



ACADEMIA ROMÂNĂ
SCOSAAR

Anexa nr.6

REZUMATUL TEZEI DE ABILITARE

TITLUL *Viețile digitale ale copiilor: teme, teorii și metodologii de cercetare*

Domeniul de abilitare: **Sociologie**

Autor: **Velicu Maria-Anca**



ACADEMIA ROMÂNĂ
SCOSAAR

Rezumat

Conform metodologiei redactării tezei de abilitare, această lucrare are două părți, prima în care prezint și discut activitatea mea de cercetare de după obținerea titlului de doctor (în 2009) și a doua în care schițez, pe baza primei părți, planurile profesionale de viitor.

În toată această perioadă (2009-2024), domeniul meu de cercetare – copiii și tehnologiile digitale (TD) – a rămas constant. Totuși, diversitate temelor abordate – și, implicit, a teoriilor folosite (e.g., riscurile online, competențe digitale, medierea parentală, oportunitățile oferite de utilizarea TD în educație) – precum și diferitele grupe de vârstă studiate au făcut să acopăr mare parte din acest domeniu.

Prima parte cuprinde trei secțiuni definite de: 1. folosirea unui cadru teoretic comun (în Secțiunea 1); 2. specificul grupului de vârstă cercetat (Secțiunea 2); 3. specificul perioadei în care are loc cercetarea (Secțiunea 3). La rândul ei, fiecare secțiune cuprinde o parte introductivă în care discut elementul central/ unificator al respectivei secțiuni, o parte în care prezint cercetările grupate în jurul acelu element și o parte în care descriu contribuțiile personale pe baza publicațiilor rezultate din respectivele cercetări.

Secțiunea 1, “Practicile online ale copiilor și adolescenților: între riscuri și oportunități”, prezintă trei cercetări care au la bază cadrul teoretic *EU Kids Online*. Așa cum explic în lucrare, *EU Kids Online* a pornit ca proiect (pentru România, începând cu 2009) și a devenit un univers de cercetare definit de un cadru teoretic, o metodologie și o rețea de cercetători (din 33 de țări) care aderă la un set de principii comune. În partea introductivă a secțiunii detaliez aspectele teoretice, metodologice și etice ale acestui univers, accentuând asupra modului în care ele au răspuns unor lacune din cercetare de la acel moment, cum ar fi lipsa unor metodologii care să privilegieze vocea copilului în documentarea experiențelor online ale acestuia, lipsa unor metodologii cu un cadru teoretic comun care să permită cercetări comparative la nivel european sau lipsa unui cadru teoretic care să depășească abordările parțiale ale cercetărilor precedente care erau orientate fie spre riscurile, fie spre oportunitățile folosirii internetului de către copii. De asemenea, arăt impactul pe care cercetările efectuate sub sigla *EU Kids Online* l-au avut atât în sfera academică, prin depășirea abordărilor descriptive și formularea unor teorii devenite între timp clasice, cât și în sfera publică, ducând la redefinirea drepturilor copilului în era digitală, redefinire care prinde formă în Comentariul General 25 la Convenția Drepturilor Copilului adoptat de ONU. Partea a doua a Secțiunii 1 este dedicată prezentării proiectelor *EU Kids Online*, *Net Children Go Mobile* și *Prieteni 2.0* (acesta din urmă doar în România). În ultima parte prezint publicațiile rezultate din respectivele proiecte, la care am fost autor/ coautor, subliniind de fiecare dată contribuțiile relevante pe care le aduc (la nivel factual, de documentare a fenomenului, sau la nivel teoretic).

Secțiunea 2, “Locul tehnologiei digitale în copilăria și educația timpurie”, cuprinde trei cercetări care s-au desfășurat între 2015-2019 și care au în comun interesul pentru folosirea TD de către copiii sub opt ani. Încep prin a arăta aspectele care diferențiază această grupă de vârstă atunci când este studiată în relație cu TD, cum ar fi faptul



ACADEMIA ROMÂNĂ SCOSAAR

că este studiată preponderent în legătură cu anumite tehnologii (cele pe bază de *touchscreen* sau jucării conectate la internet) sau că cercetarea acestei grupe de vârstă a început preponderent din perspectiva științelor educației și ale studiilor literației sau jocurilor. Astfel, teme clasice din domeniu, cum ar fi riscurile “de contact”, s-a considerat la început că nu au relevanță pentru această grupă de vârstă. Nu în ultimul rând, arăt că metodologia studierii acestui grup de vârstă a trebuit adaptată pentru a ține cont de stadiul de dezvoltare cognitivă a copiilor și discut importanța, dar și provocările, construirii cadrului teoretic, metodologic și etic potrivit. În partea a 2-a, prezint proiectele *Young Children (0-8) and Digital Technology*, *DigiLitEY* și *MakeEY*, arătând complementaritatea lor în ceea ce privește spațiile unde sunt utilizate TD și tehnologiile studiate. Astfel, *DigiLitEY* și *MakeEY* au avut în vedere aspectele educaționale ale TD și au cercetat folosirea roboților sau a căștilor VR, tehnologii mai puțin răspândite în spațiul domestic; ca atare, aceste proiecte au avut în vedere (și) spații educaționale (e.g., spațiul școlii, muzee, biblioteci). În timp ce primul proiecta studiat spațiul domestic. Închei cu prezentarea și discutarea publicațiilor la care am fost autor /coautor.

Secțiunea 3, “Pandemia Covid-19 și practicile digitale ale copiilor”, reunește cercetările dedicate perioadei pandemiei, indiferent de metodologia lor sau grupa de vârstă vizată. Partea introductivă este mai redusă, în măsura în care aceste cercetări răspund unei necesități de documentare a momentului istoric și de informare a politicilor publice. Și această secțiune conține tot trei cercetări, din care două internaționale (*KiDiCoTi* și “*Anul școlar 2020-21*”) și o cercetare exploratorie desfășurată în România (*Mamele minore și tehnologiile digitale în perioada Covid-19*). Închei și de această dată cu prezentarea lucrărilor rezultate din proiecte și relevanța lor pentru domeniu.

Partea a II-a a tezei, dedicată planurilor profesionale de viitor, este structurată în patru secțiuni. În ceea ce privește proiectele și temele de cercetare, pe termen scurt și mediu îmi propun continuarea și aprofundarea temelor deja tratate, elementele de noutate fiind date de perspectiva diacronică și includerea în cercetare a tehnologiilor emergente (e.g. inteligența artificială). Următoarele secțiuni descriu proiectele editoriale, planurile legate de transferul de cunoaștere și planurile de dezvoltare instituțională în care îmi propun să investesc.



ACADEMIA ROMÂNĂ
SCOSAAR

Abstract EN

Aligned with the methodology for the habilitation thesis, this paper has two parts: the first in which I present and discuss my research activity since obtaining my PhD degree (in 2009) and the second in which I outline, based on the first part, my future professional plans.

Throughout this period (2009-2024), my field of research, children and digital technologies (DT), has remained constant. However, during this period, I have covered much of this field through the diversity of the topics I have addressed (implicitly, the diversity of the theories I used, such as online risks, digital competences, parental mediation, opportunities of using DT in education) and through the varied age groups I have studied.

The first part comprises three sections defined by: 1. the use of a common theoretical framework (Section 1); 2. the specific age group studied (Section 2); 3. the specific time period of the research (Section 3). Then, each section comprises an introductory part in which I discuss the central/unifying element of the section, a part in which I present the research projects clustered around that element, and a part in which I describe personal contributions based on publications resulting from those projects.

Section 1, “Children and young people's online practices: between risks and opportunities”, presents three research studies based on the *EU Kids Online* theoretical framework. As I explain in the paper, *EU Kids Online* started as a project (for Romania, since 2009) and has developed into a research universe defined by a theoretical framework, a methodology and a network of researchers (from 33 countries) adhering to a common set of principles. I start the section by discussing the theoretical, methodological and ethical aspects of this universe, emphasizing how they responded to research gaps at the time, such as the lack of methodologies that privileged the children's voices in documenting their online experiences, the lack of methodologies that allowed comparative research at the European level, or the lack of a theoretical framework that overcame the partial approaches of previous research that were oriented either towards the risks or opportunities of the Internet for children. I also show the impact that research carried out under the *EU Kids Online* umbrella has had both in the academic field, by going beyond descriptive approaches and formulating theories that have since become classic, and in the public sphere, leading to the redefinition of children's rights in the digital environment that were later enclosed in the UN General Comment 25 to the Convention on the Rights of the Child. The second part of Section 1 is dedicated to the presentation of the *EU Kids Online*, *Net Children Go Mobile* and *Prieteni 2.0 (Friends 2.0)* projects (the latter only in Romania). I end the section by presenting the publications resulting from those projects, to which I was co-/author, highlighting each time the relevant contributions they bring (at factual level, by documenting the phenomenon, or at theoretical level).

Section 2, "The Place of Digital Technology in Childhood and Early Childhood Education", includes three research projects that took place between 2015-2019 and that share a common interest in the use of DT by children



ACADEMIA ROMÂNĂ SCOSAAR

under eight. I start by pointing out aspects that differentiate this age group when studied in relation to DT, such as the fact that it is predominantly studied in relation to certain technologies (touchscreen-based or internet-connected toys) or that the studies started predominantly from the perspective of educational sciences and literacy or game studies. Thus, classic topics in the field, such as 'contact' risks, have long been considered as not applicable to this age group. Last but not least, I show that the methodology of studying this age group has had to be adapted to take into account children's cognitive developmental stage and discuss the challenges encountered in constructing the appropriate theoretical, methodological and ethical framework. Then, in the second part of Section 2, I present the *Young Children (0-8) and Digital Technology*, *DigiLitEY* and *MakeEY* projects, showing that they complement each other both in terms of the spaces in which young children engage with DT – domestic/private versus educational spaces (e.g., school space, museums, libraries) – as well as the technologies considered; these two aspects are linked. For instance, *DigiLitEY* and *MakeEY* considered the educational aspects of DT and investigated robots or VR headsets that are less accessible in the domestic space. I conclude this section with the presentation and discussion of the publications I co-/authored.

Section 3, "The Covid-19 pandemic and children's digital practices", brings together research carried out during the pandemic, regardless of their theoretical framework (some are based on the *EU Kids Online* framework) or the age group that was studied. As these projects were mainly policy-oriented and aimed primarily to document the moment, the introductory part of the section is reduced. In present three research projects, two of which are international (*Kids' Digital Lives during Covid Times* or *KiDiCoTi* and "*The School Year 2020-21*") and one exploratory study carried out in Romania (*Mothers under 18 and digital technologies in the Covid-19 period*). I end the section as usual, presenting the papers I co-/authored based on these projects and their relevance to the field.

The second part of the thesis, dedicated to future professional plans, is structured in four sections. In terms of research projects and themes, in the short and medium term I aim for the continuation and deepening of the themes already treated, the novelties being given by the diachronic perspective and the consideration of emerging technologies (e.g. artificial intelligence). The following sections describe the editorial projects, knowledge transfer plans and institutional development plans in which I aim to invest.