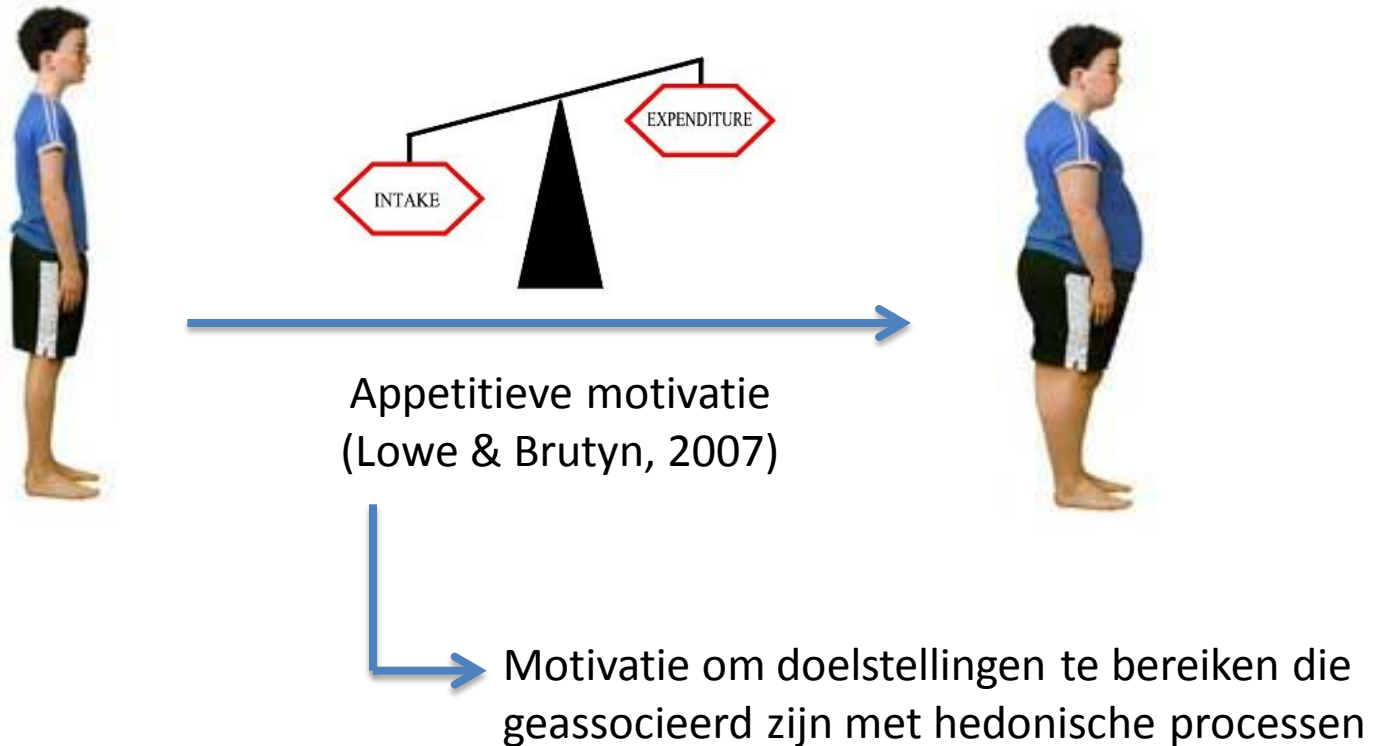


BIS en BAS bij kinderen van 0 – 6 jaar: de constructie van een observatiemaat

Laura Vandeweghe*, Sandra Verbeken, Ellen Moens, & Caroline Braet

Obesitas epidemie



Homeostatische honger

“The result of the prolonged absence of energy intake”

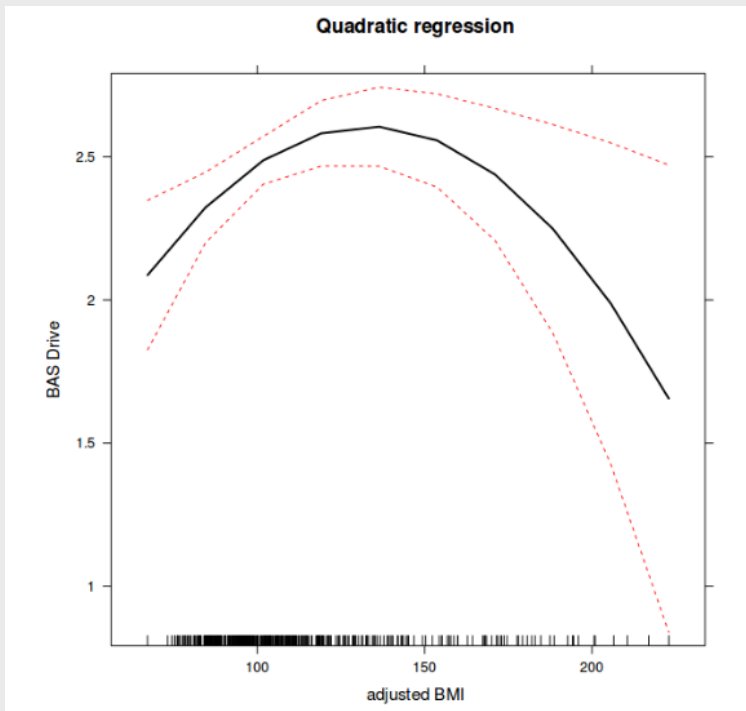


Hedonische honger

“The drive to eat palatable foods in the absence of energy need”

- Individuele verschillen in de sensitiviteit voor ‘food reward’:
 - sensorisch plezier geassocieerd met eten
 - de mate waarin voedsel de motivatie ontlokt om te eten
- Reward Sensitivity gelinkt met:
 - Sterkere craving naar voedsel
(Franken & Muris, 2005)
 - Voorkeuren voor zoete en vette voeding
(Davis, Pette, Levitan et al., 2007)
 - Grotere inname van voedsel in labstudies
(Epstein, Temple, Neaderhiser et al., 2007)
 - Zwaarder gewicht bij volwassenen en kinderen
(Temple, Legierski, Giacomelli, Salvy, & Epstein, 2008)

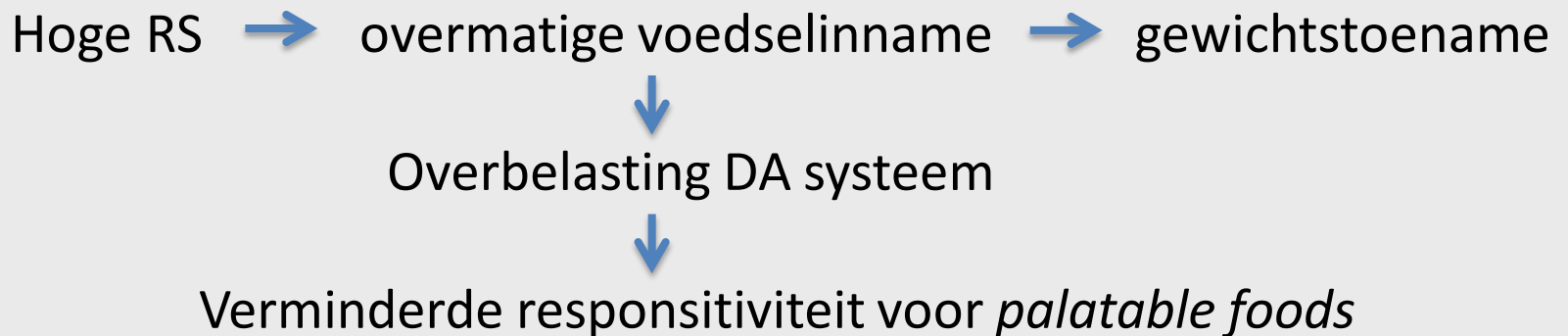
- How is reward sensitivity related to bodyweight in children?
(Verbeken, Braet, Lammertyn, Goossens, Moens, 2012)



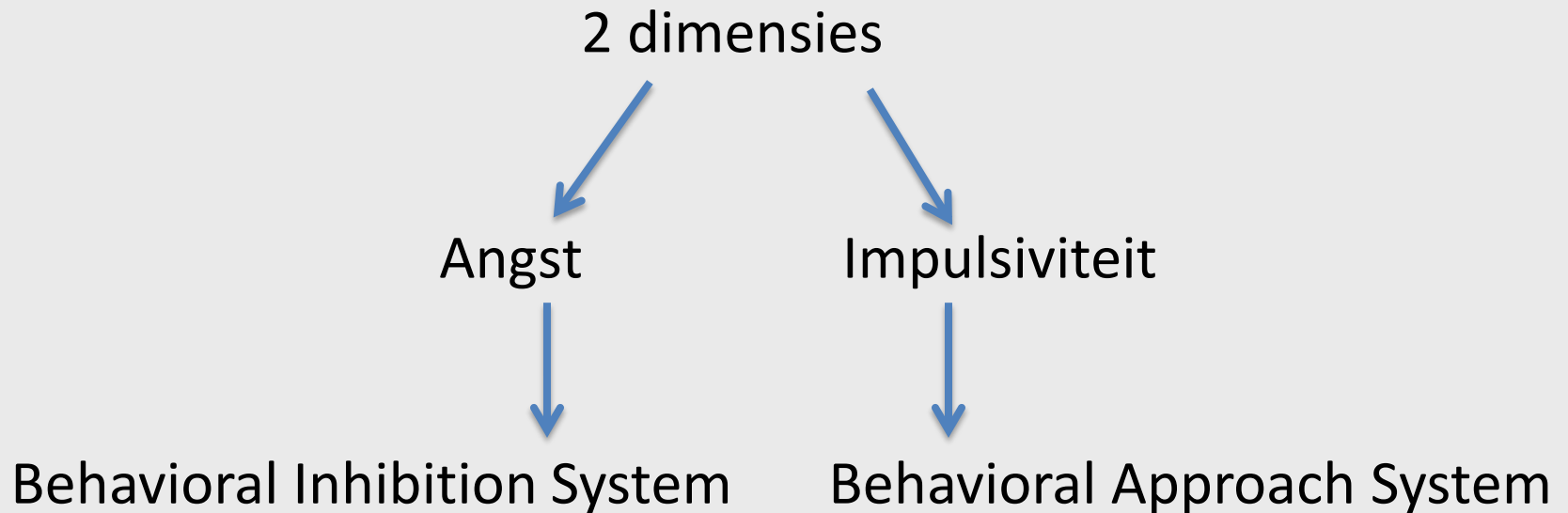
- Verhoogde mate van Reward Sensitivity bij kinderen met overgewicht
- Verminderde mate van Reward Sensitivity bij obese kinderen

Evidentie voor het *dynamic vulnerability (DV)* model voor obesitas

- RS verandert over tijd ten gevolge van overeten.
- Een hoge RS is een risicofactor is voor hoge voedselinname bij individuen met normal gewicht.

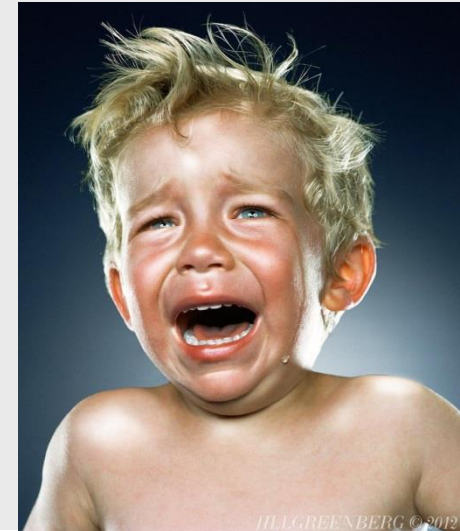


Persoonlijkheidstheorie van Gray (1972, 1981)



Behavioral Inhibition System (BIS)

- Reguleert aversieve motivatie
 - Verantwoordelijk voor ervaren van negatieve gevoelens:
 - Angst
 - Frustratie
 - verdriet
 - Sensitief voor:
 - Straf
 - Nieuwigheid
- **BIS activatie veroorzaakt inhibitie van gedrag dat leidt tot een negatieve uitkomst**



Behavioral Approach System (BAS)

- Reguleert appetitieve motivatie
- Verantwoordelijk voor het ervaren van positieve gevoelens:
 - Hoop
 - Opgetogenheid
 - Geluk
- Sensitief voor beloning

→ **BAS activatie veroorzaakt “movement toward goals”**



BIS/BAS scales (Carver & White, 1994)

- 20 items
- BIS (7 items): unidimensioneel karakter
 - Zelfs wanneer mij iets vervelends staat te wachten, ben ik meestal niet bang of zenuwachtig.
 - Ik kan niet zo goed tegen kritiek of uitbranders.
 - Ik voel mij bezorgd of ontdaan wanneer ik denk of weet dat iemand boos op mij is.

BIS/BAS scales (Carver & White, 1994)

- BAS
 - Fun seeking (4 items)
 - Verlangen naar nieuwe beloningen
 - De wil om een potentieel belonende gebeurtenis te benaderen op het moment zelf.
 - Vb: Ik ben altijd bereid iets nieuws te proberen als ik denk dat het leuk kan zijn.
 - Drive (4 items)
 - Het aanhoudend achternazitten van gewenste doelstellingen.
 - Vb: Ik doe alles om te krijgen wat ik hebben wil.
 - Reward responsiveness (5 items)
 - Items die focussen op positieve reacties bij het anticiperen op beloning
 - Vb: Als ik ergens goed in ben, wil ik dat graag blijven doen.

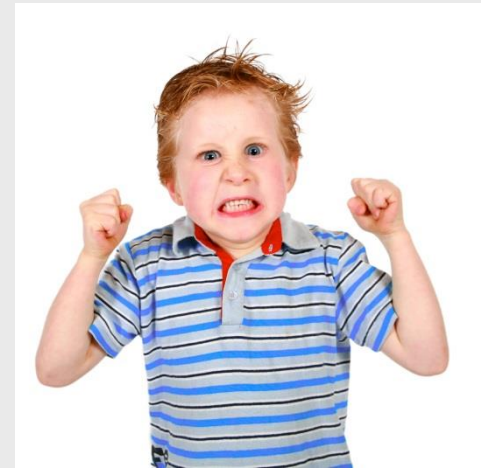
BIS/BAS kindversie (Muris, Meesters, de Kanter, & Timmerman, 2005)

- PCA met Oblique rotatie → geen 4-factoren structuur
- 2 factoren: BIS & BAS
- Kinderen van 8-12 jaar

BIS/BAS ouderversie

The Lab-TAB (Laboratory Temperament Assessment Battery)

- Gestandaardiseerd instrument om het temperament bij jonge kinderen te observeren in het lab.
- Bestaat uit verschillen episoden die alledaagse situaties simuleren waarin men betrouwbaar individuele verschillen kan observeren in de uiting van emoties, toenadering/vermijding, enz.
- Episodes
 - Angst
 - Uitbundigheid
 - Stress — Verdriet/ontgoocheling
 - ... — Woede/Frustratie



Episode 1: Voor wat hoort wat.

- Episode
 - Kind krijgt een begeerd goed (vb. snoep) wanneer hij/zij een lastige doorzettingstaak volbrengt.
- Items
 - Als ik iets wil, doe ik er meestal alles aan om het te krijgen.
 - Ik doe echt alles om te krijgen wat ik hebben wil.
 - Als ik iets wil hebben, laat ik me door niemand tegenhouden.
 - Als ik een kans zie om iets te krijgen wat ik hebben wil, ga ik er meteen op af.

Episode 1: Voor wat hoort wat.

- Te scoren variabelen
 - Tijdsspanne dat het kind kralen sorteert
 - Latentietijd beginnen sorteren
 - Latentietijd wanneer het kind voor de eerste keer stopt
 - Aantal kralen die gesorteerd zijn
 - Baseline State
 - ...



Episode 2:

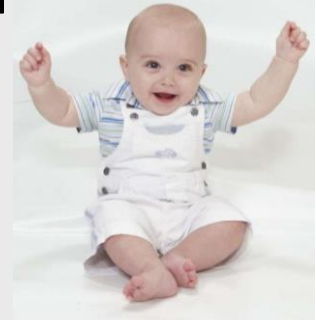
- Episode
 - Kind krijgt een eenvoudige taak. Wanneer het kind daarin slaagt krijgt het een begeerd goed.
- Items
 - Als ik krijg wat ik hebben wil, voel ik opgewonden en vol energie.
 - Als er iets goed met mij gebeurt, maakt me dat echt super-blij.
 - Als ik een kans zie om iets te krijgen wat ik hebben wil, raak ik meteen opgewonden.

Episode 2:

- Te scoren variabelen
 - Maat van opgewonden zijn..
 - .. wanneer de taak uitgelegd is
 - .. wanneer het kind het doel bereikt heeft
 - Blijdschap wanneer het kind het doel bereikt heeft

Episode 3: Winnaar!

- Episode
 - Kind en moeder spelen een wedstrijd tegen elkaar. Het kind wint.
- Items
 - Ik zou erg opgewonden raken, als ik een wedstrijd zou winnen.
 - Als ik ergens goed in ben, wil ik dat graag blijven doen
- Te scoren variabelen
 - Blijdschap wanneer het kind gewonnen is.
 - Mate waarin het kind wil blijven spelen.



Moeilijkheden

- Fun seeking schaal:
 - Ik doe dingen vaak alleen maar omdat ze me leuk lijken.
 - Ik heb het heel erg nodig om spannende en opwindende dingen mee te maken.
 - Ik heb altijd zin om iets nieuws te proberen, als ik denk dat het leuk zal zijn.
 - ~~Ik doe vaak dingen zonder erbij na te denken.~~

Bedankt voor uw aandacht!

Laura.Vandeweghe@Ugent.be