



# Digital unterwegs und nicht an der Schule

Schulärztetagung Wil, 5.12.2024

Oliver Bilke-Hentsch, MD, MBA, LL.M.



Luzerner  
Psychiatrie ***lups.ch***

Luzern | Obwalden | Nidwalden

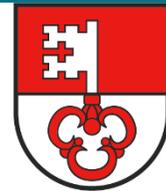
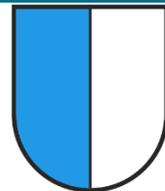
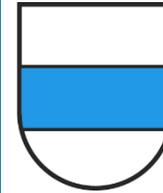
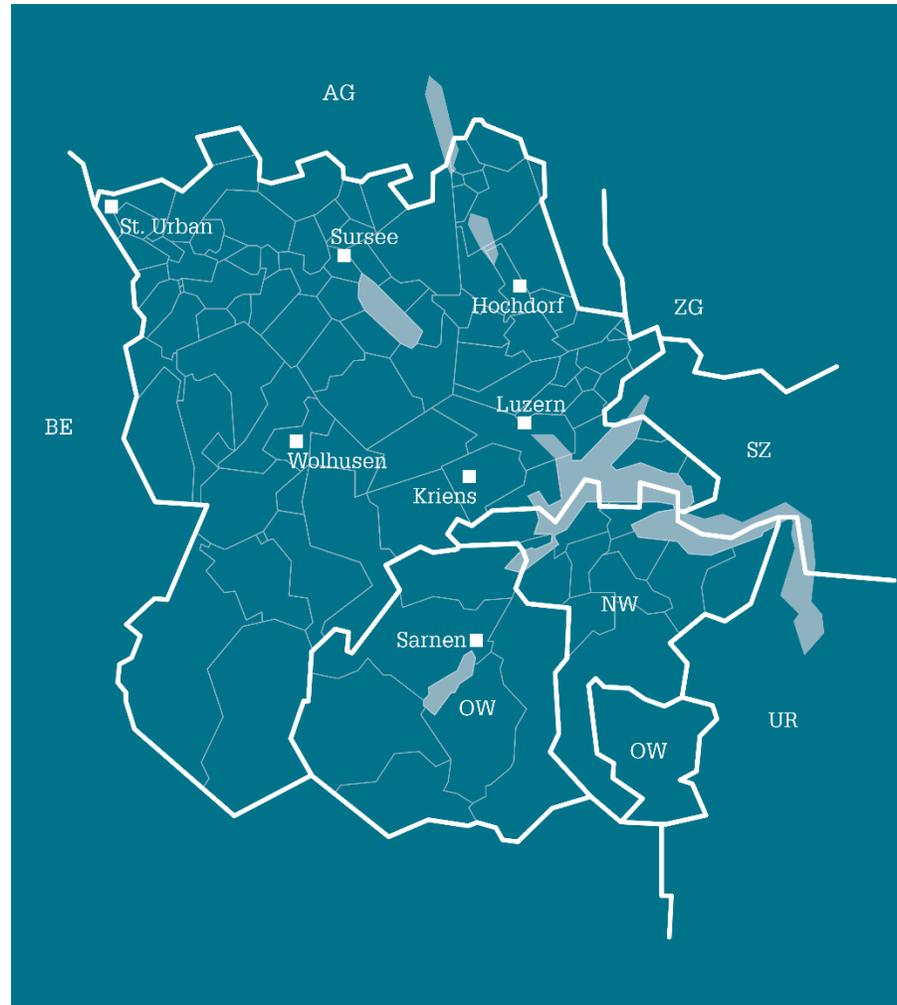
Beziehung im Mittelpunkt

## DISCLOSURE (2019 - 2024)

INDUSTRY	COMPANY/ORGANSATION	RELATION
Pharmaceutical Industry	Medice/Salmon Takeda	Advisor
Publishing Houses	Thieme Kohlhammer Elsevier	Author, Editor
Authorities	Canton of Lucerne	Projekt «stabil»
Professional Organisation	FMH SGKJPP H+	Advisor
Psychotherapy organisations	OPD-KJ, Ärztliche Akademie Univerisität Luzern	Author, lecturer

→ Conflicts of interest related to topic: NONE

# Standorte und Versorgungsgebiete



# Kinder- und Jugendpsychiatrie 2023 in Zahlen



Stationäre Fälle  
Kinder und Jugendliche

# 352



Fälle  
Konsiliar- und Liaisonpsychiatrischer  
Dienst im Kinderspital

# 599



Ambulante Fälle  
Kinder und Jugendliche

# 3096



Teilstationäre Fälle  
Kinder und Jugendliche

# 76

KJPD  
Mitarbeitende

# 253

167.31 VZÄ  
(inkl. Lernende/Praktika)



Pflegetage  
Kinderpsychiatrische  
Therapiestation

# 2902

Die durchschnittliche Aufenthalts-  
dauer beträgt 67.5 Tage



Pflegetage  
Jugendpsychiatrische  
Therapiestation

# 6523

Die durchschnittliche Aufenthalts-  
dauer beträgt 123.1 Tage



Pflegetage  
Akut- und Intensivstation  
(AKIS)

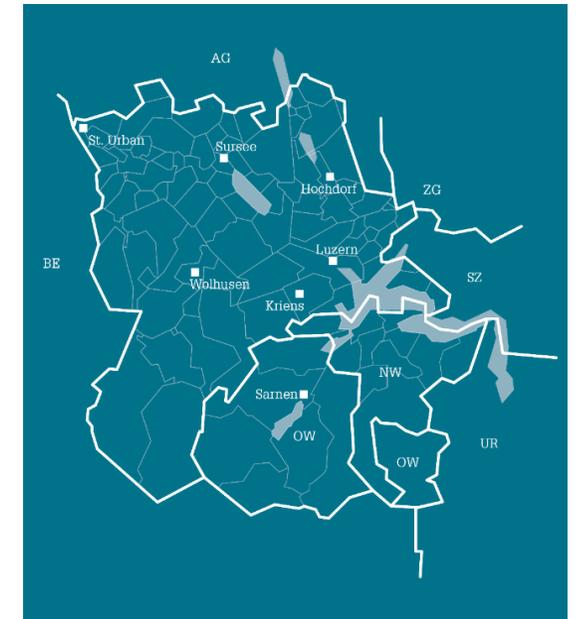
# 3542

Die durchschnittliche Aufent-  
haltsdauer beträgt 16 Tage



Pflegetage  
Kinder- und Jugendpsychiatrische  
Tagesklinik

# 3350



# Die Welt ändert sich ...

VUCA world (USAWC,1993)	Lösungsansätze (Das Leben und die Klinik 2023)
<b>Volatility</b>	THC, Alkohol, Nikotin
<b>Uncertainty</b>	THC, Kokain, Heroin
<b>Complexity</b>	THC, Kokain, MDMA
<b>Ambiguity</b>	Amphetamine, Kokain

# Entwicklungsverläufe und Trajektorien

(Cicchetti, 2014; Cicchetti und Rogosch, 1996)

Equifinalität	Multifinalität
Verschiedene Risiken führen zum gleichen Ergebnis	Einzelne Risiken führen zu unterschiedlichen Ergebnissen
IUD als Teil eines Problembündels mit einer <b>Endstrecke</b> (Suicidalität, Essstörung etc.)	IUD als <b>spezifischer Auslöser</b> eines Einzelproblems (soziale Phobie, Angst etc.)
Eher (teil-) stationäre Intervention.	Allgemeiner ambulanter oder Fachsprechstunden -Ansatz

# Equfinalität 2024

Die aktuelle Gesellschaft wird in den westlichen Ländern zunehmend durch eine Kombination von ungünstigen Bedingungen beeinflusst:

- Neo-liberal deregulierte Digitalisierung
- Kein relevanter Einfluss auf Globale Erwärmung
- Moores Law
- AI/KI schlägt jetzt voll durch
- Verfügbarkeit von Substanzen
- Individualisierung von Lebensentwürfen und Lebensverantwortung
- Nahe Kriege
- Klima-Krise
- What next?

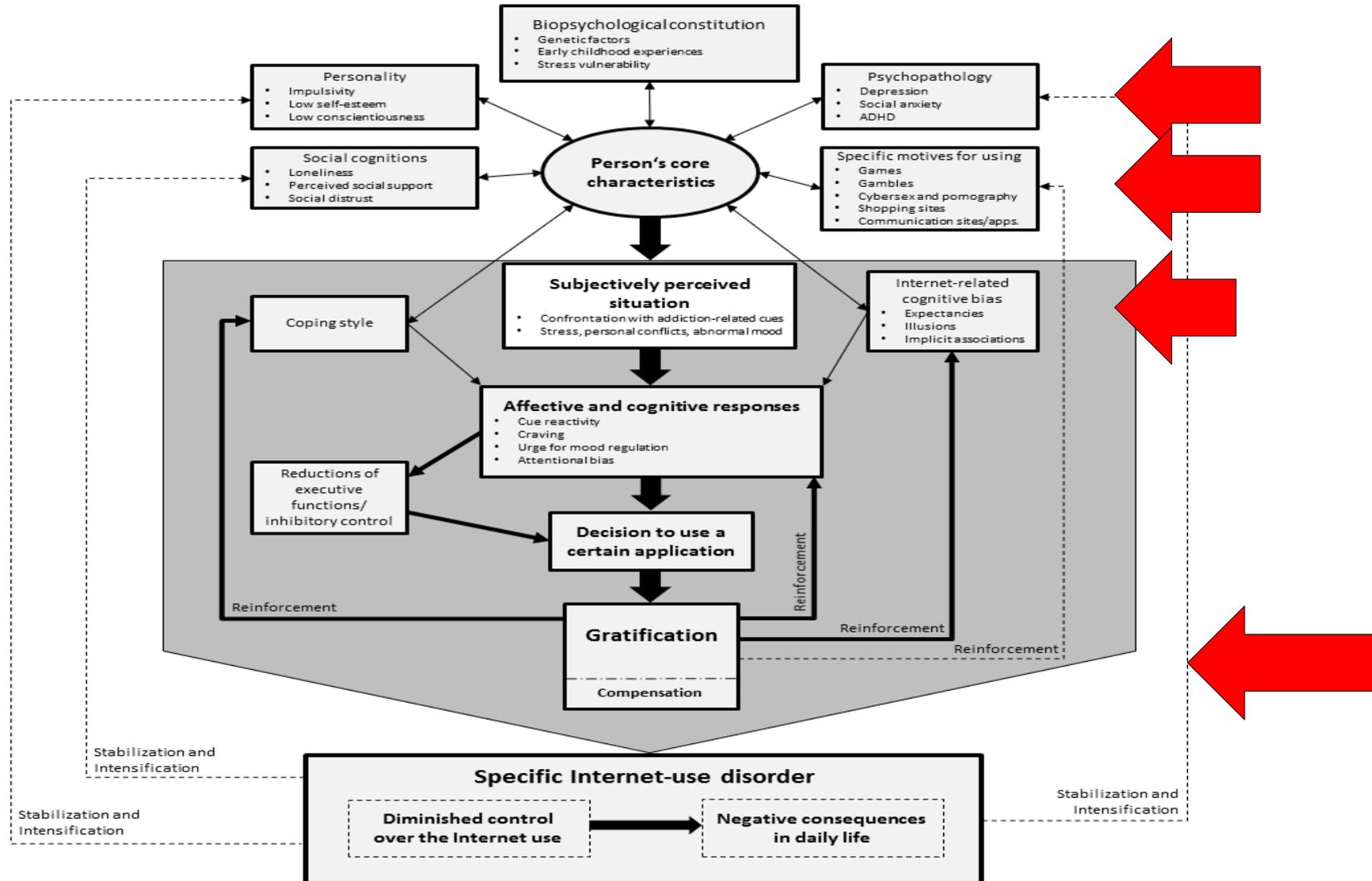


Diese Kombination hat (nicht nur) bei vulnerablen Individuen massiven Einfluss auf die Fähigkeit und Bereitschaft zur Integration in die Gesellschaft.

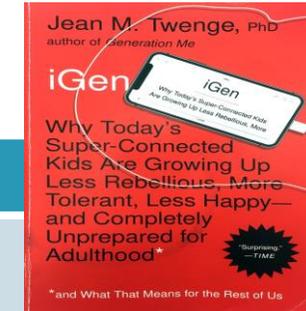
Und ihre Basismechanismen werden seit ca. 25 Jahren von der Soziologie beschrieben ...

# I-Pace-model of internet related disorders

(Brand, Young, Maier, Wölfling, Potenza, 2017)



Chancen	Risiken
<ul style="list-style-type: none"><li>• Zugang zu globaler Information</li><li>• Bildungsressourcen</li><li>• Soziale Kontakte zu alten/neuen Freunden</li><li>• Unterhaltung, Spiele, Spass</li><li>• Herstellung nutzergenerierter Inhalte</li><li>• Zivile und politische Partizipation</li><li>• Anonymität und Privatheit beim Ausdruck der eigenen Identität</li><li>• Engagement/ Aktivitäten für die Gemeinschaft</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Illegale Inhalte</li><li>• Pädophile, Fremde</li><li>• <b>Extreme bzw. sexuelle Gewalt</b></li><li>• Andere schädliche/ provozierende Inhalte</li><li>• <b>Material/ Aktivitäten von Rassisten/ Hassern aller Art</b></li><li>• Kommerzielle Werbung/ Formen werblicher Persuasion</li><li>• <b>Einseitige oder falsche Information</b></li></ul>



# Mimo takes care



# Attachment 2.0 at work



Aber hier hat Laura bestimmt Erfolg...



# Early starters...



# Digital immigrant Peter meets digital native Laura...



Shared attention ?

Eher nicht.



# Endlich mal wieder in Ruhe speisen...



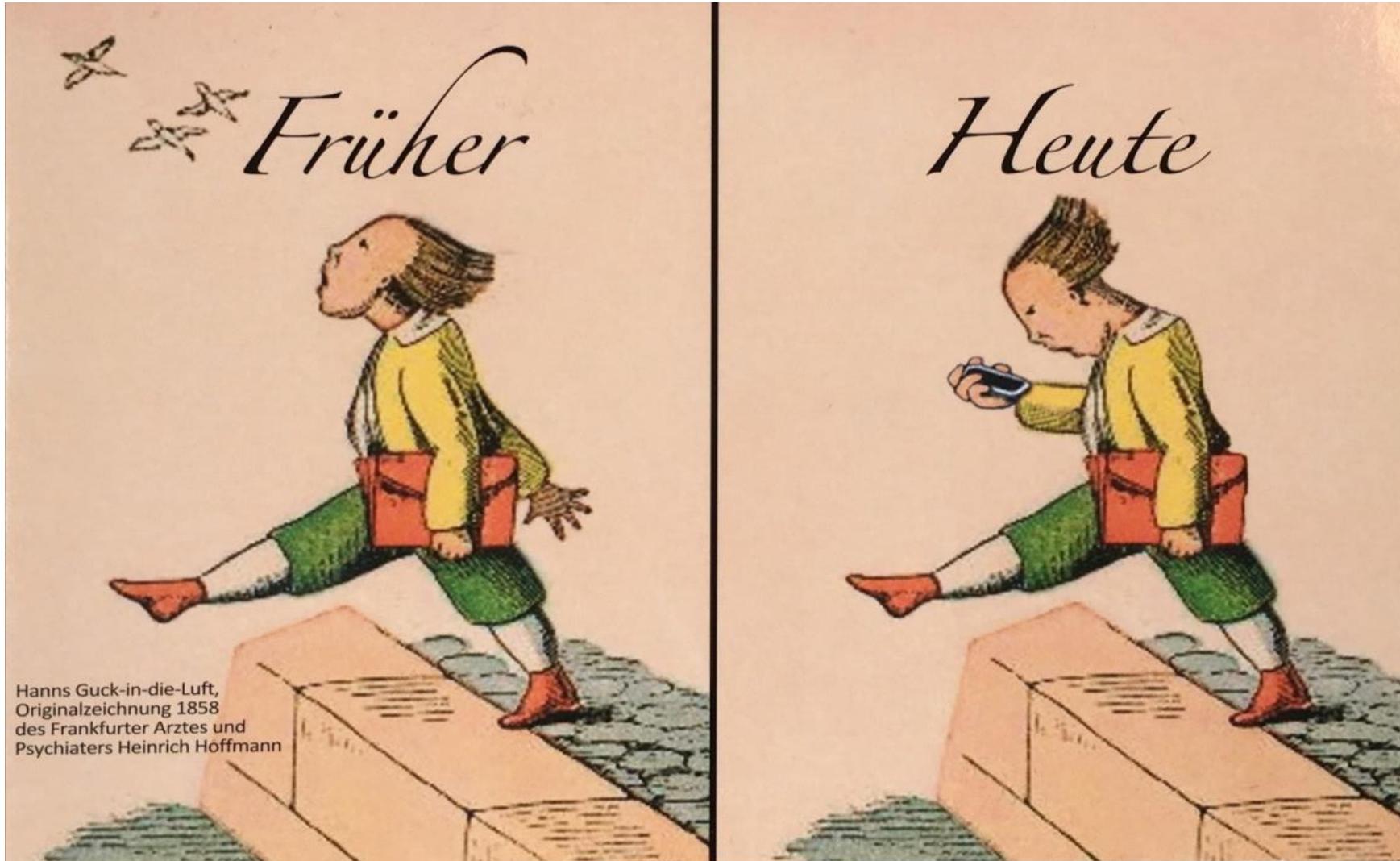
16

Bei 85-90% aller Kinder herrscht ein harmonisches und am gegenseitigen Austausch orientiertes Familienklima (FIM-Studie 2011)



# Heinrich Hoffmann 2.0

# Der Schulweg

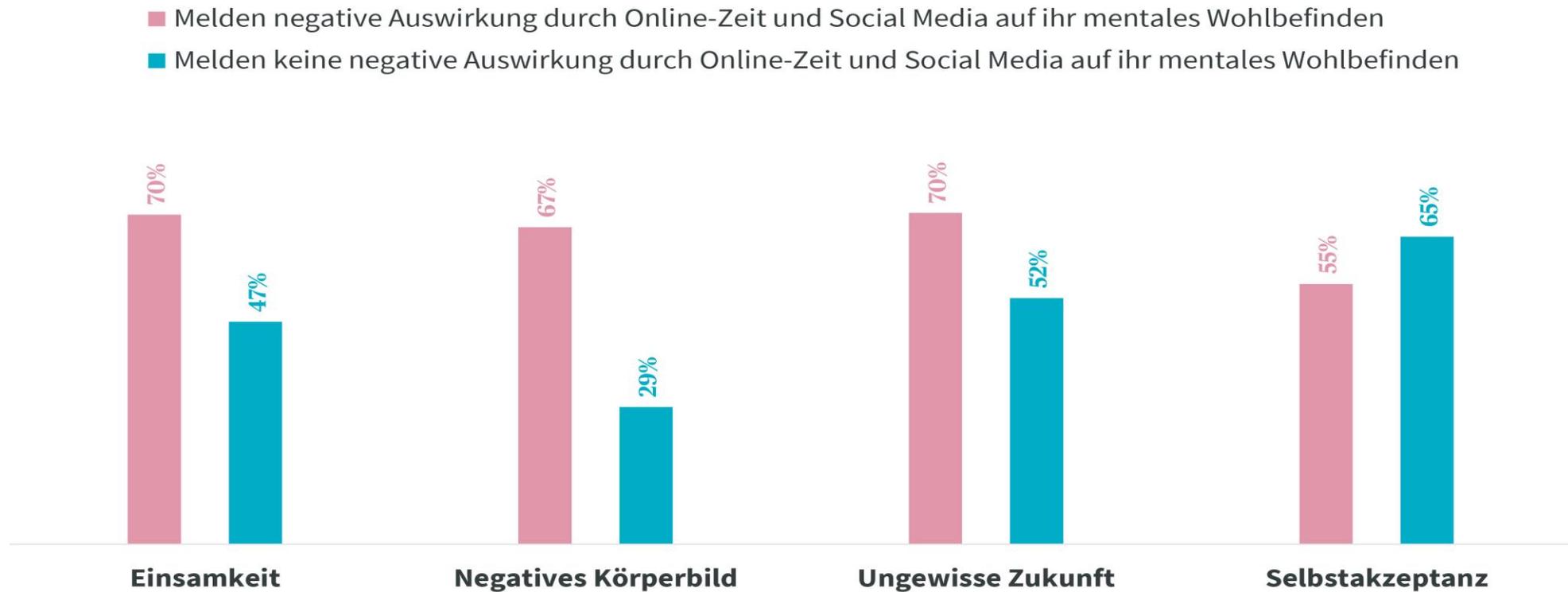


# Aufwachsen und Leben in einer digitalen Medienwelt 2

Chancen	Risiken
<ul style="list-style-type: none"><li>• Technologische Expertise und Kompetenz</li><li>• Berufliche Förderung, Karriereförderung</li><li>• Ratschläge/ Beratung (persönlich, gesundheitlich, sexuell)</li><li>• Bildung von speziellen Interessensgruppen, von Fan-Foren</li><li>• Gemeinsame Erfahrung mit örtlich entfernten anderen</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Ausbeutung persönlicher Information</b></li><li>• <b>Cyberbullying, Stalking, Belästigung</b></li><li>• Glücksspiel, finanzielle Betrügereien</li><li>• <b>Selbstverletzendes Verhalten (Selbstmord, Anorexie etc.)</b></li><li>• <b>Übergriffe in das Privatleben, Missbrauch privater Information</b></li><li>• Illegale Aktivitäten (Computerhacker, Terroristen)</li></ul>



## Mentales Wohlbefinden von Jugendlichen

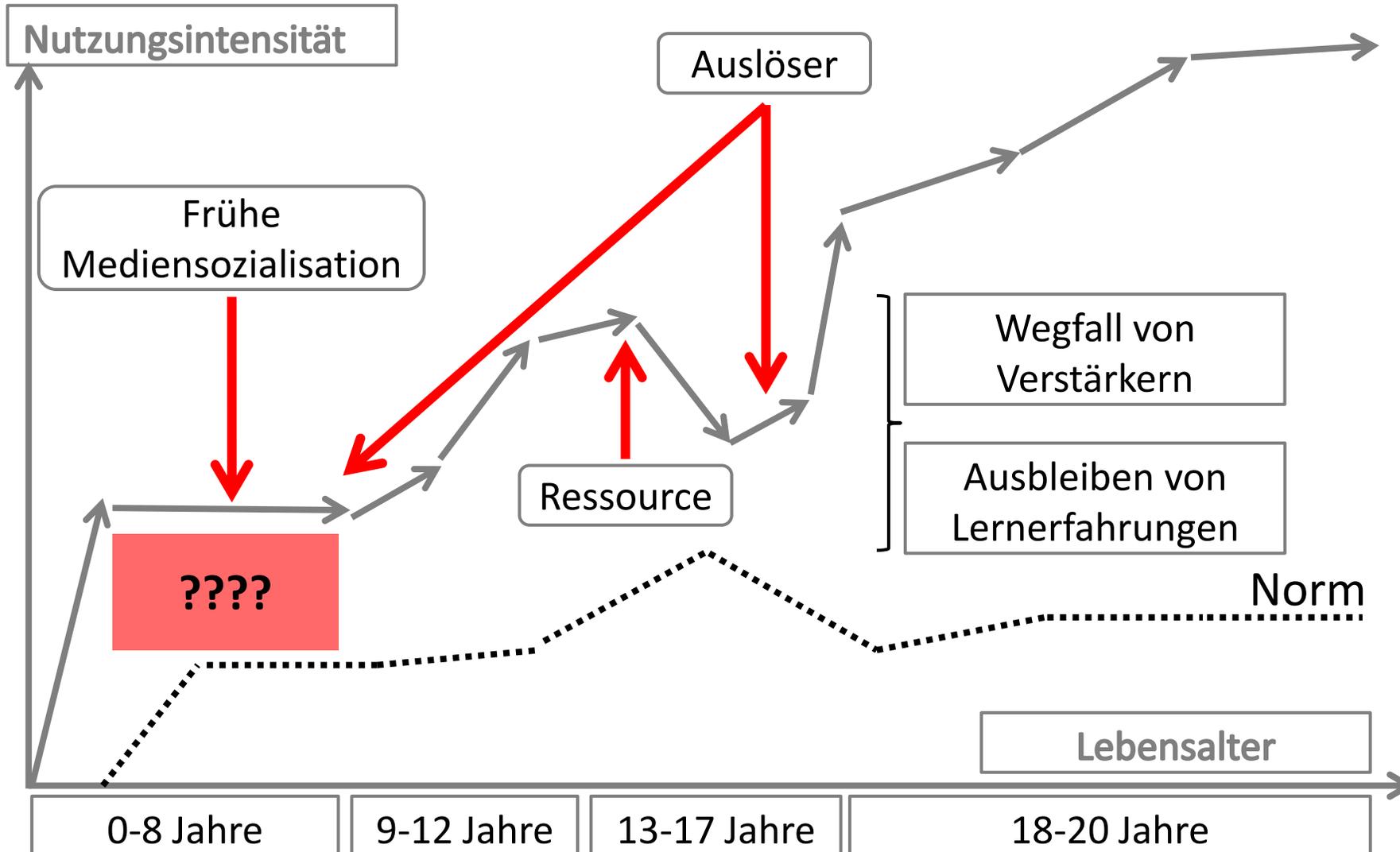


Prozentualer Anteil der global befragten Jugendlichen zwischen 18 und 24 Jahren

# Moderne Gesellschaftstheorien

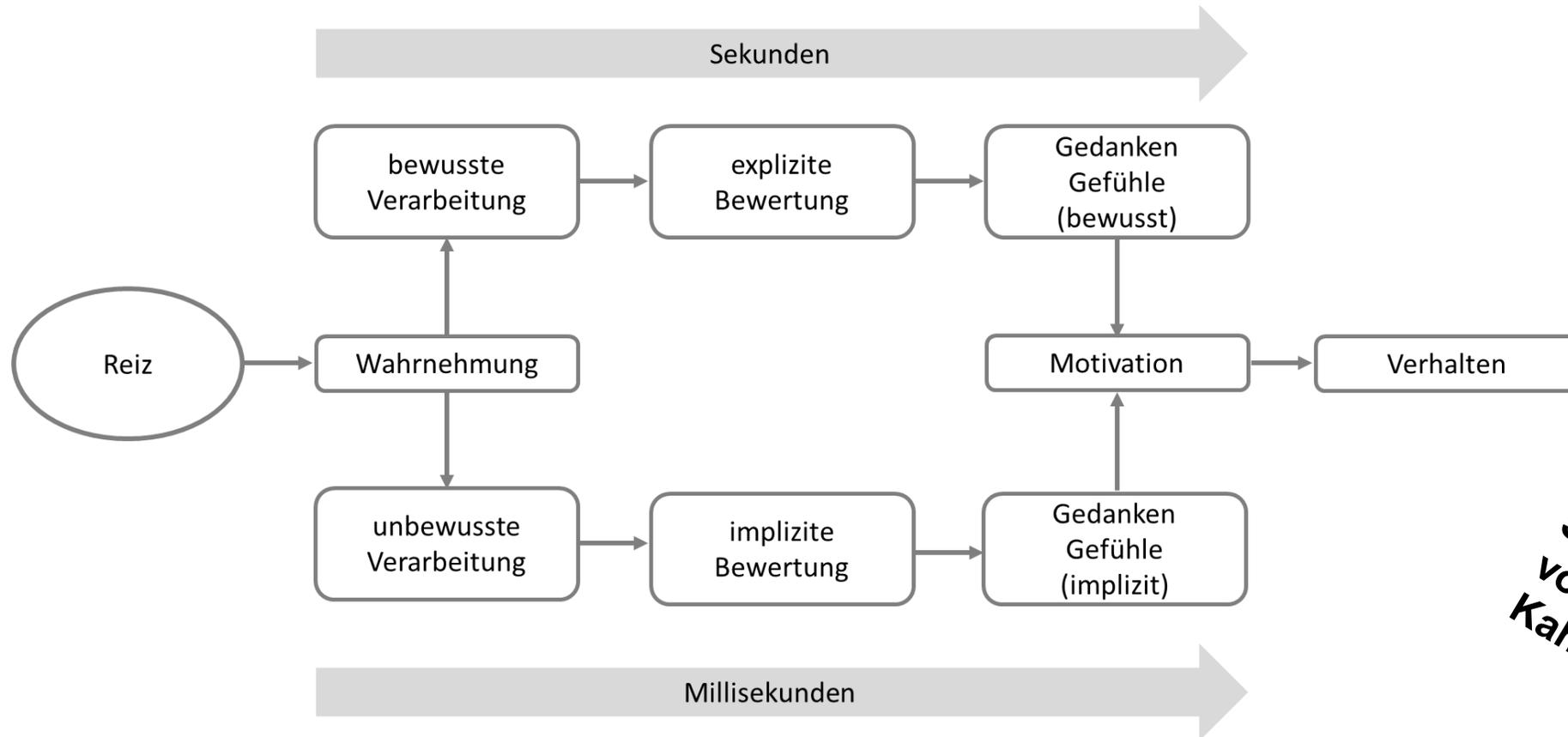
Modell	Autor(en)	Jahr	Psychodynamische Problematik
Risikogesellschaft Weltgesellschaft	U. Beck R. Stichweh	1992 2000	Angst Komplexität
Paranoide Gesellschaft	N. Freeman	2004	Angst
Liquide Gesellschaft	Z. Bauman	2004	Haltlosigkeit
Beschleunigungs- gesellschaft	H. Rosa, P. Glotz	1993; 2004	Beschleunigung
Computer- gesellschaft	D. Baecker	2008	Komplexität
Unbehagen in der Gesellschaft	H. Ehrenberg	2010	Angst

# MAKRO-ANALYSEN



## APPROACH-AVOIDANCE-VERFAHREN FÜR ABHÄNGIGKEITSERKRANKUNGEN

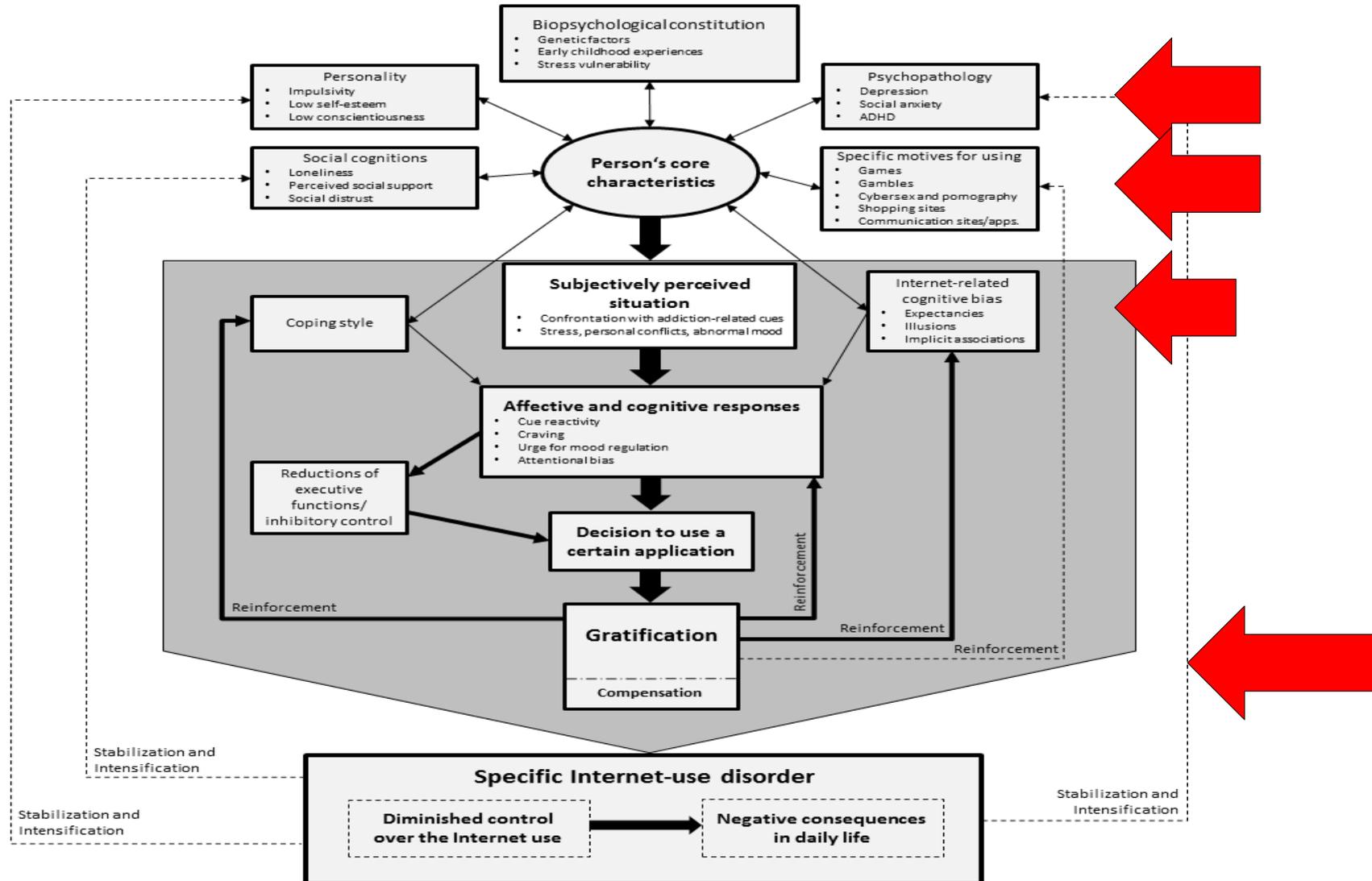
Basieren auf den Annahmen sog. Dualer Prozessmodelle der Informationsverarbeitung



Schöner Gruss  
von Daniel  
Kahneman

# I-Pace-model of internet related disorders

(Brand, Young, Maier, Wölfling, Potenza, 2017)

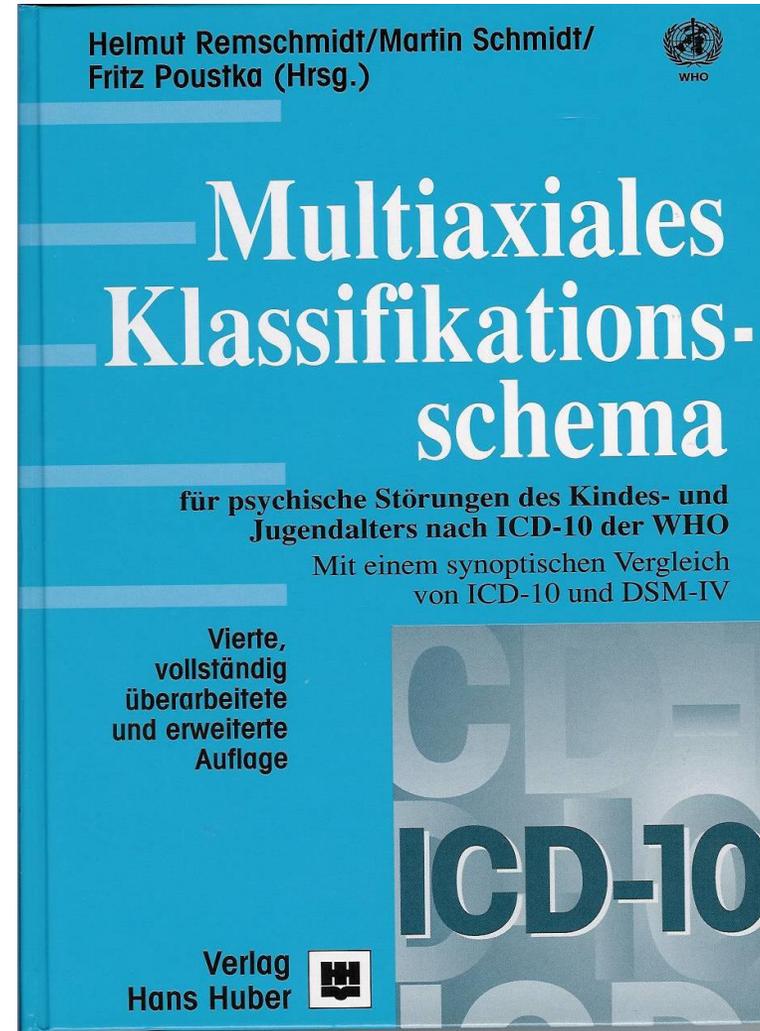


# Leitfrage: Wann kippen die Systeme?



# Zur Therapieplanung: «MAS»

1. Achse:  
Psychiatrische Störung
2. Achse:  
Teilleistungsstörungen
3. Achse:  
Intelligenz (-profil)
4. Achse:  
Somatische Störungen
5. Achse:  
abnorme psychosoziale  
Umstände
6. Achse:  
GAF/Schweregrad



## ANERKENNUNG DER „GAMING DISORDER“ DURCH DIE WHO (2019)

**ICD-11 for Mortality and Morbidity Statistics**

Search  [ Advanced Search ]

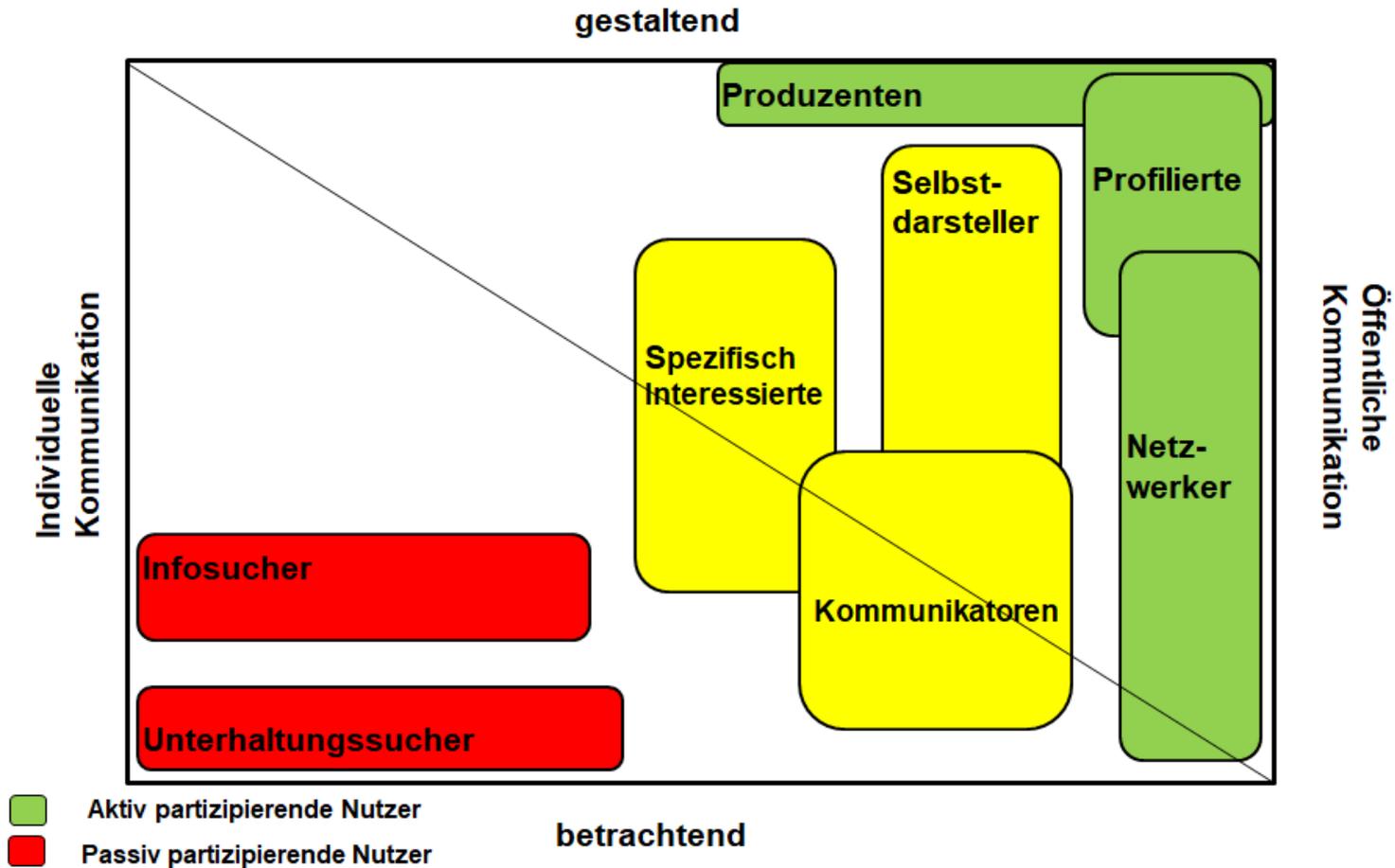
- ▶ 05 Endocrine, nutritional or metabolic diseases
- ▼ 06 Mental or behavioural disorders
  - ▶ Neurodevelopmental disorders
  - ▶ Schizophrenia or other primary psychotic disorders
  - ▶ Mood disorders
  - ▶ Anxiety and fear-related disorders
  - ▶ Obsessive-compulsive or related disorders
  - ▶ Disorders specifically associated with stress
  - ▶ Dissociative disorders
  - ▶ Bodily distress disorder
  - ▶ Feeding or eating disorders
  - ▶ Elimination disorders
  - ▼ Disorders due to substance use or addictive behaviours
    - ▶ Disorders due to substance use
    - ▼ Disorders due to addictive behaviours
      - ▶ 6D70 Gambling disorder
      - ▶ 6D71 Gaming disorder
      - 6D7Y Other specified disorders due to addictive behaviours
      - 6D7Z Disorders due to addictive behaviours, unspecified
    - ▶ Impulse control disorders
    - ▶ Disruptive behaviour or dissocial disorders
  - ▼ Personality disorders and related traits
    - ▶ Personality disorder
    - ▶ Prominent personality trait
  - ▶ Paraphilic disorders
  - ▶ Factitious disorders
  - ▶ Neurocognitive disorders
  - ▶ Mental or behavioural disorders associated with pregnancy, childbirth and the puerperium, not elsewhere classified
  - ▶ Secondary mental or behavioural syndromes
    - 6E8Y Other specified mental or behavioural disorders
    - 6E8Z Mental or behavioural disorders, unspecified



sections/codes in this section (BB20-BB2Z)

- Acute pericarditis (BB20)
- Chronic rheumatic pericarditis (BB21)
- Constrictive pericarditis (BB22)
- Cardiac tamponade (BB23)
- Haemopericardium (BB24)
- Pericardial effusion (BB25)
- Other specified pericarditis (BB2Y)
- Pericarditis, unspecified (BB2Z)

# („Patho“)Typologie der Nutzer des Web 2.0

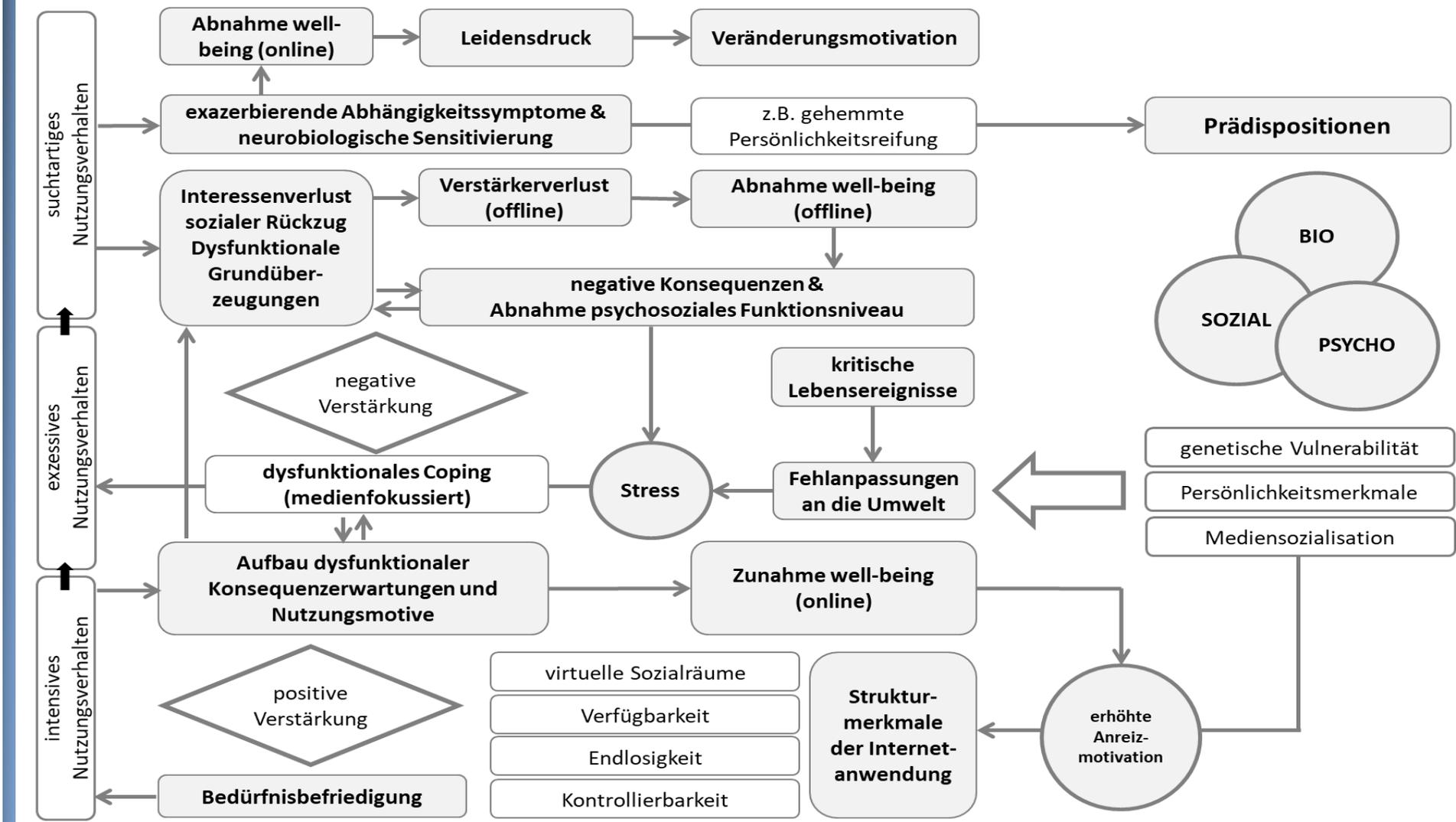


# Phenomenological subtypes

<b>ONLINE GAMING</b>	preoccupation with different online-games, mainly related to MMORPG's ( <b>M</b> assively <b>M</b> ultiplayer <b>O</b> nline <b>R</b> ole- <b>P</b> laying <b>G</b> ames)
<b>ONLINE GAMBLING</b>	preoccupation with different gambling sites (poker and other card-games, online-casinos, online betting)
<b>INFORMATION SEEKING</b>	excessively surfing the Internet for the gathering of irrelevant and superfluous information that doesn't affect one's life or interests directly
<b>ONLINE COMMUNITIES</b>	Pre-occupation with communication-based platforms (social networks; chats; message boards)
<b>ONLINE PORNOGRAPHY</b>	preoccupation with pornographic offers; excessively researching for pornographic material
<b>ONLINE SHOPPING</b>	excessive and uncontrolled buying of (superfluous) items

youtube

# INPRIS-MODELL | INTEGRATIVES PROZESSMODELL DER INTERNETSUCHT



# INPRIS-MODELL | INTEGRATIVES PROZESSMODELL DER INTERNETSUCHT

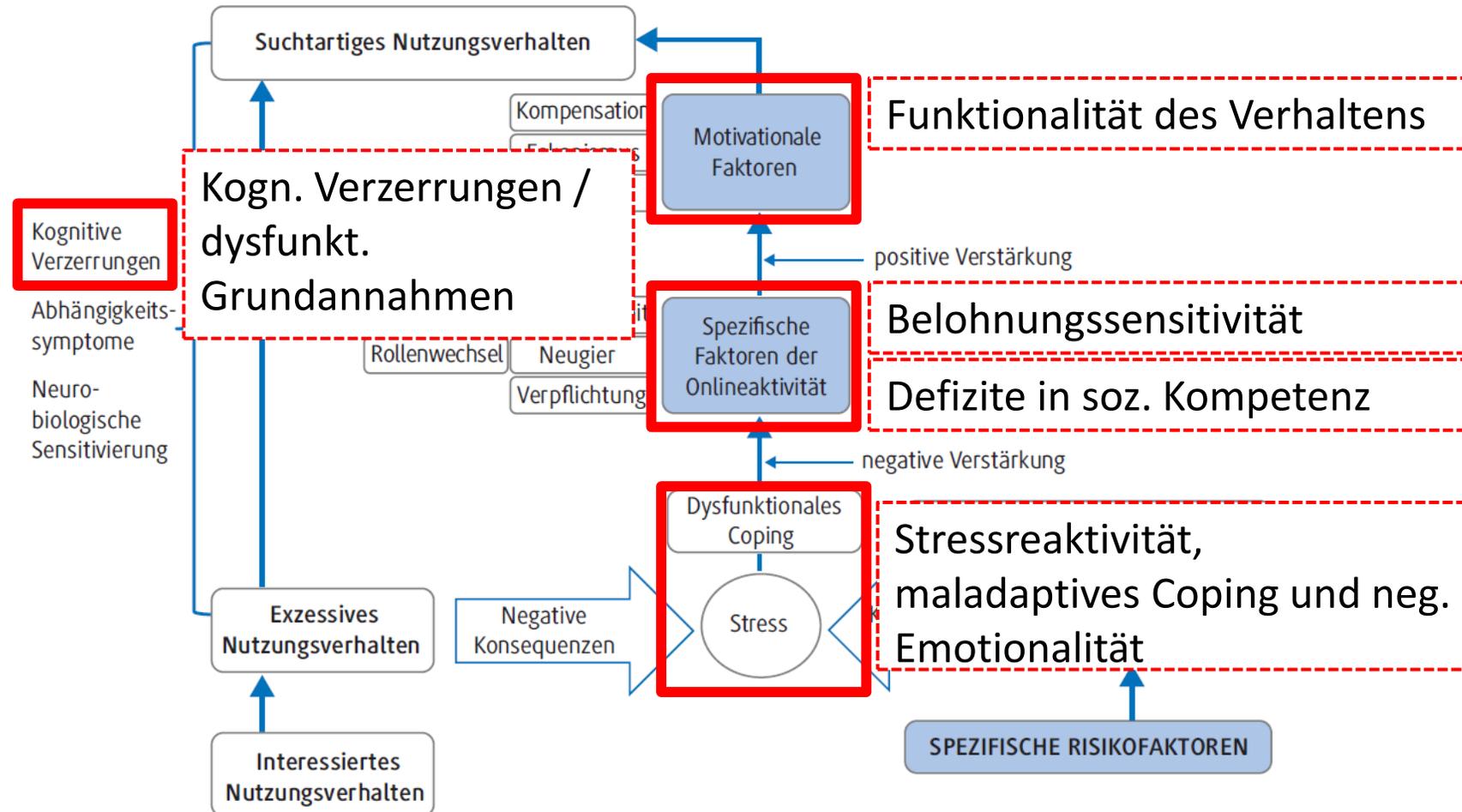


Abbildung aus: Müller, K.W. & Wölfling, K. (2017). Pathologischer Mediengebrauch und Internetsucht. Stuttgart: Kohlhammer

# Meta muss sich in den USA vor Gericht verantworten

*Dutzende Gliedstaaten behaupten, der Konzern habe zu einer Krise der psychischen Gesundheit von Jugendlichen in den Vereinigten Staaten beigetragen*

PHILIPP GOLLMER, SAN FRANCISCO

Meta wurde von Kalifornien und mehr als vierzig weiteren amerikanischen Gliedstaaten verklagt, weil der Social-Media-Konzern angeblich den Profit über das Wohlergehen von jungen Nutzerinnen und Nutzern stelle.

Der Konzern hat laut der Klage die Öffentlichkeit über die Schäden, die Facebook und Instagram bei Kindern und Jugendlichen hervorrufen könnten, getäuscht. Indem Meta ein Geschäftsmodell verfolge, das die auf seinen sozialen Netzwerken verbrachte Zeit zu maximieren versuche, habe der Konzern weiter zu einer Krise der psychischen Gesundheit von Jugendlichen beigetragen. Der Konzern habe seine Produkte zudem wissentlich an Kinder unter dreizehn Jahren vermarktet, obwohl diese die Plattformen sowohl laut den Richtlinien von Meta als auch laut Bundesgesetzen ohne Zustimmung der Eltern nicht verwenden dürften.

«Meta hat sich mächtige und noch nie da gewesene Technologien zunutze gemacht, um Jugendliche und Teenager zu verführen, stark zu involvieren und schliesslich zu umgarnen», so die Anwälte der Gliedstaaten in der Klage. «Sein

Motiv ist Profit, und in dem Bestreben, seine finanziellen Gewinne zu maximieren, hat Meta die Öffentlichkeit wiederholt über die erheblichen Gefahren seiner Social-Media-Plattformen getäuscht.»

Meta hält in einer Stellungnahme fest, dass es sich für die Sicherheit von Jugendlichen im Internet einsetze und mehr als dreissig Tools zur Unterstützung von Jugendlichen und ihren Familien eingeführt habe. «Wir sind enttäuscht, dass die Staatsanwälte diesen Weg gewählt haben, anstatt produktiv mit Unternehmen aus der gesamten Branche zusammenzuarbeiten, um klare, altersgerechte Standards für die vielen von Jugendlichen genutzten Apps zu schaffen», teilte der von Mark Zuckerberg geführte Konzern mit.

## Ursprung bei Whistleblowerin

Ihren Anfang nahm die Klage der Gliedstaaten im Herbst 2021, als die frühere Meta-Angestellte Frances Haugen rund 20 000 Kopien von Dokumenten über interne Vorgänge veröffentlichte. Zu den Anschuldigungen Haugens gehörte auch die Behauptung, dass der Konzern wissentlich junge Menschen gefährde. Haugen enthüllte eine interne Studie von

Instagram, die zeigte, dass viele jugendliche Mädchen, die die App nutzten, unter Depressionen und Ängsten im Zusammenhang mit ihrem Körperbild litten. Haugens Aussage vor dem Kongress wird in der nun eingereichten Klage zitiert.

**Dass so viele Staaten gemeinsam agieren, ist ungewöhnlich. Es zeigt, wie hoch der Schutz von Kindern im Internet gewichtet wird, auch über Parteigrenzen hinweg.**

Die Staatsanwälte argumentieren, dass Meta die gefährlichen Auswirkungen seiner sozialen Netzwerke auf junge Nutzerinnen und Nutzer weiterhin herunterspiele – trotz anderslautenden, internen Belegen. Weiter wird Meta vorgeworfen, Daten von unter dreizehn Jahre alten Personen zu sammeln, obwohl deren Eltern der Nutzung der Plattformen nicht zuge-

stimmt hätten. Weiter wird auf Konten auf Facebook und Instagram hingewiesen, die sich an Kinder richten würden. Darunter solche für Spielzeug wie Hot Wheels und Lego oder für Fernsehsendungen wie «Paw Patrol» und «Bluey».

Die Klage wurde am Dienstag von dreiunddreissig Gliedstaaten in Kalifornien eingereicht. Gleichzeitig haben acht weitere Gliedstaaten sowie Washington (DC) separate Klagen mit ähnlichem Wortlaut eingereicht. Dass so viele Gliedstaaten gemeinsam agieren, ist ungewöhnlich. Es zeigt, wie hoch der Schutz von Kindern im Internet gewichtet wird, auch über die Parteigrenzen hinweg. Das koordinierte Vorgehen erinnert an die Bemühungen im Kampf gegen Big Tobacco und Big Pharma.

## Unter erhöhter Beobachtung

Meta, aber auch andere Social-Media-Konzerne wie Snap und Tiktok, sehen sich in den USA mit Dutzenden von Beschwerden und Klagen konfrontiert, die sie beschuldigen, dass Jugendliche und junge Erwachsene aufgrund ihrer Sucht nach sozialen Netzwerken unter Angstzuständen, Depressionen, Essstörungen und Schlaflosigkeit litten. Zu ihrer Ver-

teidigung führen die Konzerne an, dass sie Ressourcen zur Unterstützung von jungen Menschen zur Verfügung stellten und die Klagen in unzulässiger Weise versuchen würden, Inhalte zu regulieren.

Im März etwa wurde Meta in Arkansas wegen ähnlicher Vorwürfe, wie sie in der nun in Kalifornien eingereichten Klage aufgeführt werden, verklagt. In Tennessee wird versucht, Tiktok zum Vorlegen von internen Dokumenten über die Auswirkungen seines sozialen Netzwerks auf die psychische Gesundheit von Jugendlichen zu zwingen. Ob es im Anschluss zu einer Klage kommt, ist unklar.

Auch die Gesetzgeber in den Gliedstaaten versuchen, die potenziellen Gefahren von sozialen Netzwerken für junge Menschen zu begrenzen. New York erwägt, die Regelung einzuführen, dass die Konzerne proaktiv eine Erlaubnis einholen müssen, wenn Kinder in der Nacht ihr Produkt nutzen möchten. In Utah wurden Massnahmen ergriffen, die durchsetzen wollen, dass Social-Media-Plattformen das Alter der Nutzerinnen und Nutzer überprüfen müssen. Zudem wurden für Personen unter achtzehn Jahren spezielle Beschränkungen eingeführt, etwa dass über Nacht Benachrichtigungen unterbunden werden müssen.



# No evidence that Chinese playtime mandates reduced heavy gaming in one segment of the video games industry

Received: 25 November 2022

Accepted: 27 June 2023

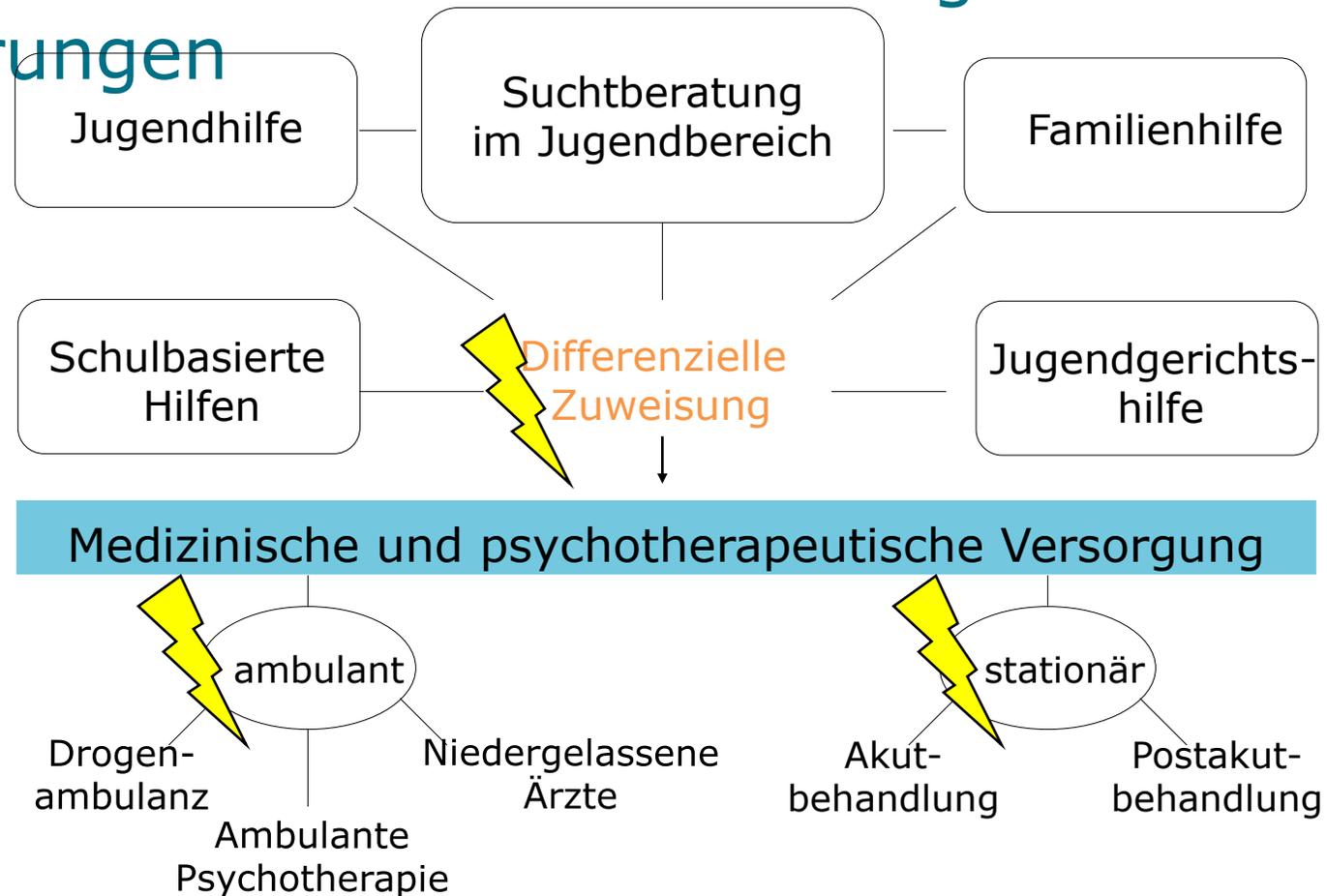
Published online: 10 August 2023

Check for updates

David Zendle <sup>1</sup>✉, Catherine Flick <sup>2</sup>, Elena Gordon-Petrovskaya <sup>1</sup>,  
Nick Ballou <sup>3</sup>, Leon Y. Xiao <sup>4</sup> & Anders Drachen <sup>1,5</sup>

Governments around the world are considering regulatory measures to reduce young people's time spent on digital devices, particularly video games. This raises the question of whether proposed regulatory measures would be effective. Since the early 2000s, the Chinese government has been enacting regulations to directly restrict young people's playtime. In November 2019, it limited players aged under 18 to 1.5 hours of daily playtime and 3 hours on public holidays. Using telemetry data on over seven billion hours of playtime provided by a stakeholder from the video games industry, we found no credible evidence for overall reduction in the prevalence of heavy playtime following the implementation of regulations: individual accounts became 1.14 times more likely to play heavily in any given week (95% confidence interval 1.139–1.141). This falls below our preregistered smallest effect size of interest (2.0) and thus is not interpreted as a practically meaningful increase. Results remain robust across a variety of sensitivity analyses, including an analysis of more recent (2021) adjustments to playtime regulation. This casts doubt on the effectiveness of such state-controlled playtime mandates.

# Beratungs- und Behandlungsangebote für Jugendliche mit substanzbezogenen Störungen



## Übergeordnetes Behandlungsziel

- **Abstinenz; adäquate Lösung altersspezifischer Entwicklungsaufgaben**

## Teilziele

- dauerhafter Verzicht auf die konsumierte Substanz (Abstinenz); Reduzierung des Substanzkonsums als Zwischenziel
- Klärung bahrender Mechanismen des Cravings und der Rückfallgefährdung
- Überwindung des suchtbezogen eingeeengten Denkens und Handelns
- Reduzierung der Häufigkeit und Schwere von Rückfällen
- **Behandlung der komorbiden psychischen Störungen entlang der Leitlinien der jeweiligen Diagnosegruppen**

## Psychische Störungen

### Übergeordnetes Behandlungsziel

- **Abstinenz; adäquate Lösung altersspezifischer Entwicklungsaufgaben**

### Teilziele

- dauerhafter Verzicht auf die konsumierte Substanz (Abstinenz); Reduzierung des Substanzkonsums als Zwischenziel
- Klärung bahrender Mechanismen des Cravings und der Rückfallgefährdung
- Überwindung des suchtbewogen eingegengten Denkens und Handelns
- Reduzierung der Häufigkeit und Schwere von Rückfällen
- **Behandlung der komorbiden psychischen Störungen entlang der Leitlinien der jeweiligen Diagnosegruppen**

## Somatische Störungen

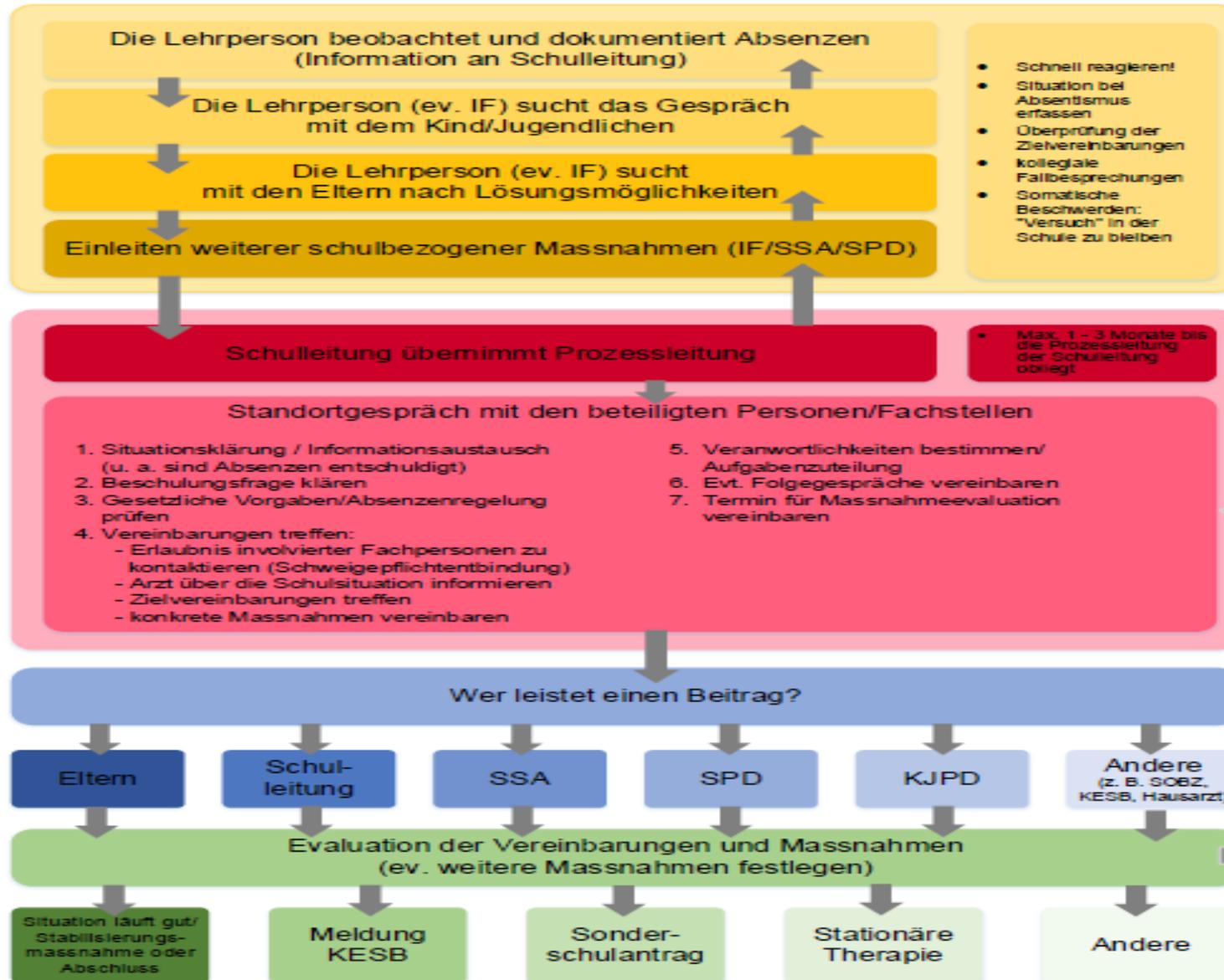
### Ziel

- Bei kardiovaskulären Störungen, chronischen Infektionen (Hepatitis C, HIV etc.), Leberfunktionsstörungen sowie Störungen im ophthalmologischen und HNO-Bereich ist eine medizinische Behandlung dieser Störungen als Weiterführung der Akutbehandlung und im Sinne einer Sekundärprophylaxe angezeigt.

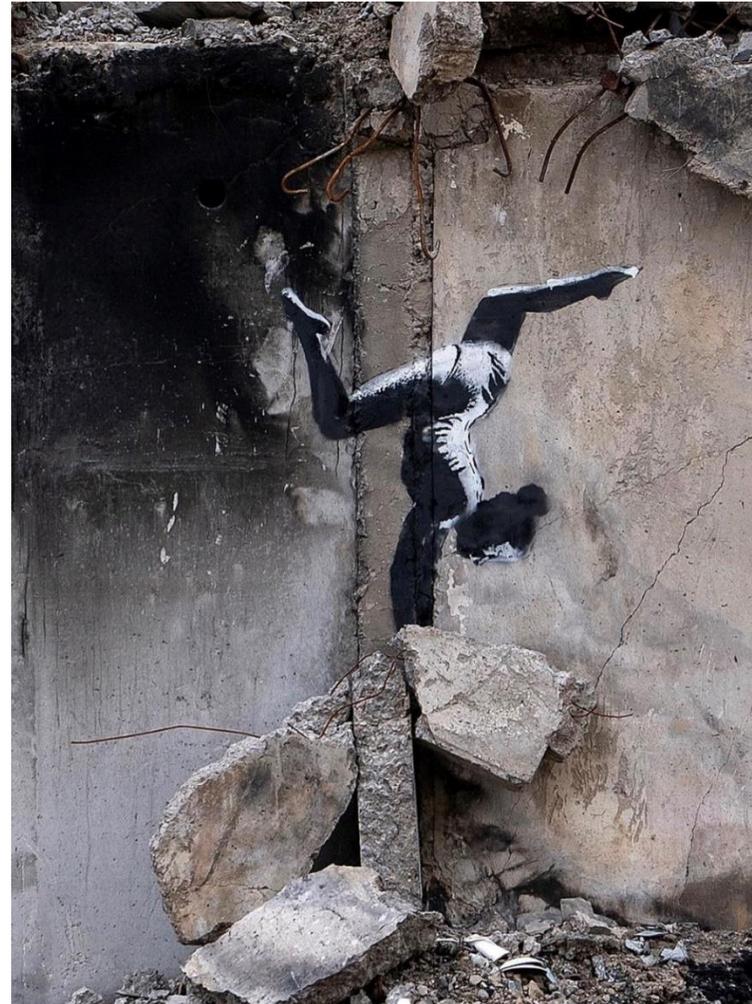
# DIE INTERVENTION STICA



Indikationsstellung	Diagnose   Komorbidität
	psychosoziale Ressourcen
Probatorik	Motivationsabklärung
	Motivationsförderung
	Zielvereinbarung
Intervention	Psychoedukation
	Verhaltensanalysen
	kognitives Umstrukturieren
	Emotionsdiskrimination
	Soziales Kompetenztraining
Rückfallprophylaxe	Exposition
	Notfallpläne



# Zukunftsfragen...



# DAS PROJEKT IBS<sub>FEMME</sub>

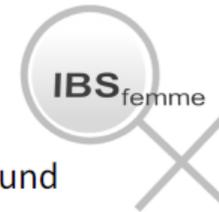


Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses  
des Deutschen Bundestages

Internetbezogene Störungen  
bei weiblichen Betroffenen:  
Nosologische Besonderheiten und  
deren Effekte auf die  
Inanspruchnahme von Hilfen (IBS<sub>femme</sub>)



Abschlussbericht zum Projekt ZMVI1-2517FSB804

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses  
des Deutschen Bundestages

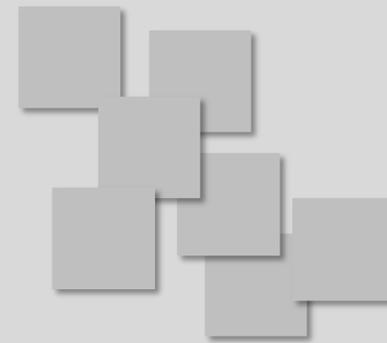
Stand: 31.07.2019

Seite 1 von 74



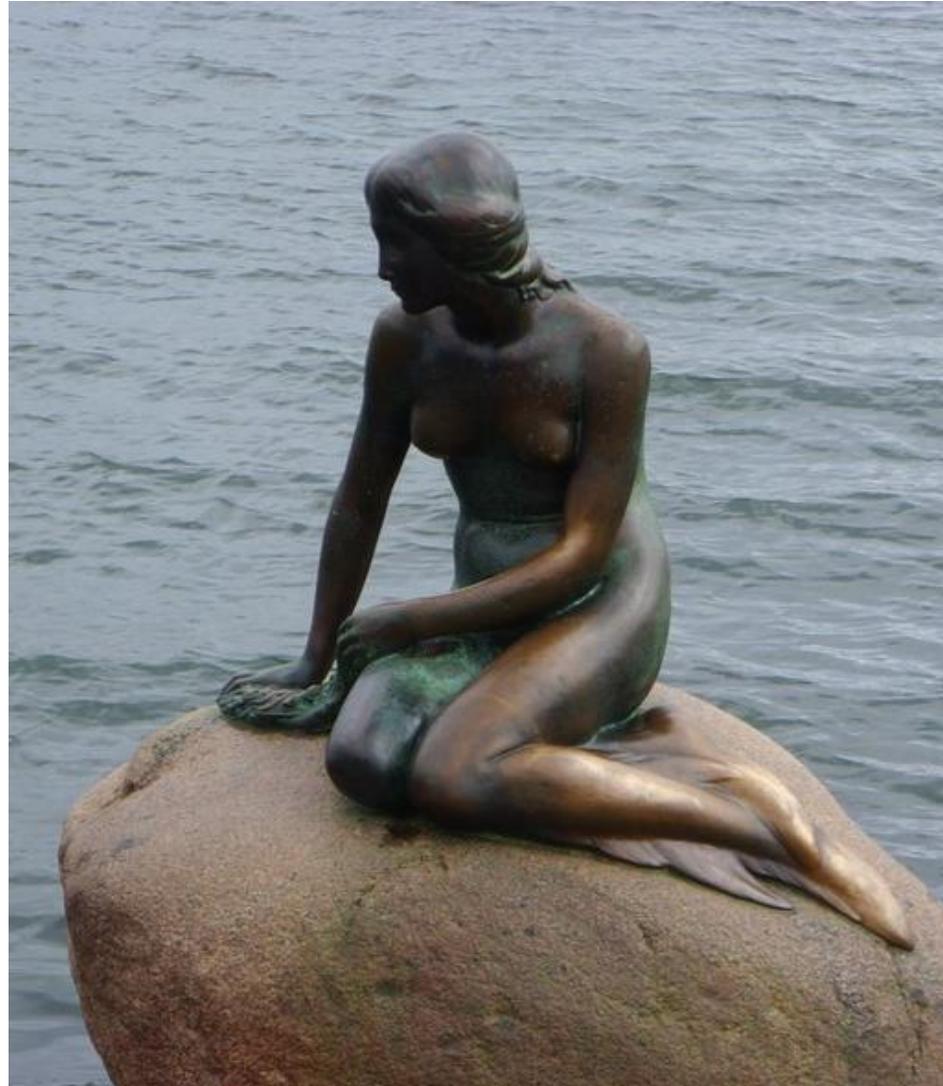
# Internetnutzungsstörungen bei weiblichen Betroffenen: Vorstellung des Empowerment-Beratungsleitfadens „net\*WORKOUT“

Lisa Mader & Dr. Kai W. Müller | Dipl.-Psych.  
Ambulanz für Spielsucht, Universitätsmedizin Mainz  
lisa.mader@unimedizin-mainz.de  
kai.mueller@unimedizin-mainz.de



Input im Rahmen des 12. Symposiums des  
Fachverband Medienabhängigkeit e.V., 31. Mai 2023, Aschaffenburg

# Wieder die analoge kleine Meerjungfrau 1.0 ?



# Oder die kleine Medienjungfrau 2.0 ?



# Sie kann/wird/muss/darf beides sein!







## Epidemiologie – Symptombelastung bei Computerspielsucht



Subscale of Youth Self-Report	IGD- group ( <i>M, SD</i> )	at risk gamers ( <i>M, SD</i> )	healthy gamers ( <i>M, SD</i> )	non-gamers ( <i>M, SD</i> )	main effect ( <i>F, η<sup>2</sup>, p</i> )
Anxious-depressed	8.35 (7.38) <sup>1</sup>	6.45 (5.33) <sup>2</sup>	4.44 (4.45) <sup>3</sup>	5.48 (4.45) <sup>4</sup>	58.57; .028, <i>p</i> <.001
Withdrawn-depressed	5.95 (4.62) <sup>1</sup>	4.36 (3.39) <sup>2</sup>	2.90 (2.64) <sup>3</sup>	3.14 (2.73) <sup>4</sup>	73.08; .030, <i>p</i> <.001
Somatic complaints	5.34 (5.69) <sup>1</sup>	3.67 (3.88) <sup>2</sup>	2.57 (2.78) <sup>3</sup>	3.21 (3.26) <sup>2</sup>	37.38; .023, <i>p</i> <.001
Social problems	6.22 (5.64) <sup>1</sup>	4.58 (3.88) <sup>2</sup>	2.90 (2.61) <sup>3</sup>	2.99 (2.60) <sup>3</sup>	59.89, .037, <i>p</i> <.001
Thought problems	7.26 (6.31) <sup>1</sup>	4.96 (4.30) <sup>2</sup>	3.09 (3.14) <sup>3</sup>	2.30 (3.15) <sup>3</sup>	53.76, .037, <i>p</i> <.001
Attention problems	8.44 (4.54) <sup>1</sup>	6.87 (3.53) <sup>2</sup>	5.04 (3.17) <sup>3</sup>	5.34 (3.40) <sup>4</sup>	76.92, .029, <i>p</i> <.001
Rule-breaking behavior	10.47 (7.38) <sup>1</sup>	7.34 (4.91) <sup>2</sup>	4.43 (3.87) <sup>3</sup>	4.22 (3.85) <sup>3</sup>	69.92, .059, <i>p</i> <.001
Aggressive behavior	14.29 (9.03) <sup>1</sup>	10.07 (6.29) <sup>2</sup>	6.71 (5.08) <sup>3</sup>	6.87 (5.26) <sup>3</sup>	92.41, .047, <i>p</i> <.001

Danke für Ihre Aufmerksamkeit!

