**2. W. van Dijk, Virtuele marteling' schokt daders (28 – 12 – 2007)**

*Wetenschappers hebben een van de meest controversiële onderzoeken uit de sociale wetenschappen herhaald: het zogenoemde* [*Milgram-experiment*](http://nl.wikipedia.org/wiki/Experiment_van_Milgram)*. Dit keer waren de 'slachtoffers' echter geen levende proefpersonen, maar figuren in een computerspel, zo meldt het blad* [*Nature*](http://www.nature.com/news/2006/061218/full/061218-17.html)*.*

Sociaal-psycholoog Stanley Milgram droeg zijn proefpersonen in een beroemd geworden experiment in 1963 op om hun slachtoffers steeds zwaardere elektrische schokken toe te dienen als die een verkeerd antwoord gaven op vragen. De schokken werden niet werkelijk toegediend, maar de proefpersonen wisten dat niet: zij hoorden hun 'slachtoffers' schreeuwen van de pijn en smeken om genade.



Desondanks ging een deel van de proefpersonen op bevel door met het toedienen van schokken, soms tot het niveau waarop dat in werkelijkheid dodelijk zou zijn. Het experiment zou aantonen dat veel mensen gevoelig zijn voor autoriteiten.

**Virtueel**

Een groep wetenschappers heeft het omstreden experiment nu [herhaald](http://www.plosone.org/article/fetchArticle.action?articleURI=info%3Adoi%2F10.1371%2Fjournal.pone.0000039). Het 'slachtoffer' was dit keer echter een driedimensionaal model van een vrouw op een computerscherm. Een deel van de proefpersonen kon de vrouw daadwerkelijk zien als de 'schokken' werden toegediend, de rest kon alleen via tekstberichten met haar communiceren.

**Onderscheid**

Van de proefpersonen die de vrouw konden zien, zei de helft na afloop te hebben overwogen met het experiment te stoppen, hoewel ze wisten dat hun slachtoffer niet echt bestond. Enkelen deden dat daadwerkelijk. Veel van de proefpersonen vertoonden gedurende het experiment tekenen van stress, zoals zweethanden en een versnelde hartslag.

Volgens de onderzoekers toont het experiment aan dat niet alle gedeelten van de hersenen het onderscheid tussen werkelijkheid en 'virtual reality' goed kunnen maken. Daardoor zouden computersimulaties ook geschikt zijn om andere omstreden sociaal-wetenschappelijke experimenten te doen, menen zij.

Bron: NU.nl/Wieland van Dijk