



## Cosmin Ghețau

**Data nașterii:** 04/10/1995 | **Cetățenie:** română | **Număr de telefon:**

(+40) 0771373150 (Număr de telefon mobil) | **E-mail:** [cosmin.ghetau@ubbcluj.ro](mailto:cosmin.ghetau@ubbcluj.ro) |

**ResearchGate:** <https://www.researchgate.net/profile/Cosmin-Ghetau> |

**Web of Science:** GQQ-2995-2022 | **ORCID:** 0000-0002-2215-9990

### EXPERIENȚA PROFESIONALĂ

02/2024 – ÎN CURS Cluj-Napoca, România

**LECTOR UNIVERSITAR** UNIVERSITATEA BABEȘ-BOLYAI

**Titular discipline:**

*Psihologie Socială* (licență)

*Copiii și noile tehnologii* (Masterat European în Drepturile Copiilor)

*Copiii, infracționalitatea și justiția* (Masterat European în Drepturile Copiilor)

**Departament** Facultatea de Sociologie și Asistență Socială | **Site de internet** [socasis.ubbcluj.ro](http://socasis.ubbcluj.ro)

06/2023 – ÎN CURS Cluj-Napoca, România

**EUTOPIA OFFICER** UNIVERSITATEA BABEȘ-BOLYAI

Erasmus+ (European Universities) [EUTOPIA European University](http://EUTOPIA.European.University)

**Departament** Secretariatul General al UBB | **Site de internet** [ubbcluj.ro](http://ubbcluj.ro)

2020 – 2024 Cluj-Napoca, România

**CADRU DIDACTIC ASOCIAT** UNIVERSITATEA BABEȘ-BOLYAI

**Departament** Facultatea de Sociologie și Asistență Socială | **Site de internet** [socasis.ubbcluj.ro](http://socasis.ubbcluj.ro)

01/09/2020 – 30/11/2022 Cluj-Napoca, România

**ASISTENT DE CERCETARE** UNIVERSITATEA BABEȘ-BOLYAI

**Departament** DigiGen: Impactul transformărilor tehnologice asupra copiilor și tinerilor | **Site de internet** [digigen.eu](http://digigen.eu)

01/2017 – 05/2017 Brașov, România

**AGENT DE DEZVOLTARE** PRIMĂRIA MUNICIPIULUI BRAȘOV

**Departament** Agenția Metropolitană pentru Dezvoltare Durabilă | **Site de internet** [metropolabrasov.ro](http://metropolabrasov.ro)

### EDUCAȚIE ȘI FORMARE PROFESIONALĂ

01/10/2019 – 17/03/2023 Cluj-Napoca, România

**DOCTORAT ÎN SOCIOLOGIE** Universitatea Babeș-Bolyai

**Domeniu de studiu** Sociologie și studii culturale |

**Lucrare de diplomă** Relațiile sociale din jocurile video: capitalul social și jocurile video

08/2022 Nijmegen, Țările de Jos

**INTRODUCTION TO HUMAN-COMPUTER INTERACTION (HCI)** Radboud Summer School

**Domeniu de studiu** Psihologie

03/2021 – 03/2022 Cluj-Napoca, România

**CERCETĂTOR, VIITOR ANTREPRENOR – NOUA GENERAȚIE** Universitatea Babeș-Bolyai

**Lucrare de diplomă** Jocurile video și adolescenți, motivația din spatele jocului și timpul petrecut în joc.

**Lucrare de diplomă** Adolescența și subculturile urbane

## COMPETENȚE LINGVISTICE

Limbă(i) maternă(e): **ROMÂNĂ**

Altă limbă (Alte limbi):

	COMPREHENSIUNE		VORBIT		SCRIS
	Comprehensiune orală	Citit	Exprimare scrisă	Conversație	
<b>ENGLEZĂ</b>	C1	C1	C1	C1	C1

Niveluri: A1 și A2 Utilizator de bază B1 și B2 Utilizator independent C1 și C2 Utilizator experimentat

## COMPETENȚE DIGITALE

### Analize statistice

Statistical Package for the Social Sciences (SPSS)

### Editare

Adobe Photoshop | CoreIDRAW

## INFORMAȚII SUPLIMENTARE

### PUBLICAȚII

#### Relațiile sociale din jocurile video: capitalul social și jocurile video

Ghețău, C. (2024). *Relațiile sociale din jocurile video: capitalul social și jocurile video*. Presa Universitară Clujeană.

#### [Screen Time Exposure and the Development of Internalizing and Externalizing Problems In a Sample of Romanian Urban Highschoolers](#)

Sârbu, E. A., Iovu, M. B., Lazăr, F., & Ghețău, C. (2024). Screen Time Exposure and the Development of Internalizing and Externalizing Problems in a Sample of Romanian Urban Highschoolers. *BRAIN. Broad Research in Artificial Intelligence and Neuroscience*, 15(1), 59-73.

#### [Psihologia Socială și Media](#)

Ghețău, C. (2023). *Psihologia Socială și Media*. Presa Universitară Clujeană.

ISBN 978-606-37-1889-2

#### [Digital technology and family dynamics: The 3Rs conceptual model regarding the acceptance and use of digital technology in everyday](#)

Bărbuță, A., Ghețău, C. & Iovu, M. (2023). Digital technology and family dynamics: The 3Rs conceptual model regarding the acceptance and use of digital technology in everyday. *Intersections. EEJSP*, 9 (1), 120-144. doi: 10.17356/ieejsp.v9i1.1049

#### [Exploring the Relationship between Extroversion and Online and Offline Social Capital Among Video Game Players](#)

Ghețău, C., Rusu, D. O. & Delcea, C. (2023). Exploring the Relationship between Extroversion and Online and Offline Social Capital Among Video Game Players. *International Journal of Advanced Studies in Sexology*, 5 (1), 11-15. doi: 10.46388/ijass.2023.1.2

#### [Girls Playing Video Games and their Dedication Towards Games](#)

Ghețău, C., Rusu, D. O. & Delcea, C. (2022). Girls Playing Video Games and their Dedication Towards Games. *Rom J Leg Med*, 30 (2022).

### **Measuring Video Game Dedication: The Development and Validation of Casual Hardcore Assortment Scale**

Ghețău, C. (2022). Measuring Video Game Dedication: The Development and Validation of Casual Hardcore Assortment Scale. *Journal of Media Research-Revista de Studii Media*, 15(42), 80-90. doi: 10.24193/jmr.42.5

---

### **Eyes on the Screen: Video Game Pathological Usage Symptoms and Time Spent Playing.**

Ghețău, C. (2022). Eyes on the Screen: Video Game Pathological Usage Symptoms and Time Spent Playing. *Social Work Review/Revista de Asistența Socială*, (3).

---

### **Adolescența online: o perspectivă asupra timpului liber petrecut pe internet al adolescenților din România**

Ghețău, C., & Hărăguș, P. T. (2022). Adolescența online: o perspectivă asupra timpului liber petrecut pe internet al adolescenților din România. În Barbovschi, M. (ed.) *Copii și adolescenți online: în familie, la școală și în timpul liber* (pp. 85-96). Presa Universitară Clujeană.

---

### **'I Hear You': Effects of Voice Communication on the Social Capital of Gamers**

Ghețău, C., & Iovu, M. (2021). 'I Hear You': Effects of Voice Communication on the Social Capital of Gamers. *Romanian Journal Of Communication And Public Relations*, 23(2), 45-56. doi:10.21018/rjcp.2021.2.325

---

### **Voice Communication Usage Among Video Game Players and Its Effects on Users Perceived Anonymity.**

Ghețău, C. (2021). Voice Communication Usage Among Video Game Players and Its Effects on Users Perceived Anonymity. *Journal of Media Research*, 14(1). doi: 10.24193/jmr.39.6

---

### **Children as Valuable Partners in Research Projects into New Technologies Show Cards Approach in Children Research**

Ghețău, C., & Roth, M. (2021). Children as Valuable Partners in Research Projects into New Technologies Show Cards Approach in Children Research. *Social Work Review/Revista de Asistența Socială* 3 (2021).

---

### **ICT usage across Europe a literature review and an overview of existing data**

Ayllón, S., Barbovschi, M., Casamassima, G., Drossel, K., Eickelmann, B., Ghețău, C., Haragus, T.P., Holmarsdottir, H.B., Hyggen, C., Kapella, O., Karatzogianni, A., Lado, S., Levine, D., Lorenz, T., Mifsud, L., Parsanoglou, D., Port, S., Sisask, M., Symeonaki, M. & Teidla-Kunitsõn, G. (2020). ICT usage across Europe. A literature review and an overview of existing data (DigiGen - working paper series No. 2). doi: 10.6084/m9.figshare.12906737

---

### **Young Gamers: Their Motivation Behind the Play, Involvement and Time Spent**

Ghețău, C., & Hărăguș, P. T. (2020). Young Gamers: Their Motivation Behind the Play, Involvement and Time Spent in Video Games. *Social Work Review/Revista de Asistența Socială*, (4).

---

### **Alternative Music Preference and Youth Engagement in Risky Behaviors (Romania)**

Ghețău, C., & Hărăguș, P. T. (2020). Alternative Music Preference and Youth Engagement in Risky Behaviors (Romania). *Social Work Review/Revista de Asistența Socială* 3 (2020).

---

## **VOLUNTARIAT**

10/2017 – 12/2021

**Crucea Rosie Romana, filiala Cluj**

---

01/04/2019 – 12/04/2019

**Vigorous Warrior 2019 Field Medical Exercise (VW19)**

---

2017

**Alpin Film Festival**

---

2016

**Dracula Film Festival**

---

2016

**Brașov Jazz & Blues Festival**

---

2016

**Romanian International University Fair (RIUF)**

---

2015

**Biblioteca Vie Brașov**

---

## CONFERINȚE (ORGANIZATOR)

2022  
"Digital trends" - Tendințe actuale privind digitalizarea relațiilor sociale, familiei și a timpului liber, ediția a doua  
(Universitatea Babeș-Bolyai, Cluj-Napoca, România)

---

Link <https://socasis.ubbcluj.ro/conferinta-digital-trends-tendinte-actuale-privind-digitalizarea-relatiilor-sociale-familiei-si-a-timpului-liber-editia-a-doua/>

2021  
"Digital trends" - Tendințe actuale privind digitalizarea relațiilor sociale, familiei și a timpului liber  
(Universitatea Babeș-Bolyai, Cluj-Napoca, România)

---



Cosmin Ghețău