



Cosmin Ghețău

E-mail: cosmin.ghetau@ubbcluj.ro **Telefon:** (+40) 0771373150

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

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

Data nașterii: 04/10/1995 **Cetățenie:** română

EXPERIENȚA PROFESIONALĂ

[02/2024 – În curs]

Lector Universitar

Universitatea Babeș-Bolyai socasis.ubbcluj.ro

Localitatea: Cluj-Napoca | **Țara:** România | **Unitatea sau departamentul:** Facultatea de Sociologie și Asistență Socială

Titular discipline:

Psihologie Socială (licență)

Copiii și noile tehnologii (Masterat European în Drepturile Copiilor)

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

[06/2023 – 02/2024]

EUTOPIA Officer

Universitatea Babeș-Bolyai ubbcluj.ro

Localitatea: Cluj-Napoca | **Țara:** România | **Unitatea sau departamentul:** Secretariatul General al UBB

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

[2020 – 2024]

Cadru didactic asociat

Universitatea Babeș-Bolyai socasis.ubbcluj.ro

Localitatea: Cluj-Napoca | **Țara:** România | **Unitatea sau departamentul:** Facultatea de Sociologie și Asistență Socială

[01/09/2020 – 30/11/2022]

Asistent de cercetare

Universitatea Babeș-Bolyai digigen.eu

Localitatea: Cluj-Napoca | **Țara:** România | **Unitatea sau departamentul:** DigiGen: Impactul transformărilor tehnologice asupra copiilor și tinerilor

[01/2017 – 05/2017]

Agent de dezvoltare

Primăria Municipiului Brașov metropolabrasov.ro

Localitatea: Brașov | **Țara:** România | **Unitatea sau departamentul:** Agenția Metropolitană pentru Dezvoltare Durabilă

EDUCAȚIE ȘI FORMARE PROFESIONALĂ

[01/10/2019 – 17/03/2023]

Doctorat în Sociologie

Universitatea Babeș-Bolyai

Localitatea: Cluj-Napoca | **Țara:** România | **Domeniul (domeniile) de studiu:** Științe sociale, jurnalism și știința informării: ● *Sociologie și studii culturale* | **Lucrearea de diplomă:** Relațiile sociale din jocurile video: capitalul social și jocurile video

[08/2022]

Introduction to Human-Computer Interaction (HCI)

Radboud Summer School

Localitatea: Nijmegen | **Țara:** Țările de Jos | **Domeniul (domeniile) de studiu:** Științe sociale, jurnalism și știința informării: ● *Psihologie*

[03/2021 – 03/2022]

Cercetător, viitor antreprenor – Noua Generație

Universitatea Babeș-Bolyai

Localitatea: Cluj-Napoca | **Țara:** România |

[2017 – 2019]

Masterat European in Drepturile Copiilor

Universitatea Babeș-Bolyai

Localitatea: Cluj-Napoca | **Țara:** România | | **Lucrearea de diplomă:** Jocurile video și adolescenți, motivația din spatele jocului și timpul petrecut în joc.

[2014 – 2017]

Licențiat în domeniul: Asistență socială

Universitatea „Transilvania”

Localitatea: Brașov | **Țara:** România | | **Lucrearea de diplomă:** Adolescența și subculturile urbane

COMPETENȚE LINGVISTICE

Limbă(i) maternă(e): română

Altă limbă (Alte limbi):

engleză

COMPREHENSIUNE ORALĂ C1 CITIT C1 SCRIS C1

EXPRIMARE SCRISĂ C1 CONVERSAȚIE C1

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

PUBLICAȚII (CĂRȚI ȘI CAPI-TOLE DIN CĂRȚI)

Psihologia socială în lumea contemporană

ISBN 978-606-749-753-3

Ghețău, C. (2024). *Psihologia socială în lumea contemporană*. Tritonic Books

‘Of Gaming and Other Demons’: Defining Children and Young People’s Meaningful Leisure Activities in the Digital Era

https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-031-46929-9_10

Rustad, M. B., Parsanoglou, D., Symeonaki, M., Mifsud, L., Hyggen, C., & **Ghetau, C.** (2024). ‘Of Gaming and Other Demons’: Defining Children and Young People’s Meaningful Leisure Activities in the Digital Era. In *Understanding The Everyday Digital Lives of Children and Young People* (pp. 281-319). Cham: Springer International Publishing.

Relațiile sociale din jocurile video: capitalul social și jocurile video

ISBN 978-606-37-2068-0

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

Psihologia Socială și Media

ISBN 978-606-37-1889-2

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

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

<http://www.editura.ubbcluj.ro/bd/ebooks/pdf/3393.pdf>

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

Evaluating Digital Proficiency: A Study on Online and Face-to-Face Educational Engagement among Rural Middle School Students in Republic of Moldova.

<https://doi.org/10.18662/rrem/16.2/844>

Bărbuță, A.; Ghețău, C., & Iovu, M. B. (2024). Evaluating digital proficiency: A study on online and face-to-face educational engagement among rural middle school students in Republic of Moldova. *Revista Românească pentru Educație Multidimensională*, 16(2), 24-44. doi: 10.18662/rrem/16.2/844

Screen Time Exposure and the Development of Internalizing and Externalizing Problems In a Sample of Romanian Urban Highschoolers

<https://doi.org/10.18662/brain/15.1/536>

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.

Digital technology and family dynamics: The 3Rs conceptual model regarding the acceptance and use of digital technology in everyday

<https://doi.org/10.17356/ieejsp.v9i1.1049>

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

The Digital Divide and Gender Disparity: A Study of Rural Students in the Republic of Moldova.

<https://doi.org/10.46388/ijass.2023.1.4>

Barbuta, A., & Ghețău, C. (2023). The Digital Divide and Gender Disparity: A Study of Rural Students in the Republic of Moldova. *International Journal of Advanced Studies in Sexology*, 5(1).

Exploring the Relationship between Extroversion and Online and Offline Social Capital Among Video Game Players

<https://doi.org/10.46388/ijass.2023.1.2>

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

<https://doi.org/10.4323/rjlm.2022.297>

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

<https://www.doi.org/10.24193/jmr.42.5>

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.

http://www.swreview.ro/index.pl/eyes_on_the_screen_video_game_pathological_usage_symptoms_and_time_spent_playing?caut=ghetau

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

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

<https://www.doi.org/10.21018/rjcp.2021.2.325>

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.

<https://www.doi.org/10.24193/jmr.39.6>

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

https://www.researchgate.net/publication/358190952_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 Asistentă Socială* 3 (2021).

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 Asistentă Socială* 3 (2021).

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

https://www.researchgate.net/publication/344153685_DigiGen 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

http://www.swreview.ro/index.pl/young_gamers_their_motivation_behind_the_play_involvement_and_time_spent_in-video_games

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 Asistentă Socială*, (4).

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

http://www.swreview.ro/index.pl/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 Asistentă Socială* 3 (2020).

CONFERINȚE (ORGANIZATOR)

[23/05/2024 – 25/05/2024] **The Challenges of Social Work in Times of Crisis – The Perspective of Young Researchers (Universitatea Babeș-Bolyai, Cluj-Napoca, România)**

<https://youngsocialwork.wordpress.com/>

[13/10/2022 – 14/10/2022] **“Digital trends” - Tendințe actuale privind digitalizarea relațiilor sociale, familiei și a timpului liber, ediția a doua (Universitatea Babeș-Bolyai, Cluj-Napoca, România)**

<https://news.ubbcluj.ro/conferinta-digital-trends-tendinte-actuale-privind-digitalizarea-relatiilor-sociale-familiei-si-a-timpului-liber-organizata-la-ubb/>

[17/11/2021] **“Digital trends” - Tendințe actuale privind digitalizarea relațiilor sociale, familiei și a timpului liber (Universitatea Babeș-Bolyai, Cluj-Napoca, România)**

<https://news.ubbcluj.ro/event/conferinta-online-digital-trends-organizata-la-ubb/>

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**