

## Vergeben und nicht vergelten

Der Täter von Christ Church bekam für seine Terrortat in Neuseeland eine lebenslange Haftstrafe verhängt. Es hieß, dass dieses Strafmaß, das es vorher in dem Inselstaat so noch nicht gegeben hatte, mit großer Genugtuung aufgenommen wurde. Genugtuung wofür? Verbirgt sich in diesem Gefühl der Genugtuung der verständliche Wunsch nach lebenslanger Sicherheit vor einem gefährlichen Täter oder gesellen sich Wut- und Rachegefühle dazu, die damit eine befriedigende Antwort bekommen haben? Wahrscheinlich liegt eine unentwirrbare Mischung aus beiden Beweggründen vor und wage zu behaupten, dass viele von uns nicht abgeneigt sind, für beide Gründe Verständnis zu zeigen. Rache zu nehmen, sich für etwa Erhaltenes zu rächen, ist eine Triebfeder, die so alt ist wie die Menschheit selbst. Die „Blutrache“, die es im wahrsten Sinne dieses Wortes im europäischen Raum immer noch gibt, spiegelt die ganze Furchtbarkeit und Unentrinnbarkeit als Folge dieser wechselseitigen Gewalt wider. Die dabei geübte drastische Art der Widervergeltung lässt erahnen, in welchem Maße der Rachetrieb menschliches Leben zu vergiften vermag. Erst mit der Staatenbildung, als die Sorge für die Sicherheit des Einzelnen an die Institution Staat delegiert wurde, fand auch das Recht auf die eigene, tätliche Ausführung von Rache ihr Ende. In unserem Rechtsstaat ist zudem der Gesichtspunkt „Rache“ nicht vorgesehen.

Wie aber mit den verbliebenen inneren Rachegefühlen umgehen? Wenn auch im ersten Moment die Rache als „süß“ erscheinen mag, so hat sie langfristig doch die fatale Eigenschaft, unser Leben zu vergällen, gallig zu machen, also ungenießbar zu machen. „Das Prinzip, Auge um Auge, Zahn um Zahn, hinterlässt auf beiden Seiten nur Blinde und Zahnlose“, Schrieb Martin Luther King dazu. Es gibt nur einen gangbaren Weg, diesem Elendskreislauf zu entrinnen: Vergeben und nicht vergelten! Auch wenn uns dies schwerfällt, damit schaufeln wir die eigene Türe wieder frei, durch die wir in Frieden in die Welt hinaustreten können.