

**Prof Dr M Erol Turaçlı Fen Lisesi**

**Rehberlik Servisi**

# BÜLTEN

2020 (Mart )

Sayı/7

## ÇOCUK VE ERGENLERDE İNTERNET KULLANIMI



İnternet sohbet etmek, oyun oynamak, müzik dinlemek, araştırma yapmak gibi amaçlarla yaygın olarak kullanılan teknolojik bir araçtır. Günümüzde her çocuğun ve ergenin internet kullanma nedenleri birbirinden farklıdır. Aileler bu durumu değerlendirirken çocuğun farklılıklarını göz önünde bulundurmalıdır. Bu Bültende amaç çocuk ve ergenlerin internet kullanımları hakkında genel bilgiler vermek, internet kullanımlarının yaratabileceği olumsuz sonuçlar üzerinde durmak ve ailelere bazı önerilerde bulunmaktır.

İnternet, birçok bilgisayar sisteminin birbirine bağlı olduğu, dünya çapında yaygın olan ve sürekli büyüyen bir iletişim ağıdır ve insanların her geçen gün gittikçe artan “üretilen bilgiyi saklama, paylaşma ve ona kolayca ulaşma” istekleri sonrasında ortaya çıkmış bir teknolojidir. Bu



teknoloji yardımıyla pek çok alandaki bilgiye insanlar kolay, ucuz, hızlı ve güvenli bir şekilde erişebilmektedir

İnterneti kullanan kişi sayısı her geçen gün artmaktadır. 1993 yılında, dünya çapında internet kullanıcı sayısı 900 bin iken, 2000 yılında bu sayı 304 milyona, Şubat 2002'de 544.2 milyona, 2004 yılı sonunda 934 milyona ulaşmıştır. 2005 yılı sonunda dünyadaki internet kullanıcı sayısı 1.07 milyara ulaşırken ve 2007'de de 1.35 milyarı geçmiştir. . Günümüzde ise hemen her

evde internet kullanımı gözlemlenebilmektedir. Avrupa dünyadaki internet kullanımının %26.4'ünü yapmaktadır. 2007 yılında Avrupa'da yaşayan nüfusun % 43.4'ü internet kullanıcısı olarak kayıt altındadır . Türkiye'de İnternetin yaygınlaşması diğer ülkelerdeki gibi hızlı gerçekleşmemiştir. Ülkemizde, internet kullanıcısı sayısı 1998 yılında 239 bin iken, 2005 yılında 14 milyon olmuştur. İnternetin geniş kitleler tarafından kullanılmaya başlanması, bu dinamik ortamın genel olarak toplumun, özellikle de çocuk ve ergenler üzerindeki olumlu ya da olumsuz etkilerinin farkına varmasını güçleştirmektedir . İnterneti kullanan kişi ve internette geçirilen zamanın artması "İnternette harcanan zamanın olumsuz sonuçları var mı?" sorusunu gündeme getirmektedir. Bu soruya kesin bir yanıt verememekle birlikte bazı durumların olumsuz sonuçlar yarattığı görülmektedir

Ülkemizde 3-18 yaş grubu çocuklar üzerinde yapılan bir çalışmada ailelerin % 35.7'sinin evinde bilgisayar ve % 21.7'sinin evinde internet olduğu görülmüştür. Aynı araştırmada



ebevyenlerin eğitim düzeyleri arttıkça evde bulunan elektronik cihazların sayısının arttığıda görülmektedir Çocuklar internete kendi evleri, okullar, kütüphaneler veya arkadaşlarının evleri gibi pekçok yerden ulaşım sağlayabilmektedir. Ülkemizde internet kullanıcılarının % 44'ü internet kafelerden, % 41'i evlerinden ve geri kalanı işyerlerinden internete ulaşmaktadır. Öğrencilerin en çok internet kafeleri kullandıkları belirlenmiştir

Chisholm 8-18 yaş arasındaki çocuk ve ergenlerin günde ortalama 8 saatini bilgi ve iletişim cihazlarını kullanarak geçirdiklerini belirtmektedir. Berson ve Berson özellikle 12-18 yaş arasındaki genç kızların % 74'ünün zamanının büyük bir kısmını sanal sohbet odalarında ya da e-posta ile mesajlaşarak geçirdiklerini dile getirmektedir. Diğer taraftan ev ortamında bilgisayar kullanamayan çocuk ve gençlerin internet kafelere yöneldikleri, internet kafelerin, çocuk ve gençlerin yoğun ilgi gösterdikleri mekânlar haline geldiği vurgulanmaktadır. İnternet kullanımı ve bilgisayar oyunları, çocuk ve gençlerin günlük yaşamlarını, akademik başarılarını ve ruh sağlıklarını önemli ölçüde etkileyen ve bu yönü ile de araştırmacıların ilgisini çeken güncel bir konudur. Teknoloji ile ilişkilerinde, bugünün gençleri sık sık hem kurbanlar hem de suçlular olarak nitelendirilebilir

Bir yandan internet ve bilgisayar oyunları çocuk ve gençlerin bilgiye ulaşmalarını, araştırma yapmalarını, problem çözme, yaratıcılık, kritik düşünme gibi kişisel gelişimlerini destekleyen teknolojik bir mucize olarak değerlendirilirken diğer yandan aşırı, kontrolsüz, amacı dışında ve bilinçsiz kullanım yönü ile kaygılara ve korkulara neden olarak, kişisel becerilerin gelişmesini negatif etkilediği düşünülmektedir (12-14). Amerika Birleşik Devletleri'nde yapılan



bir çalışmada gençlerin % 89'unun bilgisayar kullandığı, % 61'inin ise internette gezinti yaptığı saptanmıştır. Aynı çalışmada gençlerin % 14'ünün bilgisayarda yaptıkları şeyleri anne ve babalarına söylemek istemedikleri belirlenmiştir

Bazı çalışmalarda 13-19 yaş arası gençlerin ebeveynlerine göre daha yoğun internet kullanıcıları oldukları belirlenmiştir. Yetişkinler interneti genellikle kendi işlerinin bir parçası olarak kullanırken, 13-19 yaş arası gençler interneti daha çok oyun oynamak, müzik dinlemek ve yeni insanlarla tanışmak için kullanmaktadır . İngiltere'de 2005 yılında 9 ile 19 yaş grubu çocuk ve gençlerde yapılan bir araştırmanın bulguları internet ve bilgisayar kullanımı konusunda önemli ipuçları vermektedir. Bu araştırmanın sonucuna göre çocuklar arasında evden erişim hızla artmaktadır. Çocukların % 75'i evdeki bir bilgisayardan internete erişmektedir. Örneklemin % 92'si okul dan erişim sağlamaktadır. İnternet erişimli olmak üzere % 71'i bir bilgisayara, % 38'i cep telefonuna, % 17'si ev telefonuna ve % 8'i oyun konsoluna sahiptir. Yüzde 19'u kendi yatak





odalarında kişisel bilgisayara sahiptir. On iki-19 yaşları arasındaki ev internet kullanıcılarının % 63'ü çevrimiçi ortamdaki faaliyetlerini ebeveynlerinden gizlemek için çeşitli yollara başvurmaktadır

Kelleci ve ark. 2009 yılında 673 lise öğrencisi üzerinde yaptıkları çalışmada, cinsiyete göre öğrencilerin internet kullanım süresi açısından aralarında istatistiksel olarak anlamlı fark olduğu, kız öğrencilerin % 70.2'sinin, erkek öğrencilerin ise % 60.2'sinin günde 1-2 saat internet kullandıkları, günde 5 saat ve daha fazla internet kullanımının erkek öğrencilerde daha yüksek (% 16.8) olduğu belirlenmiştir. Liau ve ark. 2005 yılında yaptıkları çalışmada ise erkeklerin kızlara göre daha çok internet kullandığı ve kullanım amaçlarının kızlardan farklı olduğu görülmüştür. Yapılan bir başka çalışmada ise internette fazla zaman geçiren çocuk ve gençlerin giderek yalnızlaştığı ve yüz yüze ilişki kurmada güçlük yaşadıkları vurgulanmaktadır

Holman ve ark. tarafından yapılan çalışmada ise yaygın internet kullanan ve bilgisayar oyunları ile zamanını geçiren çocukların sosyal gelişimlerinin önemli ölçüde gerilediği, bu çocukların öz güvenlerinin düşük, sosyal kaygı düzeylerinin ve saldırganlık davranışlarının yüksek olduğu bulunmuştur.



Colwell ve Payne özgüven ve bilgisayar oyunlarını oynama sıklığı arasında olumsuz ilişki olduğunu belirlemiştir. Anderson ve Bushman bilgisayar oyunlarının çocuk ve gençlerde saldırganlığa neden olduğunu ileri sürmektedir. Çocuk ve gençte şiddet eğiliminin oluşmasında oynanan oyunun türünün, oyun oynama sıklığı ve süresinin etkili olduğunu belirtmektedir. Bir çalışmada haftada 11 saat 18 dk.'dan daha fazla internet kullanan üniversite öğrencilerinin haftada 3 saat 84 dk. ve altında internet kullananlara göre okul performansları ve akademik başarılarının daha düşük olduğu belirlenmiştir. Ayrıca internet yoluyla kurulan iletişimin günümüzün gençleri için oldukça önemli olduğu ve bilgisayar oyunları ve internetin arkadaşlıkların yerini alarak sosyal izolasyona neden olabildiği vurgulanmaktadır. Ergenlerin kendi beyanlarına göre internet kullanımları incelendiğinde

% 74'ünün yabancı biri ile iletişim kurduğu, % 44'ünün silah ve patlayıcılarla ilgili bir siteyi ziyaret ettiği, % 25'inin kimlik bilgilerini paylaştığı, % 21'inin porno siteleri ziyaret ettiği, % 7.5'nin



nefret içerikli siteleri izlediği bulunmuştur . Çocuklar ve ergenler bilgisayar ve interneti oyun oynama, müzik dinleme, yazı yazma, ders çalışma gibi farklı amaçlar için kullanmaktadır Madell ve Muncer 2004 yılında 11-16 yaş arası 1.340 ortaokul öğrencisi ile yaptıkları çalışmada, öğrencilerin

% 67'si müzik dinlemek, % 56'sı internette gezinti yapmak ve % 55'i elektronik postalarını kontrol etmek için internete girdiklerini,

% 28 gibi küçük bir bölümünün bilgi edinmek amacı ile interneti kullandığını belirlemiştir. Çalışmada erkeklerin interneti daha fazla kullandıkları saptanmıştır. Yapılan araştırmalarda ergenlerin interneti en sık eğlence ve iletişim amacı ile kullandığı ve erkeklerin kızlardan daha fazla internete girdiği belirlenmiştir. Erkek ergenlerin mp3, oyun, pornografi, spor, politika ve bilim sitelerini; kız ergenlerin sanal sohbet, alışveriş, pop star ve dersler ile ilgili siteleri kullandıkları görülmektedir. Ergenlerin % 86'sının sanal sohbet yaptığı ve sanal sohbet sırasında % 67'sinin kendilerin yaş, isim, fiziksel özellik ve meslek konusunda farklı tanıtıkları tespit edilmiştir. Gençlerin internette en sık suç içerikli oyunlar oynadıkları daha sonra macera, yarış ve spor içerikleri tercih ettikleri görülmektedir. Şiddet içerikli oyunların oynanması ile antisosyal davranışlar arasında ilişki bulunmaktadır .



İnternet kullanmanın, "maddi özelliklerin öne çıktığı dünyada sosyal ilişkiler kurmak için gerekli olan beceriyi, yetenekleri ve sabrı yok ettiğine" inanan çalışmacıların sayısı her geçen gün artmaktadır . Yapılan bir araştırmada 12-18 yaş arasında bulunan 10.800 gencin % 92'sinin evinde internet erişimin olduğu ve bu gençlerin çoğunluğunun zamanının büyük bir kısmını sanal sohbet ortamında tanıştığı kişilerle konuşarak, sitelerde dolaşarak, oyun oynayarak geçirdiğini, bu popülasyonun yalnızca % 1'inin araştırma yapmak ve ders çalışmak için interneti kullandığı ortaya çıkmıştır . Sağlıklı internet kullanımı; çocukların ve gençlerin yaşadıkları deneyimlerini

yönlendirmelerine, hızlarını ayarlamalarına ve bilgi toplarken okuma, yazma, seçme, sınıflandırma gibi çeşitli becerilerini kullanmalarına yardımcı olmaktadır. Kontrolsüz internet kullanımı ise çocuğun ve gencin fiziksel, psikolojik, sosyal ve bilişsel gelişimini olumsuz yönde etkilemektedir .



## ÖNERİLER

Günümüzde internet kullanma neredeyse kaçınılmaz bir gerekliliktir. Tüm bu bilgiler ışığında ülkemizde sosyal yaşamı etkilemeye başlayan internetin, başta çocuklar ve gençler olmak



üzere nüfusun büyük çoğunluğunu etkisi altına aldığı görülmektedir. Bu teknolojik gelişmenin çocuk ve ergenlerin ruh sağlığı üzerine etkilerini belirlemek ve bu konuda gerekli önlemleri almak kaçınılmaz bir zorunluluktur. Literatür incelendiğinde bu amaçla yapılan çalışmaların hız kazandığı görülmektedir. Aileler, çocuklar ve ergenlerin daha iyi yetişmesi adına bilgisayar ve internet kullanımını eğitim amaçlı olarak desteklemektedir. Fakat, ailelerin bir çoğunun bilgisayar ve internet kullanımı konusunda

yeterince bilinçli olmadıkları görülmektedir. Bilgi teknolojilerini doğru kullanmaya henüz hazır olmayan çocuk ve ergenler karşılaştıkları karmaşık bilgileri nasıl değerlendireceklerini bilememektedir. Tüm bunların yanında internetin çocuk ve ergenler için olumlu yanlarının olduğu gözardı edilmemelidir.

### **Bu olumlu yanlar :**

- İnternet çocuklara özellikle bilgilenmede ve eğitimde büyük yararlar sağlamaktadır. Çocuklar, okullarda, projeler için bilgi toplamakta, başka bir okuldaki veya ülkedeki uzmanlara yazılarını gönderip fikirlerini almakta, değişik okullardaki öğrenciler ile birlikte proje yürütebilmekte, kendi okullarında araç-gereç olmadığı için yapamadıkları simülasyonları gerçekleştirebilmektedir.



- Çocuklar, e-posta, sohbet odaları aracılığıyla kendilerine yeni arkadaşlar edinmekte, değişik ülkelerden kişileri tanımaktalar. Ayrıca uzmanlarla yazışarak, ilgilendikleri konuda bilgi edinebilmektedirler.



- İnternet, çocukları yaratıcılığa da özendirilmektedir. Gördüklerinden veya okuduklarından etkilenen, bilgi edinen çocuklar, kendileri de birşeyler yapmak istemektedir.

- İnternet, özellikle bilgisayar oyunları ile çocukların eğlenmesine yardımcı olmaktadır.

- İnternet, çocukların küresel bir dünyada yaşadıkları gerçeğini vurgular. Çocuklar, başka ülkeler hakkında çok çabuk ve geniş bir şekilde bilgi edindikleri gibi, dünyanın hemen her tarafından arkadaş da edinebilir. İnternetin olumsuzluklarından çocuk ve ergenleri korumak için yapılması gerekenler:

- Ebeveynler çocuklarına bilgisayar ve internet erişimi sağladıklarında görevlerinin bittiğini düşünmemeli, internette meydana gelen tehlikelerden korumak için internet ve bilgisayar kullanımını en azından "ev içi denetleme" yapabilecek seviyede öğrenmeleri gerekmektedir.

- Çocukların, bilgisayar ve internet ile hangi yaşta tanışmaları gerektiği ve hangi program ve oyunların çocuklarının gelişimine olumlu etki yaptığını araştırılmalı ve buna göre davranılmalıdır.



- Ergenler ve çocuklar için internete giriş ve çıkış saatleri takip çizelgesi yapılmalıdır. Çocuğun tüm uğraşı yalnızca bilgisayar ve internet olmamalıdır.

- Anne ve baba çocuğuna, küçük yaşlardan itibaren iyi bir boş zaman faaliyeti vermelidir. Sanal ortamın, doğal ortamın sınırlarını geçmemesine dikkat edilmelidir.

- Çocukların arkadaşlarıyla özellikle doğal yollardan görüşmelere yönlendirilmeli, onlara bu konuda yeni olanaklar sağlanmalıdır. Sanal kütüphaneler kullanılırken gerçek kütüphaneler rafa kaldırılmamalı ve kitap okuma alışkanlıkları kaybedilmemelidir.

- Ebeveynler, bilgisayar oyunlarını; çocuğun evde yaramazlık yapmaması, kendilerini rahatsız etmemesi ve onları oyalaması için gerekli bir araç olarak görmemelidir. Zaman zaman çocuklarıyla bilgisayar oyunlarını birlikte oynamalıdır.

- Oynanan oyunların, üstün ve zayıf yanlarını aile içerisinde tartışmalı, eksik yönlerini eleştirmeli, çocuklara kişilik katkılarının olup olmadığını değerlendirmelidir.

- Oyun zamanlarını belirlemeli ve çocukların bu sürele uymasını sağlamalıdır. Çocuklarına internette vakit geçirme ve internet kafe ziyaretlerini azaltma konusunda katı kısıtlamalar ve cezalar vermek yerine onlarla karşılıklı konuşmayı ve ikna yolunu seçmelidir.

• Çocuklarını pornografik içerikli veya kumar oynanan internet sitelerini ziyaret ederken görür- lerse, onları azarlamamalı, yaptığının yanlış olduğu ve kendisine zarar vereceği yönünde karşılıklı olarak konuşmalıdır.



• Toplumumuzun yeni tanıştığı internetin sayısız yararları vardır. İnternetin kısa sürede benimsenmesi ve günlük yaşamımızdaki yeri bunun bir göstergesidir. Bilgi toplumunun önemli bir parçası olacak çocuk ve gençlerin, sanal risklere karşı önlem alması, hem kendilerinin hem de toplumun geleceği açısından önemlidir.

**Teknoloji hem yararlı bir hizmetçi hem de tehlikeli bir ustadır.**

**Christian Louise Lange**

#### **KAYNAKLAR**

1. Bilgisayar ve teknoloji rehberi. Alınma tarihi Eylül 2010  
[http://www.bilisimterimleri.com/bilgisayar\\_bilgisi/bilgi/12.html](http://www.bilisimterimleri.com/bilgisayar_bilgisi/bilgi/12.html)
2. Beyhan C. Bilinçli internet kullanımı. Alınma tarihi 16.10.2010  
[http://www.arem.gov.tr/makale/ic\\_guvenlik/blinc-li\\_int\\_kull.htm](http://www.arem.gov.tr/makale/ic_guvenlik/blinc-li_int_kull.htm)
3. <http://www.internetworldstats.com/> Alınma tarihi 16.10.2010
4. Mestçi A. Türkiye internet raporu 2005. Alınma tarihi 16.10. 2010  
[www.internethaftasi.org.tr/hafta06/docs/turkiye-internet-raporu.pdf](http://www.internethaftasi.org.tr/hafta06/docs/turkiye-internet-raporu.pdf).
5. Joinson AN. Understanding the psychology of internet behaviour: Virtual words, real lives, Palgrave Macmillan Press 2003.
6. Griffiths M. Internet addiction: Fact or fiction?, The Psychologist 1999;12(5):246-50.
7. Arnas Aktaş Y. Üç-18 yaş grubu çocuk ve gençlerin interaktif iletişim araçlarını kullanma alışkanlıklarının değerlendirilmesi, The Turkish Online Journal of Educational Technology 2005;4(4):59-66.
8. Odabaşı HF, Kabakçı I, Çoklar AN. İnternet, çocuk ve aile, 2nd ed. Ankara Nobel Basımevi 2007.
9. Chisholm JF. Cyberspace violence against girls and adolescent females, Annals New York Academy of Sciences 2006; 1087:74-89. <http://dx.doi.org/10.1196/annals.1385.022> PMID:17189499
10. Berson I, Berson M. Digital literacy for effective citizenship, Social Education 2003;67(3):164-7.



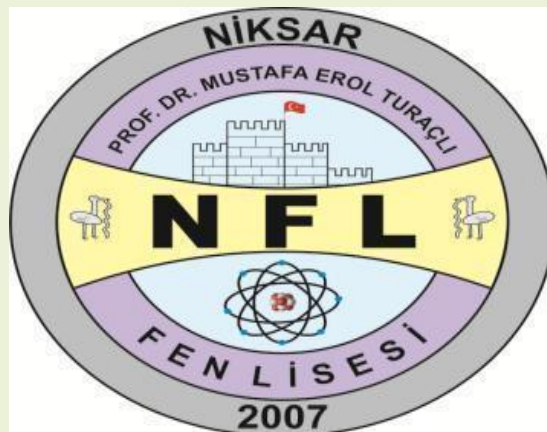
11. Yoo HJ, Cho SC, Ha J, Yune SK, Kim SJ, Hwang J, Chung A, Sung YH, Lyoo IK. Attention deficit hyperactivity symptoms and internet addiction, *Psychiatry and Clinical Neurosciences* 2004;58:487-94. <http://dx.doi.org/10.1111/j.1440-1819.2004.01290.x> PMID:15482579
12. Colwell J, Kato M. Investigation of the relationship between social isolation, self-esteem, aggression and computer game play in Japanese adolescents, *Asian Journal of Social Psychology* 2003;6:149-58. <http://dx.doi.org/10.1111/1467-839X.t01-1-00017>
13. Kerberg CS. Problem and pathological gambling among college athletes, *Ann Clin Psychiatry* 2005;17(4):43-7.
14. Kubey RW, Lavin MJ, Barrows JR. Internet use and college academic performance decrements: Early findings, *Journal of Communication* 2001:366-82. <http://dx.doi.org/10.1111/j.1460-2466.2001.tb02885.x>
15. Strasburger VC, Donnerstein E. Children, adolescents, and the media: Issues and solutions, *Pediatrics* 1999;103:129-39. <http://dx.doi.org/10.1542/peds.103.1.129> PMID:9917450
16. Livingstone S, Bober M. UK Children Go Online, Economic and Social Research Council, April 2005.
17. Kelleci M, Güler N, Sezer H, Gölbaşı Z. Lise öğrencilerinde internet kullanma süresinin cinsiyet ve psikiyatrik belirtiler ile ilişkisi, *TAF Prev Med Bull* 2009;8(3):223-30.
18. Liau AK, Khoo A, Ang PH. Factors influencing adolescents engagement in risky internet behavior, *CyberPsychology & Behaviour* 2005;8(6):513-20.
19. Kraut R, Patterson M, Lundmark V, Kiesler S, Mukhopadhyay T, Scherlis W. Internet paradox: A social technology that reduces social involvement and psychological well-being?, *American Psychologist* 1998;53(9):1017-31. <http://dx.doi.org/10.1037/0003-066X.53.9.1017> PMID:9841579
20. Holman JP, Hansen CE, Cochian ME, Lindsey CR. Liar, liar: Internet faking but not frequency of use affect social skills, self-esteem, social anxiety, and aggression, *Cyber Psychol Behav* 2005;8(1):1-6. <http://dx.doi.org/10.1089/cpb.2005.8.1>
21. Colwell J, Payne J. Negative correlates of computer game play in adolescents, *British Journal of Psychology* 2000;91:295-310. <http://dx.doi.org/10.1348/000712600161844> PMID:10958576
22. Anderson CA, Bushman BJ. Effects of violent video games on aggressive behaviour, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behaviour: A meta-analysis of the scientific literature, *Psychosocial Science* 2001;12:353-9. <http://dx.doi.org/10.1111/1467-9280.00366> PMID:11554666
23. Gross EF. Adolescent internet use: what we expect, what teens report, *Journal of Applied Developmental Psychology* 2004;25:633-49. <http://dx.doi.org/10.1016/j.appdev.2004.09.005>
24. Kelleci M. İnternet, cep telefonu, bilgisayar oyunlarının çocuk ve gençlerin ruh sağlığına etkileri, *TAF Prev Med Bull* 2008;7(3):253-6.

25. Stalh C, Fritz N. Internet safety: Adolescents self report, Journal of Adolesc Health 2002;31:7-10. [http://dx.doi.org/10.1016/S1054-139X\(02\)00369-5](http://dx.doi.org/10.1016/S1054-139X(02)00369-5)
26. Li X, Atkins MS. Early childhood computer experience and cognitive and motor development, Pediatrics 2004;113:1715- 22.<http://dx.doi.org/10.1542/peds.113.6.1715> PMID:15173496
27. Madell D, Muncer S. Gender differences in the use of the internet by English secondary school children, Social Psychology of Education 2004;7:229-51. <http://dx.doi.org/10.1023/B:SPOE.0000018552.85903.4d>
28. Jakson LA, Samona R, Moomaw J, Ramsay L, Murray C, Smith A, Murray L. What children do on the internet: domains visited and their relationship to socio-demographic characteristics and academic performance, Cyberpsychol Behav 2007;10:182-90.<http://dx.doi.org/10.1089/cpb.2006.9970>
29. Bayraktar F, Gün Z. The incidence and correlates of internet usage among adolescents in Northern Cyprus, Cyber-Psychology and Behavior 2007;10(2):191-7. <http://dx.doi.org/10.1089/cpb.2006.9969>
30. Caplan SE. Problematic internet use and psychosocial well-being: Development of a theory-based cognitive-behavioral measurement instrument, Computers in Human Behavior 2002;18:553-75. [http://dx.doi.org/10.1016/S0747-5632\(02\)00004-3](http://dx.doi.org/10.1016/S0747-5632(02)00004-3)
31. Tuncer N. İnternet: Çocuklar ve yasalar, Türk Kütüphaneciliği Dergisi 2001;15(4):427-35.

Saygılarımla...

Hakan KARADEMİR

Prof Dr. M.Erol Turaçlı Fen Lisesi  
Rehberlik ve Psikolojik Danışma Servisi



2021/MART