COPIII MICI (0-8 ANI) ȘI TEHNOLOGIILE DIGITALE

Un studiu exploratoriu calitativ. Rezultate preliminare pentru România

Anca Velicu* & Monica Mitarcă**
*Institutul de Sociologie, Academia Română
**Universitatea Creștină "Dimitrie Cantemir"

Contact: anca.velicu@gmail.com

09 februarie 2016

Conținut

1. Executive summary/Rezumat 3
1.1. Rezultatele principale 3
1.2. Recomandări 4
1.2.1. Recomandări pentru guvernanți 4
1.2.2. Recomandări pentru industrie 6
1.2.3. Recomandări pentru părinți 6
1.2.4. Recomandări pentru școli, biblioteci și muzee 6
2. Introducere 8
2.1. Participanții la studiu 9
3. Rezultate 11
3.1. Cum folosesc copiii sub 8 ani tehnologiile digitale? 11
3.1.1. Dispozitivul 11
3.1.2. Activităţi şi aplicaţii 14
3.1.2.1. Jocurile video 14
3.1.2.2. Vizionarea filmelor și a videoclipurilor 15
3.1.2.3. Creare de conținut 16
3.1.2.4. Comunicarea 18
3.2. Cum sunt percepute noile tehnologii online de către diferiți membri ai familiei? 19
3.2.1. Smartphone-ul, un dispozitiv încă ne-necesar 19
3.2.1.1. Tableta – o jucărie în plus 20
3.2.1.2. Tehnologia, adică obiectul? 21
3.2.2. Percepția pozitivă asupra tehnologiilor digitale: oportunitățile 23
3.2.2.1. Tehnologiile digitale și influența lor asupra alfabetizării 23
3.2.2.2. Tehnologia, un ajutor pentru părinte 24
3.2.2.3. Familia reunită în jurul tehnologiei 25
3.2.3. Riscuri şi percepţie negativă 27
3.3. Cum gestionează părinţii folosirea tehnologiilor online de către copiii mici? 29
3.3.1. Existența regulilor 29
3.3.2. Monitorizare, supraveghere, control 33
3.3.3. Medierea tehnologică 34
3.3.4. Folosirea tehnologiei în sistem *pedeapsă/ recompensă* 35
3.3.5. Medierea activă 35

3.3.6. Provocări ale medierii active....36
3.3.7. Părintele ca model....37
3.3.8. Medierea din partea fraților....37
3.4. Rezultate surprinzătoare....38
4. Analiza competențelor digitale ale copiilor în cadrul teoretic structurat de proiectul DIGCOMP....40
4.1. Evaluarea competențelor digitale ale copiilor....40
4.2. Evaluarea de ansamblu a eșantionului românesc....45
4.3. Discuție asupra pertinenței folosirii grilei DIGCOMP pentru evaluarea competențelor digitale ale copiilor sub 8 ani....46
5. Metoda....48
5.1. Procedura....48
5.1.1. Procedura de eșantionare....48
5.1.2. Protocolul de implementare....48
5.1.3. Înregistrarea....49
5.1.4. Implementarea protocolului de analiză....49
5.2. Discuții....49
5.2.1. Elemente care au putut influența rezultatele....49
5.2.2. În ce măsură datele s-au schimbat de-a lungul timpului?....50
5.2.3. Cum ar putea fi îmbunătățit studiul?....51
6. Concluzii....52
6.1. Rezultatele principale....52
6.1.1. Folosirea tehnologiilor digitale de către copii....52
6.1.2. Percepții și atitudini privind tehnologiile digitale....52
6.1.3. Medierea parentală....53
6.1.4. Competențele digitale....54
6.2. Recomandări....55
6.2.1. Recomandări pentru guvernanți....55
6.2.2. Recomandări pentru industrie....56
6.2.3. Recomandări pentru părinți....57
6.2.4. Recomandări pentru școli, biblioteci, muzee....57
6.2.5. Propuneri pentru cercetări viitoare....58
7. Bibliografie....59
8. Anexe....61
8.1. Grila DIGCOMP....61

1. Executive summary/Rezumat

1.1. Rezultatele principale

- Dotarea cu tehnologie digitală a gospodăriilor din România stă încă sub semnul computerului personal (fie că este desktop computer sau laptop). Dacă însă copiilor le este oferită alternativa dispozitivelor mobile, vor migra bucuroşi pe acestea, tableta evidenţiindu-se în preferinţele copiilor datorită accesibilităţii sale.
- Cea mai frecventă activitate, menţionată de toţi copiii, este jucatul de jocuri video. De asemenea, majoritatea copiilor se uită la conţinut video online, fie ca o extensie sau o alternativă la canalele TV de desene animate, fie descoperă şi urmăresc, la vârste mai mari (7-8 ani), conţinuturile generate de utilizatori (vlog-uri, tutoriale, etc.). Unii copii caută în mod activ filmuleţe publicitare la diferite produse sau branduri asociate unor conţinuturi media, pe care le urmăresc cu interes.
- Creare de conţinut: Toţi copiii din eşantionul românesc ştiu şi le face plăcere să facă poze sau mici înregistrări video folosind dispozitivele proprii sau pe cele ale apropiaţilor.
- Unii dintre copiii din eşantionul românesc folosesc tehnologiile digitale pentru a se angaja în acte de comunicare**.**
- Cei mai mulţi dintre părinţii români consideră smartphone-ul ca fiind un dispozitiv încă ne-necesar la această vârstă a copiilor.
- Dorinţa copiilor de a deţine o tehnologie stă de multe ori sub semnul acumulărilor nesfârşite de cât mai multe dispozitive şi este mai puţin ghidată de cunoaşterea şi valorizarea caracteristicilor acestor dispozitive (deşi există şi excepţii, copii care au cunoştinţe digitale foarte avansate şi care îşi doresc anumite dispozitive pentru posibilităţile tehnice pe care acestea le oferă).
- Pentru părinţi, decizia de cumpărare a dispozitivelor tehnologice pentru copii este în general una ghidată de costuri.
- Părinţii consideră în general tehnologiile digitale ca fiind un lucru pozitiv, oferind oportunităţi atât copiilor, cât şi familiei ca atare (prin activităţile în comun pe care le prilejuiesc), sau chiar lor, părinţilor, în momentele mai lungi sau mai scurte când tehnologia este folosită pe post de baby-sitter.
- Atât părinţii, cât şi copiii din eşantionul românesc tind să considere că 'tehnologia' în care merită să investeşti bani este doar dispozitivul în sine; conţinutul sau partea de software sunt considerate a fi lucruri neesenţiale pe care le descarci gratis/ fără bani de pe internet (legal sau mai puţin legal).
- Deşi au în general o părere bună despre aceste tehnologii, părinţii intervievaţi consideră că oportunităţile de învăţare oferite de tehnologiile digitale nu se potrivesc copiilor de 6-8 ani, aplicaţiile educaţionale adresându-se fie unor vârste mai mici (3-5 ani), fie unor vârste mai mari, când copiii ştiu deja să citească şi să scrie.
- În ceea ce priveşte riscurile internetului, majoritatea părinţilor au menţionat câteva îngrijorări (utilizarea excesivă a dispozitivelor, conţinutul neadecvat vârstei şi problemele de sănătate pe care le poate genera folosirea acestora) legate de folosirea tehnologiilor digitale bazate pe ecran tactil de către copiii. Cu toate acestea, cu câteva excepţii, părinţii

tind fie să considere că aceste riscuri se referă la copiii de vârste mai mari, fie să considere că riscurile sunt valabile pentru alți copii, propriii lor copii sunt feriți de ele datorită grijii deosebite pe care ei, ca părinți, le-o oferă.

- În ceea ce privește regulile pe care părinții români le impun copiilor, am spune că există mai degrabă o flexibilitate în gestionarea de către părinți a folosirii tehnologiilor de către copii, singura regulă menționată de toți părinții fiind "NU aplicațiilor cu bani!". În afară de această "regulă universală", unii părinți mai menționează reguli de timp (când și cât timp au voie copiii să utilizeze tehnologiile), reguli de conținut (în general referitoare la violență, sexualitatea fiind explusă din start din preocupări, ca ne-fiind încă o problemă) și reguli de contact (pentru puținii copii care au deja un cont pe o platformă de socializare sau pe o aplicație de comunicare).
- Majoritatea părinților din eșantion sunt implicați în o formă sau alta de mediere parentală activă: vorbesc cu copiii despre ce fac aceștia online, îi îndrumă sau îi ajută când aceștia au o dificultate.
- Mulți părinți controlează sau supraveghează activitatea digitală a copilului, uneori mai discret, alteori într-o manieră mai intruzivă.
- Cei mai mulți dintre părinți nu știu despre existența opțiunilor de control parental disponibile pe dispozitivele fixe (computer de birou sau laptop) sau mobile (tablete sau smartphone-uri).
- Cei mai mulți dintre părinți declară că folosesc uneori dispozitivele digitale în sistemul de recompensă / pedeapsă.
- Majoritatea copiilor au cunoștințe operaționale care le permit utilizarea acestor tehnologii (știu cum să deschidă/ închidă dispozitivele, cum să le conecteze la internet, cum să instaleze sau să șteargă aplicații atunci când folosesc un dispozitiv mobil).
- Atunci când au nevoie de ajutor în folosirea tehnologiilor digitale, copiii de până în 8 ani cer ajutor de la unul dintre părinți, nu neapărat cel mai cunoscător în ceea ce privește tehnologia digitală; o parte dintre ei au afirmat că au căutat ajutor online sau au cerut sprijin de la prietenii de vârste apropiate.
- În general, la această vârstă copiii nu au deloc idee despre care ar fi riscurile activităţilor online, ne-întreprinzând nimic pentru a își proteja dispozitivele sau a adopta un comportament preventiv.
- Toți copiii știu despre existența rețelelor de socializare online (cei mai mulți știu despre existenţa Facebook), dar doar câțiva dintre ei se angajează în mod activ în comunicarea online prin această platformă.
- A căuta informații la această vârstă se reduce la căutarea de conținuturi video, de jocuri sau de aplicații. Toți copiii intervievați reușesc să întreprindă căutări simple, unii dintre ei având totuși nevoie de ajutorul altor persoane care să le scrie termenii de căutare, dat fiind că unii nu știu încă să scrie.

1.2. Recomandări

1.2.1. Recomandări pentru guvernanți

- **Problemă**: există o acută lipsă de conținut educațional în limba română care duce la descurajarea folosirii tehnologiilor digitale în registrul educațional, atât la nivelul

părinților, cât și al copiilor. **Soluție**: o încurajare activă, din partea statului, a producătorilor în vederea dezvoltării de aplicații educaționale în română. **Cum**: Folosind mecanismul de stimulare a creării de conținut audiovizual în limbile naționale pus în practică după directivele Comisiei Europene, se pot imagina mecanisme asemănătoare care fie finanțează direct, pe bază de concurs, fie oferă anumite avantaje fiscale pentru dezvoltarea aplicațiilor sau site-urilor educaționale în română sau chiar prin impunerea unei cote minime de conținut în limba română pentru dezvoltatorii locali de software. De asemenea, prin stimularea autonomiei profesorilor în a își concepe singuri materialele educaționale digitale pe care să le folosească la clasă, Ministerul Educației ar putea juca un rol important în acest proces. Tot la nivel de Minister se pot organiza competiții naționale de dezvoltare de conținut educațional în sistem deschis (Open Sources).

- **Problema**: cercetarea a evidențiat o lipsă de conștientizare din partea părinților cu privire la posibilele riscuri pe care tehnologiile digitale le pot avea pentru copiii de până în 8 ani. În schimb, părinții tind fie să amâne orice îngrijorare legată de tehnologia digitală pentru "mai târziu", fie să translateze necritic îngrijorări mai vechi legate de acele media cu interfață pe ecran (televizorul, în special) la noile realități tehnologice, atitudine care de obicei implică limitarea accesului la tehnologie - ajungându-se astfel și la limitarea oportunităților pe care tehnologia digitală le-ar oferi acestor copii. **Soluție**: Este necesară o informare corectă a părinților atât în ceea ce privește riscurile, cât și în ceea ce privește oportunitățile oferite de tehnologiile digitale copiilor sub 8 ani. **Cum**: Se pot imagina în acest scop campanii de informare pentru părinți care să fie promovate pe canalele publice de radio și TV sau să aibă loc în școli și grădinițe (sau chiar unele complementare). Campanii de informare a părinților au loc deja în unele școli din România, dar de obicei se adresează părinților de copii mai mari, neținându-se cont că de la cele mai mici vârste copiii sunt online.
- **Problema**: toți copiii intervievați, și cei mai mulți dintre părinți, consideră tehnologiile digitale ca fiind un instrument pentru distracție, pe care îl plasează în imaginarul lor într-un registru total diferit de cel școlar. De asemenea, nici unul dintre copii nu folosește la această vârstă tehnologia digitală pentru școală, nefiind încurajați de către educatori sau învățători în această direcție și de multe ori ne-existând dispozitive digitale funcționale la dispoziția copiilor în spațiile școlare. Astfel, pentru copiii între 6 și 8 ani, două lumi total separate se arată la orizont: lumea școlii și lumea digitală. **Soluția**: Sunt necesare eforturi coerente de introducere a tehnologiilor digitale în școli și grădinițe, disponibile copiilor de la cele mai mici vârste. Aceasta ar implica: asigurarea de dispozitive și conținut educațional adecvat copiilor, dar și formarea profesorilor pentru folosirea acestor tehnologii. O țintă importantă în acest proces este schimbarea percepției asupra tehnologiilor digitale astfel încât să fie considerate și instrument educațional - nu doar unul care oferă distracție. **Cum**: Există deja în România diferite programe pentru dotarea cu computere a școlilor. Aceste programe ar trebui pe de o parte extinse și la nivelul școlilor primare și al grădinițelor și, pe de altă parte, ar trebui periodic actualizate și adaptate la noile realități tehnologice (de exemplu, după cunoașterea noastră, nu există programe sistematice de aducere a tehnologiilor mobile în școli, cele mai multe proiecte oprindu-se la computerele de birou, de mult declasate și înlocuite, în spațiul privat, de laptopuri sau chiar de dispozitivele mobile). Este de asemenea necesară o creștere a cunoștințelor care permit folosirea tehnologiei digitale – și ne referim inclusiv la cunoștințe de căutare a informației (*informational literacy),* de competența de a înțelege

natura mediatică a informației (*critical media literacy*) etc. – în egală măsură pentru profesori, părinți și copii.

1.2.2. Recomandări pentru industrie

- **Problema**: cei mai mulți dintre părinți nu știu despre existența soluțiilor de control parental, disponibile atât pentru computere, cât și pentru dispozitivele mobile. **Soluție**: industria ar putea să contribuie în mod activ la o informare a părinților în acest sens (și ar avea și interesul comercial să o facă). **Cum**: actorii din industrie care produc soluții IT de securitate care includ opțiunile de control parental ar trebui să desfășoare campanii de informare în rândul părinților asupra acestor soluții. De asemenea, poate fi gândită introducerea unui profil de "utilizator copil" care să aibă pre-setate anumite caracteristici de siguranță și de protejare a acestuia (mai ales pentru dispozitivele mobile), care profil să poată fi actualizat în stadiul incipient de inițializare al dispozitivului, atunci când sunt setate caracteristicile de bază ale acestuia (limba, ora etc.).
- **Problema**: mulți părinți și copii denunță lipsa conținuturilor educaționale valabile care să fie adaptate pentru acest segment de vârstă, considerându-se că aplicațiile disponibile sunt fie prea infantile și plictisitoare, fie prea grele pentru copiii de 6-8 ani. **Soluție**: O cunoaștere mai aprofundată din partea actorilor din industrie cu privire la cum utilizează copiii de această vârstă tehnologiile digitale și ce conținut anume îi atrage ar fi de dorit. **Cum**: parteneriate funcționale reciproc avantajoase între industrie și cercetare academică (așa cum sunt deja în funcțiune în alte țări) ar putea fi o soluție viabilă la această problemă.

1.2.3. Recomandări pentru părinți

- Recomandăm părinților să fie conștienți că pentru copii, la fel de important ca asigurarea unui dispozitiv de calitate este asigurarea unui conținut de calitate. De aceea, pentru a oferi copiilor toate beneficiile tehnologiei online, părinții ar trebui să fie dispuși să cheltuiască bani și/ sau timp în căutarea activă a conținutului de calitate pentru copii.
- Cercetarea a arătat de asemenea că părinții tind să considere că rolul lor în medierea activă a internetului se termină o dată ce copilul a deprins competențele operaționale de bază. În acel moment, mulți dintre părinți încetează să mai practice o mediere activă în favoarea uneia restrictive, lăsând copilul să se descurce singur în lumea digitală (denumită de un părinte chiar "cutia Pandorei"), uneori în limite de timp sau de conținut trasate. Aceste două atitudini – de retragere și de limitare – de multe ori contrabalansează începutul pozitiv al relației copilului cu tehnologia, atunci când părintele a fost prezent. Recomandăm de aceea părinților să reconsidere rolul lor în medierea activă a folosirii internetului, ca fiind o activitate necesară pe întreaga perioadă a copilăriei, ei înțelegând astfel că trebuie să însoțească copilul în viața digitală a acestuia, chiar și când pare că se descurcă singur.

1.2.4. Recomandări pentru școli, biblioteci și muzee

- Cercetarea a evidențiat că la această vârstă există o totală lipsă de conștientizare a riscurilor online din partea copiilor. De aceea considerăm că ar fi necesară introducerea unor lecții de siguranță pe internet în școli de la cele mai mici vârste și chiar în grădinițe. Conținutul acestor lecții ar trebui să fie adaptat atât dezvoltării cognitive a copiilor, cât și modurilor concrete în care aceștia utilizează tehnologia digitală. Aceste cursuri ar trebui astfel să informeze copiii despre existența riscurilor online și să îi educe să folosească aceste tehnologii în siguranță și în mod eficient.
- Școala, biblioteca sau muzeul, toate aceste instituții de cultură par, atât în percepția copiilor, cât și în cea a părinților, să fie total separate de lumea digitală a copiilor. Astfel percepția comună asupra acestor instituții este că sunt niște spații învechite, care nu își adaptează informația pentru copiii vizitatori, nefiind deloc prietenoase cu copiii digitali din epoca noastră. Ar fi astfel recomandabil ca situația să se schimbe și muzeele și bibliotecile să înceapă să îi considere și pe copiii mici, sub 8 ani, ca fiind o parte a 'clienților' lor și să înceapă să li se adreseze – să le ofere informație în format digital, într-o formă adaptată dezvoltării lor cognitive și intereselor lor specifice. Adaptarea informației pentru copiii mici în format digital este cu atât mai dezirabilă cu cât costurile pe care ar trebui să le suporte aceste instituții sunt majoritar legate de crearea conținutului și nu de achiziții de dispozitive, citirea conținutului putându-se face de multe ori cu dispozitivele deținute de copii (politica BYOD – Bring Your Own Device – de folosire a dispozitivelor proprii pentru accesarea sau prelucrarea datelor unor companii sau instituții).

2. Introducere

Cercetările care urmăresc modurile de utilizare ale internetului de către copii, precum și beneficiile și provocările asociate acestor utilizări, au avut în vedere în general utilizatorii de 9-16 ani, aceasta fiind vârsta la care se consideră că se începe utilizarea internetului și, de asemenea, vârsta la care se consideră că sunt copiii cel mai vulnerabili (Mascheroni & Olafsson, 2014, Livingstone et al., 2011). Totuși, date mai recente au arătat scăderea constantă a vârstei de accesare a internetului (Mascheroni & Olafsson, 2014, Marsh et al., 2015), cercetările pentru vârste mai mici întârziind să apară (Holloway et al., 2013). Astfel că asistăm la o acută nevoie de studii pe segmentul de vârstă 0-8 ani, în ceea ce privește folosirea tehnologiei digitale.

Raportul de față prezintă datele unui studiu care a avut loc sub coordonarea Joint Research Centre, în cadrul proiectului ECIT, Empowering Citizens' Rights in emerging ICT (proiect nr. 572) și reprezintă al doilea stadiu al cercetării Young Children (0-8) and Digital Technology, inițiată în 2014. La acel moment, cercetarea a cuprins 7 țări europene (vezi Chaudron et al., 2015); 11 noi state, printre care și România, s-au alăturat pe bază de auto-finanțare proiectului în a doua etapă a acestuia, în 2015. În ambele etape, obiectivul principal a fost să se examineze, cu o metodologie calitativă, experiența pe care copiii mici (sub 8 ani) și familiile acestora o au în folosirea tehnologiilor digitale. În contextul lipsei acute de date asupra acestui subiect în România, ne-a interesat în special să răspundem la următoarele întrebări: ce anume fac copiii din România cu aceste tehnologii? Care sunt activitățile concrete în care se angajează copiii? Care sunt dispozitivele folosite? Cum interacționează cu prietenii de aceeași vârstă sau cu membrii familiei în jurul acestor tehnologii? Ce știu să facă și unde au dificultăți? Cum le integrează în viața lor offline și în relațiile sociale pe care le au? Această imagine de ansamblu va fi orientată de întrebarea: care sunt riscurile și beneficiile folosirii în cadrul domestic, al casei, a acestor tehnologii digitale de către copii?

În 2014, cercetarea a fost structurată pe patru arii de investigație (vezi Chaudron et al., 2015), interesul fiind pe folosirea tehnologiilor de către copii și pe percepția pe care o au asupra acestor tehnologii diferiți membri ai familiei. În a doua etapă a cercetării, ale cărei rezultate sunt prezentate aici, întrebările de cercetare au fost restructurate pe două axe majore: (1) axa utilizări versus percepție și (2) axa individual versus familial.

Echipele naționale au convenit să folosească, pe cât posibil, aceeași metodologie, care cuprinde protocolul de observație și ghidul de interviuri pentru părinți și copii, procedura de eșantionare a părinților și a copiilor, precum și structura eșantionului, activitățile-suport folosite ca punct de plecare în interviuri, atât cu părinții cât mai ales cu copiii (e.g. jocurile cu carduri, activitățile folosind cartea de activități *Insafe*). Toate abaterile de la metodologia comună pe care echipa din România a fost nevoită să le facă în timpul culegerii datelor pe teren sunt menționate și discutate în secțiunea Metoda. Raportul Românesc se bzează pe interviurile a 11 familii, care aveau cel puțin un copil cu vârste între 6 și 8 ani.

La nivel național, ne dorim ca această lucrare să reprezinte un prim pas care să orienteze viitoarele cercetări, arătând care sunt tendințele generale ale folosirii tehnologiilor digitale de către copiii din România și care sunt provocările metodologice pe care abordarea acestui subiect le poate ridica. Studiul urmărește de asemenea o creștere a nivelului de conștientizare din partea tuturor părților implicate (decidenți politici, industrie, părinți, profesori, cercetători) asupra faptului că, încă de la cele mai mici vârste, copiii folosesc aceste tehnologii digitale, cum anume

are loc această utilizare, cu ce consecințe și ce oportunități oferă. Conștientizarea acestor lucruri este necesară în abordarea realistă și informată a fenomenului în viitoarele politici publice.

2.1. Participanții la studiu

Pentru o imagine de ansamblu a familiilor care din eșantionul românesc, a se vedea Tabelul 1.

TABELUL 1: DATELE DEMOGRAFICE ȘI SOCIO-ECONOMICE ALE PERSOANELOR CARE AU FORMAT EȘANTIONUL ROMÂNESC

Codul familiei	Codul membrilor familiei[1]	Veniturile familiei (scăzute, medii, ridicate)	Sex	Vârstă	Maximul nivelului de școlarizare atins	Profesiile părinților
RO01	RO01t46	Medii**	M	46	Terţiar	Liber profesionist (inginer)
RO01	RO01m45	Medii**	F	45	Terţiar	Filoloagă
RO01	**RO01f6**	**Medii****	**F**	**6**	**Primar, I-a**	
RO02	RO02m27	Scăzute**	F	27	Secundar superior	Lucrătoare în fabrică
RO02	RO02bună67	Scăzute**	F	67	Decundar superior	Pensionară
RO02	**RO02f7**	**scăzut****	**F**	**7**	**Primar, II-a**	
RO03	RO03t41	Medii**	M	41	Secundar superior	Angajat în vânzări (funcție de conducere)
RO03	RO03m41	Medii**	F	41	Secundar superior	Angajată în vânzări
RO03	RO03gm	-	F	-	-	Pensionară
RO03	**RO03g7**	**Medii****	**F**	**7**	**Primar, II-a**	
RO04	RO04t30	Scăzute*	M	30	Secundar inferior	Tractorist
RO04	RO04m28	Scăzute*	F	28	Secundar inferior	Muncitoare sezonieră în agricultură
RO04	RO04bună	Scăzute*	F	-	-	Pensionară
RO04	**RO04f6**	**Scăzute***	**F**	**6**	**Preşcolar**	
RO04	RO04b10	Scăzute*	M	10	Primar, cls. IV-a	
RO05	RO05f35	Ridicate*	M	35	Terţiar	Manager
RO05	RO05m35	Ridicate*	F	35	Terţiar	Avocată
RO05	**RO05b7**	**Ridicate***	**M**	**7**	**Primar, I-a**	
RO05	RO05b3	Ridicate*	M	3	Preşcolar	
RO06	RO06f47	Medii*	M	47	Terţiar	Liber profesionist (ex-jurnalist)
RO06	RO06m37	Medii*	F	37	Terţiar	casnică
RO06	**RO06b8**	**Medii***	**M**	**8**	**Primar, II-a**	
RO07	RO07t38	Medii *	M	38	Terţiar	lector universitar
RO07	RO07m38	Medii *	F	38	Terţiar	Ofiţer PR
RO07	RO07bună67	-	F	67	-	Pensionar
RO07	RO07bun69	-	M	69	-	Pensionară
RO07	**RO07b6**	**Medii***	**M**	**6**	**Preşcolar**	

[1] Codurile membrilor familiilor dau următoarele informații: RO-indicatorul țării, numărul care urmează (01-11) este numărul familiei, următoarea literă este inițiala care denumește persoana (astfel, m=mamă, t=tată, b=băiat, f=fată, bună=bunică și bun=bunic) iar numărul final reprezintă vârsta respectivei persoane. Astfel, RO01m45 denumește mama din familia 1 care are 45 de ani. Cu litere îngroșate (bold) este marcat copilul intervievat din fiecare familie.

RO07	RO07b4	Medii*	M	4	2nd Preşcolar	
RO07	RO07f0	Medii*	F	0	-	
RO08	RO08t26	Scăzute*/ Medii**	M	26	Secundar superior	Electrician
RO08	RO08m26	Scăzute*/ Medii**	F	26	Secundar superior	Casnică
RO08	RO08bună43	-	F	43	-	-
RO08	RO08bun44	-	M	44	-	-
RO08	**RO08f6**	Scăzute***/ Medium****	**F**	**6**	**Preşcolar**	
RO09	RO09t27	Scăzute*/ Medium**	M	27	Secundar superior	Electrician
RO09	RO09m29	Scăzute*/ Medium**	F	29	Secundar superior	Cameristă
RO09	**RO09b6**	**Scăzute*/ Medium****	**M**	**6**	**-**	
RO09	RO09f1	Scăzute*/ Medium**	F	1	-	
RO10	RO10m39	Scăzute*	F	39	Secundar superior	Administrator
RO10	RO10bună	-	F	-	-	Pensionară
RO10	RO10bun	-	M	-	-	Pensionar
RO10	**RO10b5**	Scăzute*	M	5	Preşcolar	
RO10	RO10b6	Scăzute*	M	6	Primar, I-a	
RO11	RO11t41	Scăzute*	M	41	Secundar superior	Electrician
RO11	RO11m37	Scăzute*	F	37	Secundar superior	Menajeră
RO11	**RO11f6**	**Scăzute***	**F**	**6**	**Preşcolar**	
RO11	RO11f11	Scăzute*	F	11	Primar, 4-a	

(*) date oferite de membrii familiei în cadrul interviurilor

(**) evaluarea cercetătorilor

(***) auto-evaluare a familiei

(-) lipsa oricărei informații asupra respectivului topic

3. Rezultate

3.1. Cum folosesc copiii sub 8 ani tehnologiile digitale?

3.1.1. Dispozitivul

Cele 11 familii ale eșantionului românesc arată **situații foarte diverse în ceea ce privește dispozitivele tehnologice deținute sau la care au acces copiii**, mergându-se de la un computer la care copilul are access alături de toți ceilalți membrii ai familiei (RO07), la situația în care copilul deține o mulțime de tehnologii, unele chiar în dublu exemplar, ambele funcționale (RO08). Dincolo însă de simpla deținere sau nu a unei tehnologii, teoria domesticirii (Hadon, 2006; Silverston & Haddon, 1996) ne arată că importante sunt poveștile din spatele dispozitivelor, care vorbesc de achiziție, de gradul de funcționalitate a dispozitivului, de locul pe care îl ocupă dispozitivul în viața copilului și al familiei, de modul concret de apropriere al tehnologiei de către copil (e.g. prin lipirea de stickere sau alte 'mărci personale'). Or, acestea diferă de la un copil la altul, de la o familie la alta, în funcție de o mulțime de factori, de la cei economici, la tipul general de parenting, gradul de utilizare și de cunoaștere a tehnologiei digitale de către părinți, presiunea socială etc. Tabelul 2 oferă o imagine sintetică, dar nu doar în alb și negru, a situației eșantionului românesc cu privire la tehnologia deținută și utilizată de copii, urmând ca ulterior să detaliem câteva situații mai deosebite.

TABELUL 2: DISPOZITIVELE DEȚINUTE DE CĂTRE COPII SAU LA CARE ACEȘTIA AU ACCES

Codul familie	Copilul deține smart-phone?	Copilul are acces la smartphone-ul altui membru al familiei?	Copilul deține o tabletă?	Copilul are acces la tableta altui membru al familiei?	Copil are acces la un laptop sau desktop computer?	Ce alte dispozitive digitale mobile mai dețin (sau au acces la ele)?	Ce alte dispozitive digitale fixe dețin (sau au acces la ele)?
RO01	Nu	Da, al tatălui	Da	Nu	Rareori la computerul de birou al mamei	Nu	Dvd-player
RO02	Incert*	Da, al mamei	Nu	Nu	Da	Educative laptop	Dvd-player
RO03	Nu	Da, al mamei	Da, a doua tabletă	Nu	Da, la laptopul familiei	Nu	Dvd-player
RO04	Nu	Da, la al fratelui mai mare	Nu	Actualmente nu; fratele a avut o tabletă care s-a stricat	Da, la computerul de birou al familiei	Laptop educativ	Nu
RO05	Da	Da, la al mamei	Da	Da, avea acces și la tableta fratelui mai mic	Da, la laptopul familiei	PSP, DVD-player (mobile)	Play-station, wii, DVD-player
RO06	Nu	Da, la al tatălui	Da, era deja la a loua tabletă	Nu	Da, la laptopul mamei sau al tatului	Nu	Wii
RO07	Nu	Da, al tatălui și al mamei	Nu	Nu	Da, la computerul de	Nu	Nu

					birou al familiei		
RO08	Nu	Da, la telefoanele tuturor mebrilor familiei (Uneori și la cele ale oaspeților)	Da, a doua tabletă	Nu	In trecut da, la computerul de birou al familiei, acum stricat; așteaptă să i se cumpere un nou laptop	Laptop și tabletă educative (percepute ca fiind 'de jucărie')	DVD player
RO09	Da, dar folosit de mamă la momentul interviului	Da, are acces la propriul telefon, folosit de mamă la momentul interviului	Da, două tablete funcționale	Nu	Nu, a avut însă acces la computerul de birou al familiei, acum stricat	Doua PSP-uri	Smart TV, DVD-player, home cinema system, Play Station
RO10	Da**, ambii băieți aveau un smartphone care aparținuse mamei, care acum avea ecranul spart, şi nu avea cartelă SIM. Era folosit doar pentru conexiune wifi la internet	Nu	In câteva zile de la interviu, cei doi băieți aveau să primească câte o tabletă (acestea erau deja cumpărate)	Nu	Da, la laptopul deținut de familie	Nu	Dvd-player
RO11	Nu	Actualement e nu; în trecut avea acces la telefonul surorii mai mari	Da	Da, la a surorii	Da, la computerul de birou și la laptopul familiei	Nu	Dvd-player

* Bunica, prezentă la interviul cu fetița, a repetat faptul că fetița deține un smartphone vechi, pe care bunica l-a primit de la un alt nepot și i l-a dat fetiței, smartphone care însă nu avea încărcător, cartelă SIM sau conexiune la internet. Practic nu putea fi folosit, în rarele momente în care era încărcat, decât ca aparat foto, și aceasta destul de problematic datorită calității proaste a pozelor și a memoriei mici a telefonului.

**Probabil e mai corect să considerăm acest smartphone ca fiind o "tabletă mai mică şi mai învechită", întrucât nu avea nici cartelă SIM, nici performanţe tehnice prea mari. Dar, deşi lent, era încă funcţional când se conecta la internet.

Așa cum au arătat și alte studii (Mascheroni & Olafsson, 2014, Velicu et al., 2014), **cel mai comun dispozitiv digital întâlnit în gospodăriile românești este încă computerul** (fie el desktop sau laptop). Astfel, doar în două familii computerul este stricat și copilul nu mai are acces la el (RO08 și RO09), iar dintre acestea într-una (RO08) decizia de înlocuire a vechiului

computer cu unul nou era deja luată. **Familia 09 rămâne singura în care asistăm la trecerea totală în epoca post-computer**, dispozitiv înlocuit de tabletă, smartphone, smart TV.

Totuşi, **dacă au alternativă, copiii preferă să migreze pe dispozitive mobile, tableta** fiind cel mai utilizat şi prezent dispozitiv, fiind considerată de copii mai accesibilă, atât în termeni de competenţe necesare, cât şi în termeni de mobilitate (asta şi datorită faptului că laptopul, atunci când există, funcţionează ca dispozitiv fix, bine ancorat pe un birou, şi nu mobil). Cei care **folosesc în paralel tableta şi computerul o fac specific pentru anumite jocuri** (RO11) pe care le joacă numai pe computer, uneori acestea fiind **jocuri pe care le joacă împreună cu părinţii**, activitatea în context familial fiind motivaţia principală în acest caz şi nu jocul în sine (RO05):

> *"Cercetător: Şi ziceai că pe calculator te joci mai rar. Ce înseamnă mai rar?*
> *RO11f6: adică nu ma joc tot timpul. Mă joc rar.*
> *Cercetător. adică o data pe zi, o data pe săptămână?*
> *RO11m37: Nu, foarte rar intră. Poate o data pe lună; nici nu ştiu dacă a intrat acum, în ultima lună. Doar când i se face ei dor de jocurile pe care le are acolo. Are anumite CD-uri pe care şi le instalează, cu jocuri pe care nu le găseşte altundeva. De exemplu Cenuşăreasa, Frumoasa adormită, jocuri creative.*
> *Cercetător: Ce înseamnă jocuri creative? Ce trebuie să facă?*
> *RO11m37: Să coloreze, să ghicească". (RO11)*
> *"Laptopul, nu prea, rar stau ei pe laptop. RO05b3, deloc. RO05b7 se mai joaca pe laptop şah, vikingii lor (The lost vikings, un joc pe care RO05b7 îl joacă cu tatăl său - nAV&MM), acum au un simulator gen tren şi se joacă – trebuie să construieşti şine – şi se joacă, tot aşa, cu taică-su". (RO05m35)*

O altă situaţie, foarte rară, în fapt singulară în eşantionul românesc, este cea în care **copilul are competenţe digitale foarte avansate şi preferă să îmbine tehnologiile recunoscându-i fiecăreia capabilităţile specifice** şi folosindu-le cât mai eficient:

> *"Cercetător: Care tehnologie iţi place cel mai mult?*
> *RO06b8: Cea mai cea? Nu ştiu să o denumesc. Pot să spun trei, de exemplu? Sau două. Uite două: laptopul şi tableta.*
> *Cercetător: Da?În ordinea asta?*
> *RO06b8: Da, după mine da. De acord, nu este la fel de portabil ca tableta, dar în rest, poate /realizează mai mult în unele cazuri. Depinde ce vrei". (RO06b8)*

Dintre celelalte tehnologii digitale, **DVD-playerul este cel mai frecvent întâlnit**, doar trei familii nedeţinând unul, fie pentru că îl consideră depăşit şi limitativ în comparaţie cu paleta largă de opţiuni pe care o oferă filmele găsite pe internet (familia RO06, care, atunci când s-a stricat DVD-playerul l-a aruncat, considerând că nu mai este necesar altul nou şi familia RO07 care nu a avut niciodată), fie nu îşi permit şi nici nu îşi doresc unul, fiind tipul de familie neselectivă, care se uită la filmele difuzate la televizor (RO04). **PSP-ul, Play station sau wii sunt tehnologii puţin prezente în România** (vezi şi Livingstone et al., 2011, Mascheroni & Olafsson, 2014, Velicu et al., 2014), fiind rareori întâlnite şi în eşantionul nostru (şi, de obicei la pachet, ca marcă a tehnologizării gospodăriei), fie în familii care au rude în străinătate şi acestea au avut o influenţă în difuzarea respectivei tehnologii (RO09), fie în familii cu status social ridicat, în care părinţii sunt utilizatori avansaţi (şi sub aspect de durată a utilizării, şi sub aspectul competenţei) şi chiar jucători (RO05 şi RO06).

Totuşi, cel mai răspândit dispozitiv care ritmează (cu o singură excepţie, RO07) viaţa copiilor este televizorul, prezent de fiecare dată în case, de multe ori în timpul interviului fiind uitat deschis pe un canal de desene animate. De la situaţia în care în fiecare încăpere, mai puţin în baie, este câte un televizor (4 în total, la RO11), la cea în care situaţia materială nu permite

achiziționarea unui al doilea aparat, dorit însă (RO04), **televizorul însoțește copiii în rutina lor zilnică** de dimineață, înainte să meargă la școală – RO01f6 sau RO05b7 spun râzând că micul dejun este luat în fața televizorului – și uneori și seara, atunci când urmăresc serialul preferat (RO08 și RO11). La cele două situații de mai sus nu diferă doar momentul zilei în care se întâmplă, ci și **tipul de vizionare,** dimineața fiind important canalul în sine (McLuhan, 1969), pe când vizionarea filmelor preferate seara intră în logica culturii participatorii de tip fandom (Jenkins, 1992), RO08f6 sau RO11f6 urmărind cu religiozitate serialul Violetta, înconjurându-se de obiecte purtând marca respectivă.

3.1.2. Activităţi şi aplicaţii

Cele mai frecvente activități în care copiii se angajează folosind tehnologia digitală sunt jocurile, urmărirea unor conținuturi video și audio și creare de conținuturi (poze, video). Mai rar, se angajează în comunicare și căutare de informații online. Atunci când dețin o tehnologie mobilă și o conexiune la internet, o activitate în sine și nicidecum colaterală devine căutatul, descărcatul și ştersul aplicațiilor de pe dispozitiv.

3.1.2.1. Jocurile video

Jocurile video par să fie activitatea care conectează toți copiii de 5-8 ani la tehnologiile digitale. Chiar și singurul băiat din eșantion (RO07b6) care a declarat răspicat de două ori pe parcursul interviului că nu este interesat de jocurile video, joacă totuși astfel de jocuri atunci când este împreună cu alți copii, ca mijloc de socializare cu aceştia sau, cum se exprimă tatăl, "din spirit de competiție".

În ciuda acestei constante, tipurile de joc jucate, motivațiile din jurul lor, timpul dedicat sau interesul manifestat, percepția asupra jocurilor sau competențele în joc diferă de la un copil la altul. Astfel, atunci când sunt jucate pe computer, în general sunt **accesate în browser pornindu-se de fiecare dată căutarea din Google prin cuvinte-cheie destul de generale** (e.g. 'Jocuri de gătit', 'jocuri cu mașini', etc.). RO02f7 și RO06b8 au un comportament diferit, având site-uri preferate al căror nume îl scriu direct în bară, site-uri pe care le cunosc de la un prieten (RO02f7) sau de la tată (RO06b8). Mai rare sunt cazurile în care sunt jucate jocuri instalate pe computer – cum este Minecraft (RO06b8) sau The Lost Vikings (RO06b7) – sau care sunt jucate direct de pe CD-uri (RO03g7 și RO11f6).

Pe tablete sunt preferate și în general nelipsite jocurile de tip *escape and obstacles* (Temple Run, Sub Surfer etc.) și cele de tip *nurture and mimic* (Talking Angela și Talking Tom fiind la un moment sau altul prezente pe toate dispozitivele copiilor). Acestora, percepute mai degrabă ca neutre și universale, li se adaugă cele percepute stereotip ca fiind "jocuri de fete" (jocuri de gătit, sau cele de tip style creation, cu varianta "jocuri cu prințese"; e.g. Barbie sau Star-girl) sau "jocuri de băieți" (cu lupte, cu mașini, sau cu fotbal; e.g. GTA sau FIFA). De multe ori jocurile care implică un grad mai ridicat de dificultate și minime elemente de strategie (cum ar fi Angry Birds) sunt considerate dificile de jucătorii neexperimentați și șterse de pe tabletă.

Minecraft este un joc care ocupă un loc special, copii foarte diferiți în ceea ce privește utilizarea tenologiilor fiind în egală măsură fascinați de el.

> *"Un joc extraordinar de răspândit, care pe mine, unul, m-a uimit. Minecraft, celebrul minecraft, celebrul, da, care are o grafică pe care dacă ai fi încercat s-o vinzi acum zece ani ar fi râs toţi şi nu l-ar fi băgat nimeni în seamă. Arată aşa, de parcă tocmai ar fi început să existe computere, da, cam acolo e grafica; dar copiii se joacă înnebuniţi". (RO06f47)*

La fel ca un roman bun, Minecraft permite utilizatorilor diferite strategii de joc (cei care construiesc sau cei care cuceresc) şi diferite niveluri de implicare, fiind astfel potrivit atât pentru a fi jucat ocazional de o fetiță cu competențe digitale reduse care este asistată de fratele mai mare la fiecare pas pe care îl face pe internet (RO04f6), cât şi pentru un băiat ca RO06b8, care este puternic imersat în cultura Minecraft, urmărind tutoriale pe youtube despre cum se fac diferite construcții cu ajutorul "codurilor", care vrea să producă propriile tutoriale pe care să le încarce pe propriul canal youtube (pe care deja îl are) şi care are cont de Facebook special pentru a participa activ la Grupul Minecraft România.

3.1.2.2. Vizionarea filmelor şi a videoclipurilor

Dincolo de jocuri, copiii urmăresc pe internet diferite video-uri. De la desenele animate clasice (ecranizări Disney, în general) pe care le revăd uneori la nesfârşit pe internet (RO02f7, RO03g7 sau RO05b3), la desene animate deosebite, greu accesibile altfel decât pe internet, cum este cazul desenului Misha şi Masha pe care îl urmăreau băieții din RO07, youtube-ul pare să ofere tuturor copiilor desenele animate preferate. Totuşi odată cu vârsta sau cu lărgirea paletei de interese, copiii încep să caute şi alte tipuri de înregistrări, scoțând youtube-ul din **paradigma prelungire a sau alternativă la canalele TV de desene animate**, şi considerându-l un loc cu conținut specific internetului 2.0, anume **conținutul creat de utilizatori**. Astfel, RO03g7 urmărește pe internet vloguri despre cum se fac diferite artefacte pe care încearcă la rândul ei să le re-creeze sau urmărește diferite vloguri în care sunt prezentate jucării inteligente interacționând între ele, RO07b6 şi RO07b3 urmăresc filme despre diferite construcții cu piese de Lego, RO06b8 şi RO09b6 urmăresc tutoriale disparate sau vloguri întregi (la care sunt abonați) despre cum se joacă Minecraft în timp ce RO08f6 urmărește alături de mamă cum se fac diferite rețete de prăjituri. Acest tip de utilizare a internetului este la granița dintre informațional – unii dintre ei fiind clar ghidați de dorința de a învăța cum se fac anumite lucruri, RO06b8 explicând în detaliu cum îşi ia "notițe" sub forma capturilor de ecran cu diferite coduri greu de memorat pe care vrea să le folosească ulterior în propriile construcții şi tutoriale – şi *entertainment*, *mutatis mutadis* putându-se vorbi chiar, în cazul vlogurilor cu smart-toys urmărite de RO03g7, de o formă de trăire vicarială teoretizată în teoria escapistă a media (Blumler & McQuail, 1968).

Expunerea copiilor la publicitate şi chiar consumul de publicitate *per se* par să îmbrace o formă nouă în cazul utilizării tehnologiilor digitale de către copiii de până în 8 ani. Astfel în mai multe cazuri aceşta caută intenționat, sub privirile aprobatoare ale părinților sau chiar cu ajutorul lor uneori, atunci când copilul nu ştie să scrie, filmulețe de prezentare ale diferitelor produse (e.g. Kinder Surprise). Deşi ştiu că este vorba de publicitate, atât ei, cât şi părinții, se bucură totuşi de ele şi chiar reacționează în modul aşteptat. Expuşi repetat şi intensiv la publicitate, aceşti copii şi părinții lor ajung să considere "normal" să achiziționeze respectivele produse:

> *'RO11f6: Eu de obicei mă uit la ce e nou la kinder. La filmuleţe cu bebeluşi de jucărie.*
> *Cercetător: Ia să văd şi eu, unde te uiţi?*
> *RO11f6: Pe youtube. Aici scriu ou kinder şi îmi dă.*
> *Cercetător: Aha... am înţeles. Şi după ce vezi filmuleţele alea începi să o bâzâi pe mami la cap să îţi cumpere ouă kinder?*

RO11f6: (râzând). Nu, de obicei când mergem la cumpărături e normal (accentuat) să îmi ia ou kinder (părinții râd și ei).' (RO11f6)
'RO08m26: Da, urmăreşte reclame cu Violetta, de astea, cu ouă cu surprize cu Violetta. Pe youtube se uită. Nu le ştiţi? Doar scrii "ouă Kinder cu Violetta". Şi sunt filmuleţe în care arată ouăle de plastic pe care le desface, şi arata jucăria. (...)
Cercetător: şi o tenteaza şi lucrurile pe care le vede în reclamele de pe tableta?
RO08m26: Da, mereu îmi spune: mama, păpuşa aia sau jucăria aia o vreau şi eu. Şi se ţine de taică-su până i-o cumpără. Da, se întâmplă. Acum a văzut o oglindă fermecată care o transforma în prinţesă şi vrea şi ea. I-am spus: "măi, dar tu chiar crezi ce spun ăştia? Că te transformă în prinţesă?" Doar arată ca se învârtea o fetiţă şi era într-o rochiţă de prinţesă. Scot tot felul de chestii doar ca să tenteze copiii să îi pună pe părinţi să le cumpere. Da, vrea tot timpul.' (RO08m26).

Nu în ultimul rând, copiii se uită la filmulețele demonstrative oficiale ale jocurilor pe care vor să le descarce pe dispozitivele mobile. Create parțial în scopuri publicitare (și intenționat pentru a convinge cât mai mulți utilizatori să le descarce) și parțial în scopuri informativ-educative (arată și modul în care trebuie jucate), aceste filmulețe sunt în mod surprinzător consumate de copii deseori în logica window-shopping-ului. Astfel, fără nicio intenție de a descărca aplicații noi, deseori copiii 'se plimbă' din link în link prin magazine player, zăbovind câteodată să admire câte un produs în filmul de prezentare și apoi pornind mai departe. RO05b7 și RO10b6 au început în mod natural o astfel de utilizare în timpul interviului, când stăteau cu tableta, respectiv telefonul în mână și vorbeau cu cercetătorul.

3.1.2.3. Creare de conținut

Toți copiii din eșantionul românesc știu să facă poze și/sau înregistrări video cu dispozitivele pe care le posedă sau la care au acces și le place să o facă. Unii dintre ei au dispozitive dedicate (RO01f6 și RO03g7), alții fac cu smartphone-urile părinților (RO07b6) sau chiar cu telefoanele clasice ale acestora dacă au și cameră foto (RO04f6). Pentru cei mai mulți dintre ei aceste înregistrări nu au nicio altă finalitate în afară de aceea de a prezerva (uneori pentru scurt timp, după care le șterg, fiind limitați de memoria dispozitivului) anumite momente pe care ei le consideră importante din viața lor și a le împărtăși cu cei apropiați: RO09b6 povestește despre pozele făcute de ziua lui, RO03g7 despre cele făcute când a fost la grădina zoologică cu clasa, în timp ce RO02f7 obișnuia să fotografieze flori:

'RO02m27: Îi place şi ei să i se faca poze ţi face ţi ea poze altor lucruri. De multe ori fotografia florile; era bobocelul mic şi la câteva zile iar i-a făcut o poza şi îmi spunea: 'Ia uite mami, cum a înflorit; era mic şi ia uite cum a ajuns'.' (RO02m27)

Există însă cazuri în care mesajul transmis de fotografiile copiilor este din start menit să depășească cercul familiei, pentru a se adresa unui public mai larg. Două tipuri de situații de acest fel s-au evidențiat: 1. trimiterea fotografiilor către o comunitate de interese (e.g. comunitatea bicicliștilor sau a jucatorilor de Minecraft) în vederea obținerii unei informații sau a unei aprecieri avizate și 2. trimiterea fotografiilor fără țintă sau scop precis, cu singura intenție de a o arăta lumii. În primul caz, părintele are un rol important, fie în chiar momentul creării și distribuirii de conținut (RO07), fie printr-o mediere activă, mai generală, dar continuă, prin care i se explică copilului ce se face public și ce nu, cum o faci etc. (cazul RO06).

'RO07t38: Chiar astazi l-am pus să faca poze la bicicletă. Ca voia bicicleta de viteza şi am luat una la mâna a doua şi urmează să o reparăm. Şi atunci l-am pus să facă poze, cu telefonul meu, şi urmează să le încărcăm pe fb la comunitatea de ciclişti, să ne dea sfaturi, ce piese, cu ce înlocuim.' (RO07t38)

În al doilea caz, care a apărut în contextul unei medieri parentale permisive (RO08), copilul preia inițiativa și, prin comportament mimetic, postează necritic pe contul de Facebook al mamei diferite poze pe care le face (unele chiar cu ea și cu prietenii de pe stradă). Mama nu pare în niciun fel deranjată de această activitate a copilului, pe care o vede ca pe o dovadă de deținere de competențe digitale:

> *'RO08m26: Şi ce mai ştii să faci? Pe Facebook, cum ştii să intri şi să dai like-uri şi postezi poze fără să ştiu eu...*
> *RO08f6: Da.*
> *Cercetător: Pe contul dvs.. bănuiesc.*
> *RO08m26: Da, da. Ei nu i-am facut.*
> *Cercetător: Şi postează poze fără să ştie şi ea sau ea ştie?*
> *RO08m26: Nu, ea ştie, ştie, cum să nu. Vine şi îmi spune: mamă, uite ce am postat. Vai, uite ce face ea!*
> *Cercetător: Dar are voie? Sau îi interziceți?*
> *RO08m26: Nu, o las, o las să se joace. Dar îi spun, măi Beti, dacă tot ai tableta, intră acolo ca mie mi se duce bateria imediat. Numai ce intru un pic și gata.' (RO08)*

Nu în ultimul rând, internetul, și Facebookul mai ales, funcționează ca spațiu de expunere a creațiilor din lumea reală (construcții complicate de Lego, RO07) sau din lumea virtuală (Minecraft, RO06).

Mulți copii (RO01f6, RO07b6, RO04f6 etc.) **folosesc, mai ales la sugestia părinților, pe computer aplicații în care desenează sau pictează**, învățând în aceste cazuri să-și salveze creațiile de care sunt foarte mândri, atât ei cât și părinții. Surprinzător însă, atunci când schimbă dispozitivul și trec la tabletă, unii copii își pierd de la sine interesul pentru astfel de jocuri, în timp ce alții au fost descurajați de părinți. Astfel, RO01f6 atunci când folosea computerul mamei sub directa ei supraveghere obișnuia să deseneze și să editeze imagini, dar a renunțat la aceste activități când a trecut pe tabletă și medierea maternă s-a redus la minim. Explicația acestei renunțări poate fi găsită undeva la mijlocul distanței dintre două sentimente contradictorii care îi animă pe copii la vârsta aceasta: pe de o parte dorința de libertate în a își alege singuri aplicațiile și conținuturile la care se uită și de pe altă parte nevoia de ghidare, de însoțire și de apreciere din partea unui adult a activităților lor din lumea digitală (RO01f6 exprimă de mai multe ori pe parcursul interviului dorința de a fi mediată mai mult de către mamă în lumea digitală).

Deși Paint sau alte aplicații de acest tip sunt preferate de părinți – care văd în ele activități educative și creative – există părinți care au o abordare mai critică atunci când vine vorba de desenul pe tabletă, considerând că exact elementul care îi atrage cel mai mult pe copii, adică ușurința cu care creează respectivele desene, poate fi o capcană în obținerea de alte competențe, ulterior. Astfel, în cazul RO06b8, tatăl a fost cel care s-a opus translatării acestui tip de activitate de pe computer pe tabletă, considerând că băiatul nu are nimic de învățat din ea:

> *"Da, a desenat mult mai ales pe computer, în clasicul program Paint. I-a plăcut foarte tare că poate să facă acest lucru, din nou că e mult mai comod. Ceea ce sigur i-a plăcut foarte tare era ca nu era nevoie decât sa dea cateva clicuri pentru a schimba culori pentru a sterge şi a indrepta; îi era mult mai simplu decât cu manuta, da? (...)Nu mai are pe tableta asta. Pe cealalta tableta îşi pusese o aplicatie de de drawing, de desenat diverse chestia. Dar i-am spus, RO06b8, aş prefer sa desenezi cu mânuţa, nu cu degeţelul! Adica aş prefera sa înveţi să ţii în mână un creion, o pensulă, fiindcă nu e ok. Înţelegeam aia cu mouse-ul, dar te vei învaţa prost cu degetul, pentru că nu vei desena cu degetul, ci ar trebui să foloseşti o pensula sau un creion" (RO06f47).*

3.1.2.4. Comunicarea

O parte dintre copiii din eșantionul românesc **folosesc tehnologia digitală pentru a se angaja în comunicare.** Pentru aceasta sunt folosite **Skype** și **Facebook Messenger,** pe care unii dintre ei le accesează ca utilizatori independenți, în timp ce alții au nevoie de asistența unui adult. De asemenea, diferă frecvența utilizării și persoana care este contactată**, modelele de utilizare rezultate fiind o combinație între o situație specifică căreia copilul trebuie să îi facă față (lipsa unui părinte de acasă pentru o perioadă mai lungă sau mai scurtă) și un model de socializare și de utilizare a media digitale pe care copilul îl învață din familie sau din cercul de prieteni**. Pentru primul caz RO02f7 este cel mai reprezentativ exemplu, dar nu singurul. Pe parcursul anului 2015 RO02m27 a urmat un stagiu de calificare profesională în Germania și, fiind mamă singură (divorțată), copilul a fost în grija bunicii. Totuși, în toată această perioadă a ținut legătura cu fetița prin intermediul Skype (i-a făcut fetiței un cont special care se loghează automat pe laptopul de acasă și unde este doar mama la contacte) și al Facebook:

> *"RO02m27: Da, am skype pe telefon. Îl folosesc că, la cum sunt tot timpul plecată, vorbesc cu ea pe skype şi eu am telefonul, ea are laptopul acasă.*
> *Reasercher: A, deci ea, în afară de jocuri şi de youtube, foloseşte skype-ul singură?*
> *RO02m27: Da, da! Foloseşte skype-ul singură, da. Sau de multe ori pe Facebook, mai îmi scrie, mai îmi lasă câte-un mesaj... da' rar pe facebook, pentru că Facebook-ul pe care îl am acasă îl am şi pe telefon, conectat.*
> *Reasercher: A, nu poţi să ai acelaşi cont deschis în două locuri.*
> *RO02m27: Da, nu poa' să-mi lase, da' pe skype vorbim. Că acasă e lăsată altă parolă pe calculator şi eu pe telefon am contul meu. Bine, când vine de la şcoală tot timpul mă sună, să-mi zică c-a ajuns, că este ok, ce-a făcut, cum a mers, dac-a luat vreo notă şi după aia seara, după muncă, nonstop. (...)De multe ori e plictisită: 'Bine mami, am venit de la şcoală, hai, te pup'. Dacă văd că nu mă sună, imediat i-am dat beep. 'Hai, că m-apucaserăm să-mi fac temele şi dup-aia te sun'. Dar mai ales seara, în fiecare seară vorbim pe skype". (RO02m27)*

Dacă pentru discuții alegeau convorbirile pe Skype, pentru **ca să împărtășească cu fetița experiențele pe care le trăiește în Germania, mama alegea să posteze pe Facebook special pentru ea poze din locurile de unde mergea**, ulterior spunându-i să intre pe Facebook-ul ei (fetița putea să o facă, parola fiind memorată, dar nu intra decât când mama îi spunea să facă acest lucru) pentru a le vedea și ea:

> *"RO02m27: Intra pe pagina mea, că sunt logată la laptop cu pagina mea de FB, că am lasat-o special. (...) Se uita şi dacă mai pun eu poze sau mă mai eticheteaza cineva, spune: 'uite, mamaie, mami a fost acolo, s-a plimbat cu colegii sau a fost nu ştiu unde.' De multe ori ea ştie şi de multe ori îi spun eu, când vrea să mai vada poze mă întreabă 'pai pe unde ai mai fost?'. 'Pai am mai fost pe nu ştiu unde. Şi poţi sa vezi pozele de acolo pe FB. Intri la pozele lui mami şi le poţi vedea acolo'." (RO02m27)*

Convorbiri pe Skype, dar inițiate de un adult, sunt comune și în alte familii când un membru al familiei este pentru o perioadă mai lungă sau mai scurtă de timp în străinătate: în RO07 când tatăl merge pentru câteva zile la conferințe în străinătate sau în RO09, când unchiul a stat câțiva ani în Statele Unite, de fiecare dată familia a ținut legătura prin Skype, adultul (rămas acasă sau cel din străinătate) fiind însă cel care inițiia convorbirea.

Un model asemănător cu cel al RO02f7 este cel al lui **RO06b8 care, având propriul cont de Facebook, a ținut legătura prin messenger cu tatăl rămas acasă**, atunci când băiatul cu mama au fost pentru în Italia la rude:

> *"RO06f47: Când a fost în Italia eu nu am plecat cu el, mi-am văzut de treabă aici, dar am ţinut contactul prin tabletă. Era wifi (in Italia) şi evident mă trezeam că m-a sunat. Da! Prin, mă rog, messengerul de la Facebook, mă suna şi vorbeam cu el, nu ştiu cât. Adică am vorbit foarte mult cu el în alea trei săptămâni cât a fost plecat." (RO06f47)*

La fel ca RO02f7, RO06b8 își **adaptează utilizarea diferitelor aplicații la scopul urmărit pentru o eficientizare a comunicării**. Astfel atunci când a avut de trimis un fișier mare unui prieten (din apropiere, aflat la câteva blocuri depărtare) și-a creat cont de Skype, pe care totuși nu l-a folosit cu tatăl său, știind că acesta este întodeauna disponibil pe Facebook.

În afară de acest tip de comunicare – cu familia, la mari distanțe (în general în străinătate), în care internetul este folosit pentru că este gratuit (în limita existenței conexiunii la internet) și permite și contactul vizual – unii dintre copii se angajează, pornind de pe contul de Facebook al mamei, în convorbiri cu oamenii din imediata apropiere, cum ar fi mătuși, naşi, prieteni de aceeaşi vârstă, ba chiar și cu învățătoarea (RO03g7, RO05b7, RO08f6, RO10b5). Acest tip de comunicare este diferit de cel descris anterior, **important aici fiind folosirea canalului sau a aplicației respective *per se***, într-o paradigmă mcluhiană.

3.2. Cum sunt percepute noile tehnologii online de către diferiți membri ai familiei?

3.2.1. Smartphone-ul, un dispozitiv încă ne-necesar

În ciuda faptului că aproape toți copiii își doresc un telefon, cei mai mulți dintre părinții români consideră că acesta nu este încă necesar, dată fiind vârsta copiilor şi gradul scăzut de independență care le este lăsat (i.e. sunt duși și aduși de la școală de către părinți, locul de joacă fiind fie foarte aproape de casă unde părinții pot să îi supravegheze constant, fie părinții îi însoțesc). Doar doi dintre copii au telefoane funcționale, niciunul dintre ei nefolosindu-l însă în viața de zi cu zi, parțial şi pentru că amândoi au și tabletă pe care se joacă. Aşa cum s-a observat și în alte studii (Haddon & Vincent, 2014), telefonul este văzut la vârste mici ca o prelungire a cordonului ombilical prin care părinții rămân în legătură cu copilul atunci când acesta nu mai este în imediata apropiere. Astfel, RO05m35 descrie complicatul proces de decizie de achiziție a unui telefon pentru RO05b7:

> *"Pe la 6 ani, sau nu mai ştiu când, m-a intrebat, când eram în maşină: "mami, când o sa implinesc 7 ani o sa primesc telefon?". Iar răspunsul lui mami a fost "Nu, categoric nu!". Apoi ne-a luat separat. L-a luat pe tati separat: "Tati, când o sa împlinesc 7 ani...?" şi tati a răspuns: 'Nu, exclus!'. Apoi a luat-o şi pe mătuşă-sa, la fel a spus nu. Până când am experimentat prima excursie în care nu am ştiut nimic de el de dimineaţa până seara; şi era şi prima excursie a doamnei şi a vrut să vadă cu cine are de-a face, printre părinţi, care e maniac şi nu poate sa nu aibă legatura cu copilul. Şi atunci am zis ca este strict pentru asta, şi i-am scris lui Mosu şi atunci mosul i-a adus un telefon dar cu bileţel, cum v-am spus, **în care scria că e doar pentru tabere şi excursii**" (RO05m35)*

Pe de altă parte, într-o familie în care decizia de achiziție urmează un cu totul alt model (RO09) și unde a îi oferi copilului orice își dorește este norma, fără nicio considerație legată de adecvarea la vârstă, smartphone-ul băiatului a intrat oarecum neobservat în familie, acumulându-se la alte tehnologii, uneori în dublu exemplar, pe care acesta le avea, și la fel de neobservat **a trecut în**

folosința mamei atunci când acesteia i s-a stricat propriul telefon. Considerentul a fost din nou același, anume că băiatul nu avea cu adevărat nevoie de telefon, cât timp stătea numai în preajma mamei.

Dacă însă, atunci când copilul își mărește raza de acțiune și câștigă un grad de independență în plus, prezența smartphone-ului conferă părinților sentimentul de siguranță prin permanenta legătură, atunci când copilul este în raza de supraveghere a părintelui, **prezența smartphone-ului este considerată de către acesta ca un element de insecuritate**, care expune copilul la posibilitatea de a fi victimă a unui jaf.

De asemenea, **regulamentele școlare care interzic folosirea telefoanelor în școli** sunt argumente folosite de părinți pentru a amâna decizia de cumpărare.

Unii copii, în special cei încurajați din familie să aibă o abordare mai critică și să argumenteze atunci când își susțin opțiunile și dorințele, **ajung să fie de acord cu argumentele părinților, internalizându-le și reproducându-le ca argumente proprii**.

Astfel, întrebat dacă își dorește un telefon, RO06b8 răspunde:

> *'RO06b8: Nu neapărat. Pentru că oricum știu că este mai bine ca deocamdată să nu am.' (RO06b8)*

Interviul cu tatăl a arătat însă și cum s-a ajuns la această conștientizare a lipsei de utilitate a smartphone-ului pentru moment:

> *'RO06f47: A pus intrebarea la un moment dat, fiindcă a văzut cum au ceilalti copii telefon.(...) şi i-am zis: 'tu ieşi afara şi te agiti, te joci; asta iti mai lipseşte acum: grija unui telefon în buzunar? Pe bune, esti sigur ca vrei asta?'. Zice: 'nu'. Adică suntem aici, ne găseşti, dăm unii de alţii; chiar ai nevoie de telefon? i-am spus, mi-e teamă ca aşa devine tentaţie pentru careva care vrea să i-l ia.' (RO06f47)*

3.2.1.1. Tableta – o jucărie în plus

Totuși ambele aceste atitudini, și abordarea argumentativă din partea părintelui și deschiderea din partea copilului de a acorda credit părintelui, sunt mai degrabă singulare, **dorința de a deține o tehnologie *per se*, într-o acumulare nesfârsită a dispozitivelor în panoplia jucăriilor pe care copilul deja le deține fiind situația comună.** "Da, vreau, vreau și de asta!" este, astfel, o expresie recurentă în discursul copiilor atunci când este adusă în discuție o tehnologie pe care încă nu o dețin.

În parte din neștiință – neînțelegând uneori care este diferența dintre sistemul IOS și cel Android –, în parte dat fiind că **pentru ei tehnologia digitală este esențialmente obiectul fizic, vizibil**, când sunt în situația să își descrie dispozitivele, **majoritatea nu folosesc caracteristici tehnologice intriseci, ci se referă la tehnologii fie prin caracteristici auto-descriptive, fie prin specificarea aparținătorului**. Astfel se vorbește despre telefonul alb sau cel negru, tableta mare și tableta mică (atunci când sunt două), sau telefonul lui mama sau cel al lui tata. La fel, **tableta ideală ar trebui să aibă un exterior atrăgător**, să fie "cu Hello Kitty, cu Violetta și cu sclipici", spune RO08f6, deși, după spusele mamei, fetița se plânge deseori că bateria o ține foarte puțin sau că tableta funcționează încet.

Acest tip de raportare la tehnologie și dispozitive este preluat de la părinți, unora dintre ei nefiindu-le foarte clară nici lor diferența dintre sistemele de operare. Astfel, de exemplu, la

întrebarea cercetătorului dacă are tefon pe platformă Android sau iOS-Apple, RO08m26 a răspuns că Android, deşi ulterior s-a dovedit că are telefon pe IOS (un iPhone 4). Mai mult, faptul că prima tabletă a lui RO08f6 a fost un iPad a ieşit la iveală doar colateral, atunci când RO08m26 a văzut tableta cercetătorului, un iPad, şi a spus că prima tabletă a fetiței a fost de acelaşi tip. Până atunci s-a **referit la tabletă strict sub aspectul costului implicat, considerând-o exagerat de scumpă pentru folosința unui copil** care, în plus, este neglijent cu propriile lucruri, cum o descrie mama. Totuşi, în ciuda faptului că nu exista o cunoaştere a capabilităților tehnice ale diferitelor dispozitive care să ghideze familia RO08 în achizițiile pe care vrea să le facă şi în ciuda faptului că fetița întâmpină dificultăți în folosirea iOS (nu ştie să descarce din AppStore şi chiar îi spune cu reproş mamei că nu îi place să se joace cu telefonul ei pentru că ea nu are Magazine Play), **atracția brandului** depăşeşte aceste obstacole şi fetița declară foarte sigură de sine (sub privirile amuzate ale mamei şi cu aprobarea tatălui) că îşi doreşte un iPhone (anul trecut îşi dorea iPhone 5, acum 6).

De altfel, **aprecierea tehnologiilor exclusiv sub aspectul costului dispozitivului în sine** este frecventă în eşantionul românesc (mai ales printre părinți), **achiziția fiind plasată sub semnul "cu cât mai ieftin, cu atât mai bine"**:

> *"RO03t41: Pur şi simplu am zis ok, dacă nu mai pot să o repar pe aia, adică mă costă mai mult să o fac, hai să îi cumpăr una nouă. Nu e cine ltie ce, e medie adică, e Utok. La 200 de ron, şi ce poate să facă pentru ceea ce îi trebuie ei nu ştiu dacă se merită altceva. Nu îi iei samsung sau mai ştiu eu ce, să investeşti o groază de bani". (RO03t41).*
> *'Cercetător: Iar achiziţia ca atare, de ce a fost ghidată? Aspecte tehnice? Preţul? Dorinţele lor?*
> *RO10m39: Nu, nu am negociat nimic. Am găsit o oferta şi am luat două.' (RO10m39)*

Dintre copii, doar RO05b7 şi RO06b8 ştiu să denumească marca tabletei pe care o dețin, iar RO06b8 poate şi să aprecieze caracteristicile tehnice ale acesteia:

> *"Cercetător: Acum ce tabletă ai?*
> *RO06b8: Tot utok, doar că este mai nouă, cu un procesor mai bun; numai că este cu un inci mai mic. Dar m-am obişnuit.*
> *Cercetător: Şi bateria?*
> *RO06b8: Deci la fosta tabletă mergea foarte bine bateria. Pe orice joc. Ţinea mult. Pe când la asta, m-am jucat o dată în maşina un joc, care şi el, consuma mult, dar la cealaltă ținea. Şi acum, în 5 minute de joc s-a consumat! Şi avea 50%. Jocul cerea multe resurse, dar fosta tableta s-ar fi descarcat în 20 de minute." (RO06b8)*

3.2.1.2. Tehnologia, adică obiectul?

Atât părinții cât şi copiii din eşantionul românesc tind să **aprecieze ca tehnologie dispozitivul în sine şi să considere că merită să se investească bani doar în obiectele fizice, în dispozitive; conținuturile sau software-urile sunt considerate elemente colaterale pe care le 'iei gratis' de pe internet**, iar la limită te lipseşti de ele, cum era cazul în familia RO04 în care RO04b10 a primit o tabletă la care avea acces şi sora sa, RO04f6, dar nu puteau să descarce aplicații pe ea în lipsa unei conexiuni wifi. Astfel, **regula de bază respectată de aproape toată lumea este 'fără-aplicații-plătite!'** De cele mai multe ori nici nu este ataşat un card bancar contului de pe App Store sau celui de pe Magazine Play. Aceasta reticență privind cumpărarea pe bani a aplicațiilor este cu atât mai surprinzătoare cu cât apare şi la familii dispuse să investească sume considerabile în obiectele digitale, cum este RO09. Deşi au declarat un venit pe gospodărie foarte scăzut în

cadrul interviului, RO09 este poate cea mai tehnologizată din eşantionul românesc. Cu toate acestea, regula fără-aplicații-plătite a fost atât de puternică, încât au preferat să investească încă într-un dispozitiv care să le permită accesarea mai multor aplicații gratuite:

> *'Cercetător: Dar cum de sunt doua tablete, ambele funcționale? Care e istoria?*
> *RO09m29: Una, am primit-o prima, cea mare, iPadul, a primit-o el de ziua lui de la fratele meu care era atunci în America. şi cea de-a doua i-am luat-o când ne-am mutat aici.*
> *Cercetător: Dar cum de ați considerat ca mai aveți nevoie de una?*
> *RO09m29: Cu cea mare nu prea putem lua jocuri. Adică foarte rar gasim. Şi am zis hai să îi luam o tabletă cu care poate să îşi ia jocurile mult mai repede. Ca să poata să se joace.' (RO09m29)*

Doar două familii, din cele care dețin un dispozitiv mobil la care copilul are acces, sunt dispuse să plătească pentru aplicații, dar numai atunci când copilul chiar își dorește respectiva aplicație (sau opțiunile din aplicație) care nu este disponibilă şi gratuit. Altfel, **varianta de a cumpăra aplicația pentru a îl feri pe copil de publicitatea incorporată este respinsă** de ambele familii care consideră că cei mici au suficientă *digital literacy* încât să știe cum trebuie să se comporte când întâlnesc reclame.

> *"RO05m35: Şi i-am învaăţat, sau au văzut, la mine în jocuri, când apar acele reclame, sa nu apese pe ele; sau daca îi apare vreun filmulet sau ceva, sa îi dea pe X. Sunt jocurile acelea gratuite care sunt pline de reclame, apasa pe X; a învățat şi RO05b3 să închidă, ca m-a văzut pe mine.*
> *Cercetător: Şi luati în considerare la un moment dat să cumpăraţi jocurile pentru ei astfel încât sa scape de reclame sau nu va deranjează...*
> *RO05m35: Nu am ajuns încă la asta. Prefer să il plătesc dacă îşi doreşte cu adevarat jocul. Nu strict legat de reclame." (RO05m35)*

Aceasta perceptie a părinților despre conținuturile de pe internet (inclusiv aplicațiile descărcate de acolo) care trebuie să fie gratuite nu este decât în două cazuri rezultatul unei viziuni idealiste asupra internetului - asupra rolului internetului de a asigura accesul democratic la informație prin *open data* sau asupra creşterii internetului prin conținuturile create de utilizatori - RO06f47 şi RO07t38 împărtășesc astfel de idei, deşi ambii înțeleg foarte bine şi funcționarea comercială a unei părți a internetului. Din contră, cei mai mulți dintre adulții din eşantion înțeleg internetul prin analogie cu cablul TV, în care se plătește doar conexiunea şi ai acces la toate conținuturile.

Asta şi pentru că **majoritatea părinților şi a copiilor plasează tehnologia digitală sub semnul entertainmentului şi al ludicului**. Chiar dacă unii (puțini) părinți recunosc valențe educative şi jocurilor, aceştia nu par să aibă pentru moment disponibilitatea de a se implica activ în ghidarea copilului pe acest drum alternativ:

> *"RO01m45: Din ce are instalat, majoritatea sunt prostioare. Care nu o ajută cu nimic. Adică, înţeleg, una e să-ţi dezvolţi o abilitate, o ceva. Să te descurci într-un labirint, chiar dacă majoritatea sunt uşurele, dar măcar învaţă ceva de-acolo. Doar aşa, să stai să potriveşti trei bile colorate nu e ok. Deci deocamdată nu cred că are o influenţă neapărat bună. S-ar putea ca în viitor să mă sucesc pentru că ştiu că vor fi manuale digitale şi alte prostii din ăstea la care tableta se va putea dovedi utilă şi va atârna în balanţă…*
> *Cercetător: Dar crezi că stilul tau de parenting poate fi ajutat de tabletă?*
> *RO01m45: În mod cert, în mod cert. Că sigur există foarte multe programe care m-ar ajuta, dar nu le accesăm noi deocamdată." (RO01m45)*

Reareori apar, de obicei la inițiativa părintelui, aplicații declarat educative pe dispozitivul copiilor dar, dacă copilul știe să își șteargă singur jocurile, cel mai probabil acestea vor dispărea (cum se întâmplă în RO08, unde fetița a șters foarte repede aplicația cu operații matematice pe care i-o descărcase mama, arătându-se însă foarte interesată în timpul interviului de aplicație și rugând-o pe mamă să i-o descarce din nou).

Asta nu înseamnă că, cel puțin din partea părinților, nu **sunt recunoscute oportunitățile pe care le oferă tehnologiile digitale**. De nenumărate ori se vorbește despre **latura informațională**, faptul că acestea asigură accesul foarte ușor la informație și sunt la îndemână și, uneori, chiar despre **latura educativă a acestora**, via anumite site-uri sau aplicații. Dar, din discursul părinților români intervievați, **niciunele dintre aceste oportunități nu sunt disponibile pentru copiii de 6-8 ani, care sunt fie prea mici – pentru oportunitățile informative** pe care le oferă internetul neștiind să citească **–, fie prea mari pentru aplicațiile educative** despre care consideră, atât ei, cât și părinții, că sunt **prea plictisitoare** ('depășite', le numește RO11m37) și ușoare pentru ei.

3.2.2. Percepția pozitivă asupra tehnologiilor digitale: oportunitățile

3.2.2.1. Tehnologiile digitale și influența lor asupra alfabetizării

Laptop-urile și tabletele de jucărie care au aplicații educative sunt cumpărate de părinți în speranța că acestea vor ajuta copilul să învețe să scrie, citească, socotească, etc. Discuțiile cu copiii arată însă că majoritatea le consideră și pe acestea **plictisitoare**, aceste dispozitive fiind relativ puțin utilizate, deși mulți copii din eșantion au avut unul sau chiar mai multe. O singură fetiță (RO02f7) a spus că a învățat, cu ajutorul unui astfel de laptop, să citească; dispozitivul de jucărie era, la momentul interviului, chiar funcțional, cu bateriile încărcate și într-un loc cunoscut, ceea ce este neobișnuit, astfel de dispozitive zăcând, după câteva săptămâni sau în cel mai bun caz luni de la achiziționare, undeva, nu se știe unde, stricate sau cel puțin descarcate.

Doi părinți recunosc că **aplicațiile sau site-urile educative au efect asupra copiilor în ceea ce privește învățarea limbii engleze**, și regretă implicit lipsa de conținuturi educative interesante în română:

> *'RO05m35: Bune sunt, că nu ştiu, altfel se deschid către lumea asta. Cel puţin Vlad (RO05b7), a avut o perioadă când pe tableta avea numai jocuri educative, cu cifre, litere, culori, puzzle-uri; jocuri care au fost descărcate de mine. şi era foarte prins de ele. Era la o grădiniţă cu predare în engleză şi îl ajutau cumva. Sau cel puţin aşa îmi plăcea mie să cred, că îl ajută (râde).' (RO05m35)*
> *'Cercetător: Deşi de abia a intrat la şcoală, Tudor ştie deja să citească. Calculatorul a avut vreo influenţă, au fost jocuri educative pe calculator?*
> *RO07t38: Da, a avut, a avut. Este un site, starfall.com, de care a aflat bunicul când a fost la nepoții din America. Şi acolo are tot felul de joculeţe pentru fiecare literă. El mai întâi ştia alfabetul în engleză şi dupa aia în romana. şi chiar la un moment dat il impiedica sa citeasca. Pentru ca citea cu literele în engleză.' (RO07t38)*

Și alți părinți au vrut să fie cu un pas înaintea școlii și să îi învețe pe copii literele, dar au făcut-o cu ajutorul vechilor media (cărțile), fiindu-le cu totul străină ideea că ar putea să caute aplicații sau site-uri educative pe internet (RO10m39 sau RO11m37 sunt astfel de exemple).

De altfel, și atunci când internetul este considerat ca sursă de informație, de cele mai multe ori este văzut ca o **prelungire digitală a clasicilor biblioteci**, care astfel sunt tot timpul la îndemâna copiilor:

> *'RO11m37: Sunt, sunt bune. Au ce învăţa, adică găsesc, sunt la îndemână. Elena (RO11f11) numai pentru şcoală foloseşte. Foarte rar, v-am zis, pentru muzică sau altceva. Pai DEX-ul (Dictionar explicativ al limbii romane – n AV&MM) este pe internet, traducere din engleză, din nou foloseşte internetul. Este ceva necesar, cum îi spun şi Elenei (RO11f11), că te ajută la o lectie, la gasit o lectură, să poţi să îi faci un rezumat să nu mai stai să cauţi prin cărţi sau să nu mai trebuiască să cumperi... deci este ceva util, la îndemână. Se ajută foarte mult la sinonime, la antonime, nu mai stai să răsfoieşti atâtea foi ale unui dicţionar.' (RO11m37)*

Astfel, **toți părinții intervievați recunosc posibilitățile educaţionale** pe care le oferă tehnologiile digitale, dar se pot deosebi două viziuni diferite asupra acestui subiect: pe de o parte sunt cei care consideră **tehnologia digitală de tip educativ strict ca ajutor pentru școală, percepție care este răspândită la părinții cu status socio-economic scăzut** – pentru care școala este responsabilă de formarea copilului și care la rândul lor folosesc puțin sau doar în scopuri de *entertainment* tehnologiile (RO02, RO04, RO08, RO09, RO10, RO11). Fără să nege aceste posibilități, părinții cu status socio-economic mai ridicat, care sunt utilizatori mai experimentați de internet, cu o gamă mai mare de activități (RO06, RO07, RO05, RO01), **au o viziune mai largă asupra posibilităților educative ale internetului** și ale tehnologiilor din spatele dispozitivelor digitale în general, care pot fi folosite pentru diverse hobby-uri (învățarea unui instrument muzical, sau a mișcărilor dintr-un sport), a unei limbi străine, gândire strategică, manualitate, etc. Mai mult, pentru primul grup de părinți, **latura educativă și cea ludică a internetului sunt în percepția majorității părinților din eșantionul românesc strict separate: prima ia formă scrisă** și nu este decât o transpunere digitală a cunoștințelor din cărți, **în timp ce a doua, sub forma conținuturilor audio-video sau jocuri, este majoritară.** Aceasta percepție este transmisă și copiilor, alăturarea dintre tabletă și școală fiind îmbrățișată ca oportunitate de a se juca în pauze sau respinsă ca element de distracție prin joc de la învățare.

3.2.2.2. Tehnologia, un ajutor pentru părinte

Dincolo de a fi educativă, **tehnologia este un ajutor pentru părinți** atunci când, captând atenția copiilor, oferă părinților un moment de respiro, fie acasă fie, mai ales, când sunt pe drum sau în spații publice. Deși majoritatea părinților folosesc astfel tehnologiile digitale și dispozitivele associate lor pe post de baby-sitter atunci când sunt acasă (e.g. RO01, RO05), doar câțiva dintre ei conștientizează acest lucru, alții considerându-l în firea lucrurilor (RO09, RO08, RO02):

> *'RO01m45: Şi-n casă cred că am folosit-o pe post de babysitter, în sensul că nu i-am zis hai închide, că ai stat cam mult, pentru că-mi convenea linişte.' (RO01m45)*
> *'RO05m35. O folosesc. (...) Ca mai are nevoie şi mami sa stea relaxată. Sa nu mai urle nimic în jurul ei'. (RO05m35)*
> *'RO09m29: Dar nu, el (RO09b6-nAV&MM) stă aici, singurel, ca eu mai îmi fac de lucru la bucătărie sau cu Rada (RO09f1-nAV&MM). El sta aici şi se uita la minecraft, îşi mai dă şi la un desen şi se mai uită, uneori, nu foarte des.' (RO09m29)*

Dacă însă familia posedă un dispozitiv mobil, atunci respectivee părinții folosesc intenționat aceste tehnologii digitale la drumuri mai lungi sau mai scurte, conștienți fiind de capacitatea acestora de a 'consuma timpii morți' pe care îi implică transportul.

'Ro01m45: Dacă mergem undeva, unde știu că am de așteptat sau la drum lung, cu mașina, atunci, iau tableta la mine'(RO01m45)

3.2.2.3. Familia reunită în jurul tehnologiei

Deși în anumite reprezentări care fac obiectul unor panici socio-mediatice se subliniază deseori efectul perturbator pe care tehnologiile digitale îl au asupra climatului familial, cel puțin în ceea ce îi privește copiii de această vârstă din eșantionul românesc acest lucru nu a ieșit la suprafață. Din contră, în majoritatea cazurilor familia se reunește câteodată, în măsura posibilităților de timp, în jurul dispozitivelor, desfășurând activități împreună.

Astfel, **ascultatul muzicii pe computer apare fie la inițiativa părintelui (RO07b38 sau RO04m28), fie la cea a copilului, intrând de fiecare dată în logici diferite**. Pentru părinte, punctul central în astfel de activități este muzica în sine, faptul că copilul se nimerește să fie prin preajmă – și este învățat diverse lucruri despre muzică, în familiile în care părinții sunt educați și/sau au o pasiune pentru muzică, sau doar împărtășește acel moment cu familia în familiile în care nu există educație muzicală – fiind oarecum colateral.

'RO07t38: Ascultă când ascult eu. Eu ascult muzică şi vin şi ei buluc peste mine şi deci ascultă ce muzica ascult eu. După aia, mai punea Bunicul muzică de copii pe Trilulilu, dar nu erau aşa de entuziasmaţi de acea muzică. Şi ştie (RO07b6-nAV&MM) formaţii, (ştie) ce ascultăm: ca-s chitări, că-s başi, să distinga instrumentele care cântă; ne uităm la lucruri de astea pe youtube.' (RO07t38)

Dacă însă ascultatul muzicii apare la inițiativa copilului, atunci pare mai mult a fi activitate cu părintele, muzica fiind pretextul. În astfel de situații, ascultatul muzicii nu mai este o situație statică, copilul fiind în general activ și reușind să îl mobilizeze și pe părinte (sau alt adult care este în preajmă) să danseze alături de el.

'RO02f7: (se entuziasmează) Da, şi ascultam muzică şi dansam, eu cu mami! şi cu mamaia dansam!
RO02bună. M-am făcut de ruşine! (rade) mereu îmi spune: 'hai mamaie să te învăţ să dansezi!''(RO02)
'RO01m45: mie nu-mi place ideea de clip. Eu am principiul că muzica se ascultă, nu se vede şi ea-mi tot cerşeşte. Şi-aicea cred că ea e frustrată că n-o las. Îi mai caut muzică şi seara mai dansăm pe-aicea. Preponderent ea, dar uneori mai scap şi eu.' (RO01m45)

Jocul în cadrul familiei cu ajutorul tehnologiilor digitale reprezintă o altă activitate care apare recurent în interviuri, fie implicând frații între ei, acolo unde este cazul, fie parintele alături de copil sau, o singură dată, o combinație a celor două. Cea mai comună situație de joc este ca un jucător (copil sau părinte) să joace efectiv jocul și celălalt (copil sau părinte) să stea alături și să participe prin sfaturi; de obicei, dupa unul sau mai multe jocuri, rolurile se schimbă. O altă situație (RO02, RO05, RO06), mai ales când este vorba despre jocuri de tip creare de lumi virtuale, este cea în care **copilul și părintele joacă de pe același cont făcând echipă, sfătuindu-se între ei și contribuind fiecare, când are timp, la construcția respectivei lumi**. Cea mai elaborată astfel de strategie de colaborare apare la RO06:

'RO06f47: el când se duce la culcare îmi lasă tableta, bine ok e de vina şi acest joc, sim city pe care îl jucăm împreună. Dar îmi lasa tableta special, pentru ca ştie ca ma voi ocupa şi de oraş; îmi mai dă şi raportul dacă apucam să ne vedem inainte de culcare, îmi

spune: uite ca am făcut aia, vezi dacă a făcut aia, vezi daca poţi sa faci aia, mai ai de făcut aia...' (RO06f47)
'RO06b8: Dimineața, primul lucru ma uit că avem noi un joc de simulare de oraş, simcity. Eu şi tatăl meu ne ocupăm. adică suntem doar noi. Este într-un fel online căci poţi sa faci trading. adică faci comerţ: pui un lucru la vânzare, şi ceilalti vin, îl compară, văd oraşul tău.' (RO06b8)

Poate și datorită diferențelor de vârstă dintre frații cuprinși în eșantion și datorită lipsei de apetit a copiilor români pentru jocurile de tip multi-player (Livingstone et al., 2011, Mascheronni & Olafsson, 2014), situația în care **frații joacă unul împotriva altuia într-un joc de tip multi-player este rară** (în fapt, singulară, RO04) și a fost explicată de mamă prin faptul că cei doi nu alți copii în preajmă cu care să se joace. În acest caz, fratele mai mare este cel care impune jocul ('joc de băieți') și o inițiază și pe RO04f6 în cum se joacă (îl joacă utilizând comenzile din tastatură, ceea ce poate fi dificil pentru cei neobișnuiți, necesitând o coordonare a mișcărilor).

Mai comună este situația în care jocul multiplayer este jucat de părinte și copil, în acest caz părintele fiind din la rândul lui pasionat de joc și total implicat în el, nefăcând compromisuri pentru a lăsa copilul să câștige. În aceste cazuri, jocul este jucat de obicei de pe un dispozitiv special, fiind vorba despre familii în care jocurile video ocupă un rol special, fiind echipate ca atare:

'RO09b6: Jucăm un joc cu supereroi.
RO09m29. (Zambind) Cu bătăi. Fiecare se bate pentru el. Da, jucăm unul cu altul.
Cercetător. Şi unde este jocul asta?
RO09m29: Pe playstation.
Cercetător. Şi cine câştigă?
RO09m29. (Razand) Mami!!
RO09b6. Mama câştigă mereu.' (RO09)
'RO06f47: Jucăm de ani de zile împreună, pe wii, jucam diverse jocuri, jucăm tenis, la care are un scor mai bun decât al meu. Şi am început să-l ajung din urmă, fiindca m-am enervat! Adică, totuşi, nu se poate! şi jucam golf pe wii, dar mă rog, e un joc specializat; e Tiger Woods, e chiar pentru golf şi acolo încearcă el să mă ajungă pe mine din urmă. Dar am încercat să-i explic că golful ţine şi de vârstă, că na, cu cât îmbătrâneşti ajungi să te mişti mai greu, cu atât devii mai bun la golf (râde).' (RO06f47)

Specific la familia RO06, decizia de achiziție a jocului wii (foarte puțin răspândit în România) este legată de percepția asupra acestuia ca **încurajând mișcarea**. Astfel, RO06f47 explică pe larg cum a fost preocupat în achiziție nu doar să îi ia băiatului un dispozitiv cu care să se joace, ci **să le permită să se joace împreună și să îi 'ridice de pe canapea'**:

'RO06f47: Iarna stăm mai mult în casă. Dar hai să facem ceva. Şi atunci încercăm să ne mişcăm. Asta facem de fapt: tropăiam pe acolo, sărim, ne jucaă tot felul de... Maica-sa mai trece prin cameră, se uită, dă din cap aşa: 'vai, ce fac copiii ăştia aici!' Dar care e problema? Ne jucam, e ok. Celălalte, play-station sau xbox, au acel gen de telecomandă cu care poţi să stai pe canapea, să mănanci, să te faci cam cât China şi să te crezi cel mai mare campion la fotbal.' (RO06f47)

Trebuie spus totuși că acest model deliberativ este singular în eșantionul românesc, unde decizia de achiziție este de mult mai multe ori rodul întâmplării (RO05 a achiziționat wii-ul pentru ca o colegă a mamei a comandat din greșeală două aparate când erau la oferă) sau al presiunii din partea copilului care vede respectiva tehnologie la alți copii – sau al presiunii sociale care decretează că, pentru a fi un "bun părinte", trebuie să îi cumperi copilului diferite jocuri care să îl dezvolte.

Se poate observa că, în general, părinții plasează tehnologiile digitale sub semnul oportunităților pe care acestea le oferă, pentru copil, pentru familie sau pentru ei, ca părinti. Tehnologiile din domeniul comunicării oferă distracție și informație copiilor, reprezintă un element în jurul căruia familia se strânge câteodată și desfășoară activități împreună (implicând chiar dinamism și mișcare) și acaparează atenția copiilor atunci când părintele are nevoie de o pauză de respiro.

3.2.3. Riscuri şi percepţie negativă

Există totuși și aspecte ale tehnologiei digitale care îi îngrijorează pe părinți. Așa cum arată și alte studii (Haddon &Vincent, 2014, Smachel & Wright, 2014), de multe ori **îngrijorările nu sunt specifice tehnologiilor digitale, ci se transferă de la mai vechile media**. Astfel, cele mai frecvente griji ale părinților din eșantionul românesc se referă la **utilizarea excesivă, conținuturi neadecvate și probleme de sănătate** pe care le poate genera interacțiunea cu tehnologiile digitale.

Totuși, cu câteva excepții, aceste riscuri sunt văzute fie ca amenințări viitoare, fie sub control datorită internalizării regulilor de către copil și a auto-reglementării; fie stau sub semnul posibilului, dar pe care părinții se străduiesc să îl evite – fie constituie un risc care vizează alte familii și alți copii, nu pe cei proprii.

Majoritatea **părinților consideră că utilizarea excesivă poate fi o problemă, dar nu una actuală**, datorită strategiilor parentale de reducere a timpului de utilizare – dar și datorită faptului că, dacă li se oferă alternativă, cei mici renunță foarte repede la dispozitivele digitale în favoarea altor activități, mai ales cele din exteriorul casei, aparatele acestea funcționând ca un accesoriu de vreme rea, care este reluat la purtare atunci când 'vremea rea ne bagă în casă', așa cum se exprimă RO11m37.

> *'Cercetător: Care sunt aspectele negative sau cele care vă îngrijorează foarte mult pe internet?*
> *RO11m37: Că nu mai au copilarie. Bine, nu este cazul meu. că le-am ţinut strâns. Că atunci când au apărut tabletele în casa, două săptămâni nu s-au deconectat. Şi atunci s-au confiscat. S-au confiscat o săptămână, două, până au revenit la un program obişnuit.' (RO11m37)*
> *'RO10m39: Ei intră pe calculator doar când sunt acasă, şi atunci doar cu 'mami, îmi dai voie?', ‚Pot şi eu?'. Nu prea i-am lasat mult la calculator. Nu am vrut de la 4 ani să stea cu ochii la nesfârşit, că pe urmă nu se mai pot dezlipi. (...) se joacă şi ei nu ştiu noţiunea de timp, o ora, două, trei. Mai bine să stea pe stradă, cu copiii. Eu aşa ma gândesc. Va veni şi vremea când nu voi mai putea să îi iau de la calculator, dar până atunci...' (RO10m39)*

Doar pentru familiile RO05 și RO09 utilizarea excesivă a tehnologiilor digitale este o problemă actuală, având uneori conflicte cu copiii pentru reducerea timpului de folosire a acestora. Este interesant că, dacă în general tableta, PSP-ul și alte tehnologii digitale se adaugă la mai vechile media bazate pe ecran și părinții sunt îngrijorați de timpul total dedicat ecranului, într-unul dintre cazuri asistăm la o dinamică în care vechile media devin dezirabile în raport cu noile media, fiind considerate aproape ca 'naturale'.

> *'Cercetător: Am înţeles. Vă îngrijorează ceva în mod special la internet?*
> *RO09m29: Mie nu prea îmi convine ca sta foarte mult pe tabletă sau pe PSP sau pe internet. îi mai spun: mami, hai ca ne mai clătim ochii un pic, să ne uităm şi la altceva.*

Ne uităm la un desen, la un film. Sunt programele alea de animale, discovery sau, am mai descoperit acum un alt program, nu mai Ştiu cum se numeŞte.' (RO09m29)

La această vârstă, îngrijorarea părinților privind timpul dedicat ecranului se leagă strict de eventualul impact negativ asupra sănătății, abia la vârste mai mari ajungând să fie îngrijorați de influența negativă asupra rezultatelor școlare ale copiilor. Problemele cu ochii și, legată de aceasta, durerile de cap, sunt cele mai des menționate probleme, atât de părinți, cât și, uneori, de copiii care au internalizat discursul adulților:

'Cercetător: Cum ți se pare ție ca este internetul?
RO02f7: Cam rău. Pentru că dacă stăm foarte mult la laptop, o să ne doară ochii.
Cercetător: Aha. Te-au durut pe tine sau ți-a zis cineva?
RO02f7: Mi-a zis mami. Da, dacă stau foarte mult. Pentru că e prea multă lumină. (Începe să se frece la ochi, foarte sugestiv; cercetătorul era alături de RO02f7 la computer- n.AV&MM)
Cercetător: Şi acum te dor ochii? Că văd că te freci la ochi.
RO02f7: Puțin.' (RO02f7)

Alte tipuri de probleme, de sănătate, legate de sedentarism şi obezitate sunt excluse explicit de către unii părinți, care consideră că sedentarismul implicat de utilizarea tehnologiilor digitale este contrabalansat de activitățile sportive la care copilul participă (dacă este cazul) sau de simpla joacă de afară.

Un singur copil din eșantion s-a exprimat spontan, la rândul lui, critic/ dezaprobator în legătură cu utilizarea excesivă a jocurilor de către părinți:

'RO06b8: Candy crush se juca mama mea, mama; non-stop! Îmi lua tableta, schimba ora ca să îi regenereze. Ca ai nişte încercări, aşa...
Cercetător: Ce parere ai despre faptul ca se juca non-stop?
RO06b8: Adică statea mai mereu, când avea timp, numai pe aia stătea.
Cercetător: Şi tu nu faci la fel?
RO06b8: Nu. Nu foarte, ca eu mă mai joc alte jocuri, dar ea numai pe ăla se juca.' (RO06b8)

Conținuturile nepotrivite pentru copii, fie că este vorba de violență sau sexualitate, apar ca motive de îngrijorare în discursul majorității părinților (exceptie fac RO06 și RO07). Deşi sunt amintite incidente în acre copiii au dat din întâmplare peste conținuturi cu caracter sexual, părinții tind să considere că nu este o problemă de actualitate, atâta timp cât nu caută activ aceste conținuturi. mult mai stringentă pară să fie violența, pe care RO05m35 o vede ca element sine qua non al jocurilor:

'RO05m35: Toate trebuie sa fie cu lupta. şi dinozaurii trebuie sa se lupte sa se omoare şi orice joc, intr-un final, are ceva violent în el.' (RO05m35)

Un element specific de îngrijorare, legat de conținuturile violente este mecanismul folosit de youtube, în special, de a sugera conținuturi în funcție de ce altceva au mai vizionat utilizatorii care au mai vizionat materialul solicitat inițial. Sistemul sugestiilor îi face pe mulți părinți să nu se simtă în siguranță și să fie mereu în 'alertă', monitorizând activitatea copilului pe internet ori să ia măsuri de restricționare tehnică a respectivelor conținuturi:

'RO05m35: Nu intervin, dar sunt atentă la filmuleţe. Ca din filmulet în filmulet, cum sunt sugerate de youtube, să nu ajunga la ceva foarte violent. în rest nu, e treaba lor cum se joacă.' (RO05m35)
'RO01m45: (povestind despre cum a ajuns să seteze controlul parental pe youtube) Deci cred că m-am lovit iniţial de ceva şi mi-am dat seama că, uite, la un click distanţă se află un film cu potenţial... (ezită, pauză) Nu mai ştiu ce era. Agresiv, ceva. (mai sigură pe ea)

> *Şi-atunci am căutat setările. Cred că aşa a fost. Deci nu m-am gândit din prima să fac chestia asta pentru că aveam copilul extrem de mic – deci avea, nu ştiu, 2-3 ani, mă gândeam că n-are ce să caute, dar iată, eu îi arătam filmuleţe, ea a fost curioasă să dea click, să-l văd pe-ăsta, să-l văd şi pe-ăsta şi pe-ăsta, că vedea preview-urile, şi mi-am dat seama că poate să dea click pe unul care nu-i ok. Şi-atunci am căutat setările.' (RO01m45)*

Alți părinți consideră că, în ceea ce privește conținuturile nepotrivite, funcționează auto-reglementarea din partea copiilor, aceştia respingând de la sine anumite conținuturi. Dar aici apar diferențe majore între părinții cu educație formală și mediatică scăzute, care sunt îngrijorați de aspectele explicite ale violenței (sânge, împușcături) (RO08), și părinții educați, care au un nivel ridicat de *critical media literacy*, care tind să judece lucrurile în funcție de nivelul de dezvoltare intelectuală și emoțională a copilului.

> *'Cercetător: Dar aveți reguli specifice, de tip 'nu violență'?*
> *RO08m26: Da, dar nu se uită că nu îi plac ei. La fel și cu jocurile astea. Ca sunt unele fetițe care se joacă cu împușcături; ea a fost la ziua unui prieten și se jucau pe calculator. şi se jucau jocuri de astea cu împușcături, de îi ieșea lui ăla sângele pe peste tot. Nu, ei îi e frica, nu se uită. Adică nu vrea sa se uite.' (RO08m26)*
> *'Cercetător: În afara de regulile de timp, ai și reguli care se referă la conținuturi violente?*
> *RO06b8: Nu neapărat. Dar ei (părinții-nAV&MM) zic: 'dacă ție îți place și nu te deranjeaza noaptea sau ceva de felul, atunci e ok'. Dar nu neapărat dacă văd sânge mă afectează, ci dacă are o grafică foarte bună. De exemplu, la GTA: GTA1 are o grafică foarte proaste și GTA5 o are pe cea mai realistă. adică exact cum se vede. Și da, asta mă afectează." (RO06b8)*

3.3. Cum gestionează părinţii folosirea tehnologiilor online de către copiii mici?

3.3.1. Existența regulilor

În primă instanță, majoritatea părinților tind să respingă ideea că s-ar ghida după reguli clare și explicite atunci când mediază utilizarea de către copil a tehnologiilor digitale, ne-considerându-le încă necesare. Acolo unde părintele afirmă direct existența acestora, ele sunt mai degrabă în prelungirea concepției părintelui despre parentalitate în general și nu se datorează neapărat interacţiunii copilului cu tehnologiile:

> *'RO01m45: Asta zic, ea ştie că-s nişte reguli, să nu te uiţi foarte mult, să nu te uiţi în anumite momente, să faci lucrurile care trebuie mai întâi, gen teme, să mergi undeva, să faci... Deci are nişte reguli. Eu sunt adepta regulilor, copilul are nevoie de reguli!' (RO01m45)*

La o discuție mai aprofundată situația se dovedește mai puțin laxă, **diferite reguli fiind în vigoare**. Astfel, dincolo de **regula universală 'fără aplicații plătite'**, există **reguli de timp** de utilizare, **reguli de conținut, reguli de contact** (pentru copiii care au deja un cont pe o platformă de socializare sau comunicare) și, o regulă singulară și mai deosebită, **regula 'un joc pe săptămână'** (RO03).

În ceea ce privește timpul de utilizare, o diferență majoră apare cu vârsta, între copiii de 5-6 ani și cei de 7-8 ani. Aceștia din urmă încep să primească teme de la școală și părintii rezervă un interval orar pentru teme, tehnologiile digitale fiind secundare ca importanță în concepția părinților, timpul dedicat lor fiind în acest caz în prelungirea celui dedicat temelor:

> *'RO02m27: Bine, da... deci nu are voie pe laptop sau calculator până nu își face temele. și nici să nu le facă în graba nu o las. Deci da, asta este o regulă. Nu vine acasă și se apuca de calculator, una, alta și seara târziu să realizeze: „vai, doamne, am teme de facut". Nu, vine, se spală, se schimbă, manâncă și se apucă de teme.' (RO02m27)*
> *'RO06b8: Nu mă lasă părinții până când nu îmi termin temele și doar de la ora 7 o să mă lase de săptămâna viitoare (interviul a fost luat în prima săptămână de școală, când regulile nu erau bine instituite-n.AV&MM). Deci nu cât timp, ci de la ce oră. Dar asta doar în timpul școlii. în vacantă, nu îmi impun limite. Deci dupa ce termin temele și numai după ora 7 în sus. Chiar dacă mi le-am terminat la ora 3, tot numai de la 7. Sau poate dacă nu am teme, poate îmi mai dau ei, ceva așa repede și mă lasă. Dar e doar în cazul ăla.' (RO06b8)*

Regula de reducere a timpului de utilizare este impusă în cazurile de mai sus de îndatoririle școlare ale copilului. Există însă situații când părinții impun reguli de timp indiferent de calendarul scolar și îndatoririle copilului, ghidati fiind doar de grija utilizarii excesive. în acest caz, părinții nu măsoară timpul în unități abstracte (ore, minute), ci în unități de conținut (RO01, RO07, RO10), unii dintre ei susținând explicit această alegere ca fiind mai adecvată, spre deosebire de o abordare rigidă și abstractă (specifică altor spații culturale).

> *'Cercetător: Și părinții verișorilor din America sunt cei care aveau reguli stricte pentru calculator?*
> *RO07m38: Da, dar la ei este un pic altfel aplicat. Ei tot timpul pun reguli de timp. adică jumătate de oră, trei sferturi de oră. Sau 'mai ai cinci minute'. Noi, sau cel putin eu, o enunț sub forma de 'hai, mai te las doua desene animate'. Sau 'faci lucrul ăla și după aceea, gata'. (RO07)*

În ceea ce privește regulile de conținut, acestea se referă la conținuturi violente, de care sunt îngrijorate în special mamele de băieți (RO04 și RO05) și la cele 'indecente' sau 'vulgare', toate familiile ocolind cu obstinație cuvinte de tipul 'sexualitate' sau 'pornografie'. Dacă pentru violență mamele consideră că este necesar să îi monitorizeze pe copii în activitățile lor (RO04, RO10) și chiar să le controleze din când în când dispozitivul (RO05), pentru conținuturile 'indecente', părinții consideră că regulile sunt suficient de internalizate de către copil și acesta nu are nevoie de monitorizare suplimentară pentru respctarea regulii.

> *'Cercetător: Dar are restricţii la ce jocuri să își descarce?*
> *RO11m37: Da, normal.*
> *Cercetător: Ce nu are voie să descarce?*
> *RO11m37: Restricţii... Ştie că sunt reguli; nu are voie anumite jocuri. în limita decenţei.' (RO11)*

Desi mulți dintre copiii din esantionul românesc au acces la contul de Facebook al părinților și din când în când intră și se uită la poze (RO02, RO03, RO08, RO10), iar unii chiar inițiază conversații sau postează mesaje, părinții nu le impun reguli clare de contact la acest nivel, considerându-i doar pasageri pe acolo, sau considerându-i din start ca fiind în siguranță atâta timp cât sunt pe contul lor, al părinților, deși acesta este public (RO08). Când însă copilul are propriul cont, de Facebook sau de Skype, părintele enunță explicit regula neacceptării cererilor de prietenie decât de la cunoscuți:

'RO02m27: Nici nu adaugă, nici nu nimic. I-am zis: „vezi, dacă ti se face o cerere de prietenie, nu adaugi pe nimeni fără acordul meu". şi nu adaugă pe nimeni. Nu umblă.' (RO02m27)
'RO06f47: Mă rog, a existat şi momentul în care maică-sa a văzut că primise o cerere de prietenie de la cineva şi a reacţionat mult prea puternic: vai dar nu poţi sî dai acceptul! Păi da, dar el doar primise cererea; nu avea de gand sa dea vreun accept, fiindcă înţelesese că nu ştie cine-i persoana.' (RO06f47)

O regulă singulară a apărut la familia RO02, unde tatăl a impus un ritm de nu mai mult de o aplicație descărcată pe săptămână. Deși nu știm motivația din spatele acestei decizii (părintele și copilul fiiind intervievați de cercetători diferiți și nu a existat un timp de confruntare sau explicare încrucișată a datelor), putem să excludem ipoteza că regula s-ar datorează reducerii consumului de date, dat fiind că internetul era wireless şi nu existau restricții. Cu titlu de speculație, putem să avansăm ideea că această regulă vine să preîntâmpine o tendință a copiilor spre 'zapping' în angajarea cu tehnologia digitală, unii dintre ei fiind caracterizați de instabilitate și superficialitate în abordarea jocurilor. Astfel, se ajunge uneori ca activitatea principală a copiilor să fie descărcarea și ștergerea jocurilor în detrimentul înțelegerii mecanismelor jocurilor și angajării active cu acestea.

'RO03g7: Doar când trece o săptămâna pot să îmi instalez un joc nou.
Cercetător: De ce?
RO03g7: Fiindca tati a zis să îmi instalez câte un joc nou dupa ce trece o saptamână.
Cercetător: Şi esti mulțumită cu ritmul asta sau ai vrea mai des?
RO03g7: Eu aș vrea mai des.' (RO03g7)

Copiii par, la această vârstă, să fie de acord cu regulile impuse de părinți și să le respecte sau să se supună lor. Deși în unele cazuri existența regulilor exhibate de părinte în dorința de a își 'construi o față' (Goffman, 1967) este ulterior negată de copil (cum se întâmplă în familia RO11), atunci când regulile sunt reale, copilul le recunoaște și le respectă; unii dintre copii înțeleg grija părintelui din spatele regulii chiar și atunci când și-ar dori ca această regulă să nu existe:

'Cercetător: Spunea tata că există reguli legate de timpul petrecut pe tabletă.
RO11f6: Ce reguli?
Cercetător: adică nu ai voie sa stai prea mult pe tabletă, de exemplu...
RO11f6: (Începe sa râdă) Nu, când mă joc eu, tati nici nu prea știe.' (RO11f6)
'Cercetător: Cum ți se pare aceste reguli?
RO06b8: Le respect. Dar eu nu aș vrea. Dar le și înțeleg, de ce; ca să nu stau la tableta și să mă plâng apoi că 'nu, ca uite, mai trebuie sa fac aia și aia...'
Cercetător: Adică să nu ramână temele nefăcute?
RO06b8: Da. Să nu trag de timp până la ora 7 și să mi le fac pe ultima sută de metri.' (RO06b8)

Totuși, în familiile în care stilul parental nu este foarte exigent, apar negocieri între copii și părinți în ceea ce privește regulile, negocieri de multe ori câștigate de copil. Dincolo de părinți flexibili, alți doi factori sunt responsabili, împreună sau separat, de situația în care în urma negocierii părintele cedează. În primul rând, contează cât de mult crede părintele însuși în regula respectivă. De multe ori părinții impun, ca urmare a presiunii sociale sau a unei emoții de moment, reguli care nu rezistă la o analiză critică asupra necesității și eficienței lor reale. În aceste cazuri, părinții cu un nivel de educație mai ridicat și un spirit critic mai prezent renunță la ele în urma negocierii cu copilul, arătând astfel că rațiunea argumentului și nu situația de putere trebuie să decidă într-o argumentare/ discuție. Părinții cu un nivel scăzut de educație fie cedează de fiecare dată, indiferent de raționalitatea și pertinența argumentelor copilului, și această cedare caracterizează

stilul de mediere per ansamblu, nu doar relația copilului cu tehnologia, fie rămân fideli regulilor, indiferent de cât de absurde sunt.

Al doilea factor care contribuie la cedarea din partea părinților în confruntările cu copiii este existența unui **dezacord între părinți** legat de stilul de mediere pe care aceştia trebuie să îl adopte în legătură cu tehnologiile digitale. Astfel, în unele familii dezacordul apare în legătură cu achiziția dispozitivelor tehnologice (RO08), în altele apar referitor la timpul de utilizare (RO05) sau la tipul mai general de mediere (e.g. atunci când un părinte este adeptul restricționării și interdicției, pe fondul acceptării panicilor mediatice referitoare la subiect, în timp ce al doilea părinte este mai degrabă adeptul unei medieri active de tip încurajare și susținere a copilului în folosirea tehnologiilor digitale, RO06). Copiii simt existența acestor dezacorduri și de multe ori încearcă, uneori cu succes, alteori fără, la fiecare dintre părinți să obțină acordul dorit:

> *'RO08m26: Ce vede la televizor: 'tati, vreau și eu de aia'. Cu mine nu prea îi merge.*
> *RO08f6: Doar tati îmi ia. Mami nu prea îl lasă...*
> *RO08m26: Dar cu taică-su, imediat merge la cumpărături să îi ia. Nu contează cât costă.' (RO08)*
> *'RO05m35. Nu, nu. Doar PSP-ul are control de timp. (râde) Aici apare diferența dintre mama și tata. Pe care îl manipulează mai ușor. PSP-ul este setat la timp și numai tati știe parola. Și cred că are doar 30 de minute. ... (legat de folosirea tabletei de către copii-nAV&MM) tati este cel care ar interzice-o total. Pe mami o mai înduplecă mai des decât pe tati.*
> *Cercetător: Dar tati de ce ar interzice-o? Că pare destul de implicat și el în viața digitală.*
> *RO05m35. Este. Dar pe cât este de implicat pe atât le restricționează lor. Ca noi stând toata ziua cu ochii în calclator din cauza job-ului...' (RO05)*

In familia RO06, dezacordurile dintre părinți apar în primul rând în ceea ce privește percepția asupra tehnologiei. Tatăl o consideră un element *sine qua non* al vieții actuale și încearcă să o utilizeze cât mai eficient și competent și să îl învețe și pe copil să o folosească la fel, pe când mama o consideră un element cronofag (după spusesele băiatului mama tinzând să folosească aplicații cronofage și compulsiv-obsesiv-repetitive, de tip Candy Crush), cu potențial periculos, care trebuie restricționat de pe o poziție de forță. Conform spuselor tatălui, acesta reușește să îi impună viziunea sa și soției și să păstreze o atitudine deschisă față de copil, astfel încât să existe încrederea din partea acestuia că va găsi un sprijin la părinți.

> *'RO06f47: Ma rog a existat şi momentul în care maica-sa a văzut ca primise o cerere de prietenie de la cineva şi a reacţionat mult prea puternic: vai dar nu poţi sa dai acceptul! (...) Nu, stai uşor ca nu a făcut nimic, nu s-a întâmplat nimic. dacă reacţionezi aşa, nu o să mai vină să vorbească cu tine dupa aceea, nu îţi mai vine să întrebe. Lasă, fii calmă, răspunde-i cu zâmbetul pe buze, explică-i despre ce e vorba, nu o lua aşa.' (RO06f47)*

Alteori, fără să existe neapărat dezacorduri între părinți, există diferențe în stilurile de mediere. La acestea se adaugă faptul că uneori părinții își împart între ei responsabilitatea medierii folosirii de către copil a unui dispozitiv anume, cum se întâmplă în RO05, unde în sarcina tatălui este medierea utilizării laptopului, și în a mamei, tableta. Astfel, mama e adepta unei stil de mediere neintruziv, din umbră, prin care să le ofere băieților spațiu, în condiții de siguranță, în care să descopere singuri noi aplicații, ea doar monitorizându-i să nu ajungă în situații neplăcute (e.g. să nu ajungă peste conținuturi care o îngrijorează) sau ajutându-i cu sfaturi care să le facă navigarea mai ușoară și mai eficientă, în timp ce tatăl este pe de o parte mai restrictiv în ceea ce privește timpul de utilizare, dar și mai activ în a îi arăta copilului propriile descoperiri sau pasiuni de pe internet.

'Cercetător: Şi, în general, tati iţi arată jocurile?
RO05b7. Da. Tati, tati.
Cercetător: Şi pe tabletă?
RO05b7 Nu, pe tabletă le descarc eu singur.
RO05m35: La laptop, strict cu taică-su se joacă. Eu nu intervin.' (RO05)

O altă diferență în cele doua două stiluri de mediere din familia RO05 este legată de locul ocupat de copil. Copilul este în centrul atenției la mamă; astfel, intervenția punctuală a avesteia este menită a corecta sau îmbunătăți situația de moment a copilului în relație cu tehnologiile digitale, plecând de la nevoile acestuia. În timpul interviului cercetătorul a asistat la un astfel de episod de mediere tehnologică (băiatul făcea poze cu tableta cercetătoarei şi îi solicita acesteia codul de deblocare al tabletei-nAV&MM), în care mama s-a comportat natural, fără pedanterie, plasând sfatul dat sub semnul 'şmecheriei':

'RO05m35: Vrei să te învăț o șmecherie?
RO05b7: Da.
RO05m35. Ca sa intri direct în cameră, apeşi aici şi apoi dai direct în sus de aici. (RO05b7 râde fericit)' (RO05)

Tatăl, pe de altă parte, chiar mai activ fiind în procesul de mediere a utilizării tehnologiei, pornește de la propriile lui pasiuni pe care le împărtășește copilului, în speranța că acestuia o să îi placă, luând astfel copilul ca partener în lumea lui digitală.

3.3.2. Monitorizare, supraveghere, control

La fel ca mama din familia RO05, şi alți părinți monitorizează şi controlează activitățile pe internet ale copiilor sau conținuturile accesate. Astfel, unii părinți doar controlează, pentru a fi siguri că nu au fost accesate conținuturi care i-ar îngrijora pe părinți (RO04t30 controlează regulat istoricul browserului de pe computer), în timp ce alții (RO03t41 este reprezentativ în acest sens) sunt mult mai intruzivi, ne-respectând spațiul personal al copilului care este tableta, ştergând conținuturi chiar şi atunci când nu este nevoie, când copilul nu are conținuturi dăunătoare pe tabletă, pentru a aduce periodic tableta la acel 'moment 0' al cumpărării, când obiectului îi lipseşte personalitatea (în aceeaşi paradigmă de reducere a amprentei personale care emană şi din modul cum este decorată casa, care are un aer impersonal).

'RO03t41: Dar eu mă uit în istoric şi văd exact ce accesează.
Cercetător: Şi o verificati săptămânal sau mai rar, mai des ?
RO03t41:Când îi prind tableta, o iau şi mă uit. De obicei le şterg. Tot istoricul îl şterg ca să nu... Bine, ramân jocurile sau astea, dar în rest îi şterg totul.
Cercetător: Rămâne ce-i descărcat, am înteles. Şi atunci, dacă vrea sa vadă din nou o melodie pe care a văzut-o, trebuie să o caute ea, personal, din nou?
RO03t41: Da, o caută ea din nou ...
Cercetător: Adică nu se duce ea la locul sigur, călduț, în care deja e ?
RO03t41: Nu, nu o ia de la capat.' (RO03t41)

Aceasta imixtiune a părintelui în spațiul personal al copilului nu este specifică doar atunci când copiii sunt mici, ci şi când aceştia cresc, unii părinți vorbind cu aceeaşi naturalețe despre controlul strict asupra fraților mai mari ai copilului intervievat.

'Cercetător: Au tabletele protejate cu cod?
RO11m37: Nu, nu. Au vrut ele la un moment dat, dar nu le-am dat voie. Că în caz că vrem noi, parinții... eu una verific foarte mult; Elena (RO11f11) are şi facebook şi eu în

permanenţă sunt în contact direct... bine, oricum, Elena nu se fereşte, dar verific conversaţiile şi tot ce discută.' (RO11)

Şi în alte interviuri apare această tensiune între folosirea de către copil a dispozitivelor mobile percepute ca 'personale', intrând automat în spațiul privat al copilului și dorința de a fi un bun părinte sau a afișa imaginea unui 'bun părinte', adică 'în control' asupra vieții online a copilului. Astfel, RO08m29 are un discurs dublu referitor la controlul asupra dispozitivului, care este determinat de această tensiune.

'RO09m29: Nu ştiu, ca noi nu prea avem acces la tableta asta. Foarte rar să punem noi mâna pe ea. Este a lui şi se joacă el. El îşi ia jocuri, ce jocuri vrea, şi le şterge... Foarte rar, îi spune lui taica-su că nu mai poate să facă ceva la tabletp, s-a blocat sau cine ştie ce s-a mai întâmplat.

Mai tarziu însă, când este întrebată dacă controlează activitățile băiatului, mama are un alt discurs, afișând imaginea parintelui implicat:

'Cercetător: Dar dvs. o luaţi din când în când la… control, să zicem aşa?
RO09m29. Da, ne mai uităm, nu îl lăsăm chiar aşa. Că mai sunt site-uri care dau, pe care se găsesc filme de acelea, deocheate. şi le ia fără să vrea, neştiind ce este. Dar el nu prea umblă. Mai mult pe magazin player şi cam atâta. Mai mult pentru viruşi ne uitam, că acum şi viruşii bagă filmuleţe de astea porno şi ne uităm; şi cam atât. Nu este un băiat rău. şi nu umblă.'(RO09m29)

3.3.3. Medierea tehnologică

Cei mai mulți părinți nu știu despre existența opțiunilor de control parental sau au o idee destul de vagă despre ce este acesta. Chiar și atunci când li se explică ce este, îl văd ca pe un instrument de restrictie atunci când copiii sunt inclinați să caute conținuturi neadecvate și nu de protectie pentru a nu da din greşeala peste astfel de conţinuturi. Astfel, îl resping ca nefiind necesar pe moment, folosind de cele mai multe ori argumentul încrederii pe care o au în copii, sau îl consideră un instrument folositor pentru viitor, atunci când copiii vor fi mai aventuroși în căutările lor online.

'RO10m39: (după ce i se explică ce este controlul parental) Aha. Nu au control parental şi nici nu cred că le voi baga că vreau să ma asculte din cuvânt. Vreau să merg pe încredere. şi dacă vor intra din greşeală, este pur şi simplu din greşeală, că nu ştiu ei pe unde intră.
Cercetător: Nu găsiţi necesar să îi protejaţi, ca nu cumva din greşeală să dea cu nasul în conţinuturi neadecvate?
RO10m39: Mai târziu, da. O să îi protejez. Cum am zis, o să găsesc eu pe cineva să îmi instaleze ceva de genul asta. Da, e bun. Eu mai târziu, dacă îl instalez, o voi face ca să nu intre din greşeală pe ceva.' (RO10m39)
'RO11t41: Nu (au control parental-nAV&MM), că nu prea le-am prins eu sa acceseze altceva decât ce ştiu eu. Adică dacă le prindeam, mai intram şi cu soluţia cu control parental. Dar nu au preocupări de astea.' (RO11t41)

De asemenea, e de remarcat ca în general controlul parental este pus în legătură directă cu conținuturile și nu cu timpul de utilizare. Doar o familie vorbește despre controlul parental instalat pe PSP care restricționează timpul (RO05).

Doar în două familii o formă de control parental este setată, într-una pe dispozitivul copilului (RO06), iar în cea de-a doua pe contul de youtube de pe computerul mamei; în acest ultim caz, s-a considerat că nu este necesar controlul parental setat pe dispozitivul copilului dat fiind că nu

există wifi în casă (în una dintre case), copilul neavând acces la internet de pe tableta proprie decât limitat, în anumite spații cu wifi (RO01).

> *'RO01m45: Youtube-ul e securizat pentru copii. Sunt setările de securitate din youtube. Nu se afișează un anume tip de conținut.' (RO01m45)*

De remarcat că în ambele familii părinții conștientizează riscurile noi pe care media sociale le implică; RO06f47 vorbește despre limitele controlului parental în ceea ce privește Facebook, iar RO01m45 remarcă faptul că setarile de securitate ale YouTube opresc comentariile utilizatorilor, o sursă de îngrijorare pentru ea.

3.3.4. Folosirea tehnologiei în sistem *pedeapsă/ recompensă*

Cei mai mulți dintre părinți recunosc că folosesc tehnologia digitală în sistem de *pedeapsă/recompensă*, nuanțele apărând ulterior: RO01 foloseste doar privitul la televizor în acest sistem, nu și tableta, în RO03, RO08, RO09, se recunoaște că este folosită mai mult amenințarea pedepsirii în acest fel decât pedeapsa reală, în timp ce RO06f47 argumentează că este normal să fie așa în măsura în care în sistemul de pedeapsă și recompensă, considerat a fi element centrală în educație, este folosită jucăria preferată a copilului, astfel încât, dacă aceasta este un dispozitiv digital, atunci este normal ca părintele să se raporteze la el.

3.3.5. Medierea activă

Majoritatea părinților din eșantion este implicată într-o formă sau alta de mediere activă a vieții digitale a copilului, uneori raportându-se la toate dispozitivele la care copilul are acces sau pe care le posedă, alteori doar la parte din ele.

Astfel, în primă instanță competențele operaționale inițiale (deschis, închis dispozitivul, cum se descarcă sau se șterg aplicațiile. etc.) - mai ales la dispozitivele mobile pe bază de ecran tactil, a căror 'intrare în familie' copiii și-o pot aminti, spre deosebire de computer sau alte dispozitive mai vechi care în unele familii 'erau în casă dintodeauna' - sunt învățate de la părinti într-un context clar de învățare, de puține ori acestea fiind deprinse doar prin observarea interacțiunii părintelui cu tehnologia.

> *'RO02f7: M-a învățat mami cum sa umblu pe touch-screen.' (RO02f7)*
> *'RO01m45: Păi, cred că i-a arătat tati, că eu nu știu... I-a arătat tati centrul de download și, în special, jocuri pașnice și, oricum, din astea cu acord parental... Deci, e safe! Nu știe să intre pe internet... La început, i-a arătat tăticul cum se deschide, unde se află jocurile, foldere, dar nu cred că a fost nevoie să îi arate de două ori nimic...' (RO01m45)*

Unii părinți se opresc aici (mai ales cei care deleagă restul învățării pe un frate mai mare, dacă există și este considerat competent și responsabil), alții continuă să-i fie alături copilului pentru a-i explica sau a-l îndruma cum să utilizeze diverse aplicații. Dacă **prima fază de obicei are loc la inițiativa părintelui, o dată intrat dispozitivul în familie, a doua fază apare de cele mai multe ori la solicitarea copilului, de obicei ghidat de un interes punctual.** Uneori părintele răspunde solicitării printr-o **'lecție dedicată' prin care i se explică copilului întreg procesul**, toți pașii care trebuie urmați pentru a ajunge la punctul dorit (cum este exemplu de mai jos din RO02); alteori **părintele oferă mici sugestii copilului, lăsându-l pe el să descopere restul,** deși uneori această strategie se dovedește ineficientă. Spre exemplu, RO10m39 a răspuns în paralel, pe

tot parcursul interviului, întrebărilor cercetătorului şi continuei solicitări din partea lui RO10b5 (recurent băiatul întreba: 'şi acum ce fac?', 'şi acum pe ce apăs?') de a îl ajuta să joace un joc cu comenzi de pe tastatură, joc care îi depăşea în mod vizibil nivelul de competență.

> *'RO02m27: Bine, i-am arătat la început. A stat lângă mine, a văzut. 'Mami, cum să dau, de exemplu, să ascult muzică pe youtube? Vreau să ascult melodii cu Violeta, pe youtube'. Păi uite mami, baţi aşa, baţi youtube şi după aia... intri pe pagina de youtube şi dup-aia, pe o rămurică mică şi dup-aia poţi să găseşti melodii cu Violeta. Şi-acuma se descurcă singură.' (RO02m27)*

Situațiile punctuale în care copilul solicită părintele sunt destul de diverse, copiii având uneori nevoie de asistență în chiar scrierea codurilor sau a diverselor cuvinte de căutare în română sau în engleză (RO04, RO05, RO07, RO08, RO09), alteori cerând îndrumare pentru cum se joacă anumite jocuri (RO10), cum să facă diverse căutări (RO02, RO07), cum să se exprime în spațiul public sau cum să facă diverse instalări de jocuri.

Aşa cum se observă din citatele de mai jos, luate la o săptămână distanță, RO06b8 are deja o idee destul de clară despre importanța autoprezentării pe internet, idee care i-a fost indusă de tată:

> *'Cercetător: Şi pe tată îl întrebi când nu ştii ceva?*
> *RO06b8. Da, la Facebook, da. şi la o multime de lucruri. (...) Stii ca pe Facebook este aşa, nu contează cu prietenii aşa, nu prea contează dacă pui virgula sau nu (este vorba de diacritice şi semnele de punctuatie - nAV&MM); că oricum scriu la şcoală cu toate astea. Ştiu că pe internet se scrie mai greşit. Dar dacă este să scriu ceva public, îi întreb cum se scrie.' (RO06b8)*
> *'RO06f47: Şi am incercat sa-i explic foarte frumos, liniştit că e foarte important să scrie corect şi foarte important că ceilalți observă acest lucru. Şi asta s-ar putea să te diferențieze în bine la un moment dat, aşa că e bine să înveți să scrii corect, inclusiv pe internet. Lasă-i pe ceilalți: nu ştiu, e ok, treaba lor! Dar tu, aş vrea sa ştii, da? şi văd că e atent la acest lucru.' (RO06f47)*

Părintele preia din nou inițiativa de mediere activă atunci când vrea să-i lărgească copilului viziunea despre internet (arătându-i cât de diverse conținuturi pot fi găsite pe internet) **sau vrea să îl învețe să îl folosească cât mai eficient**, adâncindu-i astfel cunoştințele. Acest al treilea pas în medierea activă **apare mai ales la părinții cu educație formală înaltă**, care utilizează la rândul lor tehnologia digitală în viața de zi cu zi şi în special pentru serviciu.

> *'RO07t38: Vreau să îl învăţ să folosească mai bine google, dar e frustrant pentru ca pentru ce vrea el să caute trebuie să scrie în engleză. I-am aratat eu un maestru de aikido pe youtube şi figuri de aikido. Acum nu stiu dacă ar fi avut el, din proprie inițiativă, dorinta sa le caute. Acum însă, ştiind ca sunt şi că i-am aratat eu, are şi inițiativa să le caute câteodată.' (RO07t38)*

3.3.6. Provocări ale medierii active

Deşi literatura de specialitate prezintă medierea activă ca fiind soluția optimă pentru asigurarea accesului copilului la cât mai multe din oportunitățile internetului, ca şi pentru diminuarea impactului negativ pe care copilul îl suportă la întâlnirea unei situații riscante, prin creşterea rezilienței (Helsper et al., 2013, Duerager & Livingstone, 2012), cercetarea noastră a arătat că unele dintre practicile care sunt în general considerate mediere activă, şi deci benefice, pot prezenta capcane pentru această vârstă. Astfel, în câteva situații prezența permanentă a părintelui lângă copil pentru a îl ajuta poate reprezenta intr-o primă fază si o întârziere în deprinderea unor competențe, dat fiind ca **copilul se refugiază în poziția de 'asistat', char dacă ar putea învăța respectivele lucruri**. De exemplu, cu toate că RO01f6 are competențe digitale complexe, ştiind

foarte bine să utilizeze tableta, domeniu în care mama refuză să o ajute, nu știe să utilizeze independent DVD-ul, pentru care are nevoie de ajutorul mamei. O situație asemănătoare povestește și RO05m35, referindu-se la băiatul mai mic (RO05b3):

> *'RO05m35: Parola, o dată, a făcut-o singur. Ceea ce mă face să cred ca o știe, dar că, nu știu, nu vrea, nu știu.*
> *Cercetător: Şi dacă nu i-o bagă nimeni?*
> *RO05m35: Vine după noi: parola, parola, nu ştiu parola. Si gaseste pe cineva.' (RO05m35)*

Această asumare a poziției de asistat în defavoarea unei deprinderi de utilizare independentă a dispozitivelor (în condițiile în care copilul deține competențe mai complexe decât cele strict operaționale, pe care astfel cercetătorul este tentat să creadă că le poate învăța) a apărut și în situația în care ajutorul vine din partea unui frate mai mare (RO04).

3.3.7. Părintele ca model

Unii părinți conștientizează că ei sunt un model pentru copil prin chiar modul în care utilizează și se raportează ei însisi la vechile sau noile media, dincolo de sfaturile pe care le dau la modul activ și conștient. Acest tip de conștientizare apare mai ales la părinții educați:

> *'RO01m45: Mai citesc seara, dar uite că acum nu mai pot nici... Deci ea, într-adevăr, n-a avut modele... (pentru citit-nAV&MM).' (RO01m45)*
> *'RO05m35: Si i-am învățat, adică au văzut la mine în jocuri, cind apar acele reclame, să nu apese pe ele sau dacă îi apare vreun filmuleț sau ceva, să îi dea pe X.' (RO05m35)*

Din contră, alți părinti (RO03 și RO09) nu sunt conștienți de acest proces mimetic și, considerându-se lipsiți de competențe digitale, afirmă că cel care îi învață pe copii să utilizeze tehnologia este partenerul (de obicei tatăl, perceput a fi mai priceput). Totuși, copilul o indică pe mamă drept sursă a cunoașterii, prin învățare mimetică de la ea. Astfel, se pare că copilul nu îl alege ca model pe cel mai priceput părinte, ci pe cel mai apropiat, înțelegerea acestei preferințe fiind necesară pentru o mediere parentală mai eficientă a utilizării tehnologiei digitale de către copil.

3.3.8. Medierea din partea fraților

Acolo unde este în familie există un frate mai mare și unde diferența este de câțiva ani, fratele mai mare este 'delegat' de către părinte să medieze activitatea celui mai mic. În acest caz medierea nu apare sub forma unor 'reguli' de restricționare a utilizării (reguli de timp sau de conținut), ci sub forma medierii active, cu accent pe cum se fac lucrurile, ce trebuie făcut și ce nu.

> *'Cercetător: Întreabă la fiecare joc în parte dacă poate să îl descarce?*
> *RO11m37: Da, da, dacă nu mă întreabă pe mine, e sora pe care o întreabă, că în mod normal sunt una lângă alta.*
> *RO11f6: Şi ştiu pe care nu le pot descărca. Păi Elena (RO11f11) m-a învăţat care sunt cu bani şi care sunt fără.*
> *RO11m37: Pe mine mai puţin mă întreabă, dar este sora în permanenţă lângă ea care o învaţă. (...) Şi a învăţat-o foarte mult Elena, care este un copil deosebit în privinţa asta. Şi îi arată, o învaţă.' (RO11)*

Exista însă şi o altă logică a medierii din partea fraţilor (în RO05, RO05b7 se comportă aşa faţă de RO05b3), atunci când rolul de frate mai mare nu responsabilizează automat, ci ce trebuie (re)confirmat permanent prin exhibarea cunoştinţelor superioare; altfel spus, ceea ce îl învaţă pe fratele mai mic este să arate că el, fratele mai mare ştie; astfel, transferul de cunoaştere nu porneşte de la grija faţă de cel mic. Cu toate acestea, medierea este eficientă.

3.4. Rezultate surprinzătoare

Unii părinţi văd intervenţia părinţilor **în lumea digitală a copiilor cu metode de parenting ca fiind opţională**, alegând uneori, cu totul surprinzător faţă de abordarea lor generală ca părinţi, să nu se implice. Astfel, părinţi foarte dedicaţi educaţiei copiilor, care îi învaţă pe aceştia inclusiv critical media education, se retrag subit atunci când este vorba despre lumea digitală sau de anumite dispozitive specifice (RO01 se ţine departe de media mobile şi convergente, inclusiv atunci când este vorba despre utilizarea acestora de către RO01f6). Lipsa mamei în medierea folosirii tehnologiilor mobile este vizibilă în competenţele digitale ale fetiţei, nu atât la nivel operational – pentru că la nivel intuitiv ea ştie cum trebuie să joace - , cât la nivelul înţelegerii funcţionării şi al verbalizării operaţiilor întreprinse. Astfel, în activităţile în care este însoţită/ susţinută/ asistată de mamă, fetiţa este capabilă să explice în fraze complex construite, utilizând cu grijă un vocabular bogat, ce face, ce trebuie să faca, cum trebuie să procedeze. Acest tip de competenţe se opreşte însă brusc atunci când vine vorba despre activităţile din lumea digitală.

Un alt rezultate oarecum surprinzător este lipsa de disponibilitate a părinților de a investi în continut de calitate și preferința exclusivă pentru conținutul ‘gratuit’ si cât mai usor accesibil de pe internet. Iar uneori nu este vorba doar de a investi bani, ci de a investi timp în cautarea de conținut. Pentru marea majoritate a părinților, tehnologia digitală se reduce la dispozitive. Pentru copii, lucrurile stau mai nuanțat, unii dintre ei - cei cu nivel redus de competențe digitale – fiind mai atrași de dispozitivul fizic, fără nicio considerație legată de ceea ce poate face acel dispozitiv (posibilitățile sale tehnice) și de asemenea fără nicio considerație asupra modului concret în care ar urma să fie folosit, în timp ce alții, care au deja interese bine definite în anumite domenii (jocuri sau alte aplicații) preferă să se refere la aceste posibilități ca fiind importante, ele ghidându-le preferințele de achiziție și nu dispozitivul în sine.

Legată de ideea anterioară, lipsa de interes din partea părinților pentru utilizarea reală a dispozitivelor face ca de multe ori singurul aspect luat în considerare la achizitie sa fie prețul. Aceste dispozitive se dovedesc mai putin fiabile, ele defectându-se usor, majoritatea părinților negândind achiziția împreună cu niște costuri de mentenanță, dimpotrivă eliminând din start preocuparea pentru respectivul dispozitiv odată achizitionat. Aceasta face ca de multe ori achiziția respectivă mai mult să restrictioneze copilul decât să îi ofere oportunități reale.

Dacă, în mod traditional, deprinderea scrisului și a cititului se făcea decalat, cu o mai rapidă învățare a cititului, tehnologia digitală pare să favorizeze scrisul, mulți copii care cunosc literele fiind mai dispuși să scrie decât să citească. Astfel RO01f6 ştie literele şi scrie ‘cărți’ (povești scrise de ea, cu litere mari, pe foi de hârtie pe care ulterior mama trebuie să le ‘lege’ împreună) dar nu citeşte singură; la fel RO10b5 care scrie pe computer – printre activitățile preferate, conform spuselor mamei, se numără întocmirea în Word (aplicația de pe computer) a unor liste cu

nume ale oamenilor importanti pentru el – dar care nici el nu citeşte. Aceasta inversiune în ordinea activităţilor ţinând de alfabetizare poate fi explicată prin faptul că lumea digitala le cere un tip de angajament în care scrisul rămâne element cheie: dacă după ce este lansată o căutare rezultatele pot fi sub forma de text, video, imagini, jocuri, pentru a porni căutarea textul scris rămâne încă esenţial. Este posibil ca acest lucru să se modifice în viitorul apropriat, odată cu perfecţionarea diferitelor programe de recunoaştere vocală în alte limbi decât engleza; RO10b6 deja încercă să iniţieze căutari vocale pe Google, dar a avut succes doar după mai multe repetări şi doar pentru cuvinte scurte.

Nu neaprat surprinzator, dat fiind că exista deja literatura pe aceasta tema (Vancea & Olivera, 2013, Madianou & Miller, 2013), dar important de aprofundat în cercetări dedicate, ni se pare a fi rolul important pe care îl joacă tehnologia pentru copiii din familiile în care unul dintre părinţi este plecat la muncă în străinătate. Aceasta este o situaţie frecventă în România unde multe femei au plecat la munca în alte tări europene (pentru perioade variate, de la câteva luni la câţiva ani), lăsând acasă, în grija tatălui sau a bunicilor, copii de diverse vârste (Toth et al., 2007). Pentru aceşti copii, tehnologiile digitale sunt poarta prin care au acces la părinţii plecaţi, fiind nu doar un accesoriu în viaţa lor, ci devenind o nevoie primară.

Există de asemenea diferenţe majore de competenţe de utilizare a celor doua principale sisteme de operare prezente pe dispozitivele mobile, cu o preferinţă clară a copiilor pentru sistemul Android în defavoarea sistemului IOS perceput ca fiind dificil de către copii. Nu ştim dacă aceasta explică sau se datorează slabei răspândiri a Ipad-urilor în România, dar în familiile în care este prezent un Ipad, acesta este dublat de o tabletă pe sistem Android.

Dacă cercetările anterioare (Chaudron et al. 2015) au arătat că părinţii tind să plaseze riscurile undeva în viitor şi să le considere ca încă ne-actuale, cercetarea noastră a arătat că la fel percep şi oportunităţile oferite de tehnologiile digitale, ca fiind valabile pentru vârste mai mari. Profesorii împărtăşesc această percepţie a oportunităţilor viitoare (prin informaţiile pe care le oferă internetul, informaţii care iau formă scrisă), pentru vârste mai mari şi amână folosirea tehnologiei digitale în scopuri educative pentru mai târziu.

Părinţii tind să medieze diferit viaţa digitală a fraţilor, dovedind o mai mare disponibilitate de mediere activă la fratele mai mare (prin implicarea activă în cautarea conţinuturilor educaţionale). În aceste cazuri, tehnologia poate în fapt să suplinească aceasta ‘delasare’ a părintelui, prin ‘moştenirea’ lăsată fraţilor mai mici în termeni de aplicaţii downloadate, prin istoricul descărcărilor care rămâne disponibil în cloud în App Store (RO05b3 ştie că poate să descarce toate aplicaţiile care au ‘norişor’ acestea fiind de multe ori aplicaţii educaţionale pe care mama le-a descarcat fratelui mai mare), dacă se foloseşte acelaşi cont, sau chiar pe tabletă dacă tableta veche este dată mai departe fratelui mai mic (hand it down), aşa cum se întâmplă în RO09.

4. Analiza competențelor digitale ale copiilor în cadrul teoretic structurat de proiectul DIGCOMP

Pe parcursul acestui raport, au fost analizate în câteva rânduri competențele digitale ale copiilor, de multe ori acestea fiind puse în relație cu competențele digitale ale părinților, alteori analiza îndreptându-se asupra modului în care copiii au căpătat acele competențe. În această secțiune vom aborda competențele digitale din perspectiva cadrului teoretic dezvoltat în proiectul DIGCOMP (vezi Ferrari, 2013), în care s-a elaborat o grilă generală de evaluare a competențelor digitale (i.e. nu a fost elaborată în mod special să se potrivească utilizatorului-copil; vezi această grilă în Anexa 8.1). Astfel, vom urmări în continuare: 1. Să evaluăm nivelul de competențe ale fiecărui copil-respondent principal al familiei, în acord cu grila de evaluare; 2. Să evaluăm nivelul competențelor digitale ale eșantionului românesc per ansamblu (fără însă a generaliza, dată fiind natura calitativă a demersului de cercetare asumat); 3. Să analizăm în mod critic pertinența folosirii acestei grile de evaluare pentru a măsura competențele digitale ale copiilor foarte mici (de sub 8 ani).

4.1. Evaluarea competențelor digitale ale copiilor

Această evaluare a avut loc în două etape: în primă fază, fiecare copil respondent principal a fost evaluat folosind grila DIGCOMP– pentru a vedea dacă deține una dintre cele 25 de abilități cuprinse în grilă și la ce nivel (nivel de bază, utilizator independent sau avansat) (vezi Tabelul 3). Apoi, așa cum se vede în Tabelul 4, am oferit o imagine mai detaliată a abilităților concrete pe care fiecare copil le deține, pentru a putea ulterior, la punctul trei, să judecăm pertinența folosirii acestei grile în evaluarea copiilor. În această a doua etapă a punctului unu, nu am mai mers pe cei 25 de itemi ai grilei, ci doar pe structura sa generală, în cinci puncte, după cum urmează: căutarea de informații, abilități de comunicare și colaborare, creare de conținut, abilități de navigare în siguranță și rezolvarea de probleme.

TABELUL 3: COMPETENȚELE DIGITALE ALE COPIILOR DIN EȘANTIONUL ROMÂNESC MĂSURATE FOLOSIND GRILA DIGCOMP

	RO01f6	RO02f7	RO03f7	RO04f6	RO05b7	RO06b8	RO07b6	RO08f6	RO09b6	RO10b5	RO11f6
1		UB**	UB**	UB**	UB**	UA**	UB**	UB**	UB**	UB**	UB**
2		UB**		NA	NA	UB**	UB**	NA	NA	NA	NA
3	NA		NA	NA	NA	UI**	NA	NA	NA	NA	UB**
4	NA	UB**	UB**	UB**	NA	UA**	NA	UB**	NA	NA	UB**
5	NA		NA	NA	NA	UI**	NA	UB**	NA	NA	NA
6	NA	NA	NA	NA	NA		NA	NA	NA	NA	NA
7	UB**	UB**	UB**	UB**	UB**	UA**	UB**	UB**	UB**	UB**	NA
8		UB**		NA	NA	UI**	NA	NA	NA	NA	
9	UB**	UB**	UB**	UB**	UB**	UB**	UB**	UB**	UB**	UB**	UB**
10	UB**	NA	NA	NA	NA		NA	NA	NA	NA	NA

11	NA	NA	NA	NA	NA	UB**	NA	NA	NA	NA	NA
12		NA	NA	NA	NA	UB**	NA	NA	NA	NA	NA
13						NA					
14	NA	NA	NA	NA	NA	UA**	NA	NA	NA	NA	UB**
15	NA	UB**	NA	NA	NA	UI**	NA	NA	NA	NA	
16	NA	UB**	UB**	NA	NA	UA**		NA	NA	NA	
17	UB**	NA	UB**	NA	NA	UB**	NA	NA	NA	UB**	
18		UI**	UI**			UI**					
19		UA**				NA					
20						NA					
21	UB***	UB**	UB**	UB**	UB**	UI**	UB**	UB**	UB**	UB*	UB**
22	UB**	UB**	UB**	UB**	UB**	UI**	UB**	UB**	UB**	UB**	UB**
23	NA	UB**	NA	NA	NA	UI**	UB**	NA	NA	NA	NA
24	NA	NA	NA	NA	NA	UI**	NA	NA	NA	NA	NA
25	NA	NA	NA	NA	NA	UB**	NA	NA	NA	NA	NA

(*) abilități observate de cercetător
(**) auto-evaluarea copilului sau abilități raportate de alt membru al familiei
(***) evaluare din partea cercetătorului, nu neapărat pe baza observațiilor directe
(UB) – "utilizator de bază"
(UI) – "utilizator independent"
(UA) – "utilizator avansat"
(NA) - "Nu se aplică" – cercetătorul consideră că copilul nu deține respectiva abilitate la niciunul dintre niveluri
Atunci când cercetătorii nu au știut cum să evalueze, neavând suficientă informație la dispoziție, căsuța a rămas necompletată.

TABELUL 4: PRINCIPALELE ABILITĂȚI DIGITALE ALE COPIILOR ROMÂNI

Copilul	Căutarea de informații	Abilități de comunicare și colaborare	Creare de conținut	Abilități de utilizare în siguranță	Rezolvarea de probleme
RO01f6	-fetița nu caută informații online, pe de o parte pentru că mama îi răspunde la orice întrebare ar avea, dar și pentru că nu are conexiune wifi acasă și deci accesul la internet e limitat; -cu toate acestea, caută noi aplicații atunci când merge într-un loc unde știe că va avea acces la internet.	- nu utilizează internetul pentru comunicare; - în schimb știe despre existența instrumentelor/ platformelor online de comunicare și colaborare (în special de Facebook și blog) pe care le folosește mama ei.	- știe să producă conținut digital simplu, de tipul pozelor pe care le face cu tableta sau cu camera foto personală. -în trecut, de pe computerul mamei, folosea o aplicație prin care transforma imaginile proprii in puzzle-uri.	-nu pare să conștientizeze riscurile posibile ale internetului (e.g. viruși, furtul de date personale) neprotejându-și tableta în consecință; -nu este conștientă nici de posibile riscuri de sănătate care ar putea fi induse de utilizarea tehnologiilor; -este însă foarte atentă să salveze durata de viață a bateriei, motiv pentru care închide aplicațiile imediat ce nu le mai folosește.	-are anumite abilități operaționale de bază (știe să-și instaleze și să-și șteargă aplicații, să închidă și să deschidă tableta, să se conecteze la internet atunci când găsește o reţea disponibilă); -nu folosește însă tehnologiile digitale pentru a rezolva probleme din viața de zi cu zi (e.g. probleme de la școală) și nici nu este conștientă de această posibilitate; -pentru problemele pe care le are cu folosirea tehnologiilor digitale cere ajutor de la tată.

RO02f7	- știe că poate căuta informații online și o și face atunci când o interesează un subiect (e.g. să-și cumpere un cățel sau să caute informații despre vedeta favorită, Violetta); - știe că nu toată informația disponibilă pe internet este de încredere și că există pagini de Facebook false, de exemplu.	- știe să utilizeze Skype-ul și comunică zilnic pe această cale cu mama sa care este temporar în străinătate; - chiar dacă nu are un cont de FB încă, comunică pe această cale cu mama sa, folosind contul acesteia. - este conștientă de existența unor reguli de comunicare care se aplică online.	- știe să facă fotografii utilizând smartphone-ul și îi place să facă acest lucru.	- este conștientă de existența unor riscuri pe internet (știe despre existența virușilor sau de spargere conturilor și furtul de date personale); - este conștientă de posibilele efecte negative asupra sănătății pe care le poate avea utilizarea intensivă a computerului; încearcă prin urmare să fie un utilizator moderat pentru a evita aceste posbile probleme de sănătate.	- are o imagine destul de clară a tehnologiilor digitale ca unelte de folosit pentru rezolvarea diferitelor probleme și chiar face uz de aceste facilități pentru unele probleme cotidiene; - când are nevoie, își solicită mama pentru ajutor și suport (chiar și când aceasta este la distanță, o întreabă pe Skype).
RO03f7	- este capabilă să caute informații online (de exemplu nu caută doar desene animate online ci și conținuturi create de utilizatori–vlog-uri) și este capabilă să-și caute singură aplicațiile dorite; -este foarte posibil să aibă o atitudine critică, indusă de tată, legată de veridicitatea informației online (tatăl a vorbit despre această atitudine, pe parcursul interviului, nu însă și fata).	-știe să utilizeze în mod independent contul de Facebook al mamei pentru a purta conversații cu rude (nu neapărat aflate la distanțe mari) care au și ele cont de FB; -nu este foarte clar dacă este conștientă de existența unor convenții speciale utilizabile în comunicarea online.	- face poze folosind tableta sau camera foto dedicată; - îi place să deseneze și să picteze folosind aplicațiile de pe computer.	-este conștientă de existența unor riscuri online, dar nu este neapărat preocupată să le înlăture, ci lasă în sarcina tatălui acest lucru (acesta i-a instalat antivirus pe tabletă și a luat şi alte măsuri); - este conștientă de posibilul impact negativ asupra sănătății datorat folosirii excesive a tehnologiilor; - are strategii clare pentru a creşte durata de funcționare a bateriei (e.g. închide aplicațiile inactive, dezactivează wifi-ul).	-are abilități operaționale de bază pentru folosirea atât a computerului, cât și a tabletei (deschide / închide dispozitivele, descarcă sau șterge aplicații, etc.); - când are nevoie de ajutor, îl cere de la tată.
RO04f6	- încearcă să realizeze căutări simple pe internet pornind de la Google (folosind computerul), dar nu are întodeauna succes (pentru că nu știe încă să scrie, are cuvintele de căutare cele care o interesează scrise pe o foaie de către fratele mai mare).	- știe despre existența Facebook-ului și a folosit contul fratelui său pentru a comunica cu prietenele.	- știe să facă fotografii cu smartphone-ul fratelui sau cu telefonul mobil al mamei, un model vechi); - de asemenea obișnuia să deseneze folosind un site online, dar nu își salva desenele.	-chiar dacă știe de existența virușilor, nu este în situația de a face ceva să-și protejeze dispozitivele, în măsura în care nu deține personal niciun dispozitiv.	-are abilități operaționale de bază care îi permit să acceseze atât computerul, cât și dispozitivele fratelui (tabletă, când funcționa, și smartphone-ul); - când are nevoie de ajutor în utilizarea tehnologiilor digitale, îl cere fratelui.

RO05b7	- este capabil să caute informații, aplicații sau video-uri online.	- nu folosește de internetul pentru comunicare decât rareori când vorbește cu o mătușă folosind Face Time, de pe telefonul mamei; nu este el inițiatorul conversației; - știe însă de existența FB-ului și de rolul lui în comunicare, încurajându-și mama să posteze imagini cu el pe FB pentru a fi văzut de rude.	- știe să facă fotografii folosind tableta proprie și știe să facă și fotografii la propriul ecran (screenshots).	- nu pare să conștientizeze existența niciunui risc legat de online, nefăcând astfel nimic pentru a evita aceste riscuri.	-este printre puținii copii care știu că pot apela la internet pentru a afla răspuns la problemele de folosire a tehnologiilor digitale (majoritatea rămân la soluția ajutorului parental). Știe astfel despre coduri care îl pot ajuta pe parcursul jocurilor și știe că poate să consulte meniul de 'ajutor' (help) deși e îndoielnic că o face; -are anumite strategii de utilizare proprii (e.g. are un folder în care își stochează temorar aplicațiile care nu îl mai interesează și pe care se pregătește să le șteargă).
RO06b8	- ştie să facă diferite căutări complicate în subiecte care îl interesează (caută tutoriale video, postări şi discuţii pe forumuri etc.); - totuşi, nu i-a trecut prin cap că ar putea să caute online informaţie pentru şcoală, considerând acest comportament ca un fel de a trişa. - s-a abonat la canalele de YouTube ale atora pentru a se ţine la curent cu conţinuturile noi încărcate de aceştia; - ştie cum să salveze informaţia de care este interesat pentru a o folosi ulterior (capturi de ecran, descărcare de fişiere, etc.).	- are conturi pe Facebook, Skype şi conturi de email (Yahoo şi Gmail) şi ştie cum să le folosească eficient (să trimită un fişier mare pe Skype când nu se poate prin email, ţinerea legăturii cu ceilalţi prin messenger-ul de la Facebook, etc.); - este conştient de existenţa netichetei şi îşi dă silinţa să o respecte, fiind atent să nu împărtăşească informaţii personale; -este activ într-o comunitate online (grupul de Minecraft România de pe Facebook) şi-şi împărtăşeşte experienţa şi realizările acolo.	- ştie cum să facă poze şi înregistrări video; - se străduieşte să-şi facă şi înregistreze propriile tutoriale despre cum se joacă Minecraft, tutoriale de înaltă calitate, cu ajutorul unor instrumente disponibile gratuit; -ulterior le va încărca pe internet şi le va face publice pe canalul său de YouTube (pe care îl are deja).	- şi-a instalat programe antivirus pe tabletă; e destul de conştient de pericolele furtului de identitate.	- când are nevoie de ajutor, mai întâi apelează la tată, dar în afară de aceasta caută informaţii online şi caută sau cere informaţii pe comunităţile online; - ştie cum să instaleze diferite programme pe computer sau tabletă şi se străduieşte să îşi perfecţioneze cunoştinţele în vederea instalării de sisteme de operare şi software mai complicat.

RO07b6	- ştie cum să performeze diferite căutări, fie pornind din Google, fie căutând direct în site-ul de care este interesat (e.g.Lego.com); - are o bază de educaţie media critică – ştie că nu toate informaţiile întâlnite online sunt de încredere (recunoaşte când într-un videoclip este folosit un efect special).	- deşi e destul de familiarizat cu Skype (familia sa foloseşte aplicaţia extensiv), el personal nu iniţiază conversaţii; - e conştient de rolul Facebook în comunicarea umană şi ştie că aceasta e o platformă de împărtăşire a conţinuturilor şi de interacţiune între oameni, unde poţi chiar cere sfaturi (comunitate de interese).	-ştie să facă poze cu ajutorul smartphone-ului tatălui sau chiar cu camera DSLR a acestuia (pe modul automat), dar nu descarcă imaginile el însuşi şi nici nu le prelucrează el; - obişnuia să folosească programe de desen pe computer şi îşi salva o parte din creaţii.	- nu este conştient de riscurile online.	- deşi nu foloseşte prea mult tehnologiile digitale, are o idee clară despre acestea ca reprezentând instrumente cu ajutorul cărora poţi rezolva anumite probleme; -poate face anumite operaţiuni de bază (deschide/închide computerul, face căutări, deschide browser-ul, etc.) şi când are nevoie de ajutor, apelează la unul dintre părinţi sau bunici.
RO08f6	- face căutări, în special filmuleţe, aplicaţii sau jocuri, cu ajutorul mamei, pentru că nu ştie să scrie (mama scrie pe ceva cuvântul pe care fata alege să îl folosească pentru o căuta.	-foloseşte contul de Facebook al mamei pentru a conversa cu prieteni sau rude, dar are şi alte activităţi pe acest cont al mamei (dă “like” la pozele puse de prieteni şi chiar postează poze făcute de ea); -nu e conştientă de existenţa regulilor de siguranţă pentru comunicarea online şi nici despre netichetă.	- ştie să facă poze şi îi place să le facă – adesea pe postează public pe contul mamei de Facebook sau ca imagine de fundal pe aparatele ei sau ale altora (e.g. pe smartphone-ul tatălui a pus drept imagine de fundal o imagine făcută de ea).	- nu pare să fie conştientă de riscurile online, deşi are un comportament riscant; - nu este încurajată să se gândească la securitatea datelor private, fie ale ei (e.g. postează poze pe profilul “public”) sau a altora (ia frecvent dispozitivele digitale ale altora şi le modifică setările personalizate).	- când are nevoie, poate găsi ajutor la problemele tehnice cu care s-ar putea confrunta la tatăl ei sau la alţi adulţi din familie (mătuşa sa). Însă de obicei, dacă nu e vorba de o problemă majoră, care să o împiedice să acceseze tehnologia, preferă să nu ceară ajutor, ci eludează problema (de ex., şterge aplicaţia pe care nu ştie cum să o folosească); - poate performa aproape toate operaţiunile de bază (e.g. instalează aplicaţii, le şterge, aranjează aplicaţiile în foldere, etc.), dar are ceva dificultăţi în folosirea OSX (AppStore).
RO09b6	- poate face căutări online simple (în special să caute aplicaţii în Google play sau să caute videoclipuri pe tabletă sau pe SmartTV); - pentru că nu ştie să scrie, depinde parţial de ajutorul mamei pentru a reuşi să caute.	- ştie despre Facebook (de la mama sa), dar nu ştie cum se foloseşte şi nici nu e interesat să-l folosească; - ştie despre Skype sau Whatsapp, dar nu ştie cum să înceapă o conversaţie el însuşi sau cum să intre într-un astfel de cont.	- poate face poze cu tabletele sau cu smartphone-ul propriu, dar nu ştie să proceseze imagini, să descarce sau să le salveze pe alte dispozitive.	- nu e conştient de riscurile online şi chiar dacă mama sa insistă asupra riscurilor de sănătate associate cu utilizarea excesivă a dispozitivelor digitale, nu-i pasă; - nu ia nicio măsură pentru a-şi proteja dispozitivele proprii.	- poate folosi o serie largă de dispozitive digitale (tablete, smartphone-uri, PSP, Play station, smart TV) cel puţin minimal. Are dificultăţi la dispozitivele pe bază de OSX; - când are nevoie, cere ajutorul părinţilor, dar a început şi să caute tutoriale online pentru a afla cum se joacă anumite jocuri (Minecraft).

RO10b5	- efectuează căutări online, fie în browser, când foloseşte computerul, unde caută desene animate sau jocuri online, fie în Google Play, unde caută aplicaţii (pe smartphone); - foloseşte termeni de căutare simpli şi generici (e.g. 'jocuri cu maşini'); - el şi fratele său cunosc opţiunea de căutare activată prin voce pe Google (dar opţiunea este limitată de limba căutării – în acest caz, română).	- nu comunică online cu oamenii (nici cu membri ai familiei, nici cu prieteni sau colegi); - a auzit despre Facebook, uneori se uită pe contul mamei, dar fără să facă nimic pe cont.	- este singurul copil din eşantion care ştie să folosească Word-ul şi-l foloseşte pentru a se distra (face liste de "persoane importante" din viaţa lui); totuşi, nu salvează fişierele pe care le creează; -a făcut poze şi cu smartphone-ul, pe care nu le transferă pe computer şi pe care le şterge când memoria telefonului se umple.	- nu este conştient de riscurile online şi nici de posibilele efecte ale folosirii excesive a internetului; - băiatul este atent cu durata de funcţionare a bateriei şi când nu foloseşte conexiunea la internet, opreşte opţiunea de wifi.	- poate face anumite operaţiuni de bază (e.g. deschide/închide computerul şi smartphone-ul, descarcă şi şterge aplicaţii), dar nu mai mult de atât; - când are nevoie de ajutor, apelează la mamă sau merge pe încercare-şi-eroare; - el şi mama sa tind să considere că el are mai multe aptitudini decât are de fapt (comparativ cu fratele său mai mare care nu că are mai puţine competenţe şi aptitudini, dar este mai lent în reacţii).
RO11f6	- poate căuta jocuri sau desene animate în browser, când foloseşte computerul şi mai caută aplicaţii în Google play; -uneori reuşeşte să recupereze fişierele (poze) stocate pe tabletă şi le foloseşte (le pune ca imagine de fundal pe ecran).	-ar putea comunica pe messenger-ul de pe Facebook dacă i s-ar permite să aibă un cont, dar pe moment doar sora ei mai mare are cont, iar ei nu i se permite să-l folosească activ (doar din când în când poate să intre pe cont, dar fără să facă nimic).	-poate face poze şi filmuleţe cu tableta, dar nu ştie să descarce aceste conţinuturi pe computer.	- ştie câte ceva despre riscurile online (computerul a fost cândva stricat, din cauză că s-a virusat) şi ar dori să-şi paroleze tableta, dar mama ei nu-i permite; -nu pare conştientă de efectele asupra sănătăţii pe care le-ar putea avea folosirea excesivă a tehnologiilor digitale.	- ştie cum să rezolve problemele obişnuite şi îşi găseşte sprijinul în sora sa.

4.2. Evaluarea de ansamblu a eșantionului românesc

După cum putem observa şi din Tabelul 4, la această vârstă, căutarea de informaţii se reduce la a căuta conţinuturi video, jocuri sau aplicaţii. Toţi copiii reuşesc să caute acest gen de conţinut, uneori cu ajutor din partea altei persoane, întrucât încă nu ştiu să scrie (corect).

Cu privire la abilităţile de comunicare şi colaborare, se poate afirma că toţi copiii din eşantion ştiu de existenţa reţelei de socializare Facebook (cea mai folosită astfel de reţea în Romania), însă doar o parte dintre ei se angajează activ în comunicare cu ajutorul Facebook sau al vreunei alte platforme, doar doi dintre ei având cont propriu (RO06b8 are un cont de Facebook, iar RO06b8 şi RO02f7 au conturi de Skype). Doar RO06b8 şi parţial RO07b6 ştiu cam ce ar fi aceea colaborarea online, RO06b8 angajându-se activ şi independent într-o astfel de colaborare.

Crearea de conţinut digital reprezintă una dintre cele mai importante aptitudini pe care o poate avea un utilizator activ al tehnologiilor digitale; în acest context, este îmbucurător că toţi copiii din eşantionul românesc adoră să facă poze şi filmuleţe şi pot/ştiu să facă acest lucru. Totuşi, din păcate, aceste abilităţi legate de crearea de conţinut digital se opresc aici, de vreme ce ei nu îşi prelucrează, stochează sau împărtăşesc creaţiile (cu excepţia lui RO08f6). Şi doar un copil din

această grupă de vârstă (RO10b5) ştie să folosească software-ul Word din pachetul de programe Office, însă nici el nu-şi salvează creaţiile, ci deschide şi creează la nesfârşit fişiere 'silly files'.

Majoritatea copiilor intervievaţi au abilităţi operaţionale minimale (ştiu cum să deschidă sau închidă dispozitivele, cum să se conecteze la internet, cum să instaleze sau să şteargă aplicaţii, dacă folosesc un dispozitiv mobil).

Când au nevoie de ajutor, de obicei apelează la unul dintre părinţi (nu neapărat cel mai priceput, ci mai degrabă cel de care sunt cei mai apropiaţi), puţini dintre ei căutând sprijin online sau cerând ajutor prietenilor.

În general, la această vârstă, copiii nu au o imagine clară despre riscurile online şi nu iau măsuri pentru a-şi proteja dispozitivele (lucru care care uneori în sarcina părinţilor sau a altor adulţi pricepuţi, rugaţi de părinţi să se ocupe de acest aspect); de asemenea, nici nu au comportamente online preventive, în raport cu riscurile.

4.3. Discuție asupra pertinenței folosirii grilei DIGCOMP pentru evaluarea competențelor digitale ale copiilor sub 8 ani

Deși o grilă foarte elaborată care se potrivește evaluării utilizatorului adult, analiza de mai sus arată câteva mari probleme în adoptarea acesteia pentru evaluarea competențelor digitale ale copiilor.

Prima ar fi absența totală din grilă a unor activități digitale practicate în mod special de copii, deși nu doar de ei, cum sunt jocurile video. Mai mult, tot cu referire la jocuri, cercetările anterioare au arătat existența mai multor niveluri de competență printre utilizatori în funcție de diferite criterii avute în vedere (de la distincția simplă jucător unic versus jucători multipli, Livingstone et al., 2011), la alte tipologii (vezi de exemplu tipologia folosită în Marsh et al., 2015).

De asemenea, pentru a adapta grila DIGCOMP la evaluarea copiilor, ar trebui să se analizeze conceptul de 'informație' utilizat în prima parte a grilei. Pentru copiii de această vârstă, a căuta informație online se reduce de multe ori la a căuta jocuri sau aplicații. Ne întrebăm astfel dacă nu ar trebui considerată, în evaluarea abilităților lor digitale ale copiilor, această capacitate de a căuta, găsi și selecta (după anumite criterii, de la bani la capacitatea dispozitivului de a rula acea aplicație) jocuri?

În plus, grila DIGCOMP pare să rupă competențele digitale de competențele media și în special de abordarea critică a media (pentru o bună argumentare a necesității susținerii acestei continuități, vezi Lankshear & Knobel, 2008). În contextul internetului post 2.0, a înțelege exact natura internetului care este la intersecția comercialului și a conținutului creat de utilizatori este una dintre principalele competențe digitale pe care un utilizator trebuie să le aibă – competențe *sine qua non*. Mai mult, este un întreg segment în literatura de specialitate dedicat momentului în care apare la copii capacitatea de a discerne între conținutul comercial și cel ficțional sau informațional (pentru o analiză a acestei literaturi, vezi capitolul dedicat din Valkenburg, 2004). În acest context, evaluarea competențelor digitale ale copiilor ar trebui să evalueze și cunoașterea de către aceștia a naturii comerciale a internetului.

În ciuda diferențelor mari, percepute de cercetători, în ceea ce privește competențele digitale ale copiilor care au făcut parte din eșantionul românesc, evaluarea acestora prin prisma grilei DIGCOMP arată o relativă uniformitate. Această observație ne-a făcut să înțelegem o slăbiciune a grilei atunci când se încearcă translatarea ei pentru evaluarea competențelor în cazul utilizatorilor copii: anume faptul că nu se ține cont de diferența dintre a ști despre existența posibilității de face un lucru (știu că se poate face un lucru la computer, am auzit despre el, chiar dacă eu personal nu știu cum să îl fac), a ști să faci un anumit lucru (a avea abilitățile practice pentru aceasta) și a ști să faci lucrul respectiv și a înțelege mecanismul de funcționare astfel încât ești în stare să și verbalizezi respectivul proces. Aceste trepte de cunoaștere, foarte vizibile în discursurile și în acțiunile copiilor, nu sunt din păcate 'prinse' de grila DIGCOMP.

În fine, o ultimă slăbiciune a grilei asupra căreia nu ne vom opri aici dat fiind că nu este specifică evaluării utilizatorului copil, constă în faptul că, într-o epocă a proliferării tehnologiilor mobile și convergente, a tehnologiilor care sunt 'la purtător' (wearable), a internetului lucrurilor, grila este orientată exclusiv către computer.

5. Metoda

5.1. Procedura

5.1.1. Procedura de eșantionare

În selectarea participanților la studiu au fost folosite mai multe metode, menite să asigure, împreună, o diversitate cât mai mare eșantionului. Astfel, cercetătorii au făcut apel la rețeaua socială de prieteni și vecini, o grijă specială fiind acordată selectării familiilor cu un status socio-economic scăzut, această cerință fiind specificată în metodologia comună, la nivel internațional, a proiectului; astfel au fost selectate familiile RO01, RO02, RO04 și RO07. A fost folosită de asemenea tehnica bulgărelui de zăpadă, pentru familiile RO05 și RO06. Recrutarea celorlalte familii a avut loc prin intermediul școlii: o școală primară dintr-un mic orășel din centrul țării pentru familia RO03 și o școală de la marginea Bucureștiului pentru RO08, RO09, RO10, RO11.

Astfel, o familie (RO04) trăiește într-un sat din apropierea Bucureștiului, patru familii trăiesc la extremitatea nordică a Bucureștiului (RO08, RO09, RO10, RO11), alte trei familii trăiesc în diferite părți relativ centrale din București (RO01, RO06 și RO07) și două familii sunt dintr-un mic oraș de munte din centrul țării (RO02 și RO03). O familie (RO05) are o poziție oarecum hibridă, locuind într-un apartament nou de la marginea Bucureștiului, cei doi părinți și cu copiii lor își trăiesc totuși viața în centru, acolo unde au loc majoritatea activităților lor zilnice (școala copiilor, serviciul părinților, alte activități din timpul liber; acest stil de viață este puternic amprentat de naveta zilnică centru-periferie, care poate să dureaze și două ore în momentele de trafic intens).

5.1.2. Protocolul de implementare

In fiecare familie, copilul sau copiii au primit cadourile oferite de JRC. Acolo unde părinții s-au arătat interesați, cercetătorii le-au oferit acestora alte rapoarte pe tema folosirii internetului de către copii. Cei doi învățători care au colaborat la cercetare în faza de selectare a eșantionului au fost recompensați cu o adeverinta de participare la proiect (în care se specifica activitatea în care au fost implicați). Nicio familie nu a fost recompensată cu bani pentru participarea la proiect.

În niciuna dintre familii cercetătorii nu au apelat la turul digital al casei ca metodă de colectare de informații, așa cum era prevăzut în protocolul de cercetare internațional, și asta din două considerente. Pe de o parte, în mod tradițional în casele românești există o clară separare a zonele 'bune' (uneori numite chiar 'casa mare' sau 'camera de oaspeti', în care vizitatorii, mai ales cei necunoscuți, au acces), de zonele 'private' ale casei, unde își duc viața de zi cu zi membrii gospodăriei. Chiar dacă aceasta separare s-a mai estompat o dată cu locuirea la bloc, nu am vrut să punem părintele într-o situație neplăcută dacă copilul ar fi fost doritor să facă turul casei, iar părintele ar fi fost reticent. Pe de altă parte, din perioada comunistă s-a păstrat o reticență foarte mare în rândul românilor față de oamenii care pun întrebări, fie ei cercetători, mai ales dacă sunt întrebați despre bunirile pe care le posedă. Pentru evitarea tuturor acestor suspiciuni, cercetătorii au decis de comun acord să nu folosească această unealtă, dar să colecteze acele informații prin alte mijloace.

Un alt instrument care nu a fost folosit în niciuna dintre familiile eşantionului romanesc a fost 'the ICT chart'. Desi cercetătorii îi recunosc utilitatea, cu puține excepţii există o presiune de timp din partea părinților și atunci s-a optat pentru colectarea informaţiilor prin întrebări şi răspunsuri specifice acolo unde informaţiile respective nu apăreau spontan în discursul părintilor sau al copiilor.

5.1.3. Înregistrarea

În toate familiile în care au fost, cercetatorii au avut reportofoane digitale şi cel puțin un aparat care putea face poze; în prima familie, o cameră foto dedicată, în restul familiilor renunțându-se la cameră în favoarea tabletei cercetătorului (un iPad mini). Această decizie a fost luată ad hoc pentru familia RO02, unde la momentul interviului nu exista un dispozitiv funcțional cu ecran tactil la domiciliul familiei intervievate și se dorea totuși testarea competențelor digitale ale lui RO02f7 în utilizarea unui astfel de dispozitiv și s-a considerat că este o soluție bună de folosit în continuare, așa că a fost folosită și în restul familiilor.

Notele luate de pe teren au fost de asemenea înregistrate audio după ieșirea din teren.

5.1.4. Implementarea protocolului de analiză

Toate interviurile au fost transcrise în întregime și ulterior codate și analizate în nvivo. Unele familii au avut atașat două documente word (interviul copilului fiind separat de interviul părintelui sau al părinților, atunci când au fost amândoi prezenți și au intervenit fiecare în discuție (RO03, RO07, RO11), în timp ce alte familii au avut un singur document, trecerea de la intervievarea copilului/ copiilor la părinte făcându-se pe nesimțite.

5.2. Discuții

5.2.1. Elemente care au putut influența rezultatele

Un element important care a influentat rezultatele cercetarii este momentul colectarii datelor. Astfel, primele trei interviuri au fost realizate în ultima săptămână de școala-prima de vacanţă, interviul 4 a fost realizat în mijlocul vacantei, restul interviurilor fiind făcute la începutul (prima lună) anului scolar 2015-2016. Datele au arătat că există diferenţe majore în folosirea tehnologiilor digitale în vacanţă raportat la folosirea lor în timpul şcolii, copiii tinzând să se raporteze la perioada imediat anterioară, copiii din ultimele patru interviuri neavând prea mult experienţa scolii. O luare în considerare a ambelor perioade şi o vizita repetată (cel puţin de două ori) a cercetătorului este de dorit pentru a rezolva acest neajuns.

Vizitele repetate ar ajuta de asemenea să fie surprinsă parţial dinamica învăţarii si a utilizării tehnologiei mediatice care a fost doar intuită de către cercetători la acest moment (e.g. în familia RO10 mama deja achiziţionase două tablete pentru băieţi, dar a amânat oferirea acestora pentru câteva zile fără s îl anunţe pe cercetător, în condiţiile în care interviul fusese programat iniţial

tocmai ca băieţii să aibă câteva zile timp să îşi cunoască noile dispozitive; cu toate acestea, la momentul interviului băieţii nu ştiau oficial de existenţa lor).

5.2.2. În ce măsură datele s-au schimbat de-a lungul timpului?

In România, din câte ştim, nu există date despre folosirea tehnologiei mobile de către copiii sub 8 ani. Pe de altă parte, în cadrul cercetărilor internaţionale care au studiat utilizarea tehnologiei de către copiii de 9-16 ani (cum ar fi cercetarea EU Kids Online şi the Net Children Go Mobile) România are o imagine destul de specifică, cu o întârziere în adoptarea dispozitivelor mobile (see Mascheroni & Olafsson, 2014), cu o mediere parentală deficitară şi mai ales cu o cunoaştere slabă de către părinţi a activităţilor digitale ale copiilor şi cu competenţe digitale ale copiilor scăzute (Livingstone et al., 2011). Cercetarea noastră asupra modului în care copiii de 0-8 folosesc tehnologia digitală nu schimbă cu mult tabloul general.

Deşi tabletele şi smartphone-urile au pătruns în viaţa cotidiană a mult mai multor familii, încă de multe ori sunt considerate dispozitive inutile şi/sau prea scumpe, părinţii rămânând reticenţi în a le achiziţiona. Jucăriile inteligente (smart toys) sau televizoarele inteligente (smart TV) sunt în continuare cvasi-absente din familiile româneşti.

Dată fiind o serie de factori pe care o să îi enumerăm mai jos, tabloul medierii parentale arată mai bine decât în cercetările anterioare (Mascheroni & Olafsson, 2014, Haddon & Vincent, 2014, Smahel & Wright, 2014, Livingstone et al, 2011), aproape toţi părinţii fiind sub o formă sau alta implicaţi în viaţa digitală a copiilor, şi nu doar într-o manieră restrictivă. Factorii care contribuie la acest lucru sunt: 1. până în 8 ani, copiii au nevoie de o supraveghere mai atentă din partea părintelui, acesta fiind astfel mai prezent inclusiv în lumea digitală a copilului; 2. În continuarea primului factor si dată fiind proasta organizare a sistemului de grădiniţe în România, multi părinţi petrec o bună parte din timp cu copiii care, majoritatea, frecventează grădiniţa pentru doar 4 ore pe zi, existând cazuri în care nu merg deloc la grădinită; 3. Reducerea decalajului intergeneraţional în utilizarea media prin studierea părinţilor din ce în ce mai tineri care au crescut la rândul lor cel puţin cu computerul ca tehnologie curentă. Totuşi, medierea parentală de care se bucură copiii din esantionul românesc este departe de a fi ‘perfectă’, doar în câteva familii părintele trecând mai departe de competenţele operaţionale şi încercând să îl înveţe pe copil noţiuni de educaţie media critică (*critical media literacy*), educaţie pentru informaţie (*information literacy*) etc.

Chiar dacă cercetarea Net Children Go Mobile a arătat mai degrabă o imagine bună a convergenţei dintre noile tehnologii şi şcoală (Mascheroni & Olaffson, 2014), aceasta venea mai degrabă în logica compensării deficitului de resurse educaţionale tradiţionale (cărţi, dicţionare), mediul online fiind văzut doar ca o variantă digitală a cărţilor, dicţionarelor şi enciclopediilor, uneori sub forma fotografiilor sau a PDF-urilor cărţilor (Velicu et al., 2014, Haddon & Vincent, 2014). Această viziune o regăsim şi în datele culese în cadrul acestei cercetări şi, dat fiind că sub 8 ani cititul nu este încă deprins foarte bine, internetul este considerat ne-folositor pentru şcoală pentru această vârstă, nici părinţii si nici profesorii ne-încurajând copiii să îl folosească în scopuri şcolare.

5.2.3. Cum ar putea fi îmbunătățit studiul?

Mărimea eșantionului (în jur de 10 familii) s-a dovedit a fi potrivită pentru o cercetare calitativă exploratorie. Totuși, pentru a putea avea o imagine mai clară asupra fenomenului studiat, o anchetă de tip cantitativ, bazată pe rezultatele acestui studiu, anchetă care să testeze extinderea fenomenului la nivelul societății, precum și înțelegerea dinamicilor sociale, ar fi de dorit.

De asemenea, date fiind dinamica apariției și răspândirii acestor tehnologii digitale, pe de o parte și, pe de altă parte, dezvoltarea cognitivă și emoțională a copiilor, ar fi de dorit ca atât cercetarea calitativă, cât și cea cantitativă să aibă loc longitudinal, cu vizite repetate la aceleași familii.

Nu în ultimul rând, dată fiind natura subiectului cercetării, anume viața digitală a familiei și a copilului, ni se pare important să includem în metodologie observația acesteia în 'naturalul' ei. Astfel, deși și în acest studiu protocolul de cercetare a inclus observarea copilului atunci când acesta utiliza tehnologiile digitale, acest proces avea o doză de artificial, dat fiind că cercetătorul îl ruga să îi arate activitățile pe care le face online. Acest impas ar putea fi depășit prin practicarea unei net-nografii, care să urmărească atât viața digitală a copilului, cât și pe cea a celorlalți membrii ai familiei, în măsura în care părinții, prezenți pe rețelele online de socializare, postează imagini și texte despre viața digitală a copiilor. Acest proces ar trebui, bineînțeles, să respecte toate normele de etică a cercetării.

6. Concluzii

6.1. Rezultatele principale

6.1.1. Folosirea tehnologiilor digitale de către copii

- Gospodăriile din România sunt încă, în marea lor majoritate, în epoca computerului (de birou sau laptop), o singură familie din eșantion renunțând total la computer, atunci când acesta s-a stricat, în favoarea noilor tehnologii de tipul tablete, smartphone și smart-TV.
- Totuși, dacă copiilor le este oferită alternativa dispozitivelor mobile, vor migra bucuroși pe acestea, tableta evidențiindu-se în preferințele copiilor datorită accesibilității sale, atât în termeni de competențe necesare, cât și în termeni de mobilitate.
- În ceea ce privește alte tehnologii, dacă televizorul este nelipsit din viețile copiilor acompaniindu-i pe aceștia în rutinele lor zilnice, PSP-urile, consola Play station sau Wii sunt mult mai puțin prezente în România.
- Cea mai frecventă activitate, menționată de toți copiii din eșantion, este jucatul de **jocuri video.** Dacă unele jocuri sunt neutre în raport cu varianta de gen și sunt jucate de aproape toți copiii (e.g. jocuri de tip evadare din labirint sau curse cu obstacole), altele sunt din contră stereotipizate și etichetate ca fiind 'jocuri de fetițe' (jocurile de gătit, cele care implică moda sau machiat, coafat) și 'jocuri de băieți' (jocuri cu mașini, football, lupte). Copiii, chiar de la aceasta vârstă par să conștientizeze ce jocuri este potrivit să joace în funcție de sexul lor, și chiar atunci când încalcă aceste reguli, din discursul lor se vede că în ciuda încălcării, cunosc regula.
- De asemenea, majoritatea copiilor **se uită la conținut video online**, fie ca o extensie sau o alternativă la **canalele TV de desene animate**, fie descoperă și urmăresc, la vârste mai mari (7-8 ani), **conținuturile generate de utilizatori** (vlog-uri, tutoriale, etc.). Unii copii caută în mod activ **filmulețe publicitare** la diferite produse sau branduri asociate unor conținuturi media, pe care le urmăresc cu interes.
- **Creare de conținut**: Toți copiii din eșantionul românesc știu și le face plăcere să facă poze sau mici înregistrări video folosind dispozitivele proprii sau pe cele ale apropiaților. Unii dintre ei folosesc chiar aplicații prin care desenează sau pictează.
- Unii dintre copiii din eșantionul românesc folosesc tehnologiile digitale pentru a se angaja în acte de comunicare**.** Acest tip de folosire a tehnologiilor digitale este în mod particular important în cazul copiilor care au părinții plecați la muncă în străinătate.

6.1.2. Percepții și atitudini privind tehnologiile digitale

- Cei mai mulți dintre părinții români consideră smartphone-ul ca fiind un dispozitiv încă ne-necesar la această vârstă a copiilor. În mod paradoxal, când copilul crește și părintele îi cumpără un smartphone, acest dispozitiv oferă părinților un sentiment de siguranță datorat posibilității contactului permanent cu copilul (Haddon & Vincent, 2014); în același timp însă, la vârsta de 6-8 ani, același dispozitiv este perceput de către părinți ca fiind un element de nesiguranță, expunând copilul riscului de a fi victima unui jaf.
- Dorința copiilor de a deține o tehnologie stă de multe ori sub semnul acumulărilor nesfârșite de cât mai multe dispozitive, întro panoplie a jucăriilor, fiind mai puțin ghidată de cunoașterea și valorizarea caracteristicilor acestor dispozitive (deși există și excepții, copii care au cunoștințe digitale foarte avansate și care își doresc anumite dispozitive pentru posibilitățile tehnice pe care acestea le oferă).

- Pentru părinți, decizia de cumpărare a dispozitivelor tehnologice pentru copii este în general una ghidată de costuri, fiind guvernată de principiul 'mai ieftin înseamnă mai bun'.
- Părinții consideră în general tehnologiile digitale ca fiind un lucru pozitiv, oferind oportunități atât copiilor (e.g. oportunități de joacă sau de informare), cât și familiei ca atare (prin activitățile în comun pe care le prilejuiesc, de tipul jocurilor împreună pe computer sau ascultatul muzicii), sau chiar lor, părinților, în momentele mai lungi sau mai scurte când tehnologia este folosită pe post de baby-sitter.
- Atât părinții, cât și copiii din eșantionul românesc tind să considere că 'tehnologia' în care merită să investești bani este doar dispozitivul în sine; conținutul sau partea de software sunt considerate a fi lucruri neesențiale pe care le descarci gratis/ fără bani de pe internet (legal sau mai puțin legal).
- Deși au în general o părere bună despre aceste tehnologii, părinții intervievați consideră că oportunitățile de învățare oferite de tehnologiile digitale nu se potrivesc copiilor de 6-8 ani. Astfel aplicațiile educaționale sunt considerate fie prea 'copilărești', ele adresându-se unor vârste mai mici (3-5 ani), plictisindu-i deja pe copiii de 6-8 ani, fie prea dificile la vârsta la care copiii de abia învață să scrie și să citească, ele adresându-se unor vârste mai mari.
- Unii părinți recunosc influența pozitivă a aplicațiilor sau site-urilor educaționale în special asupra învățării limbii elgleze; tot ei își exprimă regretul că nu există conținut educațional de calitate și în limba română.
- În ceea ce privește riscurile internetului, majoritatea părinților au menționat câteva îngrijorări (utilizarea excesivă a dispozitivelor, conținutul neadecvat vârstei și problemele de sănătate pe care le poate genera folosirea acestora) legate de folosirea tehnologiilor digitale bazate pe ecran tactil de către copiii.
- Cu toate acestea, cu câteva excepții, părinții tind fie să considere că aceste riscuri se referă la copiii de vârste mai mari, fie să considere că riscurile sunt valabile pentru alți copii, propriii lor copii sunt feriți de ele datorită grijii deosebite pe care ei, ca părinți, le-o oferă.

6.1.3. Medierea parentală

- În ceea ce privește regulile pe care părinții români le impun copiilor, am spune că există mai degrabă o flexibilitate în gestionarea de către părinți a folosirii tehnologiilor de către copii, singura regulă menționată de toți părinții fiind "NU aplicațiilor cu bani!". În afară de această "regulă universală", unii părinți mai menționează reguli de timp (când și cât timp au voie copiii să utilizeze tehnologiile), reguli de conținut (în general referitoare la violență, sexualitatea fiind explusă din start din preocupări, ca ne-fiind încă o problemă) și reguli de contact (pentru puținii copii care au deja un cont pe o platformă de socializare sau pe o aplicație de comunicare).
- În ceea ce privește regula de timp, se observă o diferență între copiii de 5-6 ani și cei de 7-8 ani, în măsura în care aceștia din urmă încep să aibă teme la școală și astfel li se diminuează sensibil timpul liber.
- Majoritatea părinților din eșantion sunt implicați în o formă sau alta de mediere parentală activă: vorbesc cu copiii despre ce fac aceștia online, îi îndrumă sau îi ajută când aceștia au o dificultate. Astfel există trei stadii de mediere, nu toate prezente în fiecare familie. O dată achiziționat dispozitivul, în general părintele îl învață pe copil cum să îl manevreze (operațiunile de bază de tip închis, deschis, downloadat etc.) într-o 'sesiune' dedicată, la inițiativa părintelui. În mod alternativ, dacă dispozitivul este deja în casă de ceva vreme

(percepția fiind că ‘era dinainte să se nască copilul) copilul învață aceste operațiuni de bază prin observarea părintelui atunci când acesta utilizează dispozitivul. Al doilea stadiu de mediere apare la inițiativa copilului care cere sfatul sau ajutorul părintelui în situații punctuale, în care are o problemă specifică pe care nu o poate rezolva. Dacă părintele este destul de competent digital el însuși și poate să răspundă copilului, atunci acest stagiu poate fi destul de extins în timp, copilul bazându-se pe părinte și solicitându-l de fiecare dată când are nevoie. Dacă însă părintele nu știe să răspundă la solicitările copilului, atunci acesta încetează să îi mai ceară ajutorul, îndreptându-se spre prietenii de aceeași vârstă sau spre alți adulți din preajmă, sau va învăța singur, prin procedeul încercare și eroare. În fine, etapa a treia de mediere activă, mult mai puțin frecventă decât primele două, apare din nou la inițiativa părintelui, doar dacă acesta este la rândul său un utilizator foarte competent de tehnologie digitală și are și o înțelegere critică a media (în general și tehnologii digitale în special); în acest caz părintele își propune să îl învețe pe copil să folosească media digitale cât mai eficient și critic, și se va angaja activ în acest proces, învățându-l lucruri cu grad mai mare de abstractizare și nu simple cunoștințe operaționale.

- Mulți părinți controlează sau supraveghează activitatea digitală a copilului, uneori mai discret, din umbră, oferindu-le copilului un spațiu de desfășuare sigur, în timp ce alții sunt mai intruzivi, nefiind foarte atenți la respectarea spațiului digital privat al copilului reprezentat de dispozitiv.
- Pentru unii părinți există o tensiune între percepția acestor dispozitive personale utilizate de copii ca fiind spațiu privat care ar trebui respectat ca atare și dorința lor de a fi părinți ‘buni’ (și de a fi percepuți ca atare) care echivalează cu exercitarea unui control asupra vieții digitale a copilului.
- Cei mai mulți dintre părinți nu știu despre existența opțiunilor de control parental disponibile pe dispozitivele fixe (computer de birou sau laptop) sau mobile (tablete sau smartphone-uri).
- Cei mai mulți dintre părinți declară că folosesc uneori dispozitivele digitale în sistemul de recompensă / pedeapsă.

6.1.4. Competențele digitale

- Majoritatea copiilor au cunoștințe operaționale care le permit utilizarea acestor tehnologii (știu cum să deschidă/ închidă dispozitivele, cum să le conecteze la internet, cum să instaleze sau să șteargă aplicații atunci când folosesc un dispozitiv mobil).
- Atunci când au nevoie de ajutor în folosirea tehnologiilor digitale, copiii de până în 8 ani cer ajutor de la unul dintre părinți, nu neapărat cel mai cunoscător în ceea ce privește tehnologia digitală; o parte dintre ei au afirmat că au căutat ajutor online sau au cerut sprijin de la prietenii de vârste apropiate.
- În general, la această vârstă copiii nu au deloc idee despre care ar fi riscurile activităţilor online, ne-întreprinzând nimic pentru a își proteja dispozitivele sau a adopta un comportament preventiv.
- Toți copiii la această vârstă știu și iubesc să facă poze și înregistrări video utilizând tehnologiile digitale; competența lor în creare de conținut se oprește de obicei la acest nivel.

- Toți copiii știu despre existența rețelelor de socializare online (cei mai mulți știu despre existența Facebook), dar doar câțiva dintre ei se angajează în mod activ în comunicarea online prin această platformă.
- A căuta informații la această vârstă se reduce la căutarea de conținuturi video, de jocuri sau de aplicații. Toți copiii intervievați reușesc să întreprindă căutări simple, unii dintre ei având totuși nevoie de ajutorul altor persoane care să le scrie termenii de căutare, dat fiind că unii nu știu încă să scrie.

6.2. Recomandări

Unele dintre rezultatele cercetării cer o intervenție rapidă din partea părților implicate (guvernanți, industrie, părinți și școală) pentru îmbunătățirea situației actuale. Vom menționa în continuare câteva dintre posibilele soluții la unele dintre problemele identificate sau vom sugera abordări mai bune ale subiectului (atunci când este vorba despre părinți).

6.2.1. Recomandări pentru guvernanți

- **Problemă**: există o acută lipsă de conținut educațional în limba română care duce la descurajarea folosirii tehnologiilor digitale în registrul educațional, atât la nivelul părinților, cât și al copiilor. **Soluție**: o încurajare activă, din partea statului, a producătorilor în vederea dezvoltării de aplicații educaționale în română. **Cum**: Folosind mecanismul de stimulare a creării de conținut audiovizual în limbile naționale pus în practică după directivele Comisiei Europene, se pot imagina mecanisme asemănătoare care fie finanțează direct, pe bază de concurs, fie oferă anumite avantaje fiscale pentru dezvoltarea aplicațiilor sau site-urilor educaționale în română sau chiar prin impunerea unei cote minime de conținut în limba română pentru dezvoltatorii locali de software. De asemenea, prin stimularea autonomiei profesorilor în a își concepe singuri materialele educaționale digitale pe care să le folosească la clasă, Ministerul Educației ar putea juca un rol important în acest proces. Tot la nivel de Minister se pot organiza competiții naționale de dezvoltare de conținut educațional în sistem deschis (Open Sources).
- **Problema**: cercetarea a evidențiat o lipsă de conștientizare din partea părinților cu privire la posibilele riscuri pe care tehnologiile digitale le pot avea pentru copiii de până în 8 ani. În schimb, părinții tind fie să amâne orice îngrijorare legată de tehnologia digitală pentru "mai târziu", fie să translateze necritic îngrijorări mai vechi legate de acele media cu interfață pe ecran (televizorul, în special) la noile realități tehnologice, atitudine care de obicei implică limitarea accesului la tehnologie - ajungându-se astfel și la limitarea oportunităților pe care tehnologia digitală le-ar oferi acestor copii. **Soluție**: Este necesară o informare corectă a părinților atât în ceea ce privește riscurile, cât și în ceea ce privește oportunitățile oferite de tehnologiile digitale copiilor sub 8 ani. **Cum**: Se pot imagina în acest scop campanii de informare pentru părinți care să fie promovate pe canalele publice de radio și TV sau să aibă loc în școli și grădinițe (sau chiar unele complementare). Campanii de informare a părinților au loc deja în unele școli din România, dar de obicei se adresează părinților de copii mai mari, neținându-se cont că de la cele mai mici vârste copiii sunt online.

- **Problema**: toți copiii intervievați, și cei mai mulți dintre părinți, consideră tehnologiile digitale ca fiind un instrument pentru distracție, pe care îl plasează în imaginarul lor într-un registru total diferit de cel școlar. De asemenea, nici unul dintre copii nu folosește la această vârstă tehnologia digitală pentru școală, nefiind încurajați de către educatori sau învățători în această direcție și de multe ori ne-existând dispozitive digitale funcționale la dispoziția copiilor în spațiile școlare. Astfel, pentru copiii între 6 și 8 ani, două lumi total separate se arată la orizont: lumea școlii și lumea digitală. **Soluția**: Sunt necesare eforturi coerente de introducere a tehnologiilor digitale în școli și grădinițe, disponibile copiilor de la cele mai mici vârste. Aceasta ar implica: asigurarea de dispozitive și conținut educațional adecvat copiilor, dar și formarea profesorilor pentru folosirea acestor tehnologii. O țintă importantă în acest proces este schimbarea percepției asupra tehnologiilor digitale astfel încât să fie considerate și instrument educațional - nu doar unul care oferă distracție. **Cum**: Există deja în România diferite programe pentru dotarea cu computere a școlilor. Aceste programe ar trebui pe de o parte extinse și la nivelul școlilor primare și al grădinițelor și, pe de altă parte, ar trebui periodic actualizate și adaptate la noile realități tehnologice (de exemplu, după cunoașterea noastră, nu există programe sistematice de aducere a tehnologiilor mobile în școli, cele mai multe proiecte oprindu-se la computerele de birou, de mult declasate și înlocuite, în spațiul privat, de laptopuri sau chiar de dispozitivele mobile). Este de asemenea necesară o creștere a cunoștințelor care permit folosirea tehnologiei digitale – și ne referim inclusiv la cunoștințe de căutare a informației (*informational literacy),* de competența de a înțelege natura mediatică a informației (*critical media literacy*) etc. – în egală măsură pentru profesori, părinți și copii.

6.2.2. Recomandări pentru industrie

- **Problema**: cei mai mulți dintre părinți nu știu despre existența soluțiilor de control parental, disponibile atât pentru computere, cât și pentru dispozitivele mobile. **Soluție**: industria ar putea să contribuie în mod activ la o informare a părinților în acest sens (și ar avea și interesul comercial să o facă). **Cum**: actorii din industrie care produc soluții IT de securitate care includ opțiunile de control parental ar trebui să desfășoare campanii de informare în rândul părinților asupra acestor soluții. De asemenea, poate fi gândită introducerea unui profil de "utilizator copil" care să aibă pre-setate anumite caracteristici de siguranță și de protejare a acestuia (mai ales pentru dispozitivele mobile), care profil să poată fi actualizat în stadiul incipient de inițializare al dispozitivului, atunci când sunt setate caracteristicile de bază ale acestuia (limba, ora etc.).
- **Problema**: mulți părinți și copii denunță lipsa conținuturilor educaționale valabile care să fie adaptate pentru acest segment de vârstă, considerându-se că aplicațiile disponibile sunt fie prea infantile și plictisitoare, fie prea grele pentru copiii de 6-8 ani. **Soluție**: O cunoaștere mai aprofundată din partea actorilor din industrie cu privire la cum utilizează copiii de această vârstă tehnologiile digitale și ce conținut anume îi atrage ar fi de dorit. **Cum**: parteneriate funcționale reciproc avantajoase între industrie și cercetare academică (așa cum sunt deja în funcțiune în alte țări) ar putea fi o soluție viabilă la această problemă.

6.2.3. Recomandări pentru părinți

- Recomandăm părinților să fie conștienți că pentru copii, la fel de important ca asigurarea unui dispozitiv de calitate este asigurarea unui conținut de calitate. De aceea, pentru a oferi copiilor toate beneficiile tehnologiei online, părinții ar trebui să fie dispuși să cheltuiască bani și/ sau timp în căutarea activă a conținutului de calitate pentru copii.
- Cercetarea a arătat de asemenea că părinții tind să considere că rolul lor în medierea activă a internetului se termină o dată ce copilul a deprins competențele operaționale de bază. În acel moment, mulți dintre părinți încetează să mai practice o mediere activă în favoarea uneia restrictive, lăsând copilul să se descurce singur în lumea digitală (denumită de un părinte chiar "cutia Pandorei"), uneori în limite de timp sau de conținut trasate. Aceste două atitudini – de retragere și de limitare – de multe ori contrabalansează începutul pozitiv al relației copilului cu tehnologia, atunci când părintele a fost prezent. Recomandăm de aceea părinților să reconsidere rolul lor în medierea activă a folosirii internetului, ca fiind o activitate necesară pe întreaga perioadă a copilăriei, ei înțelegând astfel că trebuie să însoțească copilul în viața digitală a acestuia, chiar și când pare că se descurcă singur.

6.2.4. Recomandări pentru școli, biblioteci, muzee

- Cercetarea a evidențiat că la această vârstă există o totală lipsă de conștientizare a riscurilor online din partea copiilor. De aceea considerăm că ar fi necesară introducerea unor lecții de siguranță pe internet în școli de la cele mai mici vârste și chiar în grădinițe. Conținutul acestor lecții ar trebui să fie adaptat atât dezvoltării cognitive a copiilor, cât și modurilor concrete în care aceștia utilizează tehnologia digitală. Aceste cursuri ar trebui astfel să informeze copiii despre existența riscurilor online și să îi educe să folosească aceste tehnologii în siguranță și în mod eficient.
- Școala, biblioteca sau muzeul, toate aceste instituții de cultură par, atât în percepția copiilor, cât și în cea a părinților, să fie total separate de lumea digitală a copiilor. Astfel percepția comună asupra acestor instituții este că sunt niște spații învechite, care nu își adaptează informația pentru copiii vizitatori, nefiind deloc prietenoase cu copiii digitali din epoca noastră. Ar fi astfel recomandabil ca situația să se schimbe și muzeele și bibliotecile să înceapă să îi considere și pe copiii mici, sub 8 ani, ca fiind o parte a 'clienților' lor și să înceapă să li se adreseze – să le ofere informație în format digital, într-o formă adaptată dezvoltării lor cognitive și intereselor lor specifice. Adaptarea informației pentru copiii mici în format digital este cu atât mai dezirabilă cu cât costurile pe care ar trebui să le suporte aceste instituții sunt majoritar legate de crearea conținutului și nu de achiziții de dispozitive, citirea conținutului putându-se face de multe ori cu dispozitivele deținute de copii (politica BYOD – Bring Your Own Device – de folosire a dispozitivelor proprii pentru accesarea sau prelucrarea datelor unor companii sau instituții).

6.2.5. Propuneri pentru cercetări viitoare

- Date fiind evoluțiile rapide, la această vârstă, atât a modului în care copiii utilizează tehnologiile digitale (schimbând sau adoptând rapid noi dispozitive, noi aplicații), cât și a cunoștințelor și competențelor de utilizare a acestor tehnologii, o abordare longitudinală a subiectului este recomandată, cu cel puțin două vizite ale cercetătorului la domiciliile copiilor, vizite care să aibă loc la un interval de timp optim pentru obiectivele asumate.
- Ar fi de asemenea de dorit ca rezultatele acestei etape calitativă a cercetării să poată fi testate într-o anchetă cantitativă, de dorit reprezentativă la nivel național.

7. Bibliografie

Blumler, J. g. & McQuail, D. (1968). *Television in Politics: Its Uses and Influence*. London: Faber and Faber.

Chaudron, S. et al. (2015). *Young Children (0-8) and Digital Technology* (No. EUR 27052 EN) (pp. 1–528). Luxembourg: Publications Office of the European Union.

Duerager, A., & Livingstone, S. (2012). *How can parents support children's internet safety?* LSE, London: EU Kids Online Network.

Goffman, E. (1967). *Interaction Ritual: Essays on Face-to-Face Behavior*. New York: Anchor Books.

Haddon, L. (2006). The contribution of domestication research to In-home computing and media consumption. The information Society, 22, 195- 203.

Helsper, E. J., Kalmus, V., Hasebrink, U., Sagvari, B., & de Haan, J. (2013). *Country classification: Opportunities, risks, harm and parental mediation*. EU Kids Online, The London School of Economics and Political Science.

Holloway,D., Green, L. and Livingstone, S. (2013). *Zero to eight. Young children and their internet use.* LSE, London: EU Kids Online.

Jenkins, H. (1992). Textual Poachers. Television Fans and Participatory Culture. New York & London: Routledge.

Lankshear, C., & Knobel, M. (2008). Digital Literacies. Peter Lang.

Livingstone, S., Mascheroni, G., Dreier, M., & Chaudron, S. (2015). *How parents of young children manage digital devices at home: the role of income, education and parental style*. London: EU Kids Online, LSE.

Livingstone, S. M., Haddon, L., Görzig, A., & Ólafsson, K. (2011). Risk and Safety on the Internet. London: London School of Economics.

Madianou, M., & Miller, D. (2013). Polymedia: Towards a new theory of digital media in interpersonal communication. *International Journal of Cultural Studies*, *16*(2), 169–187. http://doi.org/10.1177/1367877912452486.

Marsh, J., Plowman, L., Yamada-Rice, D., Bishop, J. C., Lahmar, J., Scott, F., et al. (2015). *Exploring Play and Creativity in Pre-Schoolers' Use of Apps* (pp. 1–203). Retrieved from http://www.techandplay.org.

Mascheroni, G., & Ólafsson, K. (2014). *Net children go mobile: risks and opportunities* (Second Edition). Milano: Educatt.

Perloff, R. M. (1993). Third-person effect research, 1983-992: A review and Synthesis. *International Journal of Public Opinion Research*, 5, 167-184.

Siverstone, R., & Haddon, L. (1996). Design and the domestication of information and communication technologies: Technical change and everyday life. In R. Siverstone & R. Mansell (Eds.), *Communication by design: The politics of information and communication technologies* (pp. 44-74). Oxford, UK: Oxford university press.

Smahel, D., & Wright, M. F. (Eds.). (2014). *The meaning of online problematic situations for children* (pp. 1–171). London: EU kids Online, London School of Economics and Political Science.

Valkenburg, P. M. (2004). Children's Responses to the Screen: A Media Psychological Approach (Routledge Communication Series). Mahwah & London: Routledge.

Vancea, M., & Olivera, N. (2013). E-migrant Women in Catalonia: Mobile Phone Use and Maintenance of Family Relationships. *Gender, Technology and Development*, *17*(2), 179–203. http://doi.org/10.1177/0971852413488715.

Velicu, A., Mascheroni, G. şi Ólafsson, K. (2014). Riscuri şi oportunități în folosirea internetului mobil de către copiii din România. Raportul proiectului Net Children Go Mobile. Bucureşti: Ars Docendi.

Toth, G., Toth, A., Voicu, O, Ştefănescu, M (2007). Efectele migratiei: copiii ramasi acasa. Raport FSR. Bucuresti.

8. Anexe

8.1. Grila DIGCOMP

Basic user		Independent user		Proficient user	
I can look for information online using a search engine.	1BU	I can use different search engines to find information. I use some filters when searching (e.g. searching only images, videos, maps).	1IU	I can use advanced search strategies (e.g. using search operators) to find reliable information on the internet. I can use web feeds (like RSS) to be updated with content I am interested in.	1PU
I know not all online information is reliable.	2BU	I compare different sources to assess the reliability of the information I find.	2IU	I can assess the validity and credibility of information using a range of criteria. I am aware of new advances in information search, storage and retrieval.	2PU
I can save or store files or content (e.g. text, pictures, music, videos, web pages) and retrieve them once saved or stored.	3 BU	I classify the information in a methodical way using files and folders to locate these easier. I do backups of information or files I have stored.	3IU	I can save information found on the internet in different formats. I can use cloud information storage services.	3PU
I can communicate with others using mobile phone, Voice over IP (e.g. Skype) e-mail or chat – using basic features (e.g. voice messaging, SMS, send and receive e-mails, text exchange).	4 BU	I can use advanced features of several communication tools (e.g. using Voice over IP and sharing files).	4IU	I actively use a wide range of communication tools (e-mail, chat, SMS, instant messaging, blogs, micro-blogs, social networks) for online communication.	4PU
I can share files and content using simple tools.	5 BU	I can use collaboration tools and contribute to e.g. shared documents/files someone else has created.	5IU	I can create and manage content with collaboration tools (e.g. electronic calendars, project management systems, online proofing, online spreadsheets).	5PU
I know I can use digital technologies to interact with services (as governments, banks, hospitals).	6 BU	I can use some features of online services (e.g. public services, e-banking, online shopping).	6IU	I actively participate in online spaces and use several online services (e.g. public services, e-banking, online shopping).	6PU
I am aware of social networking sites and online collaboration tools.	7 BU	I pass on or share knowledge with others online (e.g. through social networking tools or in online communities).	7IU	I can use advanced features of communication tools (e.g. video conferencing, data sharing, application sharing).	7PU
I am aware that when using digital tools, certain communication rules apply (e.g. when commenting, sharing personal information).	8 BU	I am aware of and use the rules of online communication ("netiquette").	8IU		8PU

I can produce simple digital content (e.g. text, tables, images, audio files) in at least one format using digital tools.	9 BU	I can produce complex digital content in different formats (e.g. text, tables, images, audio files). I can use tools/editors for creating web page or blog using templates (e.g. WordPress).	9IU	I can produce or modify complex, multimedia content in different formats, using a variety of digital platforms, tools and environments.	9PU
I can make basic editing to content produced by others.	10 BU	I can apply basic formatting (e.g. insert footnotes, charts, tables) to the content I or others have produced.	10IU	I can create a website using a programming language.	10PU
I know that content can be covered by copyright.	11BU	I know how to reference and reuse content covered by copyright.	11IU	I can use advanced formatting functions of different tools (e.g. mail merge, merging documents of different formats, using advanced formulas, macros).	11PU
I can apply and modify simple functions and settings of software and applications that I use (e.g. change default settings).	12 BU	I know the basics of one programming language.	12IU	I know how to apply licences and copyrights.	12PU
	13 BU		13IU	I can use several programming languages. I know how to design, create and modify databases with a computer tool.	13PU
I can take basic steps to protect my devices (e.g. using anti-viruses and passwords). I know that not all online information is reliable.	14 BU	I have installed security programmes on the device(s) that I use to access the Internet (e.g. antivirus, firewall). I run these programmes on a regular basis and I update them regularly.	14IU	I frequently check the security configuration and systems of my devices and/or of the applications I use.	14PU
I am aware that my credentials (username and password) can be stolen. I know I should not reveal private information online.	15 BU	I use different passwords to access equipment, devices and digital services and I modify them on a periodic basis.	15IU	I know how to react if my computer is infected by a virus.	15PU
I know that using digital technology too extensively can affect my health.	16 BU	I can identify the websites or e-mail messages which might be used to scam. I can identify a phishing e-mail.	16IU	I can configure or modify the firewall and security settings of my digital devices.	16PU
I take basic measures to save energy.	17 BU	I can shape my online digital identity and keep track of my digital footprint.	17IU	I know how to encrypt e-mails or files.	17PU
	18 BU	I understand the health risks associated with the use of digital technology (e.g. ergonomy, risk of addiction).	18IU	I can apply filters to spam e-mails.	18PU
	19 BU	I understand the positive and negative impact of technology on the environment.	19IU	To avoid health problems (physical and psychological), I make reasonable use of information and communication technology.	19PU

	20 BU		20IU	I have an informed stance on the impact of digital technologies on everyday life, online consumption, and the environment.	20PU
I can find support and assistance when a technical problem occurs or when using a new device, program or application.	21 BU	I can solve most of the more frequent problems that arise when using digital technologies.	21IU	I can solve almost all problems that arise when using digital technology.	21PU
I know how to solve some routine problems (e.g. close program, re-start computer, re-install/update program, check internet connection).	22 BU	I can use digital technologies to solve (non-technical) problems. I can select a digital tool that suits my needs and assess its effectiveness.	22IU	I can choose the right tool, device, application, software or service to solve (non-technical) problems.	22PU
I know that digital tools can help me in solving problems. I am also aware that they have their limitations.	23 BU	I can solve technological problems by exploring the settings and options of programmes or tools.	23IU	I am aware of new technological developments. I understand how new tools work.	23PU
When confronted with a technological or non-technological problem, I can use the digital tools I know to solve it.	24 BU	I regularly update my digital skills. I am aware of my limits and try to fill my gaps.	24IU	I frequently update my digital skills.	24PU
I am aware that I need to update my digital skills regularly.	25 BU		25IU		25PU