



Teknoloji eliti çocuklar akıllı telefonlardan, sosyal ağlardan ve oyunlardan uzak tutuluyor - dijital anlaşma herkes için geçerli!



Teknoloji elitleri dijital eğitime büyük yatırımlar yaparken, kendi çocuklarının akıllı telefon ya da tablet kullanmasına izin verilmiyor. Evet, Gates, Jobs ve Zuckerberg sosyal medya, oyunlar ve dijital medyanın bir uyuşturucu gibi ölüme yol açabilecek tehlikelerinin farkındalar. Ancak tehlikelere rağmen, Alman Dijital Paketi okul öncesi seviyeye kadar tam dijital donanımın peşinde. Federal hükümet ayrıca saçma sapan bilgisayar oyunlarını milyonlarla sübvansede ediyor. Hangi amaçla?

"Bilgisayar oyunu bağımlısı bayılana kadar oynuyor!"

"Ölüme kadar boğmak: 13 yaşındaki kız TikTok-Blackout-Challenge'i gerçekleştirirken öldü"

"8 yaşındaki küçük çocuklar çıplak fotoğraflarını çekip internette satıyorlar"

"Ölüm ilacı "TikTok" - Çocuklar sosyal ağda nasıl çıldırılıyor? Giderek daha fazla Challenges can alıyor."

"Reşit olmayanlar askeri katil eğitim oyunlarına kolayca erişebilir"

Bu gibi başlıklar bizi sorumluluk almaya itiyor: Son derece faydalı teknik olanaklar, iş basitleştirmeleri ve yeniliklerin yanı sıra, vazgeçilmez hale gelen dijitalleşme aynı zamanda büyük riskler de barındırıyor.

Dijital medya kullanımı erken yaşlarda başlıyor. Alman Güven ve Güvenlik Enstitüsü [DIVSI] tarafından yapılan bir araştırmaya göre, üç yaşındaki çocukların %11'i halihazırda İnternet kullanmaktadır. Yaş ilerledikçe, kullanım süresi önemli ölçüde artar.

Gençler, çoğunlukla akıllı telefonlarında olmak üzere günde birkaç saatlerini internette geçiriyor [ZHAW'ın JAMES Çalışması 2020: Günde 4 saat] ve bu eğilim giderek artıyor. Bir DAK araştırması [DAK-Gesundheit, ulusal Alman sağlık sigortası şirketi "Mediensucht 2020"], korona karantinası sırasında çocuklar ve gençler arasında bilgisayar oyunlarının günlük ortalama kullanım süresinin %75 oranında arttığını ortaya koymuştur. Almanya'da yaklaşık 700.000 çocuk ve genç patolojik bilgisayar oyunu davranışı sergilemektedir. Patolojik bilgisayar oyunu davranışı veya bilgisayar oyunu bağımlılığı olarak adlandırılan durumlarda, oyuna o kadar güçlü bir şekilde odaklanılır ki iş, okul, sosyal ilişkiler, sağlık ve kişisel ilgi alanları gibi hayatın diğer önemli alanları tamamen ihmal edilir. Çoğu oyun uygulaması "neredeyse sonsuz kullanım" için tasarlanmıştır. Oyun sırasında oyunu yarıda keserseniz, bazen puanınızı kaybedebilirsiniz, diğer durumlarda her gün oynadığınız için ödüllendirilirsiniz. Bu aşırı medya tüketimi sadece sağlığa değil, aynı zamanda aile hayatına ve okul başarısına da zarar vermektedir. Çocuklar ve genç yetişkinler kendilerini izole eder,

sosyal temastan kaçınır ve neredeyse hiç egzersiz yapmazlar. Yemek yemeye ya da tuvalete gitmeye ara vermek zorunda kalmamak için bazıları sonda takıyor ya da masaya bir kova yerleştiriyor. Tek kesintileri uykudur. Tüketimini sınırlamaya çalışan herkes yoksunluk belirtileri yaşayacaktır. Etkilenen hanelerde, özellikle ebeveynler cep telefonu kullanımını kısıtlamak veya belirli bir uygulamanın kullanımını düzenlemek istediklerinde çatışmalar tırmanmaktadır. Doktor Bert te Wildt'in bildirdiğine göre, bu durum agresif öfke patlamalarından intihar tehditlerine ya da etkilenenlerin "medya uyuşturucusunu" tüketmelerine izin verilmemesi halinde cinayetlere kadar her şeye yol açıyor. Kloster Dießen Psikosomatik Kliniği'nde başhekim olarak görev yapmaktadır.

Ve lütfen sevgili izleyiciler, bunların aşırı münferit vakalar olduğuna inanmayın. Bu tür vakalar katlanarak artmaktadır. Masonik BM'nin bir alt kuruluşu olarak WHO'nun kendisi [daha fazla bilgi için: <https://kla.tv/28329> Masonların ağındaki dünya - Ivo Sasek], patolojik kumar oynamayı gerçek bir hastalık olarak teşhis kataloğuna dahil etmektedir. Tabii ki bu tür davranışlar UNESCO gibi müttefikleri tarafından bilerek teşvik edildikten sonra. Bu konuya daha sonra değineceğiz. En geç bu noktada, uyanmanız ve diğer yaşamı yok eden ilaçlardan hiçbir farkı olmadığını anlamanız gerekir!

Buna sosyal medya da eklendi

Özellikle TikTok gibi platformlar, algoritmaları aracılığıyla tehlikeli eğilimleri teşvik ettikleri ve aşırı ve kışkırtıcı içeriği destekledikleri için eleştirilmektedir.

Özellikle sosyal medyanın "Challenges" [cesaret sınavları], gençlerin hayatlarını giderek daha fazla tehlikeye atmakta ve "Fame" [çevrimiçi olarak bilinir] olmaya çalışırken üzerlerinde psikolojik baskı oluşturmaktadır:

- ☐ Tarçını kaşıkla yutmak boğulmaya ve zatürreye yol açabilir
- ☐ Bonemashing - daha çarpıcı yüz hatları için kemiklerin kasıtlı olarak kırılması
- ☐ Chroming - yüksek zehirlenme riski taşıyan toksik maddelerin solunması
- ☐ Okullarda kundaklama - kasıtlı olarak tuvaletleri ateşe verme

Kullanıcıların "yaratıcılığı" sınır tanımıyor ve sürekli olarak ölüme yol açan yeni, rahatsız edici eğilimler ortaya çıkıyor. Sadece birkaç örnek vermek gerekirse:

Nisan 2024'te, Kassel bölgesinden 13 yaşındaki bir kız TikTok'taki bir Blackout-Challenge öldü. Bu tür bir cesaret testi, bilincinizi kaybedene kadar içinizdeki havayı sıkmayı içeriyordu. "Mavi Balina" mücadelesi, o dönemde Rusya'da oyunun son Challenge olarak intihar eden 100'den fazla gencin hayatına mal oldu [<https://www.kla.tv/10857>].

Bir zamanlar endişe kaynağı olan bu durum, uzun zamandan beri sessiz bir salgın haline gelmiştir.

2015 yılından bu yana, Instagram'da idollerini arayan genç kızların psikolojik stresi dramatik bir şekilde arttı. Hem de yıkıcı sonuçlarla: Kendini yaralama nedeniyle hastaneye kaldırılanların sayısı hızla artıyor.

Küçük ekleme: Instagram 2012 yılında Facebook tarafından satın alındı. Facebook'un tanınmış kurucusu Mark Zuckerberg, koronavirüs krizi vurguncularının ilk 12'sinden biriydi. [ayrıca bkz: Mark Zuckerberg: <https://kla.tv/36870>]

O ve oyun endüstrisindeki ahbabları, sosyal medya ve bilgisayar oyunları ile da bir servet kazandılar ve sadece gençlerin kasıtlı olarak yönlendirilmediği, neredeyse şeytani bağımlılıkların da farkındalar.

ZDF Panorama haber programı ikiyüzlü bir şekilde "Son araştırmalar sosyal medya kullanımında da yüksek bir bağımlılık potansiyeli tespit etmiştir; çevrimiçi seks bağımlılığı da özellikle yaygındır" demektedir. Gamescom 2024 ile ilgili açıklamalarında oyun bağımlılığının

risklerini kısaca gündeme getiriyorlar, ancak hemen ardından aynı makalede yapımcıların, yatırımcıların, oyuncuların vb ... oyun oynamanın güzel yanları hakkında söz sahibi oldukları üç çeyrek saatlik bir belgesele yer veriyorlar. Almanya'nın bilgisayar oyunu üretiminde önde gelen ülkelerden biri olmadığına dair her taraftan gelen son sızlanmalarla birlikte, kendi kendilerini yok etme planlarıyla federal hükümetin ekmeğine yağ sürüyorlar ...

Federal hükümet, vergi mükelleflerinin milyonlarca ve milyonlarca parasıyla bilgisayar oyunlarını sübvansede ediyor

Yukarıda açıklanan yıkıcı sonuçlara rağmen, Alman hükümeti vergi mükelleflerinin milyonlarca parasıyla bilgisayar oyunlarının geliştirilmesini sübvansede etmektedir. Son altı yılda federal hükümetin oyun geliştiricilerine 200 milyon avro ödediği söyleniyor. Habeck'in kasasından her yıl 50 milyon avro ya da daha fazlası çıkıyordu, "[...] her ne kadar trafik ışıkları koalisyonu en başından beri paradan başka bir şey için mücadele etmemiş olsa da. [...]" [NIUS: <https://www.nius.de/kommentar/millionen-fuer-computerspiel-b-ranche-wenn-der-staat-kreativitaet-foerdert-bekommt-er-ideologie/042cda6a-82f3-4992-88df-b90d0f20a718>]. Federal hükümetten gelen korkunç miktardaki para, "Büyükanne Tavukları koşuyor" veya Oktoberfest simülasyonu gibi oldukça sıra dışı ve tamamen gereksiz projeleri de destekledi. Bu tedbirlerin sözde amacı, Almanya'nın oyun geliştirme alanındaki rekabetçiliğini güçlendirmektir. Unutmamak gerekir ki, bilgisayar oyunları 2008 yılından bu yana Almanya'da resmi olarak kültürel bir varlık, daha doğrusu "somut olmayan kültürel varlık" olarak kabul edilmektedir. Bu karar, Alman kültür derneklerinin çatı kuruluşu olan Alman Kültür Konseyi tarafından alınmıştır. Alman Kültür Konseyi aynı zamanda Alman UNESCO Komisyonu'nun da bir üyesidir.

Küçük ekleme: Masonik UNESCO'nun ["Birleşmiş Milletler Uluslararası Eğitim, Bilim ve Kültür Örgütü": www.kla.tv/28329 ve www.kla.tv/18219] 194 üye ülkesi vardır ve bir BM uzmanlık kuruluşu olarak eğitim, doğa bilimleri, sosyal bilimler ve beşeri bilimler, kültür ve iletişim ve bilgi için beş ana program yürütmektedir. İki yıllık 2024 ve 2025 bütçesi: 586 milyonu üyelik aidatlarından karşılanmak üzere 1,68 milyar ABD doları. Almanya, ABD, Çin ve Japonya'dan sonra UNESCO'ya en fazla katkıda bulunan dördüncü ülkedir.

Çok sayıda oyunun aynı zamanda çevre ve iklim değişikliğine, yani 2030 Gündeminin hedeflerine adanmış olduğu gibi dayanıksız bir gerekçeyle, [www.kla.tv/Agenda2030] bu gerekçelerin gençleri görünmez prangalarla sandalyelerine bağlamak ve onları hükümetin beyni yıkanmış köleleri haline getirmek için görünüşte makul nedenler sağlaması gerekiyor. İkinci ifade de durup dururken uydurulmamıştır; bu konuda da halihazırda çalışmalar mevcuttur:

Örneğin Ulm Üniversitesi tarafından yapılan çalışma, aşırı oyun oynamanın beyindeki ön lobun yapısını değiştirdiğini gösteriyor - dürtü kontrolü ve karar verme sürecinden sorumlu bölge. Her gün sadece 6 hafta çevrimiçi oyun oynandıktan sonra ön lobdaki gri maddede bir azalma gözlenmiştir. Bunun sonucunda hafızada zayıflama, konsantrasyonda azalma, oryantasyon güçlükleri ve hatta kişilik değişiklikleri ve depresyon gibi sonuçlar ortaya çıkmıştır.

Digital Pact Almanya

Günlük yaşamda dikkat dağıtıcı medya yetmeyince, hükümetler daha da ileri gitti.

Almanya'nın dijital anlaşmasının bir parçası olarak okullar, federal fonlar, yani vergi mükelleflerinin parası kullanılarak toplam beş milyar avro tutarında geniş bant bağlantıları ve tabletler, akıllı telefonlar ve Whiteboards gibi dijital uç cihazlarla donatılacaktı. Dijitalleşmenin savunucuları, tüm bunların amacının çocuklara cihazları "mantıklı", "sorumlu" ve "yetkin" bir

Teknoloji eliti çocuklar akıllı telefonlardan, sosyal ağlardan ve oyunlardan uzak tutuluyor - dijital anlaşma herkes için geçerli!

şekilde kullanmayı öğretmek olduğu yönündeki güvencelerinde oldukça belagatlidirler.

Bu konuda nörobiyolog Prof. Dr. Teuchert-Noodt'tan alıntı yapıyoruz:

"Dijital Pakt tarihe "dijital imkansızlık paktı" olarak geçecek [...] Çocuğun beyni dijital yapamaz. Sadece öğrenciler daha önce analog bir okul diploması almışlarsa medya ile "sorumlu bir şekilde" ilgilenebilirler" diyor Bayan Teuchert-Noodt açık bir dille. Hatta bir adım daha ileri giderek, ebeveynlerin ve eğitim personelinin bile yeterli beceriye sahip olmadığına inanıyor.

"Yazmak ve kaydırmak herhangi bir öğrenmeyi engeller. Aritmetik, okuma ve yazma, gerçek sinir ağlarına işlenmesi gereken temel beceriler olmaya devam etmektedir. Ayrıca, okulda ve evde dijital cihazların kullanımı çocuklar ve ergenler için genellikle son derece bağımlılık yapıcıdır. [...] Akıllı telefon ve bilgisayar etkisindeki gençlerin ehliyet alması giderek zorlaşıyor. Beyniniz, karayolu trafiğinde yer alan karmaşık uzay-zaman işlemlerine yeterince hazır değildir. Dahası, direksiyon başındaki dijital bağımlılık, uyuşturucu ya da alkol bağımlılığı kadar yüksek bir risk barındırıyor" diyor Teuchert-Noodt. "Politikacılarımıza, okulları dijital olarak yükseltmekten derhal kaçınmaları tavsiye edilir. Bilişim sektörü için teknik cihazlara milyarlar harcamaktan ve büyüyen bir çocuk neslini hasta etmekten [...] kaçının [...]."

Sonuç:

Şimdi lütfen bu gelişmenin bir tesadüf olduğunu düşünmeyin. Bu programda da gösterildiği gibi, UNESCO, Federal Hükümet, Kültür Konseyi ve diğerleri tarafından özellikle teşvik edilen somut olmayan kültürel varlık "bilgisayar oyunu'nun" arkasında, en üst düzeyde hesaplanmış bir bağımlılık tuzağı yatmaktadır. Ve hiç kimse tehlikenin geldiğini görmediği bahanesini öne süremeyecektir. Son jenerikte gösterilen kaynaklar kamuya açık çalışmalardır ve yaratıcıları tarafından iyi bilinmektedir.

Ve bunu herkesten daha iyi bilen teknoloji elitleri, kendi çocuklarını kasıtlı olarak dijital medyadan uzak tutuyor ve mümkün olan her yerde mobil teknoloji olmadan büyümelerine izin veriyor.

Örneğin, milyar dolarlık teknoloji endüstrisinin ve Apple, Google, Amazon, Facebook ve diğerleri gibi büyük oyuncuların çoğunun bulunduğu Kaliforniya'daki Silikon Vadisi'nde, yeni nesil bilinçli olarak tablet ve chatGPT yerine kara tahta, kalem ve kağıdın kullanıldığı okullara gönderiliyor. Google'ın eski iletişim müdürü Alan Eagle, "iPad'deki bir uygulamanın çocuklarıma daha iyi okuma ya da aritmetik öğretebileceği fikri çok saçma," diyor. Apple'ın kurucusu Steve Jobs bir keresinde çocuklarının o dönemde piyasaya sürülen iPad'i kullanmalarına izin verilmediğini itiraf etmişti. Microsoft'un kurucusu Bill Gates de bir röportajında çocuklarının 14 yaşına kadar cep telefonu sahibi olmalarına izin verilmediğini, sonrasında ise kullanımlarının düzenlendiğini açıklamıştır. İlginçtir ki, hem Microsoft hem de Apple eğitim sektöründe aktiftir. Her ikisi de okulların dijitalleşen bir dünyada geleceğe hazırlanmalarına destek olmak istiyor. Bundan daha ikiyüzlü bir davranış olamaz!

Ancak devlet okullarımızda dijitalleşme bir kanser gibi yayılıyor. 2025'in başında, farklı disiplinlerden 75 önde gelen Alman bilim insanı, okullarda ve okul öncesi dijitalleşmenin durdurulması için Alman hükümetine çağrıda bulundu. Medya pedagogu Profesör Ralf Lankau [Offenburg Uygulamalı Bilimler Üniversitesi ve girişimcilerden biri] liderliğindeki uzmanlar, tablet ve dizüstü bilgisayarlarla öğretimin okuma, aritmetik, yazma gibi temel becerilerde okul performansının ve eğitim seviyesinin düşmeye devam etmesine neden olduğunu değerlendiriyor ve açıklıyor. Aynı zamanda çocuklar anksiyete, depresyon ve yalnızlık gibi psikolojik streslerden muzdariptir. Ancak uzmanlardan gelen uyarı sinyallerini ciddiye almak yerine, on yaşındaki çocuklar, ABD askerleri gibi yetişkin erkekleri köreltmek ve acımasızlaştırmak için ordu için geliştirilen birinci şahıs nişancı oyunlarını oynamaya

Teknoloji eliti çocuklar akıllı telefonlardan, sosyal ağlardan ve oyunlardan uzak tutuluyor - dijital anlaşma herkes için geçerli!

başladılar bile. Elbette Alman Kültür Konseyi de bu durumdan sıyrılmaya çalışıyor: Eğlence Yazılımı Özdenetim Kurumu (USK) [filmler için FSK ile karşılaştırılabilir] bilgisayar oyunları için yaş derecelendirmesi yaparken işini yapıyor. Ancak dürüst olalım, örneğin her sigara paketinde caydırıcı bir uyarı vardır ve bu uyarı sigara içen kişinin kendi kontrolünde sigara içmeye devam etmesini gerçekten engellemez. Yaş etiketlemesinin herhangi bir etkisi olduğunu düşünen herkes aptaldır!

Ve herkes ekranlarına kilitlemiş halde bakarken, dünya müstakbel yöneticilere daha da derin bir köleliğe itiliyor. Hâlâ bunun zararsız bir boş zaman aktivitesi olduğuna inananlar gözlerini gerçeğe kapatıyor demektir. Çünkü kesin olan bir şey var: Ücretsiz uygulamaların bedeli yaşam sürenizle ödeniyor - ve dikkati dağılmış bir toplum kritik sorular sormaz. Tüm zararlı medyanın bir gecede kapatılması mümkün olabilir - tıpkı ne kadar küçük olursa olsun herhangi bir eğitim sitesinin hoş olmayan gerçekleri ortaya çıkarması halinde engellenmesi gibi.

Yukarıda bahsi geçen torpilcileri ve eylemlerinin sonuçlarını insanlığa karşı işlenmiş suçlar olarak damgalamalıyız. Bu yüzden sevgili izleyiciler, bizimle birlikte hareket edin ve bu programla ilgili haberleri yaymaya devam edin! Çok teşekkür ederiz.

abu./jtb.'dan

Kaynaklar:

Çocukların dijital kullanıcı davranışları:

<https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Kinder-Jugendliche-taeglich-zwei-Stunden-Smartphone>

<https://www.zhaw.ch/de/medien/medienmitteilungen/detailansicht-medienmitteilung/event-news/james-studie-internetnutzung-verlagert-sich-immer-staerker-aufs-smartphone/>

https://www.zhaw.ch/storage/hochschule/medien/news/2020/201215_MM_JAMES_2020_de.pdf

<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/32496250/>

Cybergrooming:

https://www.medienanstalt-nrw.de/fileadmin/user_upload/Forschung/LFM_Cybergrooming_Studie_2024.pdf

DKA çalışmaları:

https://www.dak.de/dak/unternehmen/reporte-forschung/studie-mediensucht-2020_12652#rtf-anchor-corona-lockdown-drastischer-anstieg-von-gamingzeiten-und-internetnutzung

<https://caas.content.dak.de/caas/v1/media/12654/data/e364341b499ec01105a44cdd5eed6f97/dak-studie-gaming-social-media-und-corona.pdf>

<https://www.tichyseinblick.de/daili-es-sentials/dak-zu-viel-zeit-vor-dem-bildschirm-zerstoert-leben-und-familien/>

16 yaşındaki bilgisayar oyunu bağımlısı, reşit olmayanlar yetişkin oyunları oynuyor:

<https://www.deutschlandfunkkultur.de/suchtfaktor-computerspiel-faszination-mit-nebenwirkungen-100.html>

Ölümcül uyuşturucu “TikTok”

<https://apollo-news.net/todesdroge-tiktok-alles-fuer-den-fame/>

Boğularak öldürüldü, 13 yaşındaki çocuk öldü/Zorluklar:

<https://www.epochtimes.de/gesellschaft/lebensgefaehrliche-mutproben-auf-tiktok-das-sollten-eltern-ueber-die-aktuellen-trends-wissen-a4746309.html>

ZDF - Gamescom 2024'ün başlangıcında

<https://www.zdf.de/nachrichten/panorama/gamescom-computerspiele-sucht-100.html>

Bilgisayar oyunları için sübvansiyonlar:

<https://stadt-bremerhaven.de/foerdermittel-fuer-spiele-176-000-e-fuer-snake-1-mio-e-fuer-das-oktoberfest-spiel/>

<https://www.nius.de/kommentar/millionen-fuer-computerspiel-branche-wenn-der-staat-kreativitaet-foerdert-bekommt-er-ideologie/042cda6a-82f3-4992-88df-b90d0f20a718>

<https://www.nius.de/articles/oma-huehner-run-oktoberfest-spiel-diktator-simulation-diese-skurrielen-computerspiele-foerdert-die-regierung-mit-millionen-steuergeld/c57b8c8a-0990-48e2-9c8d-7b6c38853fc2>

<https://www.tichyseinblick.de/daili-es-sentials/ampel-bundeshaushalt-millionen-computerspiele/>

Çocuklar çıplak fotoğraflarını paylaşıyor:

<https://www.nrk.no/ytring/slove-foreldre-1.16773932>

Sosyal medya bağımlılığı teşvik etmekte, özgüven ve sağlığı tehlikeye atmaktadır:

<https://tkp.at/2023/10/06/sorgen-social-media-und-zwanghafte-internetnutzung-fuer-das-ende-unseres-wirtschaftswachstums/>

Dijital anlaşma üzerine, nörobiyolog ile röportaj:

<https://www.nachdenkseiten.de/?p=49485>

Bilgisayar oyunları beyni değiştirir:

<https://www.uni-ulm.de/in/fakultaet/in-detailseiten/news-detail/article/online-computerspiele-veraendern-das-gehirn-auswirkungen-von-gaming-auf-den-orbitofrontalen-kortex-nachgewiesen/>

Oyunların beyin üzerindeki etkisinin açıklanması:

<https://www.medi-karriere.de/wiki/graue-substanz/>

UNESCO üyeleri, bütçe:

<https://www.unesco.de/ueber-uns/ueber-die-unesco/>

UNESCO:

<https://www.kla.tv/28269>und www.kla.tv/18219

75 uzman dijitalleşmenin durdurulması çağrısında bulundu:

<https://www.aufwach-s-en.de/2025/03/75-experten-digitale-bildungspolitik-beenden-smartphone-freie-schulen/>

Bu da ilginizi çekebilir:

Teknoloji eliti çocuklar akıllı telefonlardan, sosyal ağlardan ve oyunlardan uzak tutuluyor - dijital anlaşma herkes için geçerli!

Kla.TV – Hür ve alternatif Haberler... – Bağımsız – Sansürsüz...



- medyanın saklamaması gerekenler ...
- Halktan halk için ve genelde duyulmayan şeyler...
- de düzenli bilgiler www.kla.tv/tr

Bizimle kalmaya değer!

E-posta bültenimize buradan ücretsiz abonelik: www.kla.tv/abo-en

Güvenlik uyarısı:

Olaylara karşı yankılar ne yazık ki giderek daha fazla sansürleniyor ve bastırılıyor. Kendimizi Ana medyaların çıkarlarına ve ideolojilerine göre yönlendirmediğimiz sürece, her zaman Kla.TV'yi engellemek veya bastırmak için bahanelerin bulunacağını beklemeliyiz.

Bu yüzden, bugünden itibaren internetten ağa bağlanın!

Buraya Tıkla: www.kla.tv/vernetzung&lang=tr

Nutzungsrecht: [Standard-Kla.TV-Lizenz](#)

Kla.TV produziert alle Sendungen ehrenamtlich und ohne Gewinnabsichten. In der Verbreitung unserer Produkte durch Sie liegt unser einziger Lohn!
Mehr unter www.kla.tv/licence