 sobre 5 en ambos casos, generando la consecuente pregunta: ¿Qué es lo que más le atrae de Discord a sus usuarios?

De acuerdo con Nasti, Michienzi y Guidi (2021) mencionaron que el fenómeno de la adicción, proviene de causas ambientales como biológicas y psicológicas la cual es representada como la respuesta natural a los estímulos externos que se convierten en una necesidad compulsiva. De esta cita surge el siguiente interrogante: ¿Cuántas horas en promedio un usuario de Discord utiliza la plataforma?

Cuando Maslow (1970) propuso en su Teoría de Jerarquía de las Necesidades Humanas (pirámide de Maslow), la necesidad de amor y pertenencia, surge preguntar ¿Qué posibilidad tiene una plataforma como Discord satisfacer la necesidad de amor y pertenencia? Similar a como Benti y Stadtmann (2021) hicieran respecto a la factibilidad de satisfacer mediante un videojuego las diferentes necesidades que Maslow plantea.

De acuerdo con Carrasco Rivas, et al. (2017):

La actividad educativa que debería ser central y estar presente desde la infancia, en ciertos casos queda atrapada en una tensa relación entre el juego

y las redes sociales, provocando un impulso al acceso de tecnologías vinculadas al proceso de consumo.

Lo anteriormente expuesto despierta curiosidad en saber ¿Cómo influye Discord en la educación de sus usuarios?

Para extender la amplia gama de actividades que se pueden realizar en las redes sociales y considerando lo indicado según el portal oficial del Estado argentino (s.f.), se puede mencionar que:

Diferentes plataformas son utilizadas en mayor o menor grado por los usuarios para fines recreativos, de esparcimientos, comunicación temática, trabajos, estudios, ocio, chateo, entre otros. Algunas ofrecen la posibilidad de reproducción musical, video y fotografía, sin embargo, también posibilitan que personas con mala intención logren obtener datos personales de sus víctimas, modificar información y difundirla para intimidar o amenazar a otro; este acto es conocido como ciberbullying, que es el maltrato ocasionado por un menor de edad hacia otro menor a través de Internet u otros medios electrónicos.

Según el estudio realizado por Obidi y Ahaiwe (2018) quienes expusieron que, de 384 encuestados, 248 experimentaron algún tipo de acoso en las redes y en base a lo previo surge preguntar ¿Qué resultado se observa en relación al ciberbullying y los usuarios de Discord?

La idea general de este trabajo es poder contar con información actualizada sobre los estudios citados, a fin de lograr acoplar los mismos dentro de la plataforma de comunicación Discord.

Esta iniciativa está fundada en que dichas investigaciones y publicaciones académicas sirvan para evaluar el impacto que una plataforma como Discord deja a sus usuarios, ya sean experiencias positivas como negativas.

Considerando lo formulado anteriormente, el objetivo general pautado es determinar si los usuarios de la plataforma Discord comprendidos entre 13 y 18 años de edad, tienen en cuenta los gustos que les atraen del servicio, estimación del tiempo promedio como así también el amor, la pertenencia y la educación que estas acarrearán junto a las malas experiencias sufridas.

Los objetivos específicos son:

- Indagar sobre el agrado de la plataforma.
- Calcular el tiempo promedio de uso de Discord.
- Comprobar la existencia de amor y pertenencia en los usuarios.
- Reconocer las consecuencias del consumo tecnológico en la educación.
- Indagar sobre las malas experiencias sufridas en la plataforma.

## Métodos

### *Alcance*

Se buscó obtener una idea concreta relacionada a los aspectos que motivan el uso de la plataforma Discord por parte de los usuarios y sus consecuencias conforme a las preguntas llevadas a cabo dentro del campo exploratorio.

### *Enfoque*

Se optó por el tipo de investigación mixta. Combinando el análisis de información cuantitativa mediante modelo de encuesta cerrada y análisis de información cualitativa por medio de entrevistas semiestructuradas.

### *Población y muestra*

La población de este trabajo está conformada por usuarios del servicio de comunicación por voz, video y texto Discord.

Se determinó que la muestra debe ser conformada por usuarios de la plataforma Discord comprendidos dentro del rango de edad de los 13 a 18 años que estuvieran interesados en participar del presente trabajo.

El fundamento de acotar el rango de usuarios de Discord entre 13 a 18 años se debe a que por un lado la cota inferior está restringida por la política de privacidad de Discord, la cual expresa: “Nuestros Servicios son para usuarios de 13 años o de edad superior” (Discord, 2020); y la cota de 18 años obedece a que en muchos países occidentales la mayoría de edad se alcanza a partir de los 18 años de edad (Sedletzki y Perrault, 2016).

### *Instrumentos*

Para la recolección de datos cuantitativos se utilizó la herramienta de Google Forms, redactada en dos idiomas (español e inglés), la cual cuenta con 5 preguntas y 2 fichas de experiencia.

Conforme a las preguntas del formulario, las mismas se relacionaron con la edad, los gustos, tiempo de permanencia, ciberbullying, buenas experiencias, malas experiencias y forma de utilizar Discord para comunicarse.

Para indagar sobre las buenas experiencias se implementó el uso de la escala Likert de 3 puntos debido a que facilita juzgar actitudes y opiniones respecto a un tema en particular (Likert, 1932).

Para las experiencias negativas una selección de casillas permitió al usuario marcar conforme su criterio y su vivencia, alguno de los contenidos.

En las entrevistas se elaboró una serie de preguntas con un periodo libre para responderlas relacionadas a atracción, satisfacciones sociales, utilización de videojuegos educativos y malas experiencias en la plataforma.

Para la difusión se utilizó el mismo medio de comunicación por voz, video y texto Discord, donde en cada caso se obtuvo el consentimiento de todos los participantes.

### *Análisis de datos*

Lo desarrollado hasta ahora, dentro de los cinco objetivos específicos, determinó las variables de análisis y el diseño de un instrumento capaz de dar valor numérico a los interrogantes.

Se indagó sobre el agrado de la plataforma a través del primer interrogante de la entrevista y la segunda pregunta del formulario.

Para calcular el tiempo promedio de uso de la plataforma se elaboró la pregunta 3.

La comprobación del amor y pertenencia se realizó mediante la utilización de los ítems Likert correspondiente a los puntos a, b, c y d de la primera ficha, adhiriendo a esta variable de análisis la pregunta 5 del formulario y la segunda pregunta de la entrevista.

Al momento de buscar reconocer las consecuencias del consumo tecnológico en la educación, se implementaron los ítems Likert pertinentes a los puntos e, f, g y h de la primera ficha, sumando la tercera pregunta de la entrevista.

Respecto a las malas experiencias sufridas por los usuarios, se utilizó la segunda ficha, añadiendo la pregunta 4 del formulario y la cuarta pregunta de la entrevista.

## **Resultados**

Sobre un total de 53 encuestados, 40 estuvieron aptos conforme lo establecido.

En primera instancia, se muestra la edad de los usuarios:

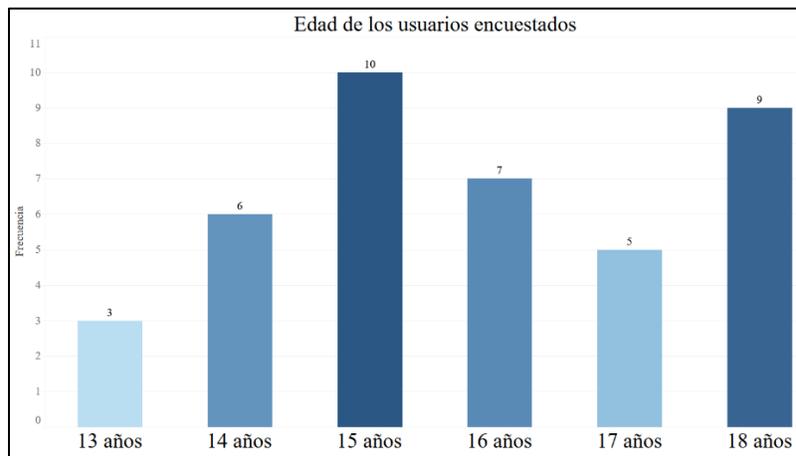


Figura 1: Edad de los usuarios encuestados. Fuente: Elaboración propia.

Cuando se les preguntó sobre el agrado que tienen por la plataforma, se obtuvo lo siguiente:

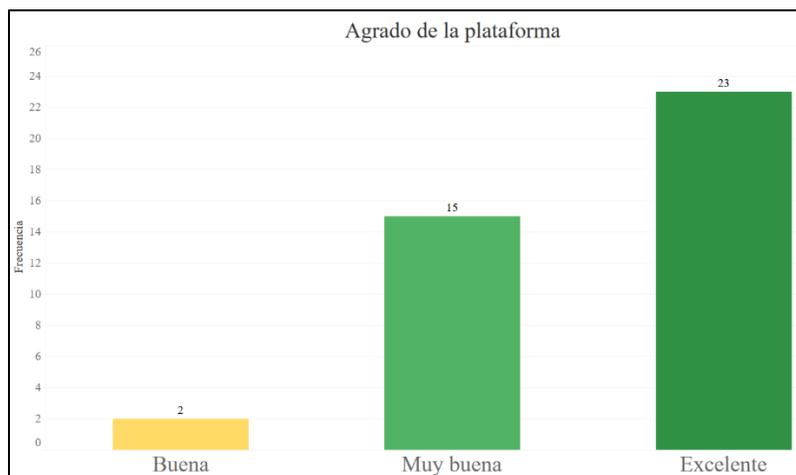


Figura 2: Agrado de la plataforma. Fuente: Elaboración propia.

Para complementar la pregunta anterior, se interrogó a los candidatos sobre qué es lo que les atrae de Discord:

Alias	Pregunta	Respuesta
Chiwi	1	“Me encanta Discord porque puedo conocer personas de otros países”
Yuni	1	“Es genial chatear con gente en Discord”
Vega	1	“Lo uso porque puedo pertenecer a una comunidad”

Tabla 1: *Qué atracción genera Discord a los usuarios. Fuente: Elaboración propia.*

Al indagar respecto al tiempo que los usuarios permanecen, se consiguió el siguiente valor:

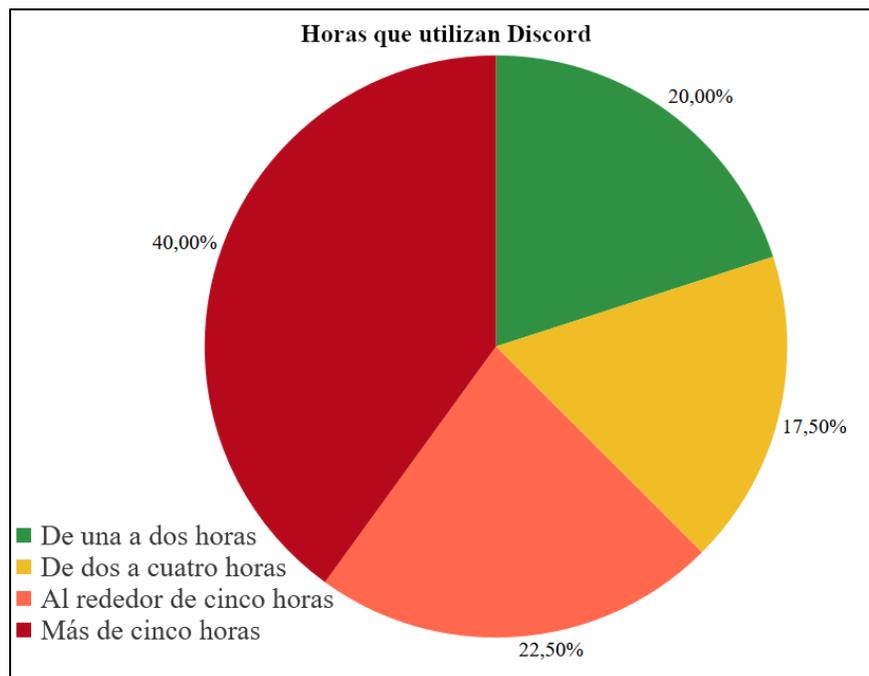


Figura 3: *Horas que utilizan Discord. Fuente: Elaboración propia.*

Al consultar sobre aspectos sociales que permitan comprobar la existencia de amor y pertenencia dentro de la plataforma, se visualizó:

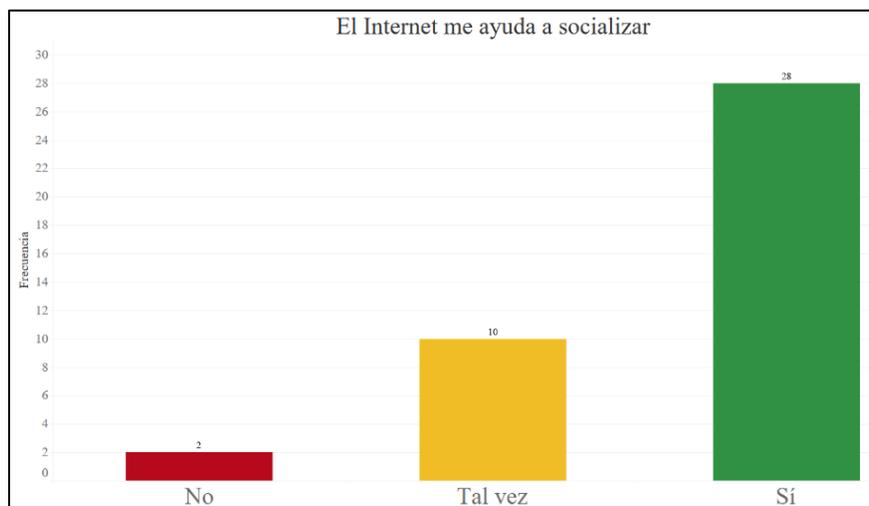


Figura 4: El Internet me ayuda a socializar. Fuente: Elaboración propia.

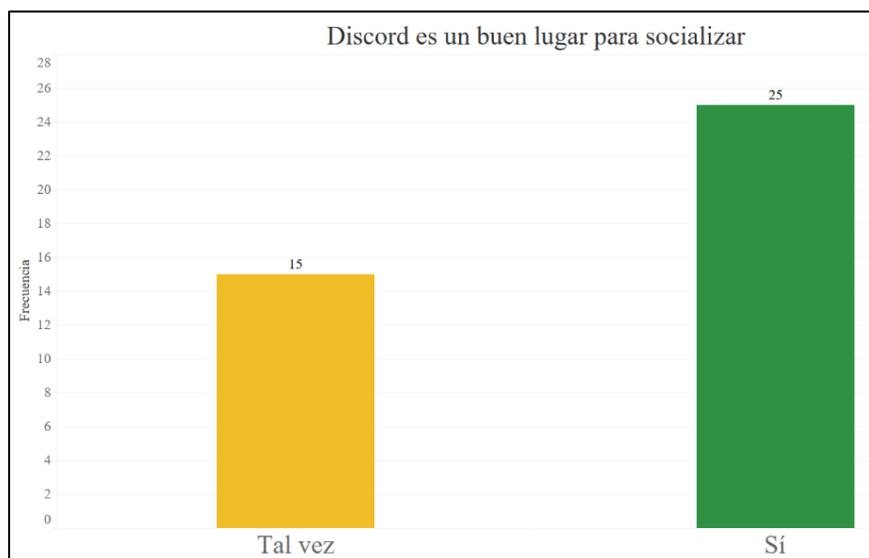


Figura 5: Discord es un buen lugar para socializar. Fuente: Elaboración propia.

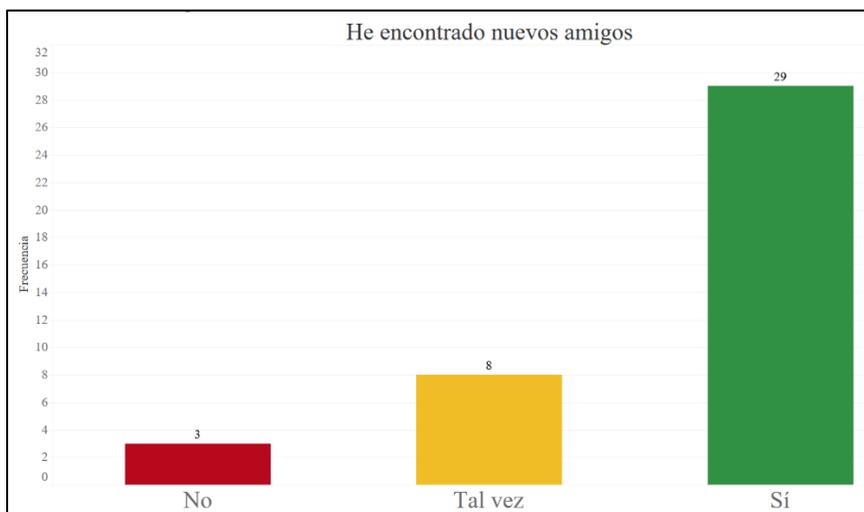


Figura 6: He encontrado nuevos amigos. Fuente: Elaboración propia.

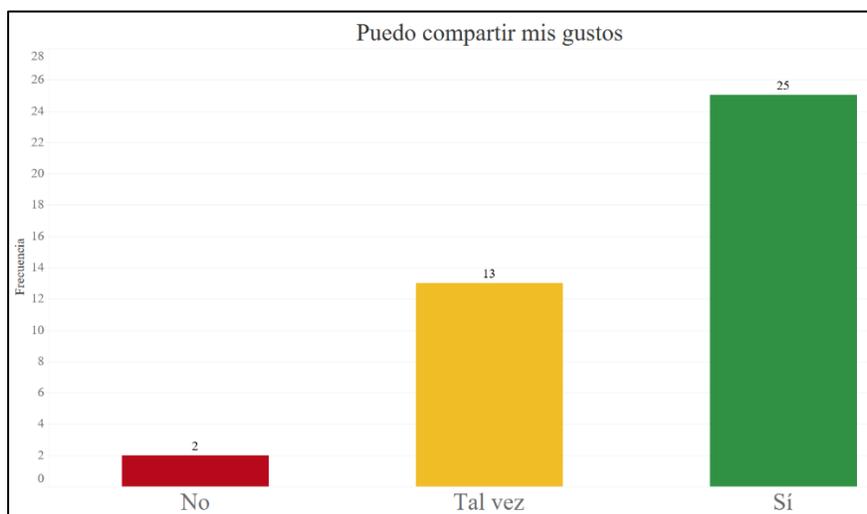


Figura 7: Puedo compartir mis gustos. Fuente: Elaboración propia.

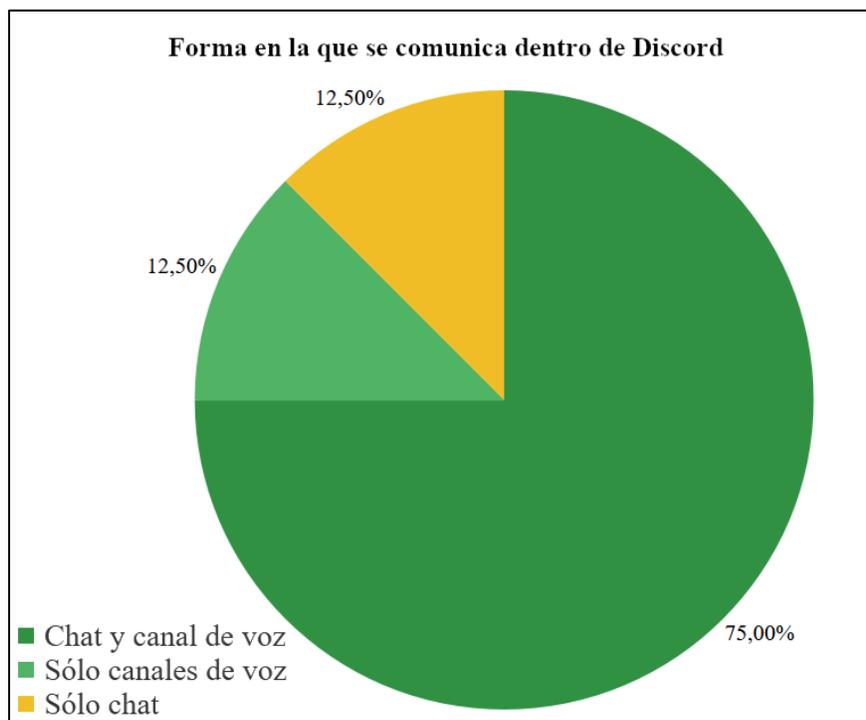


Figura 8: Forma en la que se comunican dentro de Discord. Fuente: Elaboración propia.

Alias	Pregunta	Respuesta
Chiwi	2	“Siento que se vuelve más normal hablar con gente”
Yuni	2	“Todos los días uso Discord y estoy pendiente de mis amigos”
Vega	2	“Sí, muchísimo”

Tabla 2: Discord satisface necesidades sociales. Fuente: Elaboración propia.

En cuanto a las consecuencias del consumo de las tecnologías dentro de la plataforma, los valores obtenidos son:

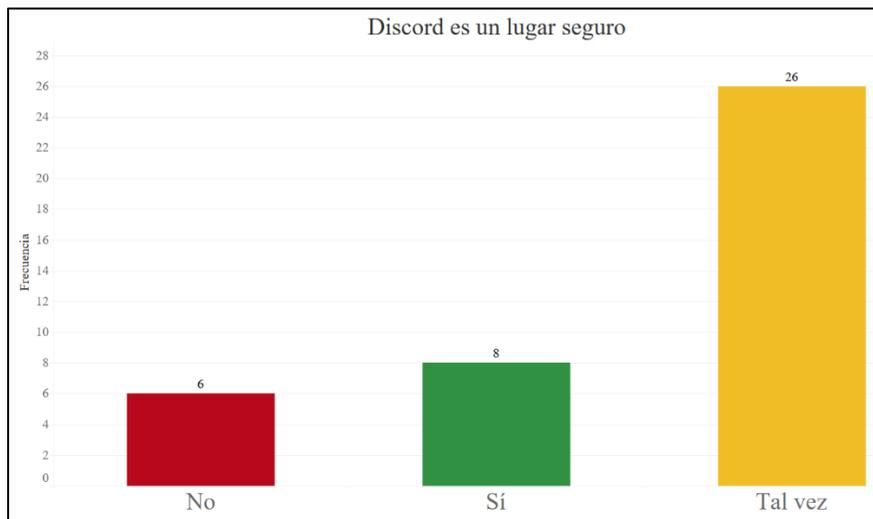


Figura 9: Discord es un lugar seguro. Fuente: Elaboración propia.

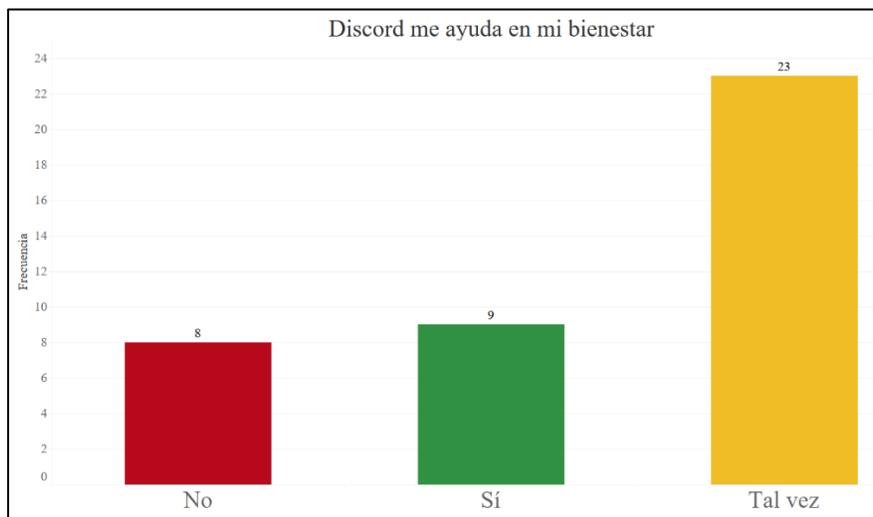


Figura 10: Discord me ayuda en mi bienestar. Fuente: Elaboración propia.

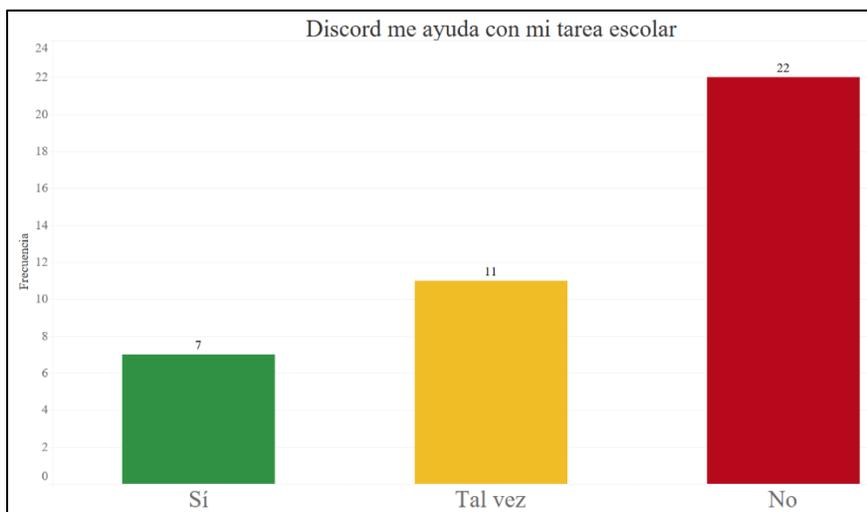


Figura 11: Discord me ayuda con mi tarea escolar. Fuente: Elaboración propia.

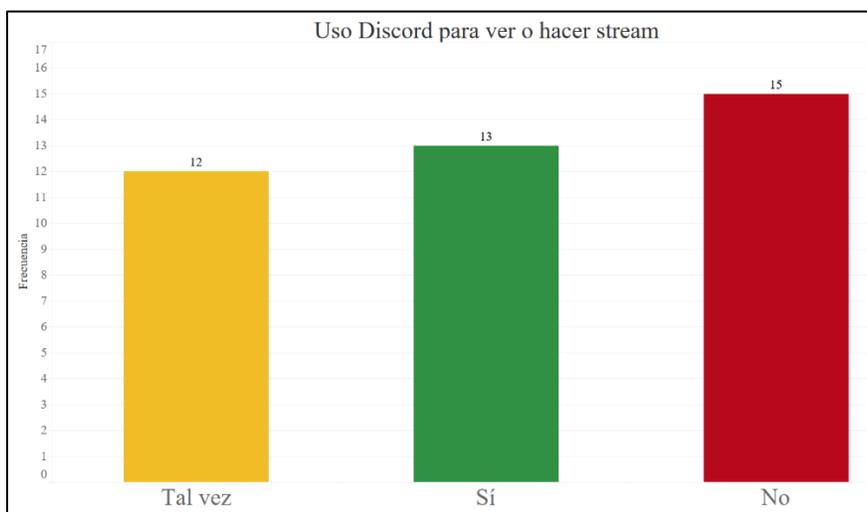


Figura 12: Uso Discord para ver o hacer stream. Fuente: Elaboración propia.

Alias	Pregunta	Respuesta
Chiwi	3	“Sería horrible”
Yuni	3	“No gracias, juego para divertirme, no para estudiar”
Vega	3	“Sí, depende lo que sea, mientras no me aburra”

Tabla 3: Juegos educativos, elaboración propia.

A continuación, se exponen las malas experiencias sufridas por los usuarios encuestados:

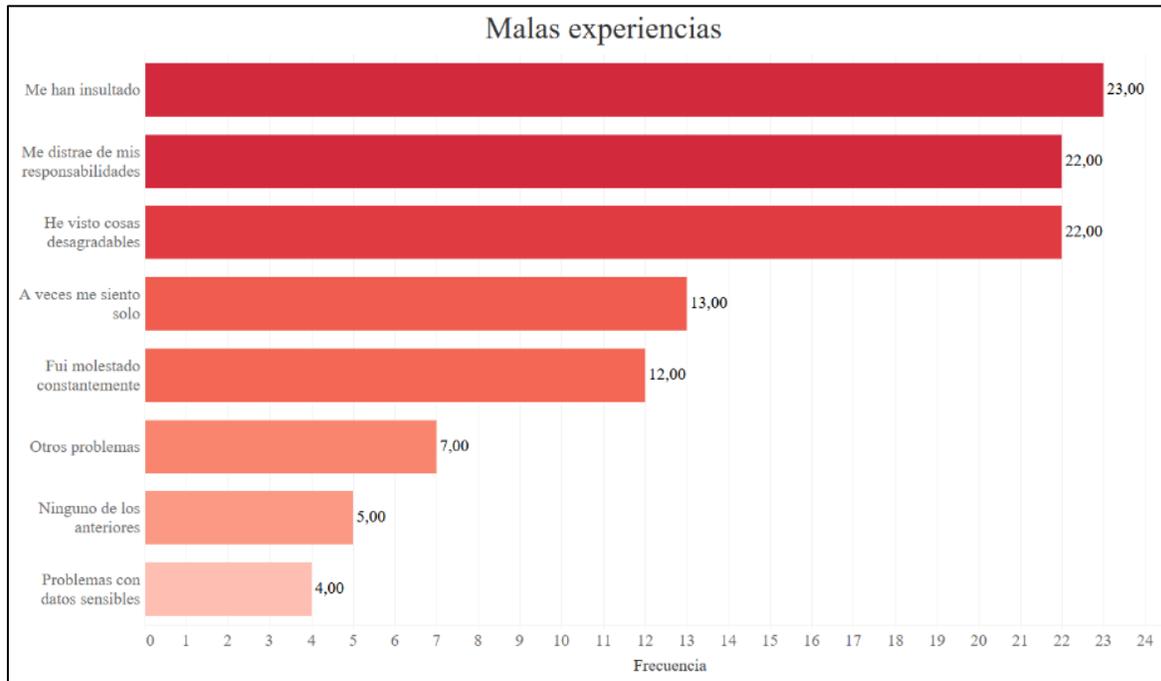


Figura 13: Malas experiencias. Fuente: Elaboración propia.

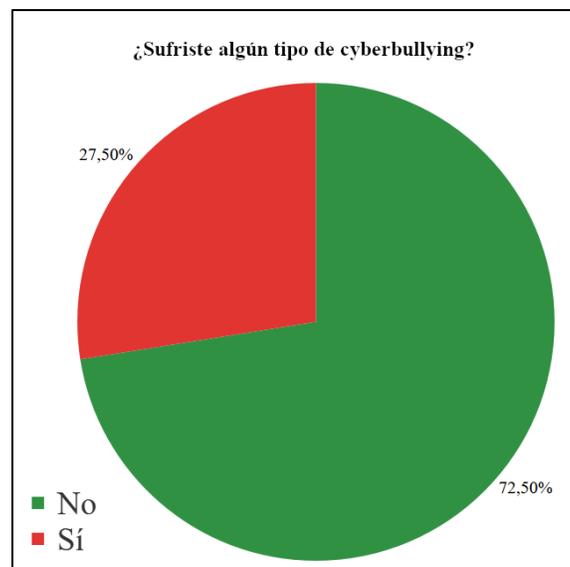


Figura 14: ¿Sufriste algún tipo de ciberbullying? Fuente: Elaboración propia.

Alias	Pregunta	Respuesta
Chiwi	4	“Bloqueo a la gente que me cae mal, así que no”
Yuni	4	“Me hacían bullying burlándose de mí por el acento característico de mi país”
Vega	4	“La verdad que no, sí tuve algunas discusiones, pero nada más”

*Tabla 4: Bullying en Discord. Fuente: Elaboración propia.*

## Discusión

Respecto al agrado que la aplicación les proporciona a los usuarios de Discord, los resultados han demostrado una similitud comparada con las calificaciones halladas en Google Play y en la App Store.

Las respuestas obtenidas frente a ‘qué atracción genera Discord a sus usuarios’ demuestran que ‘estar comunicados’ es lo que más los cautiva. Este resultado es concordante con lo expresado por Liao, Widowati y Hsieh (2021), Echeburúa y Requesens (2012), también Echeburúa (2013) quienes plantearon que, la comunicación y poder compartir en redes, son factores que facilitan la captación de usuarios.

En lo que concierne al tiempo promedio de uso de la plataforma, lo obtenido denota que la mayoría de los encuestados utilizan alrededor o incluso más de 5 horas por día.

No se ha logrado determinar si lo anterior pertenece a un signo de adicción al Internet como Nasti, Michienzi y Guidi (2021) refirieron en su estudio debido a la falta de variables que permitan hacer inferencia.

Dentro de los aspectos positivos de Discord relacionados a la existencia de amor y pertenencia, se demuestra que parte de los encuestados logran satisfacciones sociales mediante el uso de sus servicios.

Esta positiva relación respecto a la variable de investigación permite concluir al igual que Benti y Stadtmann (2021) basado en la Teoría de Jerarquía de las Necesidades Humanas de Maslow (1970), la idea de que un mundo virtual (para este caso Discord) tenga un papel preponderante en la satisfacción de las necesidades humanas del mundo real.

Sin embargo, también se observa un grupo menor que manifiesta que su práctica en la plataforma algunas veces los beneficia y otras no, lo que motiva un resultado desigual en la muestra.

En relación a las consecuencias del consumo tecnológico, los resultados posicionan a Discord como un sitio donde se desconfía afirmar que sea un lugar seguro, aporte bienestar a sus usuarios y por lejos que ayude (dentro de la muestra) a los mismos en sus actividades escolares.

Sin poner en duda los posibles beneficios que las redes sociales brindan, Echeburúa (2013) explica referido a este punto que:

El uso es positivo, siempre que no se dejen de lado el resto de las actividades propias de una vida normal (estudiar, hacer deporte, ir al cine, salir con los amigos o relacionarse con la familia). Otra es cuando el abuso del Internet

provoca aislamiento, induce ansiedad, afecta a la autoestima y le hace perder al sujeto su capacidad de control (p. 30).

Este panorama ha sido profundizado por Rivas, et al., (2017) definiendo estas consecuencias como producto de la omnipresencia que tiene la tecnología, siempre presente e implicando una incesante demanda de atención de consumo a sus usuarios.

Se puede destacar en base a lo desarrollado que, pese al buen desempeño que Discord tiene para facilitar la comunicación entre personas, la misma no sea utilizada con frecuencia como ayuda escolar.

Al indagar sobre las malas experiencias sufridas en la plataforma, se observa que 1 de cada 4 de los encuestados ha sufrido ciberbullying, lo que implica una menor incidencia comparado con el resultado de Obidi y Ahaiwe (2018).

En lo referente a esta última variable señala que las malas experiencias vivenciadas en Discord guardan relación con las preocupaciones de Rivas, et al. (2017): Una distracción de las responsabilidades y accesibilidad a contenido que no es adecuado considerando la edad de los encuestados.

Retomando el objetivo general propuesto en la investigación, se ha logrado abordar en su plenitud lo expuesto en él. Aun así, no se estableció un nexo entre el tiempo promedio que los usuarios utilizan la plataforma con signos de adicción al Internet como para realizar una conclusión al respecto.

Cabe mencionar que dentro de las fortalezas del presente estudio se logró contar con personas agradables e interesadas en formar parte del mismo, aportando datos relevantes y de utilidad para la comprensión de sus relatos y su experiencia para lo investigado.

No obstante, a pesar de la sencillez para comunicarse con personas dentro de Discord, se presentó una debilidad debido a la dificultad de captar interesados, puesto que para participar se debía ingresar al formulario por medio de un enlace, lo cual, en servidores populares, sus configuraciones impedían el envío de links.

Similar situación ocurrió con aquellos que tenían una menor cantidad de personas: Compartir enlaces sin la aprobación de un moderador sería motivo de expulsión.

Por lo tanto, para evitar tales problemas, se recomienda estar en contacto con el creador de cada servidor en el caso que se desee captar participantes para futuros estudios dentro de Discord.

Para futuras línea de evaluación, siguiendo el mismo rango de edad establecido, resultaría beneficioso comprender y tener mayor certeza de datos relacionados a las causas ambientales, biológicas y psicológicas que lograra convertir el uso de Discord en una actividad compulsiva, con el fin de que se implementen los cambios que sean más beneficiosos para generar hábitos y rutinas saludables a los usuarios de la plataforma y evitar problemas frente al uso excesivo de Internet.

A nivel personal, destaco las buenas cualidades y actitudes puestas de manifiesto por los usuarios de Discord que colaboraron y participaron en la presente actividad investigativa, pese a su corta edad, dado que sin ellos no hubiera sido posible realizar el presente trabajo de encuestas y entrevistas.

En lo profesional, la presente investigación me permitió evaluar la posibilidad de efectuar una adecuada planificación en lo concerniente a la creación de un Bot que posibilite combatir las malas experiencias, contrarrestar el ciberbullying y atraer mayor bienestar a los usuarios. Con una percepción de autoeficacia positiva, aspiraciones concretas y controlada percepción de amenaza, estoy seguro de lograrlo.

## Referencias

- Benti, B. S. y Stadtmann, G. (2021). Animal Crossing: New Horizons meets "Maslow's pyramid", Discussion Papers.
- Brynjolfsson, A. y McAfee A., (2014). La segunda era de las máquinas: trabajo, progreso y prosperidad en un tiempo de brillantes tecnologías (Trad. E. Ghelfi). Temas Grupo Editorial, 2016.
- Carrasco Rivas, F., Droguett Vocar, R., Huaiquil Cantergiani, D., Navarrete Turrieta, A., Quiroz Silva, M. J., y Binimelis Espinoza, H. (2017). El uso de dispositivos móviles por niños: Entre el consumo y el cuidado familiar / Use of mobile technological devices by children: Between consumption and family care. Cultura-hombre-sociedad, 27(1), 108-137.
- Discord (2020). Política de privacidad | Discord. Recuperado el 11 de septiembre de 2021 de <https://discord.com/privacy>.
- Discord (s.f.). Discord for College / University Clubs and Organizations. Recuperado el 6 de septiembre de 2021 de <https://discord.com/college>.
- Discord (s.f.). Our Mission and Values. Recuperado el 6 de septiembre de 2021 de <https://discord.com/company>.
- Discord (s.f.). Your Place to Talk and Hang Out. Recuperado el 6 de septiembre de 2021 de <https://discord.com/>.

Discord Inc. (2021). Discord - Habla, chatea y pasa el rato (89.11) [Aplicación móvil].  
Google Play.

Discord, Inc. (2021). Discord - Talk, Chat y Hangout (89.0) [Aplicación móvil]. App Store.

Echeburúa, E. (2013). Atrapados en las redes sociales. *Redes sociales, ¿necesidad o adicción?*,  
vol. 985, 30-33.

Echeburúa, E. y Requesens, A. (2012). Adicción a las redes sociales y nuevas  
tecnologías en niños y adolescentes. Guía para educadores. Difusora Larousse -  
Ediciones Pirámide.

Johannes, N., Vuorre, M. and Przybylski, A. K. (2021). Video game play is positively  
correlated with well-being, *Royal Society Open Science*.

Liao, S.-H., Widowati, R., y Hsieh, Y.-C. (2021). Investigating online social media users'  
behaviors for social commerce recommendations. *Technology in Society*, 66.

Likert, R. (1932). A technique for the measurement of attitudes. *Archives of Psychology*, 22  
140, 55.

Maslow, A. H. (1970). *Motivation and Personality*. New York, Harper y Row.

Nasti L., Michienzi A., Guidi B. (2021). Discovering the Impact of Notifications on Social  
Network Addiction. In: Bowles J., Broccia G., Nanni M. (eds) *From Data to Models  
and Back. DataMod 2020. Lecture Notes in Computer Science*, vol. 12611. Springer,  
Cham.

Obidi, E. M. y Ahaiwe, C. P. (2021). Cyber-Bullying: Assessment of its Awareness and Threats to Social Media Development, MPRA Paper.

Portal oficial del Estado argentino (s.f.). Ciberbullying o Ciberacoso. <https://www.argentina.gob.ar/jefatura/innovacion-publica/gobierno-abierto-y-pais-digital/paisdigital/navegacion-segura/ciberbullying-o-ciberacoso>.

Vishnevskiy, S. (2017). How Discord Stores Billions of Messages. Medium.

Sedletzki, V. y Perrault, N. (2016), Las edades mínimas legales y la realización de los derechos de los y las adolescentes - Una revisión de la situación en América Latina y el Caribe.

Toozandehjani, A., Mahmoodi, Z., Rahimzadeh, M., Jashni Motlagh, A., Akbari Kamrani, M. y Esmaelzadeh Saeieh, S. (2021). The predictor role of Internet addiction in high-risk behaviors and general health status among Alborz students: A structural equation model. *Heliyon*, 7(5).

## Anexo

### Encuesta realizada con Google Forms

## Encuesta / Survey

Consentimiento informado: La información que brindas es anónima y voluntaria. La información será utilizada solo con fines académicos como parte de un trabajo de investigación en la carrera de Ingeniería en Software de la Universidad Siglo 21 (UES 21). Te tomará menos de 10 minutos realizar la presente encuesta. Si necesita más información o tiene preguntas respecto a la encuesta puedes enviar DM a: ! α и ∂ я ε ς ι τ ο ω 🍷 #9995 en Discord.

informed consent: The information you provide is anonymous and voluntary. The information will be used only for academic purposes as part of a research project in Software Engineering career of the Siglo 21 Business University (UES 21). It will take you less than 10 minutes to complete this survey. If you need more information or have questions regarding the survey you can DM me at: ! α и ∂ я ε ς ι τ ο ω 🍷 # 9995 on Discord.

¿Cuántos años tienes? Ejemplo: 15 / How old are you? Example: 15. \*

Tu respuesta

---

¿Cuánto te gusta Discord? / How much do you like Discord? \*

1   2   3   4   5

No me gusta / I do not like it.                  ¡Me encanta! / Love it!

¿Cuánto tiempo pasas en Discord? / How much time do you spend on Discord? \*

- 1 o 2 horas al día / From 1 to 2 hours per day.
- de 2 a 4 horas al día / From 2 to 4 hours per day.
- Alrededor de 5 horas al día/ Around 5 hours per day.
- Más de 5 horas al día / More than 5 hours per day.

¿Alguna vez te te han denigrado mediante las redes sociales, te negaron la entrada a foros - chats - plataformas sociales o modificaron tus datos y lo difundieron en las redes sociales para perjudicarte? / Have you ever been denigrated through social networks, denied entry to forums - chats - social platforms or modified your data and spread it on social networks to harm you? \*

Sí / Yes

No

Como buenas experiencias... / As good experiences... \*

	Definitivamente sí / Definitely yes.	Tal vez / May be.	No creo eso / I Don't believe that.
El Internet me ayuda a socializar / The Internet helps me socialize.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Discord es un buen lugar para socializar / Discord is a good place to socialize.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
He encontrado nuevos amigos gracias a Discord / I have found new friends thanks to Discord.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Puedo compartir mis gustos / I can share my likes.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Discord es un lugar seguro / Discord is a safe place.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Discord me ayuda en mi bienestar / Discord helps me in my well-being.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Discord me ayuda a hacer mis tareas escolares / Discord helps me do my homework.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Uso Discord para ver o hacer streaming / I use Discord to watch or stream videogames.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Sobre mis malas experiencias en Discord / About my bad experiences on Discord. \*

- Me han insultado / I have been insulted.
- Fui molestado constantemente / I was constantly bothered.
- Me distrae de mis responsabilidades / It distracts me from my responsibilities.
- A veces me siento solo / Sometimes I feel alone.
- Problemas con datos sensibles (ej: claves) / Problems with sensitive data (e.g. passwords).
- He visto cosas desagradables / I have seen unpleasant things.
- Otros problemas / Other problems.
- Ninguna de las anteriores / None of the above.

¿Cómo te comunicas en Discord? / How do you communicate on Discord? \*

- Sólo uso el chat / I only use chat.
- Sólo uso los canales de voz / I only use voice channels.
- Uso el chat y los canales de voz / I use chat and voice channels.
- Ninguna de las anteriores / None of the above.

*Preguntas que se realizaron en las entrevistas*

1- ¿Qué es lo que te atrae de Discord?

- 2- ¿Discord satisface tus necesidades sociales? (amistad, afecto, participación, sentido de pertenencia, amor).
- 3- ¿Utilizarías un videojuego en el cual tendrías que usar tus conocimientos académicos para avanzar en él?
- 4- ¿Te sucedió sufrir alguna experiencia relacionada al ciberbullying en Discord?