

Ailede medya

● Aşırı medya kullanımı



Genel bakış

Aşırı medya kullanımı ve dijital stres	3
Dijital oyunlar ve çevrimiçi oyun bağımlılığı ile başa çıkma	9
Daha fazla bilgi ve yardım	13

Aşırı medya kullanımı ve dijital stres

Çocukların ve gençlerin günlük hayatlarında medya

Özellikle sosyal medya hizmetleri ve dijital oyunlar gibi dijital hizmetler, çocukların ve gençlerin ilgisini çeker. Ancak her şeyden önce kendinizi göstermek, kendi içeriğinizi oluşturmak ve yüklemek, bir şeyin parçası olmak, eğlenmek ve bilgilenmek gibi çok sayıda ihtiyacı karşılarlar. Dijital hizmetlerin bu kadar sık ve kolayca kullanılmasının birçok nedeni vardır. Bu nedenlerin çoğu da birbiriyle ilişkili veya birbirine bağlıdır:



Daha büyük çocuklar ve gençlerin istedikleri ...

... **ait hissetmek**. Arkadaşlar gibi sosyal bağlantılar onlar için önemlidir.

... **ebeveynlerine mesafe koyup** kendi hayatlarını yaşamak

... **özgüvenli ve bağımsız** olmak.

... **onay almak**. Yön ve düzen arayışındadırlar.

Dijital platformların sundukları ...

... **akranlarla fikir alışverişi**. Herkes çevrimiçi olduğunda birbirleriyle bağlantı kurabilirler.

... **eğlence, rahatlama** ve kendini başka konulara veya dünyalara kaptırma fırsatı.

Profilde kendini gösterme veya başka rollere bürünme gibi yollardan **kendini yeniden keşfetme** fırsatı

... beğeniler ve yorumlar veya oyunlardaki ödüller gibi yollardan onay alındığında tecrübe edilen **olumlu hissiyat**.

Medya strese neden olabilir mi?

Medya günlük yaşamın bir parçasıdır ve eğlencelidir. Ancak strese de neden olabilir. Sosyal medyada gerçekçi olmayan güzellik standartları, siber zorbalık, nefret mesajları, yanlış bilgiler veya diğer sorunlu içeriklerle karşılaşmak, özellikle genç kullanıcılarda olumsuz duygulara ve strese yol açabilir.

Bunun yanı sıra akıllı telefonlar veya akıllı saatler gibi dijital cihazlar, gün içinde sesli uyarılar ile birçok kez dikkat çeker ve kullanıcıları gelen bir mesajı okumak, bir sosyal medya gönderisini görmek veya benzeri bir içerik için o an ilgilendikleri şeye ara vermeye yönlendirir. Bilgiye sürekli erişebilmek ve her zaman ve her yerde ulaşılabilir olmak, başkalarından mesaj bekliyor olmanız veya mesajlara hızlı bir şekilde yanıt vermek için kendinize baskı uygulamanız gibi durumlarda bunaltıcı olabilir ve strese yol açabilir. Aynı zamanda çok fazla paylaşımın yapıldığı sosyal medya kanalları veya bazen günlük yüzlerce mesajın gönderildiği grup sohbetleri, her içerikle etkileşime geçmenin zorunlu olduğunu hissedebilir Çocuklar ve gençler, paylaşımlara veya mesajlara hemen yanıt vermedikleri takdirde fırsatları kaçırmaktan veya dışlanmaktan korkabilirler. ^[1] Her an çevrimiçi olmadığınızda bir şeyleri kaçırma korkusu FOMO (fırsatı kaçırma korkusu) olarak da bilinir. Bu olgu hakkında daha fazla bilgi edinmek için "FOMO nedir?" başlıklı açıklayıcı videoyu izleyebilirsiniz.



"FOMO nedir?" başlıklı
açıklayıcı video

🌐 Açıklayıcı video



Platformların kendileri de her zaman çevrimiçi olunması yönünde baskı uygular. Neredeyse tüm mevcut sosyal medya platformları (TikTok, Instagram, vb.) kullanıcıların dikkatini çekmeye çalışır. Kullanıcıların buralarda başta planladıklarından daha fazla zaman geçirmelerini isterler. Bunu çocukların ilgilenebileceği gönderileri gösteren algoritmalar yardımıyla veya web sitelerinde geçirilen süreyi artıran gizli manipülatif mekanizmalar ("dark patterns") gibi yöntemlerle yapabilirler. Bunlar kullanıcıları cezbederek uygulamaları ve platformları bırakmalarını zorlaştırabilir.

Çocuğumun medya kullanımı aşırıya mı kaçıyor?

Medya kullanımı söz konusu olduğunda, ebeveynler ve çocuklar arasında özellikle de medya kullanım süresine yönelik olarak her zaman tartışmalar yaşanır. Bazı gençler bilgisayar oyunlarına kendilerini kaptırabilir, çok uzun süreler boyunca televizyon karşısında oturabilir veya neredeyse her an akıllı telefonlarını kullanabilir. Çoğu için kullanım süresi zaman içinde kendiliğinden oluşur. Çocukların ve gençlerin kısıtlı bir süreliğine çok fazla oyun oynamaları veya yeni bir sosyal medya hizmeti veya oyun keşfettiklerinde medyayı daha fazla kullanmaları gibi durumlar, ebeveynlerin endişelenmesi gerektiği anlamına gelmez. "Ailede medya - Aşırı medya kullanımı" başlıklı SSS videosunda ebeveynlerin sıkça sorduğu soruların yanıtlarına ve konuyla ilgili daha fazla ipucuna ulaşabilirsiniz.



"Ailede medya - Aşırı medya kullanımı" başlıklı SSS videosu

 SSS videosu



Ebeveynler ne zaman müdahale etmelidir?

Medya çok sık ve çok uzun süre kullanıldığında ve aşağıdaki gibi belirtilere neden olmaya başladığında sorunlu hale gelir:



- Okul performansında düşüş,
- Diğer boş zaman aktivitelerinin yerini tamamen medya kullanımının alması veya hobilerden vazgeçilmesi,
- Arkadaşlıkların ihmal edilmesi,
- Aile ilişkilerinin zarar görmesi (örn. medya kullanımı hakkında sürekli tartışmalar),
- Günlük sorunlardan kaçınmak için medyayı kullanma (örn. okulda veya arkadaşlarla sorunlar),
- Zihinsel ve fiziksel değişiklikler (örn. konsantrasyon eksikliği, performans düşüklüğü, egzersiz eksikliği ve obezite).



Aşırı medya kullanımı için önlem ipuçları

Yasak koymak çoğu zaman medya ile ilgili sorunların önlenmesinde işe yaramaz. Bunun yerine çocuklar ve gençler uzun vadede medya kullanımlarını kendi başlarına kontrol etmeyi öğrenmelidir. Aşağıdaki ipuçları bu konuda destek olabilir.

Kuralları birlikte kararlaştırın

Ailenizde medya kullanımı için kesin kurallar üzerinde anlaşmak faydalı olabilir. Tüm aile üyelerini bu sürece dahil edin ve herkesin kabul edeceği bir çözüm bulmak için birlikte çalışın. Örneğin, herkesin imzasını taşıyan bir medya kullanım sözleşmesi hazırlayabilirsiniz:

 www.mediennutzungsvertrag.de

Tavrınızı koyun

Diğer ailelerde izin verilen şeylere sizin ailenizde de izin verilmesi şart değildir. İçgüdülerinizi dinleyin: Çocuğunuz medyayı hayatının okul ödevleri veya aile gibi diğer alanları zarar görmeden sorumlu bir şekilde kullanabiliyor mu? Gerekirse medya kullanımının dışında başka şeylerin de ihmal edilmemesi için çocuğunuza nasıl destek olabileceğinizi değerlendirin.

Teknik koruyucu önlemler alın

Çocuğunuz kendi kullanım süresini takip etmekte zorlanıyorsa teknik ayarlar yapabilirsiniz. Çoğu cihazda bulunan "ekran süresi" özelliği, kullanım süreleri, uygulamalar veya dinlenme sürelerine yönelik sınırlamalar belirlemek için kullanılabilir.

Öneri: Medien kindersicher çevrimiçi portalı, farklı cihazlar, işletim sistemleri, platformlar ve uygulamalara yönelik belirli güvenlik ayarları için ayrıntılı talimatlar verir:

 www.medien-kindersicher.de

Rol model olun

Hangi medyayı ne kadar süreyle ve ne zaman kullandığınıza dikkat etmeye çalışın. Davranışlarınızın çocuğunuz için örnek teşkil ettiğini unutmayın. Akıllı telefonun el altında olması, boş zamanların sadece onunla geçirilmesi gerektiği anlamına gelmez.

Dikkatli olun ve sınırlar koyun

Çocuğunuzun medya kullanımı sonucunda okul performansında, arkadaşlarıyla iletişimde ve diğer faaliyet veya davranışlarında değişiklikler olup olmadığına dikkat edin. Onlarla konuşmayı deneyebilirsiniz, ancak suçlayıcı olmamaya dikkat edin. Çocuklar ve gençler genellikle davranışlarını sorunlu olarak görmezler. Bakış açınızı netleştirin ve gerekirse sınır koyun.

Nedenleri araştırın ve seçenek sunun

Çocuğunuzun medya kullanımı neden artmış olabilir? Günlük yaşamında bir şeyler eksik mi? Hangi ihtiyaçlarını karşılamaya çalışıyor? Endişeleri veya sorunları var mı ve varsa ona nasıl yardımcı olabilirsiniz? Çocuğunuzla konuşun ve onu farklı hobiler edinmeye, boş zamanını başka şekillerde geçirmeye veya yeni bir şeyler denemeye yönlendirin.

Yardım alın

Çocuğunuzun medya kullanımında bağımlılığa işaret eden davranışlar sergilediğini fark ederseniz profesyonel yardım alabilirsiniz. Bağımlılık veya aile danışma merkezleri gibi kuruluşlardan destek isteyebilirsiniz. Bu durumdan muzdarip diğer ebeveynlerle iletişime geçmek de faydalı olabilir.

Dijital oyunlar ve çevrimiçi oyun bağımlılığı ile başa çıkma

Dijital oyunlar, çoğu çocuk ve genç için günlük medya hayatının ayrılmaz birer parçasıdır. Akıllı telefon oyunları özellikle de çocuklar ve gençler arasında yaygın olmaya devam etmekte ve katılımcıların %53'ü bu oyunları düzenli olarak oynamaktadır. Konsol oyunları ve bilgisayar oyunları, 12-19 yaş grubundaki çocukların %28'i tarafından düzenli olarak oynanmaktadır. 12-19 yaş arası çocukların günlük (hafta içi) ortalama oyun süresi **92 dakikadır**. Kız çocukları günde ortalama 61 dakika oyun oynarken, erkek çocuklarında ise bu süre 119 dakika ile kız çocuklarının neredeyse iki katıdır. 2023 yılında katılımcıların yalnızca %8'i hiç oyun oynamamıştır. ^[2]

Let's Play Videoları

Çocuklar ve gençler oyun oynamanın yanı sıra "Let's Play (Hadi Oynayalım)" adı verilen videoları izlemekten de hoşlanırlar. Oyuncunun bir oyunu oynarken bir taraftan da yorumladığı bu videolar, YouTube veya Twitch gibi çevrimiçi video platformlarında yayınlanır. Oyuncular bu videolarda oyunda yaptıklarını yorumlarken ekranlarını ve tepkilerini kayıt altına alırlar. Canlı yayınlarda izleyiciler yorumlar bölümünden tartışmaya katılabilir veya oyuncu izleyiciye doğrudan hitap edebilir. Böylelikle videoları kişisel görünür. En popüler Let's Play yayıncılarının milyonlarca aboneleri vardır ve yıldız muamelesi görürler. ^[3]



Dijital oyunların çocuklar ve gençler üzerinde büyüleyici bir etkisi vardır ve her şeyden önce fazlasıyla eğlencelidir. Bununla birlikte birçok farklı ihtiyacı da karşılarlar. "Ailede medya - Dijital oyunlar" başlıklı SSS videosunda ebeveynlerin sıkça sorduğu soruların yanıtlarına ve konuyla ilgili daha fazla ipucuna ulaşabilirsiniz.



"Ailede medya - Dijital oyunlar" başlıklı SSS videosu

 SSS videosu

Çocuklar ve gençler neden çoğu zaman oyun oynamayı bırakamıyor?

Bazı oyunlar hızlıca bitirilebilirken, diğerleri daha fazla çaba ve hatta ekip çalışması gerektirir. Özellikle de çok oyunculu oyunlarda arkadaşlarını yarı yolda bırakmak istemezler. Bu da oyunda çok fazla zaman geçirmelerine neden olabilir. Aynı durum, çevrimdışı olduğunuzda dahi aktif kalan oyun dünyaları için de geçerlidir. Oyunlarda çoğu zaman oyuncular mümkün olduğunca uzun süre oyunda tutmak için tasarlanmış belirli fonksiyonlar yer alır. Örneğin, ödül almak için görevleri belirli bir süre içinde tamamlamanız gerekir. Tüm bunlar sizi çok fazla ve uzun süre boyunca oynamaya teşvik eder.

Çevrimiçi oyun bağımlılığı nedir?

Yalnızca aşağıdaki kriterlerin en az 12 ay boyunca geçerli olması veya aşırı derecede belirgin olması durumunda çevrimiçi oyun bağımlılığından söz edilebilir:

- **Kontrol kaybı:** Bu oyuncular artık ne zaman, ne sıklıkta ve ne kadar süreyle oynadıklarını kontrol edemeyecek hale gelir. Oyunu oynamadıkları zamanlarda bir şeyleri kaçırdıklarını düşünürler.
- **Ana aktivitelerinin oyun oynamak olması:** Oyun oynamak bu oyuncular için giderek daha önemli hale gelir. Diğer aktivitelerini, hobilerini veya arkadaşlarını ihmal eder, hatta bazı durumlarda tamamen bırakırlar. Sadece oynadıkları oyunu düşünürler.
- **Olumsuz sonuçlara rağmen oyuna devam etmeleri:** Bu oyuncular, okulda, işte veya ilişkilerinde stres gibi olumsuz sonuçlara neden olsa dahi oynamaya devam ederler.

Kumar bağımlılığı, 2018 yılından bu yana DSÖ Uluslararası Hastalık Sınıflandırması'nda (ICD) "oyun oynama bozukluğu" olarak da tanımlanmıştır. Bununla birlikte kumar bağımlılığının bir hastalık olduğu resmi olarak kabul edilmiştir. ^[4] Öte yandan internet veya medya bağımlılığı henüz DSÖ tarafından bir hastalık olarak tanımlanmamıştır.



Çocuğumun bağımlı olma riski var mı?

Çocuğunuzun çok fazla oyun oynadığını düşünüyorsanız, risk değerlendirmesine belirli soruları cevaplayarak başlayabilirsiniz.

Önemli: Bir kişinin gerçekten çevrimiçi oyun bağımlısı olup olmadığını yalnızca doktorlar veya terapistler belirleyebilir. İnternette kumar bağımlısı olup olmadığınızı gösteren ve kendi kendine yapabileceğiniz testler de vardır. Bunların hepsi anlamlı sonuçlar vermeyebilir. Ancak bazıları kendi oyun davranışlarınız hakkında düşünmeniz için iyi birer referans noktası olabilir. Artık akıllı telefonlarda günlük ekran süresini ölçen ve buna göre geri bildirim sağlayan uygulamalar da sunulmaktadır. Yine de bu gibi durumlardan endişelenen herkesin tıbbi veya psikolojik yardım alması gerekir.



Dijital oyunlar için önlem ipuçları

Dijital oyunlar için S. 7 içindeki  **aşırı kullanım ipuçlarını** takip etmek de faydalı olabilir. Oyun oynamada ailedeki herkes için geçerli olacak kurallar belirlemek yardımcı olabilir. Dijital oyunlar söz konusu olduğunda ebeveynler de önemli rol modellerdir. Aşağıdaki ipuçları size bu konuda ek destek sağlayabilir:

Yeni oyunlar hakkında bilgilenin

Çocuğunuzun sevdiği veya oynamak istediği yeni oyunları satın almadan önce onlar hakkında bilgilenin. İnternetteki bazı inceleme portalları, popüler oyun ve uygulamalara dair kapsamlı bilgiler, incelemeler ve değerlendirmeler sunmaktadır. Örneğin  **Spieleratgeber NRW** bunlardan biridir. Burada bir oyunun konusunu, içinde nelerin önemli olduğunu, hangi yaş için uygun olduğunu ve aklınızda bulundurmanız gerekenleri öğrenebilirsiniz. Bir oyuna göz atmanın ve hakkında daha iyi bir fikir edinmenin bir başka yolu da "Let's Play Videoları" olarak adlandırılan videoları izlemektir. Videolarda oyuncular kendilerini oyun oynarken kayıt altına alarak deneyimlerini ve izlenimlerini paylaşırlar.

Birlikte oynayın ve iletişim noktası olun

Çocuğunuzun oyun oynamasının birçok farklı nedeni olabilir. Eğlenmek, rahatlamak veya stres atmak gibi birçok farklı amaçla oynayabilir. Çocuğunuzun cihazı kullanma nedenlerini anlamaya çalışın. Çocuğunuzun oyunu size göstermesi ve açıklaması, hatta oyunu birlikte oynamanız faydalı olabilir. Böylelikle deneyimlerini paylaşabilir ve oyun oynarken yaptıkları tercihleri ve hissettiklerini daha iyi anlayabilirsiniz. Bir sorun olduğunda çocuğunuzun ilk size gelmesine ve güvenmesini de sağlayabilirsiniz. Bu arada: Birçok oyunda çocuğunuzun çok becerikli olması ve hızlı tepki verebilmesi gerekir. Bu görüldüğü kadar kolay değildir. Çocuğunuzun becerilerini takdir etmeye özen gösterin.



Riskleri tanıma ve önleme

Bazı dijital oyunlar sorunlu olabilir. Şiddet içerebilir ve bunaltıcı olabilirler. Çocuğunuzun yalnızca yaşına uygun oyunlar oynadığından emin olmanız gerekir. USK'nın (Eğlence Yazılımı Öz Düzenleme Kuruluşu) medya (örn. oyun DVD'leri) üzerindeki yaş derecelendirmeleri ve çevrimiçi oyunlar veya uygulamalardaki yaş bilgileri burada size rehberlik edebilir. Çocuğunuzun en iyi siz tanıdığınızdan oyunları önceden kendiniz de deneyebilirsiniz. Çocukların uygun olmayan oyun ve içeriklerden korunması için çevrimiçi oyun platformlarında ebeveyn kilitleri veya özel profiller oluşturulabilir.

Oyunlarda para tuzakları ve reklamlar da olabilir. Para tuzaklarından kaçınmak için uygulama mağazasında "uygulama içi satın alımları" devre dışı bırakın ve herhangi bir ödeme bilgisi girmeyin. Çocuğunuzun oyunlarda herhangi bir şey satın almadan önce size danışması gerektiğini anlatın. Oyunların hangi kişisel verileri istediğine dikkat edin. Bu konuda da çocuğunuzla birlikte neleri söyleyip söyleyemeyecekleri gibi belirli kurallar belirleyin. Birçok oyun sağlayıcısı para kazanmak için kullanıcı verilerini satmaktadır.



Daha fazla bilgi ve yardım

Not: Aşağıdaki web sitelerinde danışma merkezlerine ve yardım hizmetlerine yönelik Almanca içerikli linkler yer almaktadır. Web sitelerinin içerikleri genellikle tarayıcı ayarları (örn. Chrome'da) veya tarayıcı uzantıları (eklentiler) üzerinden diğer dillere otomatik olarak çevrilebilir. İlgili sayfanın adresi, sayfayı istenen dile çevirebilecek çevrimiçi bir çeviri programına da (örn. Google Translate) girilebilir.



Deutsches Zentrum für Suchtfragen des Kindes- und Jugendalters (DZSKJ)

DZSKJ (Almanya Çocuklar ve Gençlerde Bağımlılık Sorunları Merkezi),

🌐 <https://www.mediensuchthilfe.info/> adresinde bilgisayar oyunu bağımlılığı da dahil olmak üzere birçok durum için terapi ve danışmanlık seçeneklerine yönelik ipuçları ve bilgiler sunar.

Fachverband Medienabhängigkeit

🌐 Fachverband Medienabhängigkeit e.V. (Medya Bağımlılığı Derneği), medya bağımlılığından etkilenenler ve aileleri için bilgilere yer verir. Aynı zamanda medya bağımlılığı konusunda uzmanlaşmış ülke çapındaki danışmanlık ve irtibat noktalarına genel bir bakış sunar.

Juuuport

🌐 Juuuport, gençler için gençler tarafından ülke çapında sunulan bir çevrimiçi danışmanlık hizmetidir. Burada çeşitli konu ve sorunlar hakkında yardım alabilirsiniz. Gönüllü gençler ve genç yetişkinler, siber zorbalık, sosyal medyada stres, verilerin kötüye kullanımı, aşırı medya kullanımı veya sahte haberler gibi internet sorunlarında akranlarına yardımcı olur.

Kaynak bilgileri

- [1] Saferinternet (2019): Yeni bir çalışma: Gittikçe daha fazla genç dijital stres yaşıyor.
Bağlantı: www.saferinternet.at/news-detail/immer-mehr-jugendliche-im-digitalen-zeitstress/
[Tarih: 15.05.2024]
- [2] Güney Batı Medya Pedagojisi Araştırma Birliği: JIM araştırması 2023.
Bağlantı: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2022/JIM_2023_web_final_kor.pdf
[Tarih: 9.04.2024]
- [3] Mein MMO – Çevrimiçi oyun dergisi (2023): 2023'te Almanya'daki en büyük 5 oyun YouTuber'ı.
Bağlantı: www.mein-mmo.de/die-5-grossten-gaming-youtuber-2023-in-deutschland
[Tarih: 22.05.2024]
- [4] DSÖ (2021): Mortalite ve Morbidite İstatistikleri için ICD-11. Sürüm: 01/2024.
Bağlantı: <https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http://id.who.int/icd/entity/1448597234>
[Tarih: 22.05.2024]

Künye

Konsept: BLM Stiftung Medienpädagogik Bayern

Almanca materyalin kısaltılmış sürümünün düzenlenmesi: Annalena Bushoff, Amelie Hofmann
(BLM Stiftung Medienpädagogik Bayern)

Kısaltılmış çeviri: Leinhäuser Language Services GmbH

Almanca materyallerin düzenlenmesi: BLM Stiftung Medienpädagogik Bayern

Dizgi ve mizanpaj: Leinhäuser Language Services GmbH

Görseller: Peter Weber Grafikdesign

Bazı materyallerin derlenmesinde Medienführerschein Bayern (Bavyera Eyalet Başbakanlığı desteğiyle) materyallerinden yararlanılmıştır.

1. ve 2. Sınıflar: "Werbung weckt Wünsche – Werbung erkennen und durchschauen"

(Yazar: Prof. Dr. Barbara Brüning)

3. ve 4. Sınıflar: "Schein oder Wirklichkeit? "Botschaften in Werbespots analysieren und bewerten"

(Yazarlar: Marc Doerfert, Anja Monz, Stefanie Reger)

Özel eğitim desteği alanında: "Gamen, daddeln, zocken – Digitale Spiele hinterfragen und verantwortungsbewusst nutzen" (Yazar: Annette Pola); "Liken, posten, teilen – Social-Media-Angebote hinterfragen und sicher nutzen" (Yazar: Selma Brand)

5., 6. ve 7. Sınıflar: "Ich im Netz I – Eigene Daten schützen und mit Bildern verantwortungsvoll umgehen" (Yazar: Dr. Kristina Hopf); "Fakt oder Fake? Glaubwürdigkeit von Online-Quellen prüfen und bewerten" (Yazar: Stefanie Rack); "Meine Medienstars – Inszenierungsstrategien durchschauen und hinterfragen" (Yazar: Kim Beck)

8. ve 9. Sınıflar: "Im Informationsdschungel – Meinungsbildungsprozesse verstehen und hinterfragen" (Yazarlar: Dr. Olaf Selg, Dr. Achim Hackenberg); "Ich als Urheber – Urheberrechte kennen und reflektieren" (Yazar: Dr. Kristina Hopf); "Produkt sucht Käufer: Werbung analysieren – Konsum reflektieren" (Yazarlar: Christine Schulz, Undine Griebel, Anja Monz)

1. Baskı: Münih, 2024

Almanca materyal: 1. Baskı: Münih 2022

Telif hakkı: BLM Stiftung Medienpädagogik Bayern

Tüm hakları saklıdır



"Geleceğin Dijital Okulu" (Pilotversuch "Digitale Schule der Zukunft") kapsamındaki materyallerin hazırlanması, Bavyera Eyaleti Eğitim ve Kültür Bakanlığı (Bayerisches Staatsministerium für Unterricht und Kultus) tarafından finanse edilmiştir.

Bayerisches Staatsministerium für
Unterricht und Kultus



Materyaller özenle derlenmiş olsa da hiçbir bilginin garanti edilmediğini ve yayıncı ve yazarların hiçbir sorumluluk kabul etmediğini hatırlatırız.