



Universität Trier
Fachbereich I - Psychologie

Eine Analyse von Racheaktionen und rachebezogenen Reaktionen unter gerechtigkeitspsychologischen Aspekten

Dissertation

zur Erlangung des akademischen Grades eines
Doktors der Naturwissenschaften
im Fach Psychologie

vorgelegt dem

Fachbereich I der Universität Trier
am 25. Mai 2004

von

Mario Gollwitzer

Betreuer und Gutachter der Arbeit:

Prof. Dr. Manfred Schmitt

PD Dr. Jürgen Maes

Prof. Dr. Günter Krampen

Danksagung

Viele Personen, darunter Studierende, Kolleginnen und Kollegen sowie Freundinnen und Freunde haben direkt oder indirekt ihren Beitrag zur Entstehung und Fertigstellung dieser Arbeit geleistet. Allen voran möchte ich mich bei Manfred Schmitt für die Unterstützung bedanken, die er mir als Betreuer der Arbeit hat zuteil werden lassen: In keiner Weise direktiv, aber mit dem ernstgemeinten Angebot, jederzeit (!) für Fragen und Diskussionen zur Verfügung zu stehen, hat er die Entwicklung der Arbeit, aber auch meine persönliche und fachliche Entwicklung entscheidend beeinflusst. Von diesem Angebot habe ich regen Gebrauch gemacht. Auch bei Jürgen Maes möchte ich mich für die vielen Gespräche und Diskussionen zum Thema Gerechtigkeit und Rache bedanken. Günter Krampen danke ich für die Bereitschaft, kurzfristig als dritter Gutachter dieser Arbeit zur Verfügung zu stehen.

Bei der Planung und Durchführung der beschriebenen Studien wurde ich unter anderem von Claudia Berger (Studie 1) sowie Mia Bobrik und Lena Richter (Studie 4) unterstützt. Das in Studie 4 beschriebene Computerspiel wäre ohne das technische Know-how (sowie den Programmierereifer) von Lars Abbe, Tim Voetmann und Thomas Grund nie zustande gekommen. Für die unschätzbar wertvolle Unterstützung bei der formalen Aufbereitung dieser Arbeit sowie für unermüdliches Korrekturlesen des Textes danke ich ganz herzlich Claudia Teusch, Mia Bobrik und Julia Konrad. Schließlich gebührt all jenen mein herzlichster Dank, die mich gerade in diesen Tagen, da ich mich dem Abschluss der Arbeit nähere, ertragen und sozial unterstützt haben. Dazu gehören vor allem meine Freunde, meine WG und – nicht zuletzt – meine Eltern.

Trier, im Mai 2004

Mario Gollwitzer

"Entsinnen Sie sich, ich sprach vorhin von der Rache. Sie haben sich wahrscheinlich nicht ordentlich hineingedacht. Ich hatte gesagt: Der Mensch rächt sich, weil er ein Recht darauf zu haben glaubt. Folglich hat er die ursprüngliche Ursache gefunden, und zwar – das Recht. Also ist er nach allen Seiten hin beruhigt, rächt sich infolgedessen ruhig und erfolgreich, in der Überzeugung, dass er ein ehrliches und gerechtes Werk vollbringt. Ich sehe darin aber keine Gerechtigkeit, finde auch keine Tugend dabei; wenn ich mich also jetzt rächen wollte, so geschähe das nur aus Bosheit."

(F.M. Dostojewski: "Aufzeichnungen aus einem Kellerloch")

Inhaltsverzeichnis

Verzeichnisse	i-v
Zusammenfassung/Abstract.....	1
1. Einleitung.....	3
2. Theoretischer Hintergrund.....	7
2.1. Auslösebedingungen einer Rachereaktion	8
2.2. Ziele und Funktionen einer Rachereaktion.....	12
2.2.1. Zum Verhältnis von Rache und Retribution.....	13
2.2.2. Funktionen retributiver Reaktionen.....	18
2.3. Fazit: Rache als Handlung.....	25
2.3.1. Handlungstheoretische Grundkonzepte.....	26
2.3.2. Schema einer "handlungstheoretischen Rahmenkonzeption von Rachereaktionen".....	30
2.4. Die Rolle der Gerechtigkeit bei der Rache.....	33
2.4.1. Gerechtigkeit bei der Handlungsplanung und -ausführung.....	33
2.4.2. Gerechtigkeit bei der Evaluation von Handlungsfolgen.....	42
2.4.3. Gerechtigkeit bei nicht-aktiven Formen der Bewältigung racherelevanter Ist-Soll-Diskrepanzen.....	43
2.5. Empirische Hypothesen.....	49
3. Vorbemerkungen zur Untersuchungsmethodik.....	53
3.1. Überblick.....	53
3.1.1. Vignettenstudien (Studie 1 und 3)	53
3.1.2. Experimentelle Studien (Studie 2 und 4)	57
3.1.3. Grundstruktur des in Studie 2 verwendeten "Public Goods"- Szenarios.....	58
3.1.4. Grundstruktur des in Studie 4 verwendeten Spielszenarios	60
3.2. Zuordnung der Hypothesen zu den Studien.....	61
3.3. Erfassung von Persönlichkeitseigenschaften.....	63
3.3.1. Skalen.....	63
3.3.2. Datenerhebung und Stichprobe.....	64
3.3.3. Ergebnisse der Item- und Skalenanalyse.....	64
4. Studie 1.....	68
4.1. Empirische Hypothesen.....	68
4.2. Methodische Umsetzung.....	69
4.2.1. Fragebogen zum ersten Messzeitpunkt (MZP_1)	69
4.2.2. Fragebogen zum zweiten Messzeitpunkt (MZP_2).....	71
4.2.3. Stichprobe	73
4.3. Ergebnisse.....	75

4.3.1.	Emotionale und kognitive Reaktionen.....	75
4.3.2.	Rachewahrscheinlichkeit.....	76
4.3.3.	Sekundäre Bewältigungsstrategien (MZP_1).....	78
4.3.4.	Racheziele und Instrumentalitäten (MZP_2).....	80
4.3.5.	Hypothesentests.....	81
4.4.	Diskussion.....	89
4.4.1.	Inhaltliche Diskussion.....	89
4.4.2.	Methodische Diskussion.....	93
5.	Studie 2.....	97
5.1.	Empirische Hypothesen.....	97
5.2.	Methodische Umsetzung.....	98
5.2.1.	Ablauf des Experiments.....	99
5.2.2.	Stichprobe.....	102
5.3.	Ergebnisse.....	103
5.3.1.	Ankündigungen, Investitionen und Endguthaben.....	103
5.3.2.	Entscheidung hinsichtlich der Rachemöglichkeit.....	104
5.3.3.	Manipulationskontrolle.....	104
5.3.4.	Hypothesentests.....	105
5.4.	Diskussion.....	109
6.	Studie 3.....	113
6.1.	Empirische Hypothesen.....	113
6.2.	Methodische Umsetzung.....	116
6.2.1.	Ablauf der Untersuchung.....	116
6.2.2.	Stichprobe.....	121
6.3.	Ergebnisse.....	122
6.3.1.	Unterschiede zwischen den Vignetten.....	122
6.3.2.	Racheentscheidung.....	124
6.3.3.	Reaktionen auf den Ausgang der Geschichten.....	125
6.3.4.	Hypothesentests.....	126
6.4.	Diskussion.....	132
6.4.1.	Inhaltliche Diskussion.....	132
6.4.2.	Methodische Diskussion.....	135
7.	Studie 4.....	137
7.1.	Empirische Hypothesen.....	137
7.2.	Methodische Umsetzung.....	138
7.2.1.	Ablauf und Logik des Spielszenarios.....	138
7.2.2.	Veränderungen gegenüber früheren Spielversionen.....	142
7.2.3.	Abhängige Variablen.....	143

7.2.4. Stichprobe	144
7.3. Ergebnisse.....	145
7.3.1. Auswertung des "Stimmungsfragebogens"	145
7.3.2. Manipulationskontrolle	145
7.3.3. Entscheidungen hinsichtlich der Racheoption.....	147
7.3.4. Hypothesentests.....	147
7.3.5. Vergleich zwischen "Teamspieler"- und "Gegenspieler"- Bedingung	151
7.4. Diskussion.....	153
7.4.1. Inhaltliche Diskussion.....	153
7.4.2. Methodische Diskussion.....	156
8. Gesamtdiskussion	158
8.1. Zusammenschau der Hypothesentests.....	158
8.2. Methodische Anmerkungen.....	162
8.3. Erweiterte Diskussion und Ausblick.....	165
9. Literatur.....	173
Anhang.....	185

Tabellenverzeichnis

Tabelle 3.1.:	Überblick über die in Studie 1 und Studie 3 verwendeten Vignetten.....	55
Tabelle 3.2.:	Ergebnis der Vorstudie zur Eignung der Vignetten in Studie 1.....	56
Tabelle 3.3.:	Zuordnung der Hypothesen zu den vier Studien dieser Arbeit	62
Tabelle 3.4.:	Rotierte Faktorladungsmatrix der Drei-Faktoren-Lösung über die 30 Items der Skalen zum "Glauben an eine gerechte Welt"	65
Tabelle 3.5.:	Überblick über deskriptivstatistische Kennwerte der Item- und Skalenanalyse der relevanten Persönlichkeitseigenschaften	67
Tabelle 4.1.:	Emotionale und kognitive Reaktionen auf die Szenarien	76
Tabelle 4.2.:	Szenarienspezifische Rachewahrscheinlichkeiten zu t_1 und t_2	77
Tabelle 4.3.:	Zentralität gerechtigkeitsbezogener Ziele.....	80
Tabelle 4.4.:	Rotierte Faktorladungsmatrix der Drei-Faktoren-Lösung.....	81
Tabelle 4.5.:	Korrelationen zwischen Traits und Rachewahrscheinlichkeiten	82
Tabelle 4.6.:	Korrelationen zwischen gerechtigkeitsbezogenen Traits und der Zentralität gerechtigkeitsbezogener Ziele (MZP_2).....	82
Tabelle 4.7.:	Vorhersage der reflektierten und spontanen Rachewahrscheinlichkeit durch Zielzentralitäten, Erfolgserwartungen und den Produkten aus ihnen	84
Tabelle 4.8.:	Vorhersage der Rachewahrscheinlichkeit (MZP_2) durch GIM und Erfolgserwartungen bzgl. Verhaltenskontrolle und Genugtuung	86
Tabelle 4.9.:	Korrelationen zwischen Bewältigungsstrategien (MZP_1), Erfolgserwartungen (MZP_2) und Rachewahrscheinlichkeiten.....	88
Tabelle 4.10.:	Korrelationen zwischen gerechtigkeitsbezogenen Traits und sekundären Bewältigungsstrategien (MZP_1)	89
Tabelle 4.11.:	Multiple Regression zur Vorhersage der Rachewahrscheinlichkeit aus den sieben Argumenten, die gegen die Racheaktion sprechen	91
Tabelle 5.1.:	Korrelation zwischen den gerechtigkeitsbezogenen Persönlichkeitseigenschaften und den abhängigen Variablen.....	105
Tabelle 5.2.:	Racheentscheidung in Abhängigkeit von Zielzentralität und Erfolgserwartung (objektiv).....	107
Tabelle 5.3.:	Racheentscheidung in Abhängigkeit von GIM und Erfolgserwartung (objektiv).....	108
Tabelle 6.1.:	Überblick über die sieben experimentellen Bedingungen (d.h. alternativen Ausgänge der Szenarien).....	119
Tabelle 6.2.:	Aufteilung der Probanden auf die Szenarien.....	122
Tabelle 6.3.:	Rotierte Ladungsmatrix der Vier-Faktoren-Lösung.....	123
Tabelle 6.4.:	Stichprobengröße in den sieben experimentellen Bedingungen.....	125
Tabelle 6.5.:	Mittelwerte der abhängigen Variablen in den sieben experimentellen Bedingungen.....	127
Tabelle 7.1.:	Kognitive Reaktionen – Items und zugehörige Konstrukte.....	143

Tabelle 7.2.:	Stimmungsfragebogen – Itemzuordnung und interne Konsistenz der Skalen zu den drei Messzeitpunkten	145
Tabelle 7.3.:	Korrelationen zwischen der intraindividuellen Veränderung (t_2/t_3) auf den fünf zentralen Reaktionsvariablen und Facetten des Gerechte-Welt-Glaubens getrennt für die drei Spielausgänge in der "Teamspieler"-Bedingung	151
Tabelle 7.4.:	Veränderung zwischen t_2 und t_3 auf den fünf zentralen Reaktionsvariablen in Abhängigkeit von der Schädigungsbedingung und dem Spielausgang	152

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 2.1.:	Schematische Darstellung des Handlungsprozesses einer Rachereaktion.....	31
Abbildung 2.2.:	Gerechtigkeitsbezogene Persönlichkeitseigenschaften in der Phase der Handlungsplanung und -ausführung	42
Abbildung 4.1.:	Rachewahrscheinlichkeiten in Abhängigkeit von Szenario und Geschlecht der Probanden.....	77
Abbildung 4.2.:	Bedingte Erwartungswerte für Vorhersage der spontanen Rachewahrscheinlichkeit (MZP_1) aus Zielzentralität und Erfolgserwartung, über Szenarien aggregiert ($N = 82$)	85
Abbildung 4.3.:	Bedingte Erwartungswerte für Vorhersage der Rachewahrscheinlichkeit (MZP_2) aus GIM und Erfolgserwartung, über Szenarien aggregiert ($N = 86$)	87
Abbildung 6.1.:	Screenshot der Startseite des Internet-Experiments	117
Abbildung 6.2.:	Facetten von Ungerechtigkeitsreaktionen in den sieben Vignetten.....	124
Abbildung 6.3.:	Mittelwerte in den Kontrastanalysen bzgl. Hypothese 4.....	128
Abbildung 6.4.:	Mittelwerte in den Kontrastanalysen bzgl. Hypothese 5.....	129
Abbildung 6.5.:	Mittelwertsunterschiede zur Prüfung von Hypothese 7; Kontraste innerhalb der Bedingung "Rachemöglichkeit gegeben"	131
Abbildung 6.6.:	Mittelwertsunterschiede zur Prüfung von Hypothese 7; Kontraste innerhalb der Bedingung "Rachemöglichkeit nicht gegeben"	132
Abbildung 7.1.:	Unterschiede zwischen den experimentellen Bedingungen auf den drei Stimmungsskalen	146
Abbildung 7.2.:	Veränderung auf den Stimmungsskalen in Abhängigkeit von unterschiedlichen Spielausgängen (nur "Teamspieler"-Bedingung; $N = 27$)	148
Abbildung 7.3.:	Veränderung hinsichtlich Verdientheit und Zufriedenheit in Abhängigkeit von unterschiedlichen Spielausgängen (nur "Teamspieler"-Bedingung; $N = 19$).....	149

Zusammenfassung

Thema der vorliegenden Arbeit ist eine Analyse alltäglicher Rachereaktionen und rachebezogener Reaktionen unter gerechtigkeitspsychologischen Aspekten. Rache wird als eine Bewältigungsreaktion verstanden, welche mit Hilfe eines handlungstheoretischen Rahmenmodells beschrieben werden kann. Diese Konzeption will sich bewusst von jenen (vor allem in der Rechtsphilosophie vertretenen) Ansätzen, nach denen Rache eine destruktive, affektgesteuerte, irrationale Form der Vergeltung sei, abgrenzen. Besonderes Augenmerk wird auf die Frage gelegt, wo und wie sich der Einfluss gerechtigkeitsbezogener Persönlichkeitseigenschaften (Glaube an eine gerechte Welt, Sensibilität für widerfahrene Ungerechtigkeit, Soziale Verantwortung) sowie gerechtigkeitsbezogener Kognitionen und Emotionen im Prozessmodell einer Rachehandlung verorten lässt. Es wird erstens argumentiert, dass gerechtigkeitsbezogene Persönlichkeitseigenschaften (a) auf die subjektive Bedeutsamkeit gerechtigkeitsbezogener Ziele, (b) auf die Wahrscheinlichkeit, mit der von einer verfügbaren Racheaktion Gebrauch gemacht wird, (c) auf den Einsatz sekundärer Bewältigungsstrategien sowie (d) auf die Bewertung rachebezogener Ereignisse Einfluss nehmen. Zweitens wird argumentiert, dass Racheaktionen zumindest begrenzt rational in dem Sinne sind, als ihnen (im Sinne von "Erwartung×Wert-Theorien") spezifische Kosten-Nutzen-Überlegungen zugrunde liegen. Drittens wird untersucht, inwiefern die Beobachtung eines Schicksalsschlages zu Lasten des "Täters" aus der Perspektive des "Opfers" ebenso funktional sein (d.h. aversive Emotionen reduzieren und zum Erleben von Genugtuung, Zufriedenheit und wiederhergestellter Gerechtigkeit beitragen) kann wie eine erfolgreich ausgeführte Racheaktion.

Es werden vier Studien beschrieben, die die im theoretischen Teil der Arbeit entwickelten Hypothesen konsekutiv prüfen. Bei zwei Studien wird mit Vignetten gearbeitet, bei den beiden anderen handelt es sich um laborexperimentelle Untersuchungen. Die Ergebnisse dieser vier Studien zeigen, dass Rachereaktionen zumindest zu einem gewissen Anteil durch antizipatorische Kognitionen sowie durch gerechtigkeitsbezogene Persönlichkeitseigenschaften vorhergesagt werden können. Ebenso kann der Einfluss gerechtigkeitsbezogener Persönlichkeitseigenschaften auf die subjektive Bedeutsamkeit gerechtigkeitsbezogener Ziele sowie auf sekundäre Bewältigungsstrategien nachgewiesen werden. Ein beobachteter Schicksalsschlag zu Lasten des "Täters" kann zwar Ärger und Frustration auf Seiten des "Opfers" dämpfen, nicht aber Zufriedenheit, Genugtuung und die Wahrnehmung wiederhergestellter Gerechtigkeit signifikant erhöhen. Die Befunde werden vor dem Hintergrund aggressions-, gerechtigkeits- und bewälti-

gungspsychologischer Konzepte diskutiert. Aus einer vertieften methodischen Diskussion der verwendeten Untersuchungsansätze ergeben sich darüber hinaus konkrete Vorschläge dahingehend, wie Racheaktionen und rachebezogene Reaktionen in zukünftigen Studien untersucht werden sollten.

Abstract

The present thesis is concerned with a justice-based conception of vengeful actions as well as cognitive and emotional reactions toward specific incidents within a revenge context. Revenge is understood as an actional coping strategy that can be conceptualised in terms of psychological action theory. Thus, the present approach discriminates itself from the common legal philosophical view that revenge is a limitless, unprincipled and irrational form of retributive behaviour. It is argued that justice-related variables (especially justice-related traits, goals, cognitions, emotions) exert their specific influence on multiple points in the process of a revenge episode. First, justice-related traits (belief in a just world, sensitivity for injustice, social responsibility) are expected to influence (a) the subjective relevance of justice-related goals, (b) the probability of acting vengefully, (c) the use of non-active coping efforts, and (d) reactions toward the outcomes of a particular revenge episode. Second, it is argued that the probability of a vengeful action can be predicted by anticipated costs and benefits (in terms of "expectancy-value-models"). Third, it is asked whether a fateful harm befalling the perpetrator goes along with perceptions of deservingness, and whether it can decrease the victim's anger and frustration. Four studies are described, using both vignette and laboratory designs. Taken together, these studies show that vengeful actions can – at least to some degree – be predicted by anticipatory cognitions and by justice-related traits. Furthermore, a fateful harm befalling the perpetrator can reduce anger and frustration, but does not influence judgments of restored justice, and does not lead to satisfaction or contentment. The findings from all four studies are discussed in terms of concepts drawn from the aggression, the retributive justice, and the coping literature. Finally, methodological aspects are outlined that might be relevant for future studies on revenge episodes and vengeful actions.

1. Einleitung

Rache ist ein Konzept, das seit Anbeginn der Menschheit nichts von seiner Popularität und seiner Aktualität eingebüßt hat. Rache ist das Thema oder das Leitmotiv unzähliger belletristischer Filme und Bücher. Rache scheint ein zentraler Aspekt des Handelns zu sein, im Alltag, im Berufsleben, aber auch auf der Bühne der Weltpolitik. Rache ist ein Phänomen von scheinbar unermesslicher Universalität. Racheakte vollziehen sich täglich, ihre Erscheinungsformen reichen von geschickter Subtilität bis zu offen ausgesprochenen Racheschwüren, und von kleinen Sticheleien bis hin zu destruktiven kriegsähnlichen Akten, die – wie im Falle der Terroranschläge von New York (2001) oder Madrid (2004) Tausende Menschen das Leben kosten.

Thema der vorliegenden Arbeit sind die eher alltäglichen Formen der Rache. Für sie gibt es unzählige Beispiele; bei den meisten von ihnen mag es unklar erscheinen, ob sie überhaupt etwas mit Rache zu tun haben. Ein Beispiel hierfür findet sich etwa in der nebenstehenden Meldung aus der "Süddeutschen Zeitung" vom 18.10.2003. Eine 39-jährige Münchnerin verliert dieser Meldung zufolge in ihrem Auto die Fassung und gefährdet zahlreiche Fußgänger auf einem Gehweg im Münchner Stadtteil Schwabing. Grund für ihren Wutausbruch war offensichtlich die Tatsache, dass ihr Auto zugeparkt war. Handelt es sich bei dem Verhalten der Frau tatsächlich um einen Akt der Rache? Viele würden sagen nein, die Frau sei einfach "ausgetickt", von einer Racheaktion könne hier keine Rede sein. Dies wirft die Frage

„Ich mach' euch fertig“ – Autofahrerin rastet aus

München – Eine 39-jährige Münchnerin hat sich so darüber geärgert, dass ihr Auto zugeparkt war, dass sie die Fassung verlor und mitten in Schwabing tumultartige Szenen aufführte. Zunächst fuhr die Frau, die ihren Jeep auf dem Gehweg vor einem Haus an der Leopoldstraße abgestellt hatte, auf dem Trottoir – und das ziemlich rasant, wie Zeugen der Polizei berichteten. Bei ihrem Manöver rief sie den Fußgängern, die zur Seite springen mussten, um nicht überfahren zu werden, aus dem Fenster zu: „Euch Machos mach' ich fertig.“ Zuende war die Fahrt über den Gehsteig, als ein 64-jähriger Radfahrer nicht rechtzeitig ausweichen konnte. Die Frau fuhr dem Mann auf das Rad auf, woraufhin mehrere Passanten versuchten, sie aus dem Auto zu ziehen. Einem 60-Jährigen, der durch das Wagenfenster griff, um den Zündschlüssel abziehen, biss die Dame so fest in den Arm, dass er blutete. Auch als die Polizei eintraf, wehrte sich die 39-Jährige mit Händen und Füßen. Ihr 14-jähriger Sohn, der anfangs im Auto saß, flüchtete irgendwann. Ihm war der Auftritt seiner Mutter wohl zu viel. mai

auf, was eigentlich die Kriterien für Rache sind und in welchem Verhältnis Racheaktionen zu solchen Wutausbrüchen wie dem in der Zeitungsmeldung geschilderten stehen.

Angesichts der Universalität des Phänomens Rache ist es wenig verwunderlich, dass das Thema Eingang in zahllose Werke der Literatur, der Musik und der bildenden

Kunst gefunden hat. In Werken wie Wagners Ring der Nibelungen oder Shakespeares Hamlet, aber auch in vielen griechischen Dramen bildet Rache gleichsam das Leitmotiv als auch den Spannungsbogen. Neuerdings gibt es im Internet sogenannte "Racheforen" ("www.rache-ist-suess.de" oder "www.rache.de"), in denen die der Rache innewohnende Leidenschaft unter den voyeuristischen Augen eines anonymen globalen Publikums in Form von Texten, Fotos, Flüchen oder Fantasien zelebriert wird. Auch in populärpsychologischen Büchern nimmt man sich dem Phänomen der Rache an, nicht selten gewürzt mit einem verkaufsförderlichen Schuss Mystik, welcher bisweilen in den Bereich der Tiefenpsychologie abgeleitet:

"Der Wunsch nach Rache ist oft unkontrolliert, universell, irrational und persönlich, aber er kann uns auf neue Ebenen der Selbsterkenntnis und zum Verständnis tief verschütteter Emotionen und Bedürfnisse führen. Die Kränkung, die bei Ihnen den Wunsch nach Rache weckt, rührt verstoßen an Ihre tiefsten Ängste und verborgensten Geheimnisse" (Barreca, 1998; S. 14).

Verwunderlich ist es dagegen, dass wissenschaftlich fundiertere Betrachtungen des Phänomens – jedenfalls in der empirisch arbeitenden Psychologie – bislang weitgehend ausgeblieben sind. Noch 1994 konstatiert der niederländische Emotionsforscher Nico Frijda:

"Vengeance might [...] be expected to form one of the major topics in the psychology of emotion. Not so. No major psychological study has appeared on the topic during the last 70 or 80 years" (Frijda, 1994; S. 264).

Erst seit etwa zehn Jahren scheint sich auch die empirisch arbeitende Psychologie für das Thema Rache zu interessieren. Eine Stichwortsuche in der Fachdatenbank PsycInfo mit den Titelstichworten "Vengeance" und "Revenge" ergab insgesamt 115 Treffer im Zeitraum 1898-2003 (Oktober). Darunter waren 12 Buch- und 76 Zeitschriftenbeiträge. Nur 23 dieser Zeitschriftenbeiträge können dem Bereich Sozial- bzw. Persönlichkeitspsychologie (oder angewandte Sozialpsychologie, z.B. Vergeltungswünsche in Unternehmen) zugeschrieben werden. Vier Beiträge waren eindeutig klinisch orientiert, 6 stammten aus der Kriminologie und juristischen Strafforschung, 10 Beiträge waren anthropologisch, soziologisch oder textanalytisch orientiert, und 33 Beiträge waren psychoanalytischer Provenienz.

Ein Grund dafür, dass die wissenschaftliche Psychologie sich bislang scheinbar gescheut hat, das Phänomen Rache genauer zu untersuchen, mag die Tatsache sein, dass sie im Labor relativ schwer zu untersuchen ist, ohne an die Grenzen der ethischen Zumutbarkeit zu geraten. Dieses Problem haben allerdings alle Forschungsanstrengungen, in denen aversive emotionale Zustände wie Angst, Ärger, Ekel etc. induziert und sozial unerwünschte Reaktionen (wie aggressives Verhalten) evoziert und untersucht werden sollen. Ein zweiter Grund bezieht sich auf das Argument, dass das Thema Ra-

che keiner eigenständigen Forschung mehr bedürfe, wenn man es lediglich als eine Subkategorie aggressiven Verhaltens auffasst. In der Tat träfe wahrscheinlich auf eine Vielzahl der empirischen Untersuchungen, die in der Aggressionsliteratur berichtet werden, zu, dass sie Rachehandlungen und Rachereaktionen erforschen. Es ist jedoch zweifelhaft anzunehmen, dass sich das Phänomen Rache tatsächlich vollständig unter die Oberkategorie aggressiver Verhaltensweisen subsumieren lässt; immerhin scheint es, wie noch zu zeigen sein wird, auch prosoziale, nicht-aggressive Formen der Rache zu geben. Eine dritte Möglichkeit für das Fehlen gezielter Untersuchungen zu Rache ist, dass Forscher sich bislang nicht auf eine gemeinsame Definition des Phänomens einigen konnten. Tatsächlich gehen die Auffassungen dessen, was im Kern eine Racheaktion ausmacht, nicht nur zwischen den beteiligten Disziplinen (Jura, Philosophie, Politik, Psychologie etc.), sondern auch innerhalb der psychologischen Forschung weit auseinander. Auch auf diesen Punkt wird in der vorliegenden Arbeit genauer eingegangen werden.

Rache wird in dieser Arbeit aus einem bestimmten paradigmatischen Blickwinkel beleuchtet, nämlich der Gerechtigkeitsforschung. Gerechtigkeitspsychologische Konzepte (wie beispielsweise gerechtigkeitsbezogene Persönlichkeitsdispositionen, Kognitionen und Emotionen) sind bislang zumindest in der Aggressionsforschung weitgehend ignoriert worden; umgekehrt gilt allerdings das Gleiche: Auch in der Forschung zur "Retributiven Gerechtigkeit" werden nur selten Anknüpfungspunkte an die Aggressionsliteratur gesucht (Vidmar, 2001). Aber gerade in der integrativen, disziplin-übergreifenden Betrachtung liegt die Chance, das Phänomen Rache besser zu verstehen, klarer theoretisch fassen und empirisch untersuchen zu können. Das theoretische Fundament der vorliegenden Arbeit speist sich aus Konzepten der Gerechtigkeits- und der Aggressionsforschung, der Bewältigungsforschung sowie der Familie der Handlungstheorien. Es wird argumentiert, dass Rache eine Handlung ist, deren dominante Motivation in dem Bedürfnis besteht, für Gerechtigkeit zu sorgen. Insofern ist das finale Ziel einer Racheaktion, worin auch immer es auch *im Einzelfall* konkret bestehen mag, durch allgemeine Prinzipien retributiver Gerechtigkeit zu beschreiben, nämlich Ausgleich und Wiederherstellung.

Im theoretischen Teil der Arbeit (Kapitel 2) wird – ausgehend von dieser Prämisse und angelehnt an handlungstheoretische Rahmenkonzeptionen – versucht, die Rolle, die gerechtigkeitsbezogene Variablen im Handlungsprozess einer Racheepisode spielen, genauer zu verorten. Insbesondere wird sich mit der Frage zu beschäftigen sein, inwiefern gerechtigkeitsbezogene Persönlichkeitseigenschaften die Phase der Handlungsplanung und die Entscheidung für oder gegen die Ausführung einer Racheaktion beein-

flussen. Es geht dabei nicht um eine stringente Überprüfung eines handlungstheoretischen Modells, sondern vielmehr um die Rolle, die gerechtigkeitsbezogene Variablen in dem modellhaft angenommenen Prozess spielen. Zweitens wird sich mit der Frage beschäftigt, inwiefern Ereignisse, die sich an eine ausgeführte bzw. eine nicht ausgeführte Racheaktion anschließen, in Bezug auf Kriterien wiederhergestellter Gerechtigkeit wahrgenommen und evaluiert werden. Schließlich, und dieses Thema wird einen relativ großen Raum in der Arbeit einnehmen, geht es um Fragen der sekundären, nicht-aktiven Wiederherstellung von Gerechtigkeit. Rache ist eine Reaktion, genauer gesagt, eine Bewältigungsreaktion: Sie erfolgt auf erlebte Taten, für die ein Akteur oder eine Gruppe von Akteuren verantwortlich gemacht werden kann. Diese Taten kommunizieren Missachtung bzw. Geringschätzung gegenüber der geschädigten Person und/oder den für diese Person relevanten moralischen Werten. Aus der Perspektive der geschädigten Person(en) erfordern sie Bewältigungsreaktionen. Rache ist eine solche Bewältigungsreaktion. Hat die Person, das "Opfer", nun jedoch keine Möglichkeit, selbst Rache und Vergeltung zu üben, stehen ihr sekundäre Bewältigungsstrategien zur Verfügung. In einer Reihe unterschiedlicher Kontexte wurde gezeigt, wie funktional solche sekundären Strategien wie etwa eine kognitive Umdeutung der Situation oder der Person, das Generieren entschuldigender Aspekte, die Wahrnehmung von Verdientheit oder das Hoffen darauf, dass irgendwann jeder für einen erlittenen Schicksalsschlag entschädigt werden wird, für die psychische Stabilität einer Person sind. Inwiefern solche Strategien, und dabei insbesondere die Hoffnung auf ausgleichende Gerechtigkeit und die Wahrnehmung eines beobachteten Schicksalsschlages zu Lasten des "Täters" für das "Opfer" psychologisch funktional sind und anhand gerechtigkeitsbezogener Kriterien evaluiert werden, wird noch zu diskutieren und empirisch zu erforschen sein.

Die theoretischen Überlegungen münden in insgesamt sieben Hypothesen, die im anschließenden empirischen Teil der Arbeit (Kapitel 3-7) überprüft werden sollen. Dabei werden vier Studien vorgestellt, die sich jeweils mit unterschiedlichen der sieben formulierten Hypothesen befassen. Bei zwei dieser Studien handelt es sich um Vignettenuntersuchungen, die beiden anderen sind als Laborexperimente konzipiert. In der abschließenden Gesamtdiskussion (Kapitel 8) werden die Befunde im Hinblick auf die theoretische Argumentation zusammenfassend dargestellt und noch einmal methodisch und inhaltlich erörtert.

2. Theoretischer Hintergrund

Rache ist kein seltenes Phänomen, weder im Alltag (Frijda, 1994) noch im beruflichen Kontext (Tripp & Bies, 1997). Eine klare begriffliche Abgrenzung scheint nichtsdestoweniger schwierig, wie ein Blick in die wissenschaftliche Literatur zeigt. Einige Zitate sollen im Folgenden genannt werden; sie machen deutlich, wie wenig einig sich die Forscher im Bezug auf ihren Untersuchungsgegenstand sind.

Robert Bies und Thomas Tripp haben Rachereaktionen im betrieblichen und organisationalen Kontext untersucht. Sie definieren Rache "*...as what individuals do with the desire to get even for a perceived harm*" (Tripp & Bies, 1997; S. 146). Diese Definition stellt quasi den Minimalkonsens dessen dar, was Forscher im Allgemeinen unter Rache verstehen, wobei noch zu klären wäre, worin genau der "*harm*", d.h. der erlittene Schaden, besteht.

Der Emotionsforscher Nico Frijda definiert Rache "*...as an act designed to harm someone else, or some social group, in response to feeling that oneself has been harmed by that person or group*" (Frijda, 1994; S. 265). Ähnlich konzeptualisieren Stuckless und Goranson (1992) Rache als "*...the infliction of harm in return for perceived wrong*" (S. 25). Im weiteren Verlauf ihres Beitrages, in welchem sie die Konstruktion und Validierung einer Skala zur Erfassung von Einstellungen gegenüber Rache ("*Vengeance Scale*") beschreiben, versuchen sie Rache von Vergeltung und Reziprozität abzugrenzen: Rache sei von Natur aus persönlich (im Gegensatz zur Vergeltung), aggressiv, intensiv und nicht notwendigerweise rational. Ihr primäres Ziel sei die Erlösung von negativen affektiven Zuständen (Ärger).

In diesem Punkt unterscheiden sich Stuckless und Goranson (1992) von der Auffassung Fritz Heiders (1977), nach welcher Rache "*...einen gezielten Versuch von p [darstellt], irgendwie den Überzeugungen von o entgegenzuwirken, die die Handlung ursprünglich entstehen ließ*" (S. 313) – nach dieser Auffassung liegt einer Rachereaktion nicht primär das Ziel der subjektiven Affektregulation zugrunde, sondern ein höchst instrumentelles, nicht-egoistisches Ziel, nämlich die Erteilung einer "Lehre" mit dem Fernziel, das Verhalten des Kontrahenten (o) in Zukunft zu unterbinden. Dieses Ziel entspricht in rechtsphilosophischen Theorien dem spezialpräventiven (oder verhaltenskontrollierenden) Ansatz (vgl. Darley, Carlsmith & Robinson, 2000; Vidmar & Miller, 1980; von Hirsch, 1998).

Die hier exemplarisch aufgeführten Zitate zeigen, dass eine Definition der Rache im Wesentlichen aus zwei Merkmalen besteht, nämlich einer Spezifikation ihrer Auslöse-

bedingungen und einer Spezifikation ihres Ziels, d.h. der Funktion, die sie für den Rächer hat. Rache ist dabei notwendigerweise eine Reaktion auf ein vorangegangenes Ereignis bzw. eine vorangegangene Tat, wobei diese Tat vom betroffenen Individuum als Schädigung wahrgenommen wird. Worin genau die Schädigung besteht, soll in Abschnitt 2.1. nun weiter analysiert werden. Etwas weniger einig scheint man sich darüber zu sein, worin die psychologische und soziale Funktion einer Rachereaktion besteht. Einige theoretische Anmerkungen hierzu sollen in Abschnitt 2.2. gemacht werden.

2.1. Auslösebedingungen einer Rachereaktion

Auslöser einer Racheaktion ist ein entstandener Schaden, wobei aus den oben genannten Definitionszitaten deutlich geworden sein sollte, dass es sich dabei durchaus um eine rein subjektive Wahrnehmung handeln kann: Die Person, die sich später unter Umständen rächen wird, muss das *Gefühl* haben, dass sie geschädigt wurde (vgl. die Definition von Frijda, 1994), ein objektiver Schaden muss demnach also nicht notwendigerweise vorliegen; beispielsweise kann ein Arbeitnehmer das Gefühl haben, von seinem Vorgesetzten benachteiligt zu werden, obwohl seine Kollegen dies völlig anders wahrnehmen. Was einen "Schaden" darstellt und damit potenziell racheauslösend wirken kann, ist also nur begrenzt objektivierbar; dies macht die Sache kompliziert. Das Beispiel mit dem Arbeitnehmer verdeutlicht darüber hinaus ein Zweites: Ein Schaden muss nicht materiell sein, er kann auch rein psychischer oder sozialer Natur sein (Oswald, 1989). Eine gestohlene Armbanduhr kann die gleiche Intensität erlebter Rache wünsche nach sich ziehen wie erlebte Vernachlässigung oder unangemessene Behandlung durch andere (Bettencourt & Miller, 1996). Darüber hinaus kann auch der subjektive Schaden einer gestohlenen Armbanduhr interindividuell höchst unterschiedlich ausfallen, je nachdem, welchen persönlichen Wert sie für die geschädigte Person besaß (Brown & Harris, 1989).

Es scheint allerdings nicht nur der Schaden als solcher zu sein, der ein Rachebedürfnis auslöst. Auch, oder sogar vor allem die Attributionen über die Absichten und Intentionen des Täters können Rachegefühle evozieren (Heider, 1977; Shaver, 1985; Shaw & Sulzer, 1964). So sind Ärger, Empörung und die Höhe der Strafe, die aus der Sicht der Versuchspersonen einem Täter beigemessen werden sollte, positiv mit dem Ausmaß an Verantwortlichkeit und Schuld, das dem Täter attribuiert wird, korreliert (z.B. Schmitt, Hoser & Schwenkmezger, 1991). Dabei ist zu beachten, dass die subjektive Höhe des Schadens und das Ausmaß der attribuierten Verantwortlichkeit nicht unabhängig von-

einander sind: Dem Täter wird generell mit steigender Schadensschwere auch eine höhere Verantwortlichkeit attribuiert (Lerner & Miller, 1978; Oswald, 1989).

Doch auch die höchste Stufe der Schuld attribution, d.h. volle Verantwortlichkeit und keine rechtfertigenden Gründe bzw. Entschuldigungen, löst nicht in jedem Fall Rachegefühle aus. Dem Taschendieb gegenüber, der im Kaufhaus gefasst worden ist, aber keinerlei Einsicht in die Falschheit seines Verhaltens zeigt, empfindet man durchaus Ärger, vielleicht auch Frustration und Empörung. Rachegefühle weckt er jedoch nicht notwendigerweise. Dem Wesen der Rache kommt man möglicherweise näher, wenn man sich folgendes Zitat von Adam Smith genauer besieht:

"Was uns in erster Linie gegen den Mann aufbringt, der uns verletzt oder verhöhnt hat, ist die geringe Achtung, die er für uns zu hegen scheint, die unvernünftige Bevorzugung, in der er sich selbst über uns stellt, und jede unsinnige Selbstliebe, in der er sich einzubilden scheint, dass andere Leute jederzeit seiner Bequemlichkeit oder seiner Laune aufgeopfert werden dürfen." (Smith, 1926; zitiert nach Heider, 1977; S. 143).

Demzufolge sind also jene Episoden racheauslösend, in denen ein Täter – implizit durch seine Tat bzw. durch das die Tat begleitende Verhalten, aber auch explizit – Geringschätzung einer konkreten Person, einer sozialen Kategorie, oder aber den in dieser Kategorie geltenden Normen und Regeln gegenüber entgegenbringt. Genau diese Geringschätzung macht den Kern jener Empörung und jenen Ärgers aus, aus denen sich in der Folge Rachegelüste speisen. Es ist nicht notwendig, dass der Täter explizit Herablassung gegenüber einer konkreten Person demonstriert. Schon Unachtsamkeit oder Unbekümmertheit kann Rachegelüste provozieren. Der in der Einleitung geschilderte Fall der 39-jährigen Münchnerin, die sich lediglich darüber zu ärgern schien, dass ihr Auto zugeparkt war, weist anekdotisch darauf hin, dass es nicht allein das Ergebnis eines Verantwortungs- und Schuld attributionsprozesses war, welcher letzten Endes ihren Wutausbruch ausgelöst hatte. Auch kann keine Rede davon sein, dass die Fahrer der ungünstig parkenden Autos konkret dieser Frau gegenüber Herablassung demonstriert hatten. Vielmehr scheint das, was die Frau so aufgebracht hat, mit einer – aus ihrer Perspektive – unverschämten Geringschätzung grundsätzlicher Normen des sozialen Miteinanders (Rücksicht und Umsicht) zusammenzuhängen. So wird auch verständlich, wieso bereits kleinste und in höchsten Maße bagatellhafte Ereignisse wie Vordrängeln in einer Warteschlange massive emotionale (und verbale) Reaktionen auslösen, und zwar nicht nur bei den unmittelbar Geschädigten (d.h. jenen Personen, die vor dem Drängler in der Schlange standen), sondern auch bei denjenigen, die gar nicht persönlich von der Situation betroffen waren (Milgram, Liberty, Toledo & Wackenhut, 1986; B. Schmitt, Dubé & Leclerc, 1992).

Entscheidend ist also nicht nur und per se der Angriff auf den persönlichen oder sozialen Status einer Person, sondern jedweder Angriff, der sich auf Werte richtet, die für die Konstruktion der Identität der geschädigten Person konstitutiv sind. Dies scheint der gemeinsame Nenner aller racheauslösenden Ereignisse zu sein und erklärt die persönliche Relevanz und die leidenschaftliche Emotionalität, die mit einer Rachereaktion einhergeht, sei es als das Bedürfnis, Rache zu üben (Frijda, 1994), die Genugtuung, die mit einer erfolgreich ausgeführten Rache einhergeht, oder aber die Frustration, die sich einstellt, wenn der Schaden ungesühnt bleibt (Solomon, 1999).

Indirekte Hinweise darauf, dass insbesondere die Verletzung identitätsstiftender Werte und Normen mit dem Bedürfnis nach Vergeltung einhergehen, stammen aus der Forschung zu subjektiven Strafbedürfnissen im Kontext sozialer Gemeinschaften. Beispielsweise ist die Befürwortung harter Strafmaßnahmen gegenüber Kriminellen offensichtlich mit der Angst vor einer gesellschaftlichen Erosion spezifischer gruppenbezogener Normen und Werte korreliert. Tyler und Boeckmann (1997) haben dies für die Befürwortung der "*three strikes*"-Initiative in Kalifornien nachgewiesen. Forschungsarbeiten zum "*black sheep*"-Effekt zeigen darüber hinaus, dass Personen, die innerhalb einer Gruppe von der Norm abweichen, in den Augen anderer Ingroup-Repräsentanten härtere Bestrafung verdienen als Abweichler aus der Outgroup (Marques, Páez & Abrams, 1998). Insgesamt scheint vor allem die Wahrnehmung, dass das normative System, welches einer sozialen Gemeinschaft Stabilität und Identität verleiht, bedroht ist, mit besonders punitiven Einstellungen der betroffenen Gruppenmitglieder einherzugehen (Tyler, Boeckmann, Smith & Huo, 1997). Dieses Befundmuster interpretieren Tyler et al. (1997) in Anlehnung an Forschungen zur prozeduralen Gerechtigkeit (Lind & Tyler, 1988; Tyler & Lind, 1992) als Hinweis darauf, dass Menschen aus ihrer Zugehörigkeit zu einer sozialen Kategorie einen beträchtlichen Teil ihrer Selbstwertschätzung und ihrer sozialen Identität beziehen und von daher motiviert sind, die Gruppe, ihre Zusammensetzung und ihr normatives Gefüge zu bewahren und zu verteidigen.

Aber auch direkte Angriffe auf die *persönliche* Identität ziehen die Wahrnehmung fundamentaler Ungerechtigkeit nach sich: Fälle, in denen man respektlos behandelt wurde, machen weitaus den größten Teil alltäglicher ungerechter Episoden aus (Messick, Bloom, Boldizar & Samuelson, 1985; Mikula, Petri & Tanzer, 1990; Mikula, Scherer & Athenstädt, 1998). Mit "*disrespect*" konfrontiert zu sein scheint demnach eine Quelle besonders fundamentaler Ungerechtigkeitsreaktionen zu sein (Miller, 2001), es sei denn, Menschen sind der Meinung, sie verdienen keinen Respekt (Heuer, Blumenthal, Douglas & Weinblatt, 1999). Wie stark der Zusammenhang zwischen der Bereitschaft, vergeltende Aggression zu üben und der Wahrnehmung von "*disrespect*" ist und dass er

soziokulturell moderiert sein kann, zeigen die Studien von Nisbett und Cohen (1996) in beeindruckender Weise.

Bies und Tripp (1996) haben an einer Stichprobe von 90 MBA-Studenten mit mehrjähriger Arbeitserfahrung die spezifischen Auslöser einer Rachereaktion zu ermitteln versucht. Die Studierenden sollten eine konkrete Situation aus ihrem Arbeitskontext schildern; daraufhin wurden ihnen vertiefende Fragen gestellt. In der Tat waren Verletzungen interaktionaler Gerechtigkeitsnormen die am meisten genannten Auslöser: Ideenklau, Unehrlichkeit, Ausnutzen von Macht und Autorität, Verleumdung, Nicht-Einhalten von Abmachungen, Vertrauensmissbrauch etc. In einer Fragebogenerhebung an 513 Studenten der Universität Maastricht konnten Crombag, Rassin und Horselenberg (2003) diesen Befund replizieren: Über zwei Drittel der genannten konkreten Auslöser eines Rachebedürfnisses fielen in die Kategorien Verleumdung und Vertrauensmissbrauch.

Diese Überlegungen und Befunde sprechen dafür, dass es im Wesentlichen Angriffe auf Werte von subjektiver Bedeutsamkeit für die persönliche oder soziale Identität einer Person sind, die mit einem Bedürfnis nach Rache einhergehen. Miller (2001) versucht, den psychologischen Zusammenhang zwischen "*disrespect*", Ungerechtigkeit, Ärger und Vergeltung etwas genauer zu konzeptualisieren. Seiner Analyse zufolge ist der Großteil jener Ereignisse und Widerfahrnisse, auf die wir mit massiven Ungerechtigkeitsgefühlen und Vergeltungswünschen reagieren, dadurch gekennzeichnet, dass sie zwei fundamentale Berechtigungen ("*entitlements*") in Frage stellen bzw. verletzen: *Erstens* das Recht, von anderen Menschen prinzipiell wertschätzend behandelt zu werden ("*interpersonal sensitivity*"; vgl. Greenberg, 1994), *zweitens* das Recht darauf, dass jede Tat, die von einer anderen Person begangen wird und Konsequenzen für die eigene Person hat, von jener prinzipiell erklärt und begründet (und ggf. entschuldigt) werden kann ("*accountability*"; vgl. Bies & Shapiro, 1987). Die Verletzung dieser Grundrechte geht nicht nur mit einer Missachtung fundamentaler Normen des sozialen Miteinanders einher, sie bedeutet im Kern einen fundamentalen Angriff auf die persönliche Identität der geschädigten Person: "*The question of what people are entitled to is fundamentally a question about what it means to be a person*" (Furby, 1986; zitiert nach Miller, 2001; S. 545).

Da sich, wie bereits angesprochen wurde, Angriffe auf identitätsstiftende Werte nicht nur im persönlichen, sondern auch im sozialen Kontext vollziehen können, muss die Person des Rächers nicht notwendigerweise identisch mit der Person des konkret Geschädigten sein. Der Angriff kann (a) dem Opfer selbst, (b) einem Stellvertreter des Opfers, (c) einem selbst ernannten Opfer oder (d) einem ursprünglich unbeteiligten Beob-

achter widerfahren sein. Stellvertreter des Opfers sind mit dem Opfer verwandt oder befreundet, sie empfinden es als ihre moralische Pflicht, das Opfer zu rächen (Peristiany, 1996). Beispielsweise die Eltern eines ermordeten Mädchens, die Selbstjustiz am Täter üben, oder aber die Nachkommen eines gemeuchelten sizilianischen Paten, die nach mehreren Jahren und Jahrzehnten noch einmal die einstigen Feinde zum Kampf herausfordern. Selbst ernannte Opfer sind solche, die mit dem eigentlichen Opfer in keiner direkten verwandt- oder freundschaftlichen Beziehung stehen, aber dennoch die innere Notwendigkeit verspüren, Rache zu üben, weil sie sich mit einem konkreten oder imaginären Opfer identifizieren. Dies mag bei jeglicher Art "privatisierten" politischen Protests der Fall sein, wie beispielsweise gewalttätigen Demonstranten und Terroristen. Unter diesem Gesichtspunkt ist es nicht mehr verwunderlich, dass auch ursprünglich unbeteiligte Beobachter (also weder diejenigen, die dem konkreten Opfer persönlich nahe stehen, noch diejenigen, die sich per se mit dem Opfer identifizieren) zu Rächern werden können: Selbst unbeteiligte Dritte können durch die Beobachtung von Ungerechtigkeit Vergeltungs- und Rachebedürfnisse empfinden, die sich in Quantität und Qualität in nichts von denen eines tatsächlich selbst geschädigten Opfers unterscheiden (Miller, 2001; Vidmar, 2001).

2.2. Ziele und Funktionen einer Rachereaktion

Wenn das, was eine Rachereaktion auslöst, allgemein als Angriff auf identitätsstiftende Werte verstanden werden kann, und wenn Rache allgemein eine Reaktion auf solche Auslöser darstellt, dann liegt es nahe, die generelle Funktion von Rachereaktionen in der Abwehrung dieser Angriffe oder in der Wiederherstellung der angegriffenen Identität zu sehen. So einfach scheint es jedoch nicht zu sein. Rachereaktionen können Formen annehmen, die einen Zusammenhang mit der Identität des Geschädigten geschweige denn deren Wiederherstellung bzw. Sicherung nur schwer erkennen lassen. Man denke hier nur noch einmal an die Münchnerin und ihr Verhalten bezüglich ihres zugeparkten Autos: Worin äußert sich in ihrer Handlung eine Form der Identitätssicherung oder Identitätsreparatur? Welchen Sinn hatte ihr Verhalten überhaupt? Man mag geneigt sein, ihrem Verhalten gar keinen nachvollziehbaren Sinn mehr zuzuschreiben, womöglich mag man es gar nicht mal mehr als intentionales und zielgerichtetes Handeln klassifizieren. Im alltäglichen Sprachgebrauch könnte man sagen, sie sei "ausgetickt", sie habe "sich vergessen", sie sei einfach "blind vor Wut" gewesen. All diese Zuschreibungen unterstellen eine gewisse Irrationalität der Handlung, man erkennt keinen direkten Zusammenhang mehr zwischen dem Verhalten und irgendeinem sinnvollen Ziel.

Dass es diese Ziele dennoch gibt, hat die Forschung zu "retributiver", d.h. vergeltender, Gerechtigkeit gezeigt. Innerhalb dieses, an der Schnittstelle zwischen Sozial- und Rechtspsychologie angesiedelten Forschungsfeldes beschäftigt man sich insbesondere seit Anfang der achtziger Jahre mit der Frage, warum Personen (und zwar sowohl juristische Laien als auch Experten) diese oder jene Strafform in einem konkreten Deliktfall für mehr oder weniger angemessen halten. Genauer gesagt geht es dabei um eine Ermittlung der Prädiktoren von Strafzumessungsurteilen und -präferenzen (z.B. Tat schwere, Biografie des Täters, Persönlichkeitseigenschaften des Beurteilenden etc.) sowie um die Frage, was mit der Zumessung eines bestimmten Strafurteils bezweckt wird. Zum Thema Strafziele gibt es inzwischen eine einigermaßen umfassende Literatur, die in Abschnitt 2.2.2. kurz angeschnitten werden soll. Möglicherweise lassen sich die Befunde, die hier meist als Reaktion auf Taten von strafrechtlicher Relevanz ermittelt worden sind, auch auf den Bereich privater "Taten", wie etwa Angriffe auf identitätsrelevante Werte, übertragen. So könnte man etwas über die Frage in Erfahrung bringen, welche Ziele einer Rachereaktion zugrunde liegen.

Zuvor muss allerdings geklärt werden, ob diese Anleihe aus der Retributionsforschung überhaupt angemessen und zulässig ist. Denn selbst wenn die Auslöser einer Rachereaktion psychologische Bezüge zu Ungerechtigkeitsreaktionen aufweisen, so bedeutet das noch nicht, dass Retribution (als eine Form der Reaktion auf Ungerechtigkeit) das gleiche ist wie Rache. Insbesondere in der Rechtsphilosophie findet man die weit verbreitete Meinung, dass Rache etwas völlig anderes sei als Retribution. Dieser Standpunkt soll nun in Abschnitt 2.2.1. kurz diskutiert werden; es soll gezeigt werden, dass es – theoretisch wie empirisch – keine überzeugende Begründung für die Annahme gibt, dass Rache und Retribution psychologisch zwei verschiedene Dinge seien.

2.2.1. Zum Verhältnis von Rache und Retribution

Retribution wird im Allgemeinen mit dem deutschen Wort "Vergeltung" synonym gebraucht. Im Englischen findet man neben dem Begriff "Retribution" noch das Wort "Retaliation". Beide Worte haben ihre etymologischen Wurzeln im Lateinischen. Das Verb "tribuere" bedeutet wörtlich gewähren oder schenken. Retribution wird also im Sinne von zurückgeben, zurückzahlen verwendet, es bezieht sich vor allem auf die Verdientheit dessen, was zurückgegeben wird. In "Retaliation" findet sich dagegen der Verweis auf die Proportionalität des Austauschs: Das sogenannte Talionsprinzip besagt, dass es eine Ausgewogenheit zwischen der Tat und ihrer Vergeltung geben muss, so wie es bildlich in dem berühmten Bibelzitat "*Leben für Leben, Auge für Auge, Zahn für Zahn*" (Ex 21,23f) beschrieben wird. Während Retribution also eher den normativen

Aspekt der Vergeltung meint, betont Retaliation stärker ihre spezifisch empirische Verhältnismäßigkeit.

In welcher Beziehung steht Rache nun zu Phänomenen wie Vergeltung, Retribution und Bestrafung? Sind sie psychologisch gesehen das Gleiche oder muss man hier konzeptuell und empirisch unterscheiden? Aus philosophischer Sicht scheint Letzteres der Fall zu sein: Robert Nozick (1981) beispielsweise nennt fünf zentrale Unterscheidungskriterien zur Abgrenzung zwischen Rache und Vergeltung (im Sinne von Strafe).

- (1) Strafe folgt auf Taten, die moralisch falsch sind; eine Rachereaktion kann dagegen durch den bloßen Schaden (und nicht durch seine moralische Falschheit) provoziert werden.
- (2) Die Strafhöhe hat ein internes Limit, welches sich an der Schwere der Tat orientiert, während Rache kein solches Limit haben muss.
- (3) Rache ist persönlich; Strafe kann dagegen auch von Personen oder Instanzen verhängt werden, die kein persönliches Verhältnis zu Täter oder Opfer haben.
- (4) Rache ist emotional gefärbt; Rache zeichnet sich durch die Befriedigung, die aus der Beobachtung des Leidens der anderen Person entsteht, aus. Strafe hat an sich keine emotionale Färbung, höchstens die Befriedigung, dass Gerechtigkeit wiederhergestellt ist.
- (5) Rache basiert nicht auf Gerechtigkeitsprinzipien, d.h. ob, wann und wie der Rächer sich verhält, hängt von seiner Befindlichkeit zum Zeitpunkt der Schädigung ab; Strafe dagegen orientiert sich an universell gültigen Gerechtigkeitsprinzipien.

Das Bild der Rache, das hier von Nozick (1981) gezeichnet wird, lässt auf eine unzivilisierte, prinzipienlose, affektgeladene Form des Sozialverhaltens schließen. Es konzentriert sich sehr stark auf den Aspekt der Nicht-Institutionalisierung, auf den extralegalen Charakter der Rache sowie auf die Leidenschaftlichkeit und Irrationalität, die ihr scheinbar zugrunde liegt und die sowohl in philosophischen Schriften (Kant, Nietzsche) als auch in der Populärliteratur (Barreca, 1998) immer wieder zu finden ist. Francis Bacon (1601/1986) sprach von der Rache als "*wild justice*", einer ungezügelten, auf blinder Zerstörungswut basierender Aggression. Der Primatologe Frans de Waal (1996) schreibt zum Verhältnis von Rache und Strafjustiz: "*Systems of justice [...] can be regarded as the successful transformation of a deep-seated urge for revenge - euphemized as retribution - which keeps the urge within acceptable boundaries*" (S. 194). Und als der Oberste Gerichtshof der USA am 29.06.1972 die Todesstrafe landesweit

vorübergehend für abgeschafft erklärte, begründete einer der Richter, Justice Potter Stewart, seine Befürwortung der Abschaffung auf der Basis des Arguments, dass das Rachebedürfnis der Bevölkerung gezügelt werden müsse:

"The instinct for retribution is part of the nature of man, and channeling that instinct in the administration of criminal justice serves an important purpose in promoting the stability of a society of government by law." (zitiert nach Vidmar, 2001; S. 31).

Tatsächlich scheint es Evidenz dafür zu geben, dass Rache unter bestimmten Umständen maßlos sein kann, dass sie sich verselbstständigen und zu einem scheinbar nie (oder nur schwerlich) versiegenden Quell ungezügelter und in ihrer Härte unfassbarer Aggression werden kann: Die Verfolgung und Massakrierung der Juden durch die katholischen Christen im Rahmen der Kreuzzüge des 11. Jahrhunderts wurde durch den Vorwurf legitimiert, die Juden seien für die Kreuzigung Christi verantwortlich zu machen (Jacoby, 1983). Der Hass und die extreme Form von Deindividuation, die den Juden dann während des Holocaust im 20. Jahrhundert entgegengebracht wurde, speiste sich zu einem großen Teil aus dem Vorwurf, die "Drahtzieher" sowohl hinter dem amerikanischen Kapitalismus als auch dem sowjetischen Bolschewismus zu sein (Bergmann, 2001). Mit dem Argument, man Sorge für Gerechtigkeit, werden sowohl Terrorakte als auch Kriege legitimiert. Wer rächt, scheint die Gerechtigkeit hinter sich zu wissen. Vier Tage nach dem Anschlag auf das World Trade Center in New York am 11. September 2001 waren vom US-Präsidenten George W. Bush beispielsweise die folgenden Sätze zu hören:

"Diejenigen, die entschieden haben, gegen die USA Krieg zu führen, haben ihre eigene Zerstörung beschlossen [...]. Wir werden die Schuldigen finden, wir werden sie in ihren Löchern ausräuchern. Wir werden sie verfolgen und der Gerechtigkeit überantworten. Jeder, der die Uniform trägt, soll sich bereit machen. Die Vereinigten Staaten werden alles tun, um diesen Krieg zu gewinnen".

Aber: All dies ist noch kein Beweis dafür, dass es ein konstitutives Element der Rache sei, dass sie von Natur aus maßlos ist (vgl. das zweite Kriterium von Nozick) oder dass sie nicht durch Moral- und Gerechtigkeitsaspekte zu beschreiben sei (vgl. das erste und das fünfte Kriterium). Insofern, als sie legitim erscheint und daher prinzipiell rechtfertigbar, ist eine Racheaktion – im Auge des Rächers und seiner Anhänger – gerecht, d.h. verdient. Dies betrifft eine wichtige Feststellung: Im Auge des Rächers wird mit der Rache keine Gerechtigkeitsnorm verletzt! Im Gegenteil: Die Gerechtigkeit, und das ist insbesondere aus den Worten führender Regierungspolitiker der USA nach dem 11.09.2001 herauszulesen, gebietet geradezu, die Rache genau so und nicht anders auszuführen. Hafer und Olson (2003) machen in einem neueren Aufsatz, in welchem sie sich kritisch mit der Forschung zum Konzept des "*scope of justice*" auseinandersetzen, richtigerweise darauf aufmerksam, dass viele Formen extremer Gewalt sich zwar auf

den ersten Blick jeder Analyse unter Gesichtspunkten der Gerechtigkeit entziehen mögen, dass sich bei genauerer Betrachtung jedoch auch hier – und möglicherweise gerade hier – Bedürfnisse nach der Wiederherstellung von Gerechtigkeit manifestieren. Selbst terroristische Angriffe wie die am 11.09.2001 können – aus der Perspektive der Angreifer betrachtet – als Formen der Retribution aufgefasst werden und damit prinzipiell (gleichwohl in einem eigentümlichen Sinne) gerechtigkeitsmotiviert, wie das folgende Zitat aus der berühmt gewordenen Fernsehansprache des Anführers der Terrororganisation "Al-Qaida" Osama Bin Laden kurz nach Beginn der amerikanischen Bombenangriffe auf Afghanistan am 07.10.2001 deutlich macht:

"Was Amerika je tzt erfährt, ist unbedeutend im Vergleich zu dem, was wir seit etlichen Jahren erfahren. Unsere Gemeinschaft erfährt diese Erniedrigung und diese Entwürdigung seit mehr als 80 Jahren. Ihre Söhne werden getötet, ihr Blut wird vergossen, ihre Heiligtümer werden angegriffen, und niemand hört es und niemand nimmt Notiz. [...] Sie haben dem Schlachter den Vorzug vor dem Opfer gegeben, dem Unterdrücker vor dem unschuldigen Kind. Möge Gott ihnen seinen Zorn zeigen und ihnen geben, was sie verdienen." ("Spiegel Online", 2001).

Diese Ausführungen zeigen, dass der Versuch, Rache und Retribution anhand eines moralischen Aspekts auseinander zu halten, schwieriger ist als man in der Rechtsphilosophie angenommen haben mag.

Auch das Argument, dass Rache emotional gefärbt sei, Strafe dagegen nicht (vgl. das vierte Kriterium von Nozick), ist anzuzweifeln (W. Miller, 1998; Solomon, 1994, 1999; Vidmar, 2001). Zum einen wären die psychologischen Grundlagen subjektiver Präferenzen der Strafzumessung ohne die Beteiligung von Emotionen undenkbar (Orth, 2004): Selbst die Aufforderung, über das Für und Wider der Todesstrafe nachzudenken, ist stärker von leidenschaftlichen Emotionen denn von objektiven Argumenten geprägt (Ellsworth & Gross, 1994). Und auch vor Gericht geht es durchaus emotional zu, beispielsweise wenn man Mitglieder der Jury in einem amerikanischen Strafgerichtsprozess nach dem Zustandekommen ihres Urteils befragt (Nygaard, 1994). Zum anderen ist Rache nicht primär affektiv und irrational (Solomon, 1994, 1999). Die Emotionen, die mit Rachewünschen und mit der Erfüllung der Rache einhergehen, mögen "heiß" und leidenschaftlich sein (Fromm, 1977); das bedeutet jedoch nicht automatisch, dass sie jegliche Form des Urteilens und Entscheidens überblenden und Rache zu einem triebhaften, ungestümen Reflex machen. Rache hat ihre eigene Rationalität (Elster, 1990; Tripp & Bies, 1997), und diese gewinnt sie über das (proximale) Ziel, einer anderen Person Schaden zuzufügen (Frijda, 1994). Meist geht der Rache eine Phase der Rumination voraus (Buss, 1961). Anhand ihrer Affektivität bzw. Rationalität lassen sich Rache und Vergeltung (im Sinne von Strafe) nicht unterscheiden. Vidmar (2001) argumentiert daher, dass die psychologischen Mechanismen, die Rache und Vergeltung zugrunde liegen, die gleichen sein dürften.

Auch die Annahme, dass Rache keine Gerechtigkeitsprinzipien kenne (vgl. das fünfte Kriterium), ist nicht haltbar: Schon das Sprichwort "*Aug' für Auge, Zahn für Zahn*", das im Allgemeinen als das zentrale Motto der Rache angeführt wird, verweist auf das Prinzip der Reziprozität. Zwar scheint es so zu sein, dass das Ausmaß der Rache manchmal über die bloße Reziprozität hinausgeht (Marongiu & Newman, 1987; Tyler et al., 1997), aber dennoch ist sie in hohem Maße vom Ausmaß des Schadens abhängig. Schwieriger ist die Frage nach der qualitativen Vergleichbarkeit von Schaden und Rache, die an die Diskussion der Äquivalenz von Input- und Outcome-Variablen bei der Equity-Theorie erinnert (Walster, Walster & Berscheid, 1978). Der Diskussion wurde zwar seinerzeit durch die Aussage, Equity liege allein im Auge des Betrachters, die Basis entzogen, aber dennoch scheint sie auch für die Frage der Reziprozität von Schaden und Nutzen gültig zu sein: Wenn man – der Argumentation von Vidmar (2001) und W. Miller (1998) folgend – annimmt, dass sowohl der Strafe als auch der Rache der gleiche prinzipielle psychologische Mechanismus zugrunde liegt, und wenn man ferner annimmt, dass die Höhe einer retributiven Reaktion von der Höhe des subjektiv erlebten Schadens abhängt (vgl. Johnson & Rule, 1986), dann muss man zwangsläufig folgern, dass auch der Rache eine subjektive Proportionalität zur Qualität und Quantität des erlebten Schadens innewohnt. Beispielsweise haben in der Fragebogenuntersuchung von Crombag et al. (2003) fast zwei Drittel der befragten Studierenden angegeben, dass ihre Rache darin bestand, dass sie (a) dem "Täter" exakt das zugefügt hätten, was auch ihnen widerfahren sei und/oder dass sie (b) den "Täter" zur Rede gestellt hätten. In dieser Studie war kein Beleg für eine prinzipienlose, unermessliche Rache zu finden; vielmehr deuten die Ergebnisse dieser Studie darauf hin, dass sich Rachereaktionen an einem subjektiven Proportionalitätskriterium orientieren. Dies legen darüber hinaus nicht nur Befunde einer ganzen Reihe von Laborexperimenten nahe (z.B. Craig et al., 1993; Ohbuchi & Ogura, 1985), sondern auch entwicklungspsychologische Studien zum Vergeltungsverhalten von Kindern (Herzberger & Hall, 1993; Schäfer & Reichle, 2001). Schließlich zeigen nicht zuletzt die Simulationen von Robert Axelrod (1984) zur "*tit-for-tat*"-Strategie, dass die Proportionalität von Vergeltung durchaus eine evolutionär stabile Strategie zu sein scheint.

Andere Differenzierungsversuche zwischen Rache und Strafe beziehen sich auf die unterschiedlichen Ziele, die durch diese beiden Formen der Retribution verfolgt werden. Beispielsweise argumentieren Stuckless und Goranson (1992), dass Strafe vor allem das Ziel habe, den Täter davon abzuhalten, die Tat noch einmal zu begehen, während Rache mit dem Ziel verknüpft sei, Ärger abzubauen (S. 26). Strafe sei daher nicht *notwendigerweise* affektiv, und Rache nicht *notwendigerweise* rational.

Das Rationalitätskriterium ist bei Stuckless und Goranson (1992) nur dann plausibel begründet, wenn man von der Voraussetzung ausgeht, dass Strafe einem rationalen Ziel (Spezialprävention) und Rache einem affektiven Ziel (Affektregulation) dient. Dies ist jedoch eine künstliche und psychologisch unbrauchbare Kategorisierung: Der Rachewunsch ist hinsichtlich seiner motivationalen Basis – und das hat er wohl mit allen Verhaltensphänomenen gemeinsam – multideterminiert. Eine Racheaktion ist daher notwendigerweise multifunktional: Sie bedient mehrere Ziele gleichzeitig (s.a. Crombag et al., 2003). Dabei wird nicht abgestritten, dass es interindividuelle Unterschiede in der Wichtigkeit dieser Ziele gibt: Im Gegenteil ist es die Aufgabe einer psychologischen Analyse der Rache, solche Systematiken hinsichtlich der individuell vorrangigen Ziele zu erforschen. Für die Definition, und insbesondere für die Abgrenzung von anderen Formen retributiven Verhaltens sensu Stuckless und Goranson (1992) scheinen spezifische Ziele jedoch nicht nützlich zu sein.

2.2.2. Funktionen retributiver Reaktionen

Nach Miller und Vidmar (1981) lassen sich Strafziele anhand einer motivationalen Grundausrichtung des Strafenden einteilen in solche, die eher einem retributivistischen und solche, die eher einem utilitaristischen Ansatz nahe stehen. Diese Dimensionierung und ihre beiden Pole sind im Wesentlichen rechtsphilosophisch begründet. Der retributivistische Ansatz geht auf Immanuel Kants "Metaphysik der Sitten" (1797/1990) zurück: Kant zufolge erfordert der moralische Imperativ, dass jede Tat proportional im Hinblick auf ihre moralische Falschheit vergolten werden solle; die retributivistische Perspektive ist also rückwärts, d.h. auf die geschehene Tat, gerichtet (Miller & Vidmar, 1981). Die utilitaristische Perspektive, die im Wesentlichen auf Jeremy Bentham's "Einführung in die Prinzipien der Moral und der Gesetzgebung" (1789/2003) zurückgeht, stützt sich hingegen auf das Kriterium der Maximierung der Nützlichkeit einer Strafe, wobei Nützlichkeit als ein optimales Verhältnis von Effektivität (z.B. einer möglichst hohen Wahrscheinlichkeit, dass der Täter diese Strafe nicht wieder begehen wird) und Kosten verstanden wird. Insofern sind alle Strafziele, die vorrangig verhaltensbeeinflussend wirken sollen (wie etwa die Strafziele der Spezial- und der Generalprävention), dem utilitaristischen Ansatz zuzuordnen. Der wesentliche Unterschied zur retributivistischen Perspektive wird darin gesehen, dass jener vorwärts, d.h. auf die Zukunft, gerichtet ist (Miller & Vidmar, 1981).

Obwohl Retributivismus und Utilitarismus (im Sinne von Verhaltenskontrolle) in der Rechtsphilosophie als zwei Pole einer abstrakten qualitativen Strafzieldimension verstanden werden, zeichnet sich dieses Modell *empirisch* nicht ab: *Erstens* scheinen sie nicht negativ, sondern vielmehr unkorreliert (Carlsmith, Darley & Robinson, 2002),

und je nach Stichprobe und Art der Fragestellung sogar positiv korreliert zu sein (Gollwitzer & Bücklein, 2003; Orth, 2003). *Zweitens* scheinen nicht-juristische Beurteiler, wenn sie mit konkreten Fällen konfrontiert werden, zumindest in US-amerikanischen Untersuchungen eher retributivistische Strafziele zu favorisieren (Carlsmith et al., 2002; Darley & Pittman, 2003; man beachte allerdings die kulturspezifischen Unterschiede zu Nationen wie etwa Japan; vgl. Hamilton & Sanders, 1988; Leung & Morris, 2001). *Drittens* scheinen sich konkrete Strafziele empirisch anders zu dimensionieren: Mit Hilfe einer multidimensionalen Skalierung haben Oswald, Klug, Hupfeld und Gabriel (2002) sieben verschiedene Strafziele (Vergeltung, negative Spezialprävention, positive Spezialprävention, negative Generalprävention, positive Generalprävention, Rehabilitation und Schadensausgleich) auf ihre latente Dimensionalität hin überprüft. Die beste Anpassung an die Daten hatte ein zweidimensionales Modell mit den Polen "geringe vs. hohe Punitivität" (im Sinne von Strafhärte) und "Mikro- vs. Makroperspektive". Punitivität ist dabei hoch positiv korreliert mit der Wahrnehmung einer Straftat als Bedrohung für das Wertegefüge einer Gesellschaft (Oswald et al., 2002); dies entspricht Tom Tylers Annahme, dass der subjektiven Strafzumessung vorrangig das Bedürfnis nach Bekräftigung des für die soziale Gemeinschaft spezifischen Werte- und Normsystems zugrunde liegt (Tyler et al., 1997). Auch hier zeigt sich also, dass die "Leidenschaftlichkeit", mit welcher Strafe verhängt wird, in hohem Maße mit der Wahrnehmung zusammenhängt, dass durch die Straftat identitätsstiftende Werte und Normen geschwächt bzw. entwertet wurden.

Orth (2003) hat 174 Personen, die in den der Befragung vorangegangenen fünf Jahren Opfer krimineller Gewalt geworden waren, zu ihren momentanen Einschätzungen bezüglich der Tat und der jeweiligen Täter befragt. Er unterschied dabei insgesamt neun verschiedene Strafziele: Vergeltung, Genugtuung, sozialer Beistand, Spezialprävention, Rehabilitation, negative und positive Generalprävention, Wiederherstellung des persönlichen Sicherheitsgefühls und Stärkung des gesellschaftlichen Sicherheitsgefühls. Interessanterweise fand sich, dass die Strafziele alle positiv miteinander korreliert waren ($r \geq .21$). Dies deutet darauf hin, dass direkt Betroffene prinzipiell jede Form der Strafe mehr oder weniger befürworten. Ähnlich fand sich in einer Vignettenstudie von Gollwitzer und Bücklein (2003), dass unterschiedliche Strafziele, Strafmittel und Straffoki (Mikro- vs. Makroperspektive), die jeweils in unterschiedlichen Items abgefragt wurden, hoch positiv miteinander interkorreliert waren. Ein weiterer interessanter Befund der Studien von Orth (2003) sowie Gollwitzer und Bücklein (2003) war, dass die Befürwortung aller Strafziele ihrerseits positiv korreliert war mit gerechtigkeitsbezogenen Persönlichkeitseigenschaften wie dem individuellen "Glauben an eine gerechte Welt" (Lerner, 1980) oder der "Sensibilität für widerfahrene Ungerechtigkeit" (Schmitt,

Neumann & Montada, 1995). Die hohe Kommunalität der Strafziele scheint also in Teilen durch gerechtigkeitsbezogene Motivationen und Kognitionen erklärt zu werden. Diese Feststellung wird im weiteren Verlauf noch genauer aufgegriffen werden.

Schwieriger erscheint die Tatsache, dass die Liste der potenziellen Ziele und Funktionen retributiver Reaktionen mit den bei Oswald et al. (2002) und Orth (2003) genannten noch lange nicht erschöpft ist. Einen reichhaltigen Fundus retributiver Motive findet sich auch in der Aggressionsforschung. In ihrer "Sozial-Interaktionistischen Aggressionstheorie" (SIA) nennen Tedeschi und Felson (1994) drei zentrale Motive für "*coercive actions*"¹:

- die Sicherung eines persönlichen Vorteils durch die gezielte Beeinflussung anderer
- die Wiederherstellung von Gerechtigkeit
- die Sicherung bzw. Verteidigung der eigenen sozialen Identität.

All diese Motivationen (und nicht nur die zweite!) können retributiven Reaktionen zugrunde liegen; wichtig ist auch hier die Einsicht, dass es sich im Einzelfall nicht um sich einander ausschließende Motive handelt, sondern dass eine retributive Handlung durchaus alle Ziele bedienen kann. Ein gutes Beispiel für die Komplexität des Sachverhalts stellt die dritte Motivation dar, die Wiederherstellung der persönlichen und sozialen Identität des Geschädigten. Zweifelsohne mag es sich dabei im Einzelfall um das dominierende Motiv einer Racheaktion handeln, und zwar mit großer Wahrscheinlichkeit dann, wenn die Tat eine konkrete Schädigung der sozialen Identität bewirkt hat (was beispielsweise bei übler Nachrede oder öffentlicher Bloßstellung der Fall wäre), und wenn der Geschädigte – aufgrund seiner sozialen Rolle (Politiker, Lehrer) oder seiner Persönlichkeit – eine besonders starke Motivation hat, seinen angegriffenen sozialen Status zu reparieren. Solche Merkmale des Schadens, des sozialen Kontexts und der Person des Geschädigten können nicht nur unabhängig voneinander die Motivation, die einer retributiven Reaktion zugrunde liegt, beeinflussen; sie können auch – im Sinne einer synergistischen Interaktion (Schmitt, Eid & Maes, 2003) – miteinander interagieren. Beispielsweise fanden Bushman und Baumeister (1998) in zwei Experimenten, dass eine schlechtes Fähigkeits-Feedback (ein von der Vp geschriebener Aufsatz wurde von einer anderen vermeintlichen Vp unverschämte schlecht beurteilt) insbesondere dann zu verstärkter vergeltender Aggression gegenüber dem Beurteiler führte, wenn es sich bei der schlecht beurteilten Vp um eine eher narzisstisch veranlagte Person handelte.

¹ dt. "erzwingende Handlungen"; in der SIA -Theorie eine Klasse von Handlungen, die konzeptuell breiter ist als Aggression, unter die sich aber alle aggressiven Akte subsumieren lassen

In ähnlicher Weise mag man vermuten, dass auch die einer Strafreaktion zugrunde liegende dominante Strafzielpräferenz von Fall zu Fall, von Kontext zu Kontext und schließlich von Person zu Person hinweg stark variiert. Beispielsweise fand sich in der Untersuchung von Gollwitzer und Bücklein (2003), dass eine Präferenz für eine konstruktive Strafform mit dem Ziel Verhaltenskontrolle am ehesten bei Personen zu finden ist, die zu einer interdependenten Selbstkonstruktion neigen. Andere Haupt- und Interaktionseffekte auf die individuelle Präferenz für einzelne Strafziele sind zu erwarten; insofern erscheint es fragwürdig, ob es einem abstrakten Modell zur Erklärung von Rachebedürfnissen und -handlungen überhaupt gelingen kann, spezifische Rachemotivationen zu identifizieren.

Eine andere Kategorie retributiver Motivationen findet sich in Arbeiten zur "feindseligen Aggression", einer Unterform aggressiver Verhaltensweisen, die ursprünglich von Feshbach (1964) und später von Kornadt (1984) und Berkowitz (1993) in Abgrenzung zu "instrumenteller Aggression" (d.h. Verhalten, bei dem die Schädigung des anderen nicht das Ziel an sich, sondern nur ein Mittel zur Erreichung weiterer Ziele ist) konzipiert wurde. Da die "feindselige Aggression" in den Modellen von Feshbach (1964) und Berkowitz (1993) durch eine stärkere Affektivität und den Wunsch nach Schädigung als solcher gekennzeichnet ist, liegt es nahe, das Ziel der "feindseligen Aggression" in der Affektregulation zu suchen. So haben Betsch, Schmid, Glaubrecht, Kurzenhäuser und Dondelinger (1999) beispielsweise vorgeschlagen, feindselige Aggression über die gewünschte Verschlechterung des Zustands des "Täters" aus der Sicht des "Opfers" zu operationalisieren (s.a. Schmid, in Druck). In einer Vignettenuntersuchung konfrontierten Betsch et al. (1999) die Vpn mit einer ärgerlichen Situation: Eine unsympathisch dargestellte Frau drängelt sich beim Bäcker in der Warteschlange vor. Die Autoren versuchten, durch die Erfragung von Ist- und Sollzuständen die antizipierten Ziele, die die Vpn mit einer eventuellen Reaktion auf die ärgerliche Situation verfolgten, zu erfassen. Sie fanden, dass sich die Vpn eine Verbesserung ihres eigenen emotionalen Zustandes verbunden mit einer Verschlechterung des emotionalen Zustandes der Zielperson (d.h. der "Täterin") wünschten. Der Wunsch nach relativer Verschlechterung des emotionalen Zustands der "Täterin" vergrößerte sich dabei zusätzlich, wenn die Vpn zuvor mit ärgerbezogenen Worten konfrontiert worden waren (konzeptuelles Priming mit Hilfe der "*Scrambled-Sentence*"-Technik; vgl. Srull & Wyer, 1979), ein Befund, den die Autoren als Hinweis auf die Induktion feindselig-aggressiver Absichten interpretieren. Ob die von Betsch et al. (1999) vorgeschlagene Operationalisierung allerdings in der Lage ist, tatsächlich nur feindselige und nicht instrumentelle Aggression (d.h. komplexere Zielstrukturen) zu erfassen, ist fragwürdig.

Unabhängig davon, ob erwünschte emotionale Zustände Indikatoren für die ein oder andere Form aggressiven Verhaltens darstellen, stellen sie Ziele dar, die auch retributiven Reaktionen zugrunde liegen können. Bushman, Baumeister und Phillips (2001) argumentieren sogar, dass *jeder* Form aggressiven Verhaltens der dominante Wunsch zugrunde liegt, den eigenen emotionalen Zustand zu verbessern:

"[T]he attempt to regulate affect is the reason that emotional distress leads to aggression. People aggress in the hope that doing so will enable them to feel better. If people think that their emotional state will not be improved by aggressing, they will not aggress." (Bushman et al., 2001; S. 17).

Mit Hilfe einer "mood-freezing"-Instruktion (vgl. Manucia, Baumann & Cialdini, 1984) wurden Probanden in den Glauben versetzt, ihre Stimmung würde sich ab einem bestimmten Zeitpunkt nicht mehr verändern; dieser Effekt sei eine ungefährliche Nebenwirkung einer Pille, die die Probanden zuvor einnehmen sollten. Tatsächlich finden die Autoren Bestätigung für ihre Affektregulations-Hypothese: Probanden, die entweder stark zu "Anger-Out" neigten (Studie 2) oder an die "reinigende" Wirkung von Aggression ("Katharsis-Hypothese") glaubten, waren in der Tat weniger aggressiv, wenn sie aufgrund der "mood-freezing"-Instruktion nicht damit rechnen konnten, dass sich ihre Stimmung aufgrund irgendeiner (aggressiven) Aktion verbessern würde. Bushman et al. (2001) werten diesen Befund als Beleg dafür, dass Affektregulation eine dominante Motivation aggressiver Verhaltensimpulse darstellt.

Oft wird Rache als die prototypische Form feindseliger Aggression dargestellt: Ihre Absicht sei die bloße Schädigung des Gegenübers um jeden Preis und die Reduktion eigener aversiver Erlebniszustände wie Ärger und Frustration (Ho, ForsterLee, ForsterLee & Crofts, 2003; Nozick, 1981; Schmid, in Druck; Stuckless & Goranson, 1992). Rache wird als Ziel in sich verstanden und von anderen, beispielsweise gerechtigkeitsbezogenen Zielen abzugrenzen versucht (Ho et al., 2003; Orth, 2003). In der Studie von Ho et al. (2003) werden beispielsweise vier Skalen zur Messung unterschiedlicher Einstellungen im Zusammenhang mit der Behandlung von Straftätern konstruiert: Skala 1 wird "Rache-Emotion" genannt, Skala 2 "Rache-Urteil", die Skalen 3 und 4 sollen "Gerechtigkeit" indizieren. Die Autoren finden relativ hohe negative Korrelationen zwischen den Rache-Skalen (1+2) und den Gerechtigkeits-Skalen (3+4) und interpretieren diese Befunde dahingehend, mit Rache und Gerechtigkeit zwei einander gegensätzliche Motive der Strafzumessung identifiziert zu haben. Schaut man sich die Items allerdings genauer an, erscheint es zweifelhaft, ob man hier tatsächlich in der angestrebten Breite ein Rache- von einem Gerechtigkeitsbedürfnis abgegrenzt hat. Das Markieritem für den "Rache-Emotion"-Faktor lautet beispielsweise: *"In deciding a criminal case, it is okay to allow your emotions to influence your judgment."* Das Markieritem für den "Rache-Urteil"-Faktor lautet: *"In deciding a criminal case, all convicted sexual offenders*

should be chemically castrated." Im Gegensatz dazu lauten die Markieritems für die Gerechtigkeitsfaktoren *"In deciding a criminal case, it is important to be objective when considering the evidence"* und *"In deciding a criminal case, it is important to make your decisions according to legal principles"*. Die negativen Korrelationen zwischen den sogenannten Rache- und Gerechtigkeitskalen wundern nun nicht mehr, da eine semantische Analyse der Items nahe legt, die beiden Facetten als Indikatoren der Befürwortung prozeduraler Fairness (z.B. Leventhal, 1980) zu interpretieren, möglicherweise durchsetzt von einer generellen Drakonitäts- oder Punitivitätstendenz. Die "Rache"-Items zeichnen sich durchgängig durch eine Verletzung prozeduraler Fairnesskriterien bei der Beurteilung von Straftaten aus, während die "Gerechtigkeits"-Items die Erfüllung solcher Kriterien indizieren. Was hier als "Rache" bezeichnet wird, ist lediglich ihr volkstümliches Stereotyp. Ein Beleg dafür, dass sich Rache und Gerechtigkeit ausschließen, wurde hingegen nicht geliefert.

Möglicherweise gibt es diesen Ausschluss auch gar nicht: Sowohl Rache- als auch Strafreaktionen liegen die gleichen psychologischen Mechanismen zugrunde (Vidmar, 2001). Man könnte auch sagen: Alle retributiven Reaktionen, und dazu zählen auch Rachereaktionen, basieren auf den allgemeinen Prinzipien des Ausgleichs und der Wiederherstellung. Bei dem Bedürfnis nach Wiedergutmachung des Schadens ist der Ausgleichsgedanke offensichtlich, ebenso bei dem Bedürfnis nach Vergeltung im Sinne "talionischer" Reziprozität. Aber auch dem Bedürfnis nach Bekräftigung der angegriffenen Norm, dem Bedürfnis nach sozialem Beistand und dem Bedürfnis nach Stärkung der persönlichen bzw. sozialen Identität liegt ein Wiederherstellungsgedanke zugrunde. Man kann sich nun in der Tat fragen, was Ärgerreduktion mit Gerechtigkeit, Ausgleich oder Wiederherstellung zu tun hat. Diese Frage hat sich auch Nico Frijda (1994) gestellt. Seine Antwort ist so fundamental für das Verständnis der nachfolgenden Ausführungen, dass sie hier wörtlich wiedergegeben werden soll.

"Vengeance actually works in equalizing the suffering. It makes part of the suffering disappear [...]. All this is personal and emotional. It has nothing to do with a sense of justice. But the dolorous inequalities can be transformed onto an abstract and general plane and become formulated in a moral way, and so can the restoration of the balance of suffering. Then it indeed becomes a sense of justice" (S. 274f.).

Ein "Opfer" kann demnach nur dann Affektregulation (d.h. Reduktion des empfundenen Ärgers) erreichen, wenn es wahrnimmt, dass der "Täter" leidet und somit bekommen hat, was er verdient. Affektregulation ist Frijdas Auffassung zufolge das Resultat eines temporalen und sozialen Vergleichs: Vorher habe ich (das Opfer) gelitten und der Täter hat triumphiert, nun leidet der Täter und ich triumphiere. Frijda (1988) spricht hier von komparativen Gefühlen (*"Law of Comparative Feelings"*).

Außer für die Affektregulation (oder der Erlösung von Frust und Ärger) zeigt Frijda (1994) auch noch für alle anderen zentralen Kategorien retributiver Ziele, inwiefern ihnen – bezogen auf Rachereaktionen – ein Ausgleichs- und Wiederherstellungsgedanke zugrunde liegt.

- *Ausgleich der Machtverhältnisse*: Angriffe auf identitätsstiftende Werte implizieren einen Verlust an Macht und Kontrolle. Rache kann beides wiederherstellen. Dies scheint besonders in Kulturen, in denen Konzepte von Überlegenheit, Dominanz, Macht und Respekt eine zentrale Rolle für die persönliche Identität spielen, z.B. Albanien, Sizilien, Sardinien (Black-Michaud, 1975; Marongiu & Newman, 1987), oder auch der Süden der USA (Nisbett & Cohen, 1996).
- *Wiederherstellung von Selbstwert*: Der Verlust von Macht und Status geht unter Umständen direkt mit einem Verlust von (öffentlichem oder privatem) Selbstwert einher. Ein wesentliches Ziel der Rache kann in dem Versuch bestehen, Selbstwert, Selbstvertrauen und Selbstwirksamkeitsüberzeugungen zu reparieren und wiederherzustellen, insbesondere dann, wenn Selbstwert und Selbstkonzept einer geschädigten Person dispositionell instabil sind oder wenn die Situation, in der die Provokation stattfand, besonders selbstwertrelevant war (beispielsweise wenn ein Arbeitskollege vor dem Chef die Leistungen seiner Teamkollegen zu seinen Gunsten schmälert).
- *Ausgleich der Gewinn-Verlust-Bilanz* im Sinne der Equity-Theorie (Walster et al., 1978): Ein Täter muss seine gegebenenfalls unverdienten Vorteile wieder aufgeben, und die möglichen Opfer müssen für gegebenenfalls unverdient erlittene Nachteile entschädigt werden.
- *Schutz gegen weitere oder zukünftige Bedrohung*: Dieses Ziel entspricht der Idee Fritz Heiders (1977), dass jede Vergeltungsreaktion primär darauf ausgelegt sein muss, die "Überzeugungs-Wert-Matrix" des Täters in ihrer Grundstruktur zu verändern, d.h. dem Täter eine Lehre zu erteilen und damit gleichzeitig zu verhindern, dass der Täter jemals wieder auf die Idee kommt, so etwas zu tun.

Alle diese Ziele sind Ziele einer vergeltenden Reaktion: Ihre Gemeinsamkeit besteht darin, dass ihnen die Prinzipien Ausgleich und Wiederherstellung zugrunde liegen, und bei diesen Prinzipien handelt es sich um allgemeine Prinzipien retributiver Gerechtigkeit. Auch Rache ist eine vergeltende Reaktion und damit eine Strategie zur Wiederherstellung (retributiver) Gerechtigkeit. Selbst wenn die Frage, worin Rache und Strafe nun konzeptuell zu trennen sind, hier außen vor gelassen wurde, ist die Feststellung wichtig, dass die psychologischen Mechanismen, die der Rache zugrunde liegen, die

gleichen sind wie jene, nach denen Strafzumessungsurteile oder -präferenzen getroffen werden.

2.3. Fazit: Rache als Handlung

Rache ist eine Reaktion auf vorangegangenes (subjektives) Unrecht, und Rache ist eine proaktive Strategie zur Bewältigung dieses Unrechts; Rache ist also eine Handlung. Diese Feststellung ist nicht trivial, wenn man bedenkt, dass Rache in der Literatur bisweilen als Emotion (Crombag et al., 2003) oder als Ziel in sich (Ho et al., 2003) betrachtet wird. Diese Konzeptionen sind nicht etwa unpräzise, sondern falsch. *Erstens*: Rache ist keine Emotion; gleichwohl kann die Bildung eines Rachebedürfnisses, die Planung einer Racheaktion, ihre Ausführung und die Beobachtung der aus ihr entstandenen Konsequenzen von großer emotionaler Leidenschaftlichkeit geprägt sein (Fromm, 1977; Solomon, 1999). *Zweitens*: Rache ist kein Ziel in sich; vielmehr liegen einer Racheaktion unterschiedliche retributive Ziele zugrunde. Diese wurden im vorangegangenen Abschnitt angesprochen. Rache ist vielmehr eine Handlung, eine Aktion zur Erreichung der genannten Ziele. Wenn man Rache analysieren will, muss man sie daher handlungstheoretisch analysieren. Was das bedeutet, wird in den folgenden Ausführungen genauer diskutiert. Dabei wird auf zentrale Konzepte aus dem Begriffsinventar psychologischer Handlungstheorien recurriert, insoweit sie für die weiteren Ausführungen relevant sind: die subjektive Rationalität von Handlungen, die Struktur von Zielhierarchien, Rückkopplungsstrukturen im Handlungsprozess und die Evaluation von Handlungsfolgen. Bevor diese Grundkonzepte im folgenden Abschnitt (2.3.1.) nun ein wenig genauer beschrieben werden, sollte darauf aufmerksam gemacht werden, dass ihre Anwendung in dem in Abschnitt 2.3.2. zu skizzierenden Prozessmodell bisweilen unscharf und unsystematisch anmuten mag. Allerdings erscheint es nach der Durchsicht verschiedener spezifischer Handlungstheorien (z.B. der Instrumentalitätstheorie von Vroom [1964], der Sozialen Lerntheorie von Rotter [1954], der Theorie des überlegten Handelns von Fishbein & Ajzen [1975] etc.) nicht sinnvoll, nur *eine bestimmte* dieser Theorien als Grundlage zu nehmen. Dass Racheaktionen als Bewältigungshandlungen verstanden werden können, ist eine Aussage auf allgemeinem Niveau; natürlich könnte man diese Aussage nun in eine konkrete Handlungstheorie kleiden. Dazu müsste man allerdings Restriktionen und Brückenannahmen einführen, welche von der eigentlichen Fragestellung, nämlich was Rache mit Gerechtigkeit zu tun hat, vermutlich zu weit weg führen würden. Von daher soll im Folgenden nur auf Konzepte recurriert werden, die psychologische Handlungstheorien *gemeinsam* verwen-

den. Sie reichen für die Begründung bzw. die Ableitung der in Abschnitt 2.4. zu treffenden Annahmen aus.

2.3.1. Handlungstheoretische Grundkonzepte

Rache ist – wie jede Handlung – zielgerichtet und damit (zumindest begrenzt) rational. Die Rationalität einer Handlung zeigt sich etwa bei der Explikation der Ziele, bei der Suche nach Möglichkeiten zur Zielerreichung, bei der Bewertung dieser Möglichkeiten hinsichtlich ihrer zu antizipierenden positiven und negativen Konsequenzen, bei der Handlungsplanung und -ausführung sowie bei der Evaluation der Handlung anhand ihrer tatsächlich entstandenen Konsequenzen. Es handelt sich bei jeder dieser Kognitionen um subjektive Werte; Handlungstheorien liegt also eine *subjektive Rationalität* zugrunde (Krampen, 2000). Inwiefern Handlungen mehr oder weniger durch deliberative Kognition vs. Automatizität gekennzeichnet sind, ist zur Zeit Gegenstand einer lebhaften Debatte in der Allgemeinen Psychologie und der kognitiv orientierten Sozialpsychologie (Bargh, Chen & Burrows, 1996; Chartrand & Bargh, 1996; Draine & Greenwald, 1998; Strack & Deutsch, in Druck; Wegner & Bargh, 1998). Sie soll im Rahmen der vorliegenden Arbeit nicht vertieft werden. Relevant ist die Annahme einer zumindest begrenzten Rationalität der Rache hier insofern, als Rachereaktionen von subjektiven Kosten-Nutzen-Überlegungen beeinflusst sind. Das bedeutet nicht, dass das Individuum alle zu erwartenden Konsequenzen einer verfügbaren Handlungsoption *a priori* antizipiert, ihre Wahrscheinlichkeit abschätzt, ihnen eine Valenz zuweist und anschließend voll-rationale Kosten-Nutzen-Berechnungen anstellt. Stattdessen liegt es nahe anzunehmen, dass das Individuum bei der Kosten-Nutzen-Abschätzung auf effiziente Heuristiken (Gigerenzer, Todd & The ABC Research Group, 1999) oder auf Schemata (Schank & Abelson, 1977) zurückgreift. Vom Kostenfaktor "*fear of retaliation*" (d.h. der wahrgenommenen Gefahr, dass die Rachereaktion vom ursprünglichen "Täter" wieder vergolten werden könnte) ist beispielsweise bekannt, dass sie die Wahrscheinlichkeit einer Vergeltungsreaktion radikal verringert (Bandura, 1983; Baron, 1977). Ein Grund, der für die Ausführung einer spezifischen Racheaktion spricht, könnte dagegen die Wahrnehmung sein, dass die Gelegenheit zu einem gegebenen Zeitpunkt nicht günstiger sein könnte (Matthews, 1988). Welche Kognitionen letzten Endes als Begründung für die Entscheidung, eine Rachemöglichkeit auszuführen oder nicht, herangezogen werden, ist nicht universell modellierbar. Für die Hypothese, dass die Rachehandlung zumindest begrenzt und subjektiv rational an Kosten-Nutzen-Gesichtspunkten ausgerichtet ist, ist allerdings die folgende Ableitung zentral: Eine Rachehandlung wird mit geringerer Wahrscheinlichkeit ausgeführt, wenn sie aus Sicht des Rächers (a) nicht zum Ziel führt, (b) zu kostenreich ist oder (c) zu viele unerwünschte Konsequenzen hat.

In Anlehnung an kybernetische Handlungsmodelle gehen insbesondere die Handlungsregulationstheorien der achtziger Jahre (Hacker, 1973; Oesterreich, 1981; Volpert, 1974, 1987), aber auch moderne allgemeine Handlungstheorien (z.B. Kruglanski et al., 2002) von der Prämisse aus, dass handlungsleitende Ziele hierarchisch-sequentiell angeordnet sind (s.a. Straub & Werbik, 1999; Werbik, 1978). Hinsichtlich des Aspekts der Hierarchie werden unmittelbare, mittelbare und finale Ziele unterschieden. Das unmittelbare (proximale) Ziel der Rache ist zunächst einmal die Gegenschädigung des einstigen "Täters". Die Annahme, dass die Schädigung alleine ein Ziel in sich sei, wie es verschiedentlich in Konzeptionen der "feindseligen Aggression" angenommen wurde (vgl. Betsch et al., 1999), erscheint weder brauchbar noch haltbar: Keine Form der Aggression basiert auf dem alleinigen Handlungsziel der Schädigung (Tedeschi & Felson, 1994). Demnach sind Ziele "höherer Ordnung" (mittelbare und finale Ziele) denkbar, die eine aggressive Handlung – hier speziell eine Rachehandlung – leiten. Worin genau solche Ziele bestehen und in welcher Dominanz sie angeordnet sind (d.h. wie genau die Zielstruktur beschaffen ist), ist in höchstem Maße situations- und personspezifisch.

Den meisten klassischen Handlungs- und Entscheidungstheorien (z.B. Atkinson, 1957; Lewin, Dembo, Festinger & Sears, 1944; Rotter, 1954; Tolman, 1951) ist die Annahme gemeinsam, dass der subjektive Wert einer antizipierten Konsequenz mit der Erwartung (bzw. der Aussicht; vgl. Werbik, 1978) hinsichtlich der Wahrscheinlichkeit ihres Eintreffens multiplikativ verknüpft ist; auf diese Gemeinsamkeit hatte schon Feather (1959) hingewiesen. Das Produkt aus Erwartung und Wert indiziert den subjektiven Nutzen einer Handlungsoption bzw. die "affektive Valenz", die der Akteur dieser Option beimisst (Atkinson, 1957; Peak, 1955). Vroom (1964) und Bolles (1967) sowie Krampe (2000) machen darauf aufmerksam, dass zwischen einer Handlungs-Ergebnis-Erwartung und einer Ergebnis-Konsequenz-Erwartung unterschieden werden muss: Eine Handlung kann mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit zu einem Ergebnis führen (z.B. "Wenn ich die Reifen von A's Auto zersteche, wird A nicht mehr wegfahren können"), aber dieses Ergebnis kann wiederum unterschiedliche Konsequenzen nach sich ziehen (z.B. "A wird mich in Zukunft in Ruhe lassen" oder "A wird mich dafür anzeigen"). Diese Konsequenzerwartungen nennt Vroom (1964) Instrumentalitäten. Sie können in Bezug auf ein affektiv valentes Ziel (z.B. in Ruhe gelassen werden) positiv, negativ, oder Null sein.

Nun handelt es sich bei Instrumentalität und Wert nicht notwendigerweise um unabhängige Größen (z.B. Shah & Higgins, 1997). Darüber hinaus mag es durchaus Fälle geben, in denen nur eine der beiden Größen ausschlaggebend für die Stärke des Handlungsimpulses ist (Kruglanski et al., 2000). Dennoch scheint die Erwartung×Wert-Annahme im Allgemeinen gut geeignet zur Vorhersage von "*goal commitment*" zu sein,

so dass selbst neuere Handlungstheorien (vgl. Kruglanski et al., 2002) auf ihr aufbauen: *"We assume then, that goal commitment is a multiplicative function of value and expectancy, but the way these are combined or weighted may depend in specific goals and/or individuals."* (Kruglanski et al., 2002; S. 341).

Das handlungstheoretische Rahmenmodell, so wie es in Abschnitt 2.3.2. zu skizzieren sein wird, gründet zwar auf einer Erwartung×Wert-Annahme, nimmt allerdings – in Bezug auf die Theorien von Vroom (1964) und Krampen (2000) eine Vereinfachung vor: Es bezieht sich *nicht primär* auf die unmittelbaren Konsequenzen einer Handlung (d.h. einem Handlungsergebnis), sondern vielmehr auf die gerechtigkeitsrelevanten *Folgen* einer Handlung. Für die Konstruktion von Erwartungen und Werten heißt das: Es geht vornehmlich um die subjektive Bedeutsamkeit gerechtigkeitsbezogener Ziele (denn deren Rolle soll untersucht werden), und es geht im Zuge dessen um die Wahrscheinlichkeit (d.h. die subjektive Erwartung), dass die Ausführung einer Racheaktion diesen Zielen näher zu kommen vermag. Im Verständnis von Vroom (1964) und Krampen (2000) handelt es sich hierbei um Instrumentalitätserwartungen (Ergebnis-Folge-Erwartungen); die Handlungs-Ergebnis-Erwartungen werden der Einfachheit halber außen vor gelassen. Die hier dargestellte Erwartung×Wert-Konzeption konzentriert sich also auf das Valenzmodell, nicht primär auf das Ausführungsmodell (Vroom, 1964). Es wird erwartet, dass das Produkt aus Instrumentalitätserwartung und Wert (subjektive Bedeutsamkeit der Handlungsfolgen) der beste Prädiktor für die Wahrscheinlichkeit ist, mit der eine Person Rache übt.

Eine weitere zentrale handlungstheoretische Annahme betrifft – in Anlehnung an kybernetische Modelle – die Einführung von Rückkopplungsstrukturen im Handlungsablauf. Die einfachste Fassung dieser Annahme stammt von G. Miller, Galanter und Pribram (1960). Diese Autoren beschreiben die molare Form eines Handlungsprozesses als sogenannte TOTE-Einheit mit den Stadien "Test" (Überprüfen, ob eine Ist-Soll-Diskrepanz vorliegt), "Operate" (Ausführen der Handlung mit dem Ziel der Überwindung der Ist-Soll-Diskrepanz), "Test" (erneutes Überprüfen des Ist-Soll-Verhältnisses; i.e. Evaluation des Handlungsergebnisses), "Exit" (Beendigung des Vorgangs nach positiver Evaluation). Rückkopplungen besitzt das Modell insofern, als bei negativer Evaluation, d.h. einem vollständigen oder partiellen Fortbestehen der Ist-Soll-Diskrepanz, eine erneute "Operate-Test"-Einheit durchgeführt werden muss.

Das TOTE-Modell macht deutlich, dass die Evaluation von Handlungsfolgen einen notwendigen Bestandteil jeder Handlung darstellt. Genauso wie die Handlung anhand von Zielen, Mitteln und antizipierten Konsequenzen geplant werden muss, wird sie *post hoc* anhand der tatsächlich eingetretenen Konsequenzen bewertet. Der Wahrneh-

mung der Zielerreichung schließen sich plausiblerweise positive Emotionen an, der Wahrnehmung, dass eine Ist-Soll-Diskrepanz fortbesteht, schließen sich entsprechend negative Emotionen an (Frijda, 1996). Neuere Weiterentwicklungen der Selbstregulationstheorien (Higgins, 1987, 1989, 1997) legen nahe, emotionale Reaktionen auf erreichte vs. nicht erreichte Handlungsziele qualitativ in Abhängigkeit vom jeweiligen Regulationsfokus einer Handlung zu unterscheiden: Handlungen, die auf die Erreichung von Idealen (z.B. bestimmte Hoffnungen, Bestrebungen) abzielen, gehen nach Higgins (1997) mit einem "Hin-zu"-Fokus ("*promotion focus*") einher. Werden Idealziele erreicht, empfindet der Handelnde Stolz, Befriedigung und Glück, werden sie nicht erreicht, resultieren Enttäuschung und Frustration; die die Handlungsevaluation begleitenden Emotionen lassen sich also auf einer Dimension mit den Polen Zufriedenheit vs. Frustration abtragen. Dagegen gehen Handlungen, die auf die Erreichung von Sollwerten (z.B. Pflichten, Normen, Ansprüche) abzielen, eher mit einem "Weg-von"-Fokus ("*prevention focus*") einher. Werden Soll-Ziele erreicht, empfindet der Handelnde Erleichterung und Beruhigung, werden sie nicht erreicht, resultieren Anspannung und Beunruhigung; die die Handlungsevaluation begleitenden Emotionen lassen sich hier auf einer Dimension mit den Polen Anspannung vs. Entspannung abtragen.

Die letzte hier anzusprechende Anleihe an handlungstheoretische Rahmenmodelle betrifft nicht-aktive Formen der Bewältigung einer Ist-Soll-Diskrepanz. Diesen Ansätzen liegt die Annahme zugrunde, dass Diskrepanzen zwischen Ist und Soll nicht notwendigerweise proaktiv, also durch geeignete Handlungen, reduziert werden können, sondern auch nicht-aktiv, beispielsweise durch eine Anpassung des "Sollwertes" an den Ist-Zustand oder durch Veränderungen der Wichtigkeit von "Sollwerten". Solche nicht-aktiven Strategien werden beispielsweise in Modellen der Bewältigung kritischer Lebensereignisse unter dem Begriff Flexibilität der Zielanpassung diskutiert (z.B. Brandtstädter, 1989, 2001; Brandtstädter & Renner, 1990, 1992; Lazarus & Folkman, 1984; Rothermund & Brandtstädter, 1997). Nicht-aktive, oder "akkommodative" Strategien der Bewältigung werden – beispielsweise nach Brandtstädter (2001; Rothermund & Brandtstädter, 1997) – insbesondere dann wahrscheinlich, wenn (a) die Person nicht über die notwendigen Handlungsressourcen (oder über eventuell förderliche Formen sozialer Unterstützung) für eine proaktive ("assimilative") Bewältigung verfügt, (b) das angestrebte Ziel von vornherein keine allzu hohe Relevanz besaß oder (c) die Person dispositionell geringe internale Kontrollüberzeugungen hinsichtlich ihrer Bewältigungsmöglichkeiten und -chancen besitzt.

Die Idee der nicht-aktiven Bewältigung von Ist-Soll-Diskrepanzen ist auch für eine handlungstheoretische Analyse der Rache relevant: Ein Ereignis, das das Bedürfnis nach Rache auslöst, impliziert eine bewältigungswürdige Ist-Soll-Diskrepanz. Der In-

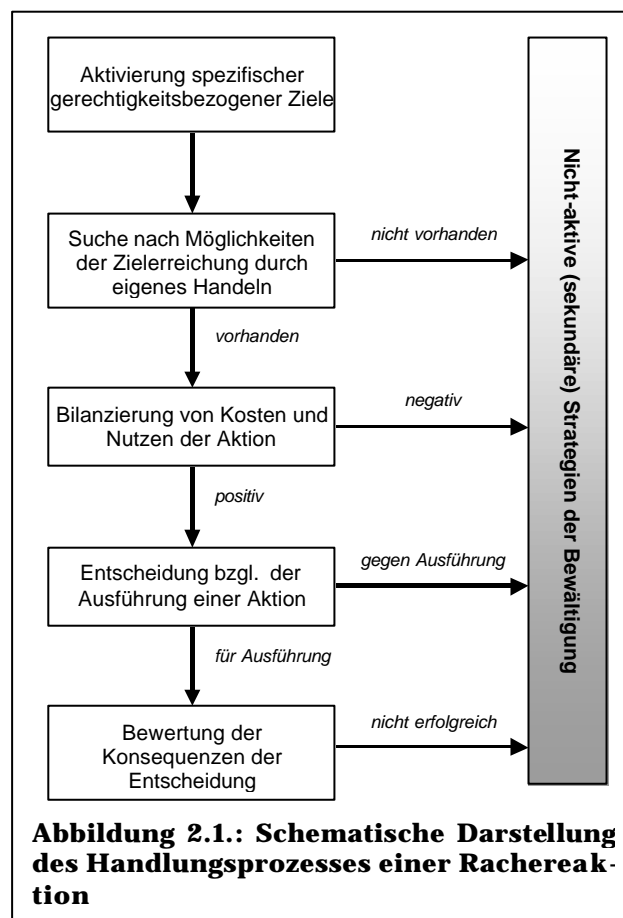
halt dieser Ist-Soll-Diskrepanz hängt nun von der spezifischen Zielstruktur der betreffenden Person in der jeweiligen Situation ab: Geht es um eine Positivierung der sozialen oder persönlichen Identität? Geht es um Affektregulation? Geht es um die Wiederherstellung von "Equity"? Abhängig davon, welche Ziele spezifiziert werden, löst die entstandene Diskrepanz die Suche nach Handlungsmöglichkeiten aus. Verfügbare Handlungsmöglichkeiten werden in Bezug auf positive (angestrebte) und negative Effekte (unerwünschte Nebeneffekte, Kosten der Handlung) bewertet. Die Person könnte nun aus zwei Gründen *nicht* aktiv werden, d.h. keine Rache üben: (1) Es gibt keine Handlungsmöglichkeiten; (2) Die verfügbaren Handlungsmöglichkeiten sind – aus welchem Grund auch immer – unattraktiv. Im letzteren Fall läge eine bewusste Entscheidung *gegen* eine Racheaktion vor, im ersteren Fall hatte die Person nie die Möglichkeit, eine solche Entscheidung zu treffen. Gleichwohl kann sie von nicht-aktiven Möglichkeiten der Bewältigung Gebrauch machen, so etwa einer Verringerung der Wichtigkeit des jeweiligen Ziels ("Es kann mir ja eigentlich egal sein, wie ich jetzt vor den anderen da-stehe"), einer prinzipiellen Umbewertung von Rache als Handlung ("Ich lasse mich nicht zu billigen Racheaktionen herab"), einer Umbewertung der Situation bzw. der Person ("Wegen so jemandem rege ich mich nicht auf"). Auch eine Investition in die Hoffnung auf ausgleichende Gerechtigkeit ("Der wird schon bekommen, was er verdient") kann, wie noch zu argumentieren sein wird, eine funktionale sekundäre Bewältigungsstrategie darstellen.

2.3.2. Schema einer "handlungstheoretischen Rahmenkonzeption von Rachereaktionen"

Im vorliegenden Abschnitt soll das handlungstheoretische Rahmenmodell, das der Arbeit zugrunde liegt, in groben Zügen dargestellt werden. In der Arbeit geht es dabei nicht um eine stringente Überprüfung des Modells *an sich*; das Modell liefert nur einen konzeptionellen Rahmen. Es ist eine Art Hilfsgerüst, anhand dessen die zentrale Frage der vorliegenden Arbeit theoretisch eingebettet werden kann: Welche Rolle spielen gerechtigkeitsbezogene Variablen im Kontext einer Racheepisode? Um diese Frage klarer fassen zu können, ist es sinnvoll, Racheepisoden (bzw. Rachereaktionen) aus einer spezifizierten theoretischen Perspektive heraus zu betrachten; diese Perspektive ist das nun zu beschreibende handlungstheoretische Modell. Daneben sollte noch einmal betont werden, dass die Racheepisoden, auf die sich das Modell bezieht, aus dem Alltagskontext, dem privaten, persönlichen, "trivialen" Lebenskontext einer Person, stammen und nicht aus komplexeren Kontexten wie beispielsweise Kriegen, Terroranschlägen etc.

Auslöser bzw. Startpunkt einer Racheepisode ist die Aktivierung eines oder mehrerer Ziele, die sich unter dem Oberbegriff "Retributive Gerechtigkeit" subsumieren lassen. Gegenstand des handlungstheoretischen Rahmenmodells der Rache ist das, was sich zwischen (oder im Rahmen von) dieser Zielaktivierung und der finalen Bewertung der Konsequenzen einer Racheepisode abspielt. Allgemein besteht dieser Prozess aus vier Schritten: (1) der Suche nach verfügbaren Racheoptionen, (2) der Kosten-Nutzen-Bilanzierung verfügbarer Racheoptionen, (3) der Entscheidung hinsichtlich der Ausführung einer spezifischen Racheaktion und (4) der Evaluation der Ereignisfolgen. Abbildung 2.1. veranschaulicht diesen Prozessverlauf.

Im handlungstheoretischen Rahmenmodell der Rache wird angenommen, dass der erste Schritt des Handlungsprozesses in einer Suche nach Rachemöglichkeiten besteht. Eine bewältigungswürdige Ist-Soll-Diskrepanz aktiviert mehr oder weniger spezifische Ziele; bei diesen Zielen dürfte es sich um gerechtigkeitsbezogene Ziele handeln. Die Aktivierung dieser Ziele (bzw. Zielstrukturen; vgl. die Annahme der hierarchisch-sequentiellen Anordnung von Zielen; z.B. Volpert, 1974, 1987) löst nun eine Suche nach proaktiven Möglichkeiten der Zielerreichung ("assimilative Bewältigungsstrategien"; vgl. Brandtstädter, 2001) aus. Diese Möglichkeiten, d.h. verfügbare Racheoptionen, können entweder



wahrgenommen werden oder nicht. Möglicherweise hat eine verfügbare Racheoption nie oder nur kurzzeitig bestanden (z.B. im Straßenverkehr, wenn der "Täter" davongebraust ist). Von einer solchen Situation würde man plausiblerweise erwarten, dass sie für das "Opfer" aversiv ist, d.h. mit Gefühlen der Macht- und Hilflosigkeit, der Enttäuschung und Frustration einhergeht. Sie kann nichtsdestoweniger mit sekundären, d.h. nicht-aktiven ("akkommodativen") Strategien bewältigt werden.

Nimmt das "Opfer" dagegen eine verfügbare Racheoption wahr, muss es sich in einem nächsten Schritt entscheiden, ob es von dieser Gebrauch macht oder nicht. Im Sinne von Erwartung×Wert-Theorien wird angenommen, dass diese Entscheidung eine Funk-

tion der Valenz der Handlung (bzw. genauer: des Handlungsergebnisses; vgl. Vroom, 1964) ist, d.h. der multiplikativen Verknüpfung der Valenz der Handlungsfolgen (subjektive Bedeutsamkeit des aktivierten gerechtigkeitsbezogenen Ziels für den Akteur) und der Instrumentalitätserwartung (subjektive Wahrscheinlichkeit, mit der die verfügbare Handlungsoption geeignet ist, das aktivierte Ziel zu erreichen). Je höher die Handlungsvalenz (bzw. Handlungs-Ergebnis-Valenz), desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass die Handlung tatsächlich ausgeführt wird. Entscheidet sich das "Opfer" gegen die Ausführung einer verfügbaren Racheoption, so dürften – ähnlich wie im Fall einer nicht vorhandenen Option – Gefühle der Macht- und Hilflosigkeit resultieren, die als aversiv erlebt werden. Allerdings hat das "Opfer" auch hier prinzipiell die Möglichkeit, die Ist-Soll-Diskrepanz nicht-aktiv zu bewältigen.

Entscheidet sich das "Opfer" – nennen wir die betreffende Person der Einfachheit halber ab diesem Schritt im Handlungsprozess "Akteur" – für die Ausführung einer konkreten Racheaktion, so gibt es im einfachsten Fall zwei Möglichkeiten: (1) Die Aktion führt zum gewünschten Erfolg oder (2) sie tut es nicht. Ein zentraler Aspekt des Modells betrifft dabei die Unterscheidung zwischen Handlungsergebnis und Handlungswirkung: Das Evaluationskriterium ist die *Handlungswirkung*, nicht das bloße Ergebnis (vgl. Bolles, 1967; Krampen, 2000; Vroom, 1964). Wichtiger als die Frage, ob der Computervirus, den man dem Arbeitskollegen auf die Festplatte überspielt hat, tatsächlich Schaden angerichtet hat, ist, ob der Kollege einen von nun an in Ruhe lassen wird. Wichtiger als die Zeit, die die Kommilitonin sucht, bis sie ihren Studierendenausweis gefunden hat, den man zuvor versteckt hatte, ist die Äquivalenz zwischen dem entstandenen Schaden und der vorangegangenen Provokation durch die Kommilitonin. Wichtiger als die Worte, die man gegenüber dem Widersacher wählt, ist, ob man dadurch den zuvor erlittenen Verlust an Macht und Status kompensieren kann etc. Eine erfolgreiche Racheaktion, d.h. eine solche, die die zuvor aktivierten gerechtigkeitsbezogenen Ziele zu erreichen in der Lage war, geht mit positiven Bewertungen einher, eine nicht-erfolgreiche Racheaktion führt zu Frustration, Enttäuschung und Ärger. Selbst an diesem Punkt stehen dem "Opfer" allerdings noch Möglichkeiten der nicht-aktiven Bewältigung zur Verfügung.

2.4. Die Rolle der Gerechtigkeit bei der Rache

Die zentrale Fragestellung lautet nun: Was hat eine Racheaktion mit Gerechtigkeit zu tun? Konkret: Wo spielen – ausgehend von dem bis hierhin entwickelten handlungstheoretischen Rahmenmodell der Rache – gerechtigkeitsbezogene Variablen, d.h. Kognitionen, Emotionen, Dispositionen etc. eine Rolle?

Betrachtet man den handlungstheoretischen Ansatz modellhaft als eine Art Prozess, so liegt es nahe anzunehmen, dass sich die Rolle gerechtigkeitsbezogene Variablen an drei Stellen im Prozessverlauf zeigen lässt. Dies dürfte zum einen in der Phase der Handlungsplanung und der Entscheidung für oder gegen eine Handlungsausführung der Fall sein: Wenn Rache tatsächlich etwas mit Gerechtigkeit zu tun hat, so müsste es nachweislich von gerechtigkeitsbezogenen Variablen abhängen, ob sich eine Person entscheidet, Rache zu üben oder nicht. Hierauf wird in Abschnitt 2.4.1. genauer eingegangen. In der Phase der Handlungsbewertung, d.h. der Evaluation von Ereignisfolgen, zeigt sich der Gerechtigkeitsbezug ebenfalls: Wenn es stimmt, dass allgemeine Prinzipien retributiver Gerechtigkeit (Ausgleich und Wiederherstellung) quasi den gemeinsamen Nenner aller Racheziele darstellen, so müsste die Wirkung einer Racheaktion nachweislich anhand gerechtigkeitsbezogener Kriterien evaluiert werden. Dies wird in Abschnitt 2.4.2. genauer diskutiert. Schließlich zeigt sich die Rolle gerechtigkeitsbezogener Variablen auch bei sekundären, nicht-aktiven Formen der Bewältigung. Die Wahrnehmung von Gerechtigkeit und Verdientheit spielt für Bewältigungsprozesse (z.B. kritische Lebensereignisse, Unfälle, Krankheiten, Verluste etc.) eine entscheidende Rolle (z.B. Dalbert, 1996, 2001; Montada, Filipp & Lerner, 1992). Da auch Rache eine Form der Bewältigung ist, ist es nur plausibel davon auszugehen, dass gerechtigkeitsbezogene Variablen mit Kriterien des Bewältigungserfolges zusammenhängen. Dieser Gedanke wird in Abschnitt 2.4.3. zu präzisieren sein.

2.4.1. Gerechtigkeit bei der Handlungsplanung und -ausführung

Gerechtigkeitsbezogene Variablen, von denen angenommen werden kann, dass sie in der Phase der Handlungsplanung und Handlungsausführung eine Rolle spielen, sind zum einen gerechtigkeitsbezogene Persönlichkeitseigenschaften, zum anderen gerechtigkeitsbezogene Ziele. Zum Thema gerechtigkeitsbezogene Ziele wurde im Abschnitt 2.2.2. bereits einiges gesagt; zentral war dabei das Argument, dass alle Ziele, von denen in der Literatur angenommen wird, dass sie Rache- und Bestrafungsreaktionen zugrunde liegen, durch allgemeine Prinzipien retributiver Gerechtigkeit beschrieben werden können. Diese Feststellung soll im Rahmen der vorliegenden Arbeit den Status einer Prämisse, und nicht den einer empirisch zu überprüfenden Behauptung haben.

Erforscht werden soll vielmehr, in welchem *Zusammenhang* gerechtigkeitsbezogene Persönlichkeitsvariablen, gerechtigkeitsbezogene Ziele und die Wahrscheinlichkeit der Ausführung einer Racheaktion stehen.

Allgemein wäre an dieser Stelle anzumerken, dass der Nachweis einer empirischen Beziehung zwischen Persönlichkeit und Verhalten bisweilen selbst für solche Konstrukte schwierig ist, die bereits auf der theoretischen Ebene eine substanzielle Redundanz aufweisen (z.B. der Einfluss von Sozialer Verantwortlichkeit auf sozial verantwortliches Verhalten, vgl. Bierhoff, 2000; oder der Einfluss von Aggressivität auf aggressives Verhalten; vgl. Schmitt, 2004). Könnte man zeigen, dass gerechtigkeitsbezogene Persönlichkeitseigenschaften einen Einfluss auf Racheaktionen haben, so wäre das ein relativ überzeugender Nachweis für die Hypothese, dass Rache tatsächlich etwas mit Gerechtigkeit zu tun hat.

Drei solcher gerechtigkeitsbezogenen Persönlichkeitseigenschaften sollen in der vorliegenden Arbeit untersucht werden: Der individuelle Glauben an eine gerechte Welt, die Sensibilität für widerfahrene Ungerechtigkeit und die Soziale Verantwortlichkeit einer Person. Die theoretisch anzunehmenden Einflüsse dieser drei Eigenschaften auf die Planungs- und Ausführungsphase einer Racheaktion werden im Folgenden erläutert.

Der "**Gerechte-Welt-Glaube**" (GWG) indiziert das Ausmaß, in dem Menschen daran glauben (möchten), dass es auf dieser Welt grundsätzlich gerecht zugeht, dass jeder das bekommt, was er verdient, und jeder auch tatsächlich verdient hat, was er bekommt. Lerner (1977, 1980) zufolge sind Menschen motiviert, diesen Glauben selbst dann noch aufrechtzuerhalten, wenn zunächst vieles gegen seine Gültigkeit zu sprechen scheint. Der Glaube an eine der Welt innewohnende Gerechtigkeit macht sie vorhersehbar, stabil und lebenswert. Insofern ist Gerechtigkeit eine Richtung, in der sich das Wohlbefinden und die Bedeutungshaltigkeit der Welt zeigt; der Gerechte-Welt-Glaube ist also Teil einer impliziten Welttheorie (Epstein, 1990).

Der GWG kann – sensu Lerner (1980, 1998, 2002; s.a. Dalbert, 1996, 2001; Montada, 1992, 1998, 2002) – als ein Indikator des Gerechtigkeitsmotivs angesehen werden: Menschen haben ein Bedürfnis, eine Kontingenz zwischen Ereignissen und ihrer Verdientheit wahrzunehmen (vgl. Heider, 1977; sowie die Ähnlichkeit mit der Dissonanztheorie; Festinger, 1957). Individuelle Unterschiede in der Stärke des GWG sollen demnach individuelle Unterschiede hinsichtlich des Gerechtigkeitsmotivs indizieren. Der Versuch, solche Unterschiede zu diagnostizieren, wurde erstmals von Rubin und Peplau (1973) mit Hilfe einer eigens konstruierten 20-Item-Skala unternommen. In dieser Untersuchung konnte gezeigt werden, dass Probanden mit hohen Werten auf

jener Skala eher dazu neigten, Menschen sympathischer zu finden, die vom Schicksal bevorzugt worden waren, als Probanden mit niedrigen Skalenwerten. Untersucht wurden 58 junge Männer an den Universitäten von Harvard und Boston, die zum Zeitpunkt der Studie (01.07.1970) zu jener Kohorte gehörten, die noch im gleichen Jahr in die U.S. Army eingezogen werden sollte. Die Wahrscheinlichkeit des Einzugs wurde im Rahmen eines Auslosungsverfahrens ermittelt, das im Radio übertragen wurde. Nach Bekanntgabe des Auslosungsergebnisses wurden die Männer nach ihren gegenseitigen Sympathieeinschätzungen befragt. Die Korrelation zwischen der Wahrscheinlichkeit, eingezogen zu werden (wobei es sich wie gesagt um eine Zufallsauslosung handelte!) und der Sympathie wurde von den GWG-Werten erwartungsgemäß moderiert. Die Ergebnisse bestätigen damit nicht nur, dass es interindividuelle Unterschiede hinsichtlich des GWG zu geben scheint, sondern vor allem, dass Hoch-Scorer auf GWG dazu neigen, systematisch Kontingenzen zwischen scheinbar zufälligen Ereignissen und ihrer jeweiligen Verdienlichkeit im Sinne eines gelenkten Schicksals zu konstruieren. In ähnlicher Weise werden Befunde interpretiert, die zeigen, dass Personen mit hohem GWG eher dazu neigen, unschuldige Opfer entweder für erlittenes Schicksal verantwortlich zu machen oder sie charakterlich abzuwerten (z.B. Montada & Schneider, 1989; Maes, 1998a; Schmitt, 1991; Schmitt et al., 1991; Zuckerman, Gerbasi, Kravitz & Wheeler, 1975).

Im deutschen Sprachraum existieren mehrere Messinstrumente für den GWG, von der die älteste und unspezifischste die "Allgemeine Gerechte-Welt-Skala" von Dalbert, Montada und Schmitt (1987) ist. Die Items der Skala sind zwar im Indikativ und als Aussagesätze formuliert (z.B. *"Ich bin zuversichtlich, dass immer wieder die Gerechtigkeit in der Welt die Oberhand gewinnt"*), sollen aber nicht nur erfassen, in welchem Ausmaß Gerechtigkeit in der Welt wahrgenommen wird, sondern auch (und vielleicht vielmehr), in welchem Ausmaß sich die Person Gerechtigkeit wünscht. Insofern liegt dem Glauben an eine gerechte Welt durchaus eine Form des *"motivated reasoning"* zu Grunde. Inwiefern die verfügbaren GWG-Skalen in der Tat als Indikatoren eines Gerechtigkeitsmotivs verstanden werden können, ist noch nicht hinreichend geklärt (Schmitt, 1997). Beispielsweise korreliert die GWG-Skala von Dalbert et al. (1987) nur zu $r = .26$ mit der von den gleichen Autoren konstruierten Skala "Gerechtigkeitszentralität" (Schmitt & Herbst, 1993).

Dennoch gibt es einige empirische Hinweise darauf, dass Personen mit hohem GWG stärker als solche mit geringen Werten motiviert sind, Ungerechtigkeit zu reduzieren. In zwei Studien von Miller (1977) wurde als abhängige Variable altruistisches Verhalten (z.B. die Höhe einer Spende) erhoben, mit dem die Vpn einer in einer Notlage befindlichen Person (bzw. einer Not leidenden Familie) helfen konnten. Die Wirksamkeit dieser Hilfeleistung im Sinne einer effektiven und effizienten Reduktion von Ungerechtig-

keit wurde experimentell manipuliert: Im Falle der Not leidenden Zielperson wurde den Vpn gesagt, es handele sich um einen Einzelfall vs. um einen von ca. 300 typischen Fällen in der Stadt (London). Im Falle der Not leidenden Familie wurde den Vpn gesagt, die Spendenaktion sei zeitlich begrenzt vs. dauere ein ganzes Jahr. Mit der jeweils zweiten Bedingung dieser unabhängigen Variable sollte den Vpn suggeriert werden, dass ihre Hilfe lediglich ein "Tropfen auf den heißen Stein", aber nicht mehr, sein könne. Erwartungsgemäß zeigte sich, dass Personen mit hohem GWG nur dann bereit waren zu helfen, wenn sie erwarten konnten, dass das "Leid auf der Welt" dadurch tatsächlich effektiv verringert werden würde. Suggestierte man den Vpn dagegen, dass ihre Hilfe nur einen "Tropfen auf den heißen Stein" darstellen würde, so waren Hoch-Scorer auf GWG am wenigsten bereit zu helfen. Offensichtlich spielen Instrumentalitätserwägungen hinsichtlich gerechtigkeitsbezogener Ziele bei Personen mit hohem GWG also stärker eine Rolle als bei Personen mit niedrigem GWG. Dies deckt sich mit weiteren Argumentationen und Befunden von Lerner (1980), Lerner und Miller (1978) sowie Mohiyeddini und Montada (1998).

In Bezug auf die Planungs- und Ausführungsphase einer Rachereaktionen kann man – basierend auf den genannten Befunden und Überlegungen – nun Folgendes vermuten:

1. Wenn GWG ein Indikator für das Gerechtigkeitsmotiv ist, wie von Lerner (1980, 1998, 2002) und Montada (1998, 2002) angenommen wird, so müsste man grundsätzlich annehmen können, dass GWG in einer Situation, in der die Person vor der Entscheidung steht, ob sie Rache üben soll oder nicht, positiv mit der subjektiven Bedeutsamkeit gerechtigkeitsbezogener Ziele korreliert ist. Dies wäre mithin ein Hinweis darauf, dass es sich bei diesen Zielen tatsächlich um gerechtigkeitsbezogene Ziele handelt.
2. Wenn man erstens davon ausgeht, dass die Wiederherstellung von Gerechtigkeit ein zentrales Anliegen von Personen mit einem starken Glauben an eine gerechte Welt ist, und man zweitens berücksichtigt, dass die Instrumentalität verfügbarer Handlungsoptionen für Personen mit hohem GWG bedeutsamer ist (d.h. die subjektiv eingeschätzte Wahrscheinlichkeit, dass sich durch eine konkrete Racheoption tatsächlich wieder Gerechtigkeit herstellen lässt) als für Personen mit niedrigem GWG (vgl. die Befunde von Miller, 1977), so folgt daraus, dass Personen mit hohem GWG sich eher rächen werden, wenn sie sich von der Racheaktion eine Wiederherstellung von Gerechtigkeit versprechen.

Die erste Hypothese stützt sich auf die Annahme, dass der Glaube an eine gerechte Welt ein Indikator des Gerechtigkeitsmotivs ist. Sollte das der Fall sein, so kann man

annehmen, dass gerechtigkeitsbezogene Ziele im Kontext einer Racheepisode für Personen mit einem hohen GWG eine höhere subjektive Bedeutsamkeit besitzen. In ähnlicher Weise konzipiert Feather (1996a) den Zusammenhang zwischen Werten ("values") und Handlungszielen:

"[...] [V]alues, once activated, may induce valences or subjective values on objects and events, influencing the way a person construes an immediate situation in relation to its affective and motivational properties" (Feather, 1996a; S. 224).

Demnach könnte von Personen mit hohem GWG angenommen werden, dass Gerechtigkeit – genauer: die Wiederherstellung (retributiver) Gerechtigkeit – im Rahmen einer Racheepisode für sie stärker affektiv valent ist als für Personen mit niedrigem GWG. Das racheauslösende Ereignis dient als situativer Hinweisreiz, der die Manifestation des subjektiven "Werts" Gerechtigkeit in konkreten gerechtigkeitsbezogenen Zielen begünstigt.

Die zweite Hypothese besagt, dass Personen mit hohem GWG eine Handlung nur dann ausführen, wenn sie tatsächlich Gerechtigkeit wiederherzustellen in der Lage ist, d.h. wenn die Person eine hohe Instrumentalitätserwartung hinsichtlich dieser Handlungsoption hat. Andererseits wäre es auch plausibel anzunehmen, dass Personen mit hohem GWG prinzipiell mit *geringerer* Wahrscheinlichkeit eine Rachereaktion ausführen. Theoretisch wäre dies damit zu begründen, dass der GWG die Hoffnung impliziert, dass Gerechtigkeit auch von alleine wieder hergestellt werden würde, also ohne eigenes Zutun: Wenn jeder das bekommt, was er verdient, und jeder das verdient, was er bekommt, dann braucht man sich um die Wiederherstellung von Gerechtigkeit eigentlich gar nicht mehr zu sorgen (Lerner, 1980). Empirisch hat sich entsprechend gezeigt, dass GWG mit Hilfsbereitschaft negativ korreliert ist (z.B. Connors & Heaven, 1990; Murphy-Berman & Berman, 1990; Reichle, Schneider & Montada, 1998), mit Optimismus, Bewältigungszuversicht und Zufriedenheit dagegen positiv (Dalbert, 1998, 2001; Dalbert & Maes, 2002; Lerner, 1980; Rubin & Peplau, 1975).

Wie lässt sich dieser offensichtliche Widerspruch auflösen? Maes (1995) hat vorgeschlagen, das Konstrukt des GWG hinsichtlich der Zeitperspektive einer wahrgenommenen (oder erhofften) Wiederherstellung von Gerechtigkeit zu differenzieren: Er unterscheidet einen Glauben an immanente Gerechtigkeit von einem Glauben an ultimative Gerechtigkeit. Immanente Gerechtigkeit meint die Balance von Ereignis und Verdientheit (bzw. von Güte/Schlechtigkeit und Belohnung/Bestrafung; vgl. Heider, 1977) im "hier und jetzt", als eine Art fortlaufende Homöostase. Ultimative Gerechtigkeit dagegen benötigt keinen unmittelbaren Ausgleich: Es genügt, wenn eines Tages, und sei es beim "jüngsten Gericht", alle Ungerechtigkeit der Welt auf einmal vernichtet werde, wenn alle auf einmal bekommen, was sie verdienen, die Bösen ihre Strafe, die Guten

ihre Belohnung, und die Opfer ihre Entschädigung. Maes (1995) hat entsprechende Selbstberichtsskalen sowie eine Reihe interessanter Befunde zur Validierung dieser beiden Spielarten des Glaubens an eine gerechte Welt vorgelegt. Demnach scheinen sich die oben beschriebenen Opferabwertungseffekte des GWG stärker (oder sogar lediglich) für den Glauben an immanente Gerechtigkeit zu zeigen, für den Glauben an ultimative Gerechtigkeit jedoch nicht. Der Glauben an ultimative Gerechtigkeit geht in besonderem Maße mit Zuversicht und Optimismus einher, der Glaube an immanente Gerechtigkeit dagegen mit der Befürchtung, selbst in eine Situation unverschuldeter Benachteiligung zu gelangen (Maes, 1995, 1998b, 1998c; Maes & Schmitt, 1999).

Diese Präzisierung kann genutzt werden, um die Hypothesen, die bisher zum Einfluss des GWG auf die Handlungsplanung und -ausführung von Racheaktionen aufgestellt wurden, zu präzisieren. Zum einen sollte der Glaube an ultimative Gerechtigkeit negative Effekte auf die Wahrscheinlichkeit, eine Rachereaktion auszuführen, haben (Maes, 1994). Wenn jeder Täter irgendwann sowieso bestraft und jedes Opfer irgendwann sowieso entschädigt werden wird, wieso sollte man dann die Kosten einer Rachereaktion auf sich nehmen? Sensu Krampen (2000) könnte man davon sprechen, dass Personen mit einem starken Glauben an ultimative Gerechtigkeit ein "generalisiertes Vertrauen" darin haben, "[...] dass in vielen Lebenssituationen auch ohne eigenes Handeln subjektiv angenehme, positiv bewertete Ereignisse und/oder Folgen auftreten" (S. 98f). Die weiter oben aufgestellte Vermutung, dass GWG nur dann mit der Wahrscheinlichkeit, Rache zu üben, positiv korreliert ist, wenn von einer verfügbaren Rachereaktion angenommen werden kann, dass sie tatsächlich effektiv und effizient ist, scheint dagegen insbesondere für den Glauben an immanente Gerechtigkeit zu gelten.

Sensibilität für widerfahrene Ungerechtigkeit (SWU) stellt eine Disposition dar, die das Ausmaß indizieren soll, mit der eine Person durch ungerechte Ereignisse betroffen wird. Mit "betreffen" ist gemeint, wie sehr Personen dazu neigen, Ereignisse hinsichtlich möglicherweise implizierter Gerechtigkeitskriterien wahrzunehmen und zu interpretieren, aber auch, wie stark Personen auf erlebte, beobachtete oder selbst verursachte Ungerechtigkeit kognitiv, emotional und verhaltensmäßig reagieren (Mohiyeddini & Schmitt, 1997; Schmitt & Mohiyeddini, 1996; Schmitt et al., 1995; Schmitt, Gollwitzer, Maes & Arbach, unter Begutachtung). Schmitt et al. (1995) haben argumentiert, dass sich die Ungerechtigkeitssensibilität einer Person an vier Indikatoren ablesen lasse: (1) an der Häufigkeit wahrgenommener Ungerechtigkeit im Alltag, (2) an der Intensität emotionaler Reaktionen auf beobachtete oder widerfahrene Ungerechtigkeit, (3) an der Intrusivität beobachteter Ungerechtigkeitsereignisse und (4) an der Punitivität bei einer Reaktion auf Ungerechtigkeit.

Insbesondere der letzte Aspekt ist relevant für die Frage, was Gerechtigkeit mit Rache zu tun hat. Schmitt et al. (1995) argumentieren, dass ungerechtigkeitssensible Personen stärker als unsensible Personen höhere moralische Standards an ihr eigenes Verhalten sowie das Verhalten Anderer anlegen und daher eine Bestrafung jener Personen, die diese Standards brechen, für legitimer halten. Schmitt et al. (unter Begutachtung) zeigen nun, dass insbesondere Ungerechtigkeitssensibilität aus der Opferperspektive positiv mit der Befürwortung von Items korreliert ist, die Rache und Vergeltung als gerechtfertigt darstellen (es handelt sich dabei um eine deutsche Fassung der "Vengeance Scale" von Stuckless und Goranson, 1992; die Korrelation mit SWU_Opfer beträgt $r = .29$). Die psychologische Erklärung hierfür lautet, dass Personen mit hohen Werten auf SWU_Opfer dazu neigen, anderen Menschen generell malevolente Einstellungen und Motive zu unterstellen, die Welt als einen Ort voller Ungerechtigkeiten wahrzunehmen und in eigenem unsozialem Verhalten die einzige Möglichkeit zu sehen, eigene gerechtfertigte Interessen behaupten zu können (s.a. Fetchenhauer & Huang, 2003; Gollwitzer & Schmitt, unter Begutachtung). Indirekt wird diese Argumentation durch einen Befund von Eisenberger, Lynch, Aselage und Rohdieck (in Druck) gestützt: Die Autoren zeigen, dass eine Befürwortung negativer Reziprozität (im Sinne von Rache) (a) mit der Meinung, dass Menschen generell Böses wollen sowie (b) mit einer habituellen Neigung zu Ärgererleben im Alltag korreliert ist. Diese beiden Variablen befinden sich in konzeptueller Nähe zu SWU_Opfer.

Personen mit hoher Ungerechtigkeitssensibilität aus der Opferperspektive üben also deshalb mehr Rache, weil sie (a) erlittenen Schaden eher als Ungerechtigkeit wahrnehmen, (b) affektiv stärker auf diese Ungerechtigkeit reagieren und (c) harte, egoistische, bisweilen destruktive Reaktionen für eher gerechtfertigt halten als Personen mit niedriger Ungerechtigkeitssensibilität. Allerdings wurde dieser Zusammenhang bislang nur korrelativ mit rachebezogenen Einstellungen gezeigt, nicht jedoch mit der tatsächlichen Bereitschaft, Rache zu üben. Von einem solchen Effekt kann man aber nun plausiblerweise ausgehen. Für die vorliegende Arbeit soll genau diese Hypothese verfolgt werden.

Moralität bzw. **Soziale Verantwortung** ist die dritte gerechtigkeitsbezogene Persönlichkeitsvariable, die in der vorliegenden Arbeit Beachtung finden soll. Soziale Verantwortung wird durch eine "*aktive Zugangsweise zum sozialen Leben, Verlässlichkeit bei der Erfüllung sozialer Pflichten und Bereitschaft zum persönlichen Engagement*" (Bierhoff, 2000; S. 19) charakterisiert. Das Konzept geht auf Berkowitz und Daniels (1963) zurück, die eine entsprechende Skala im Zusammenhang mit altruistischem Verhalten vorgestellt haben. Inwiefern es zwischen Sozialer Verantwortung und Punitivität bzw. der Neigung zu retributiven Reaktionen Zusammenhänge gibt, wurde in ei-

ner Studie von Batson, Bowers, Leonard und Smith (2000) untersucht. Die Autoren fragten sich, ob Soziale Verantwortung eher mit Vergeltung oder aber mit dem Gegenteil von Vergeltung, also Vergebung, einhergehe. Für beide (einander ausschließende) Hypothesen gibt es plausible theoretische Argumente. Beispielsweise nehmen Schmitt et al. (1995) an, dass gerechtigkeitsmotivierte Punitivität ein Indikator des Bedürfnisses, Gerechtigkeit wiederherzustellen, sei. Schlechte Menschen zu bestrafen wäre darüber hinaus ein sozial verantwortlicher Akt, weil diese Sanktionierung im Sinne des Allgemeinwohls geschieht. Andererseits ließe sich aber mit Verweis auf die christliche Tugendethik, welche zweifellos die Norm der sozialen Verantwortung als zentral herausstellt, annehmen, dass es eher im Sinne des Konstrukts sei, einem Missetäter zu vergeben, wie das berühmte Bibelzitat belegt:

"Ihr habt gehört, dass gesagt ist: Auge um Auge, Zahn um Zahn. Ich aber sage euch: Widersteht nicht dem Bösen, sondern wenn jemand dich auf deine rechte Backe schlagen wird, dem biete auch die andere dar; und dem, der mit dir vor Gericht gehen und dein Unterkleid nehmen will, dem lass auch den Mantel. Und wenn jemand dich zwingen wird, eine Meile zu gehen, mit dem geh zwei. Gib dem, der dich bittet, und weise den nicht ab, der von dir borgen will." (Matthäus 5,38-42)

Im Experiment von Batson et al. (2000) wurde eine Verteilungssituation (Aufteilung von Lotterielosen zwischen einer Vp und einem jeweiligen scheinbaren Gegenspieler) hergestellt. Der Gegenspieler teilte sich selbst in einer ersten Runde wesentlich mehr Lose zu als der echten Versuchsperson. Abhängige Variable war nun die Verteilungsentscheidung der echten Vp in einer zweiten Runde. Die Ergebnisse zeigen, dass Personen mit hohen Werten auf der Sozialen Verantwortungs-Skala weniger dazu neigten, den raffgierigen Gegenspieler zu bestrafen; vielmehr ließen sie ihn seine Lotterielose behalten. Lediglich Personen mit geringer Sozialer Verantwortung nahmen dem Gegenspieler einen Großteil der Lose wieder ab und übten – nach der Definition der Autoren – Vergeltung.

Entsprechend kann für den hier zu erforschenden Kontext angenommen werden, dass Soziale Verantwortung einen direkten inhibitorischen Effekt auf die Wahrscheinlichkeit, eine verfügbare Rachereaktion auszuüben, hat: Unabhängig von Instrumentalitätserwartungen hinsichtlich gerechtigkeitsbezogener Effekte der verfügbaren Rachereaktion müsste Soziale Verantwortung demnach mit der Wahrscheinlichkeit, Rache zu üben, negativ korreliert sein.

Zusammengefasst kann für die Frage, inwiefern sich gerechtigkeitsbezogene Persönlichkeitseigenschaften, genauer gesagt (1) der Glaube an immanente bzw. ultimative Gerechtigkeit (GWG), (2) die Sensibilität für widerfahrene Ungerechtigkeit (SWU) so-

wie (3) die Soziale Verantwortung (SV) in der Phase der Entscheidung für oder wider eine Racheaktion zeigen, Folgendes festgehalten werden:

- Alle gerechtigkeitsbezogenen Persönlichkeitsvariablen korrelieren mit der Wichtigkeit gerechtigkeitsbezogener Ziele in einer Racheentscheidungssituation.
- Die Ausführung einer Rachereaktion wird bedingt durch das Produkt aus (a) der Wichtigkeit gerechtigkeitsbezogener Ziele und (b) der Instrumentalitätserwartung bezüglich einer verfügbaren Racheaktion im Hinblick auf die aktivierten Ziele: Können spezifische gerechtigkeitsbezogene Ziele mit hoher Wahrscheinlichkeit erreicht werden, so wird die Racheaktion ausgeführt.
- Daraus folgt, dass die Ausführung einer Rachereaktion auch durch das Produkt aus GWG (immanent) und der Einschätzung, dass eine konkret verfügbare Racheaktion in der Lage ist, Gerechtigkeit wiederherzustellen, vorhergesagt werden kann.
- GWG (ultimativ) und Soziale Verantwortung sind zwar ebenfalls mit der Wichtigkeit gerechtigkeitsbezogener Ziele korreliert, wirken sich aber direkt inhibitorisch auf die Rachewahrscheinlichkeit aus.
- SWU_Opfer beeinflusst die Rachewahrscheinlichkeit direkt positiv.

Diese Einflüsse sind schematisch in Abbildung 2.2. veranschaulicht.

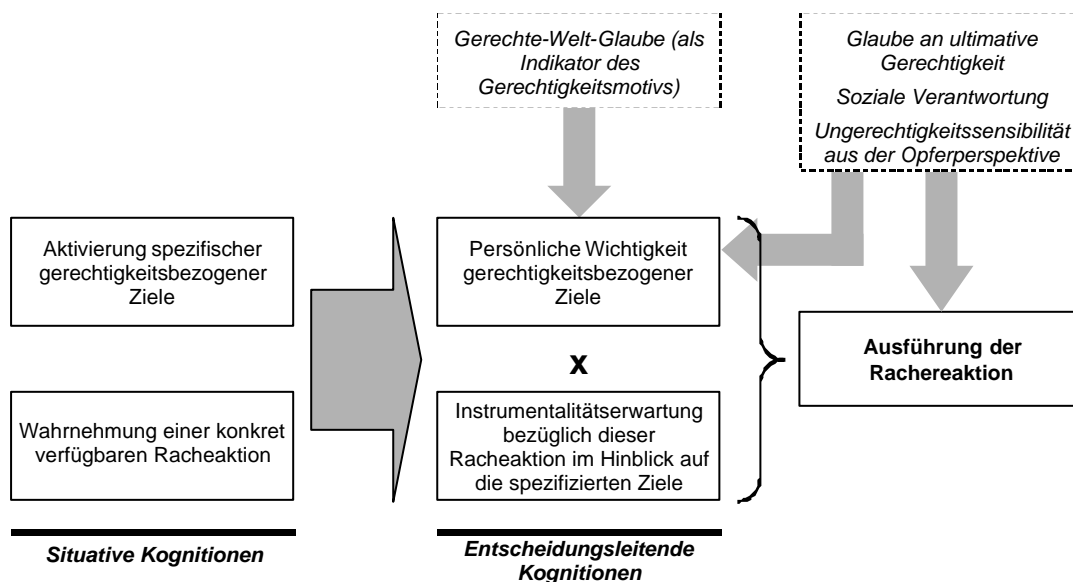


Abbildung 2.2.: Gerechtigkeitsbezogene Persönlichkeitseigenschaften in der Phase der Handlungsplanung und -ausführung

2.4.2. Gerechtigkeit bei der Evaluation von Handlungsfolgen

Die zweite Stelle im Handlungsprozess, an der sich die Bedeutung gerechtigkeitspsychologischer Variablen zeigt, ist die Bewertung von Ereignissen und Folgen einer ausgeführten (bzw. nicht ausgeführten) Rachehandlung.

Eine erfolgreich ausgeführte Rachereaktion führt zu Zufriedenheit, Stolz und Zuversicht. Gleichzeitig reduziert sie den Ärger bzw. die Empörung, die durch das racheauslösende Ereignis entstanden sind. Diese Feststellungen sind trivial und haben zunächst einmal nicht unmittelbar etwas mit Gerechtigkeit zu tun; sie könnten auch rein im Sinne einer Affektregulation interpretiert werden. Gerechtigkeitsrelevant ist eine erfolgreich ausgeführte Racheaktion insofern, als sie mit der Wahrnehmung wiederhergestellter Gerechtigkeit einhergeht. Das bedeutet zum einen, dass der "Akteur" zu der Auffassung gelangen sollte, dass nun jeder bekommen habe, was er verdient. Darüber hinaus sollte der "Akteur" wahrnehmen, dass seine erfolgreich ausgeführte Racheaktion – wenn sie nun tatsächlich gerechtigkeitsrelevant ist – etwas zur allgemeinen Verbesserung der Lage, d.h. zur Verteidigung von Gerechtigkeit und zur Reduktion von Ungerechtigkeit in der Welt, beigetragen habe.

Führt eine ausgeführte Racheaktion nicht zum erwarteten Ziel, d.h. ist die intendierte Wirkung einer Racheaktion nicht zu beobachten, resultieren naturgemäß diejenigen Zustände, die allgemein mit der Nichterreichung eines jeglichen Ziels einhergehen, nämlich Frustration, Enttäuschung, Ärger und Unzufriedenheit. Darüber hinaus kommuniziert der Misserfolg dem "Akteur", dass es ihm trotz der unternommenen Anstrengungen nicht gelungen ist, Gerechtigkeit wiederherzustellen. Bei einer nicht erfolgreich ausgeführten Racheaktion handelt es sich daher um einen Misserfolg in doppelter Hinsicht: *Erstens* war die Handlung vergebens, d.h. die Erwartung einer Handlungs-Ergebnis-Kontingenz ist enttäuscht worden; *zweitens* ist es nicht gelungen, Gerechtigkeit herzustellen, d.h. die Erwartung einer Ergebnis-Folge-Kontingenz ist enttäuscht worden. Insofern sind die Reaktionen, die auf eine nicht erfolgreich ausgeführte Rachereaktion folgen, weitaus aversiver als beispielsweise die Feststellung, dass (a) momentan überhaupt keine konkrete Handlungsalternative zur Verfügung steht oder dass sich (b) die Ausführung der verfügbaren Alternative unter Kosten-Nutzen-Gesichtspunkten nicht lohnen würde.

Diese Feststellungen haben Implikationen für eine Modellierung der konkreten Kognitionen und Emotionen, die jeweils dann entstehen, wenn (a) keine verfügbaren Handlungsoptionen wahrgenommen werden, (b) verfügbare Optionen eine subjektiv ungünstige Kosten-Nutzen-Bilanz aufweisen oder (c) eine Racheaktion nicht zum gewünschten Ziel geführt hat:

- Negative Erlebniszustände (insbesondere Enttäuschung) entstehen in allen drei Fällen, da jede negative Bewertung eine Quelle der Frustration darstellt.
- Welche konkreten Erlebniszustände auf die negative Bilanzierung von Kosten und Nutzen einer Racheaktion folgen, hängt davon ab, ob die Gründe hierfür in der Person liegen (fehlende Selbstwirksamkeitserwartung, fehlendes Vertrauen; fehlende Kontrollüberzeugungen, Hoffnungslosigkeit; vgl. Krampen, 2000) oder in der Situation (geringe Erfolgswahrscheinlichkeit, Risiko unintendierter Nebenwirkungen etc.). Letzteres würde wahrscheinlich eher zu Enttäuschung und Frustration sowie einer gesteigerten Anstrengung bei der Suche nach alternativen Formen der Wiederherstellung von Gerechtigkeit führen.
- Die Rolle der Gerechtigkeit zeigt sich dagegen erst in Bezug auf die Handlungsfolgen, d.h. wenn eine Handlung tatsächlich ausgeführt wurde. War die Racheaktion ein Misserfolg, so bedeutet das, dass es dem "Akteur" nicht gelungen ist, Gerechtigkeit wiederherzustellen. Diese Feststellung dürfte, da sie nicht nur relevant für das persönliche Selbstkonzept ist, sondern auch für das Bedürfnis, Gerechtigkeit zu verteidigen, besonders aversiv für den "Akteur" sein: Die entsprechenden negativen Emotionen (Frustration, Enttäuschung, Ärger, Unzufriedenheit) sind daher in diesem Falle weitaus stärker als wenn das Individuum wahrnimmt, dass es (a) keine verfügbare Racheoption gibt bzw. gab oder aber (b) dass verfügbare Racheoptionen eine ungünstige Kosten-Nutzen-Bilanz aufweisen.

2.4.3. Gerechtigkeit bei nicht-aktiven Formen der Bewältigung racherelevanter Ist-Soll-Diskrepanzen

In diesem Abschnitt geht es um das Konzept der "nicht-aktiven" Bewältigung racherelevanter Ist-Soll-Diskrepanzen, wie es in Abschnitt 2.3. vorgestellt wurde. Eine solche nicht-aktive Strategie ist beispielsweise die Hoffnung auf ausgleichende Gerechtigkeit. An dieser Hoffnung zeigt sich die Bedeutung gerechtigkeitsbezogener Kognitionen und Emotionen, aber auch der Einfluss gerechtigkeitsbezogener Persönlichkeitseigenschaften.

Die Grundidee der Theorie des Glaubens an eine gerechte Welt ist die Annahme einer Kontingenz zwischen einem Ereignis und dem Ausmaß seiner Verdientheit: Eine Person verdient eine Belohnung für gute Taten und eine Bestrafung für schlechte Taten. Nach Heider (1977) handelt es sich hier um eine "*Relation von aufgedrängten Erlebnissen oder heteronomen Ereignissen und objektiven Kräften*" (S. 263). Diese objektive Kraft bezeichnet er als das "Sollen": "*Die Feststellung 'o verdient x' kann neu formuliert werden: 'o sollte x haben oder erleben'*" (S. 263). Eine solche Kontingenz zwischen

Güte und Glück bzw. Schlechtigkeit und Unglück kann Gegenstand intensiver Hoffnungen und Wünsche sein. Rachegelüste manifestieren sich sogar in den meisten Fällen in Form von Wünschen über schicksalhafte Ereignisse, die dem Widersacher widerfahren mögen (Barreca, 1998; siehe auch die in der Einleitung genannten "Racheforen" im Internet). Auch das ist ein Sollwert: Es ist nicht rechtens, dass, wer Böses tut, ungestraft davonkommt. Das Schicksal muss hier eingreifen, wenn man es selbst nicht kann. Eine "gerechte Instanz" möge für einen gerechten Ausgleich sorgen, indem sie dem Widersacher in einer beliebigen Form Schaden angedeihen lässt, sozusagen in ihrer Funktion als Stellvertreter des "Opfers". Sobald das "Opfer" wahrnehmen muss, dass seine eigenen Möglichkeiten zur proaktiven Wiederherstellung von Gerechtigkeit nicht gegeben oder nicht ausreichend sind, entwickelt es eine mehr oder weniger starke Hoffnung auf die regulierenden Kräfte der "gerechten Instanz". Diese Hoffnung ist im Modell als eine den Entscheidungsprozess begleitende Größe, die sich parallel zu den Wahrnehmungen bezüglich der zentralen Handlungsparameter (Suche nach Optionen, Bilanzierung dieser Optionen, Ausführen der Handlung, Bewertung der Handlungskonsequenzen) bewegt, konzipiert (siehe Abbildung 2.1.). Die Hoffnung auf ein Einschreiten der "gerechten Instanz" sollte also mit jeder Einbuße hinsichtlich der Beschränktheit der eigenen Möglichkeiten, aktiv Gerechtigkeit wiederherzustellen, stärker werden. Sie ist am stärksten, wenn eine Racheaktion ausgeführt wurde, die sich aber im Nachhinein als erfolglos herausgestellt hat.

Die wahrgenommene moralische Kontingenz zwischen Güte und Glück und Schlechtigkeit und Unglück wird in den Arbeiten von Norman Feather in Anlehnung an Heider (1977) und Lerner (1980) als Verdientheit ("*deservingness*") bezeichnet (Feather, 1996a, 1996b, 1999). Subjektive Wahrnehmungen retributiver Gerechtigkeit (z.B. dadurch, dass ein Straftäter zu einer bestimmten Strafe verurteilt worden ist) sowie die daraus entstehenden emotionalen Reaktionen (z.B. Ärger, Empörung, Genugtuung, Zufriedenheit) hängen maßgeblich von der Verdientheit des "*Outcomes*" ab. Verdientheit wiederum ist eine Funktion (1) der Verantwortlichkeit der Zielperson (in diesem Fall des Straftäters) für den entstandenen Schaden, (2) der sozialen Beziehung zwischen dem Beurteiler und der Zielperson (insbesondere deren Ingroup-/Outgroup-Konfiguration), sowie (3) der eingeschätzten moralischen Integrität der Zielperson. Feather (1996b, 1999) definiert Verdientheit im Sinne der Balancetheorie Heiders als das Ausmaß an Balanciertheit einer Triade bestehend aus den Elementen Person, Aktion und Ergebnis ("*Outcome*"). Ein Ergebnis ist beispielsweise dann verdient, wenn eine positiv bewertete (sympathische) Person positiv bewertetes (z.B. altruistisches) Verhalten zeigt und dafür belohnt wird (positiv bewertetes Ergebnis). Entsprechend unver-

dient ist es, wenn eine unsympathische Person etwas Schlechtes tut und dennoch belohnt wird.

Beispielsweise können Feather und Dawson (1998) in einer Vignettenstudie zeigen, dass die Kontingenz von Anstrengung (hier bei der Arbeitsplatzsuche) und Erfolg (die Zielperson bekommt die gewünschte Stelle) bei unbeteiligten Dritten, die mit dem Szenario konfrontiert wurden, zu wahrgenommener Verdientheit und – vermittelt darüber – zu größerer Zufriedenheit mit der Situation führt. Auch ein negatives Ergebnis kann beim Beobachter mit Gefühlen der Zufriedenheit und Genugtuung einhergehen, wenn es in dessen Augen verdient war: Feather und Sherman (2002) nennen die entsprechende emotionale Reaktion Schadenfreude. Sie wird definiert als "*pleasure in another's misfortune*". Die Autoren können – wiederum in einer Vignettenstudie – zeigen, dass Schadenfreude eine starke moralische (und damit gerechtigkeitsbezogene Komponente) hat: Notwendige Voraussetzung für das Erleben von Schadenfreude ist vorangegangene moralische Empörung. Dabei handelt es sich um eine emotionale Reaktion auf Unverdientheit; sie wird in dieser Studie von der Emotion Neid abgegrenzt, die den Autoren zufolge nicht notwendigerweise an die Wahrnehmung von Verdientheit gekoppelt ist. Entsprechend finden Feather und Sherman (2002), dass Schadenfreude durch die Beobachtung eines negativen Ergebnisses entsteht, aber nur dann, wenn zuvor moralische Empörung (und nicht Neid!) empfunden wurde.

Grundsätzlich können die Befunde von Feather (1999, Feather & Dawson, 1998; Feather & Sherman, 2002) dahingehend verstanden werden, dass die positive Balanciertheit einer Person-Aktions-Ergebnis-Triade einen starken moralischen Bezug hat und insofern im Lichte subjektiver Gerechtigkeitswahrnehmungen zu sehen ist. Hierin könnte – was Rachereaktionen, und insbesondere nicht-aktive Formen der Bewältigung angeht – ein weiterer interessanter Ansatz liegen, mit dem zu zeigen wäre, dass Rache tatsächlich etwas mit Gerechtigkeit zu tun hat: Widerfährt der Zielperson, auf die sich die Rachewünsche richten, ein negativer Schicksalsschlag (ohne dass das "Opfer" selbst etwas dafür getan hat), so müsste das "Opfer" geneigt sein, diesen Schicksalsschlag – im Sinne einer gerechtigkeitsmotivierten Wahrnehmung von Kontingenz bzw. Verdientheit – als eine Form "stellvertretender Rache" zu interpretieren. Geht diese "stellvertretende" Rache auch noch mit den gleichen kognitiven und emotionalen Reaktionen einher wie eine selbst – und vor allem erfolgreich – ausgeführte Racheaktion, so läge der Schluss nahe, dass Verdientheit bzw. Gerechtigkeit das entscheidende Kriterium für die Bewertung der Situation ist (vgl. Maes, 1994; Vidmar, 2001).

Im Rahmen moralphilosophischer Metatheorien gehört die Annahme, dass alle moralischen Taten oder Untaten eines Tages vergolten werden, laut dem amerikanischen Phi-

losophen Peter French (2001) zu den "karmischen" Theorien. "Karmische" Moraltheorien sind nicht nur auf fernöstliche Kulturtraditionen begrenzt; ihre Grundannahme, dass jede moralische Tat Konsequenzen für das spätere Leben des "Täters" hat, findet sich auch im europäischen Kulturraum (z.B. bei Kant oder Descartes; vgl. French, 2001). Im Hinduismus besitzt "Karma" dabei keine eigene, inhärente Moralvorstellung; vielmehr handelt es sich um das einfache Gesetz, dass guten Taten Gutes folgt und umgekehrt. Die Hoffnung, dass eines Tages alle Übeltäter belohnt und alle Opfer entschädigt werden, ist demnach mit einer "karmischen" Moraltheorie kompatibel. Ein "gerechter Ausgleich" wird für all jene Taten erwartet, die eine moralische Qualität besitzen.

In Bezug auf solche "karmischen" Moraltheorien entwickelt French (2001) nun ein interessantes Argument, das genau das Gegenteil dessen nahe legt, was hinsichtlich der besänftigenden Wirkung verdienter Schicksalsschläge zu Lasten des Täters bis hierhin gesagt wurde. Die Geringschätzung, das bewusste Herabstufen und Verhöhnern von Personen und Normen, die die Tat des Bösewichts impliziert, erlaubt French (2001) zufolge nur eine einzige Form der Retribution, nämlich die der direkten, persönlichen, unmittelbaren Rache. Zwar kann eine "gerechte Instanz" dem Täter ebenso Schaden angedeihen lassen, aber das wäre nicht dasselbe.

Zentral für Frenchs (2001) Konzeption von Rache ist der ihr innewohnende Aspekt der Kommunikation. Rache hat die Aufgabe, dem Täter zu kommunizieren: Was du getan hast, wirst du bereuen; was du getan hast, wirst du nie wieder tun. Diese Botschaft kann nur dann vollständig übermittelt werden, wenn sie von der Person überbracht wird, die unmittelbar Schaden an dem Verhalten des Täters gelitten hatte, und wenn sie sich auf die ursprüngliche Tat bezieht. French (2001) zufolge ist es nun nicht nur so, dass eine schändliche Tat, der eine bestimmte "unmoralische Kraft" innewohnte, nur durch etwas vergolten werden kann, das genau die gleiche "moralische Kraft" besitzt, mehr noch: Das Opfer – und nur das Opfer – hat die moralische *Pflicht* zu reagieren, und die Kräfte der Moral zurück ins Gleichgewicht zu bringen. Rache ist die angemessenste Form der Reaktion, sie ist moralisch notwendig und insofern tugendhaft (s.a. Elster, 1990). Ebenso notwendig wie das angemessene "Senden" der Rachebotschaft ist das angemessene "Empfangen" durch den "Täter", den Gerächten: Eine Rache ist nur dann erfolgreich, wenn der "Täter" versteht, dass die Strafe, die Rache, die Gegenschädigung sich auf die vorangegangene Tat bezieht; genauer gesagt: dass sie sich auf die moralische Falschheit der vorangegangenen Tat, so wie sie das "Opfer" wahrgenommen hat, bezieht (French, 2001).

"If vengeance is to be morally felicitous, the message (some form of 'you are disconnected and this penalty serves as a reconnection' typically expressed in a less prosaic fashion) must be delivered and understood - understood, not only accepted. The offender has not empowered morality in his (or her) life, so the avenger takes on the moral duty of giving morality an effect in the offender's life."
(French, 2001; S. 85f.)

Genau diese Thematik findet sich in zahllosen Westernfilmen, aber auch mittelalterlichen und sogar antiken Dramen. Für den Kontext dieser Arbeit lässt sich aus Frenchs (2001) Argumentation ableiten, dass ein schicksalhafter Widerfahrnis zu Lasten des Täters eben nicht in der Lage ist, Gerechtigkeit wiederherzustellen. Zwar mag es verdient sein, und es mag auch in der Wahrnehmung des Opfers Gefühle der Zufriedenheit und Genugtuung auslösen, aber es ist nicht dasselbe wie eine Racheaktion, die von ihm selbst erfolgreich ausgeführt wurde; es stellt nicht die Gerechtigkeit wieder her.

Im Zusammenhang mit schicksalhaften Widerfahrnissen zu Lasten des "Täters" wurde bislang von zwei psychologischen Konzepten gesprochen, der *Hoffnung* auf ausgleichende Gerechtigkeit und der *Bewertung* eines erfolgten Schicksalsschlages. Beide Konzepte sind eng mit einer bestimmten gerechtigkeitsbezogenen Persönlichkeitseigenschaft verknüpft: dem Glauben an eine gerechte Welt.

Die Facette des GWG, die der Idee des karmischen Ausgleichs (und entsprechend der stellvertretenden Rache) entspricht, ist die der ultimativen Gerechtigkeit (Maes, 1995). Ein spezifischer Effekt dieser Facette wurde bereits in Abschnitt 2.4.1. angesprochen: Da der Glaube an ultimative Gerechtigkeit mit der Hoffnung einhergeht, dass das Schicksal (oder eine wie auch immer geartete "gerechte Instanz") schon dafür sorgen werde, dass jeder bekommt, was er verdient, ist eine eigene, proaktive Handlungsstrategie zur Wiederherstellung von Gerechtigkeit, d.h. eine Racheaktion, gar nicht unbedingt notwendig. Für Personen mit einem starken Glauben an ultimative Gerechtigkeit müsste von daher der Handlungsdruck kleiner sein: Die Wahrscheinlichkeit, eine verfügbare Rachereaktion auszuführen, müsste für diese Personen entsprechend geringer sein (Maes, 1994).

Effekte des Glaubens an ultimative Gerechtigkeit zeigen sich allerdings auch in Bezug auf nicht-aktive Formen der Bewältigung: Sobald das "Opfer" entweder keine verfügbaren Handlungsmöglichkeiten zur proaktiven Bewältigung von racherelevanten Ist-Soll-Diskrepanzen (d.h. keine Rachemöglichkeit) wahrnimmt oder keine der verfügbaren Racheoptionen für ausreichend effizient oder effektiv hält, entfaltet der Glaube an ultimative Gerechtigkeit eine protektive, bewältigungsförderliche Wirkung: Die Person kann sich trotz fehlender oder unattraktiver Möglichkeiten, Rache zu üben, sicher sein, dass der Gegner schon noch bekommen wird, was er verdient. Personen mit schwachem Glauben an ultimative Gerechtigkeit sollten dagegen keine Gefühle der Zuver-

sicht, der Zufriedenheit und der Genugtuung empfinden, wenn sie wahrnehmen müssen, dass sich ihnen keine attraktiven Racheoptionen bieten. Anders ausgedrückt: Je höher der Glaube an ultimative Gerechtigkeit, desto eher empfindet das Individuum selbst dann Zuversicht, Zufriedenheit und Genugtuung, wenn keine Handlungsalternative zur Verfügung stand oder wenn es sich gegen eine verfügbare Rachereaktion entscheidet (vgl. das Konzept des "generalisierten Vertrauens" bei Krampen, 2000)

Für die *Bewertung* eines schicksalhaften Widerfahrnisses zu Lasten des Täters scheint dagegen eher der Glaube an immanente Gerechtigkeit relevant zu sein: Personen, die daran glauben, dass sich Güte und Schlechtigkeit stetig balancieren und rebalancieren, dürften ein schicksalhaftes Widerfahrnis ja gerade als Bestätigung dieses Glaubens ansehen: Tatsächlich bekommt jeder, was er verdient, und jeder verdient, was er bekommt. Piaget (1932/1983) konnte beispielsweise zeigen, dass Kinder in einem bestimmten Alter glaubten, dass ein anderes Kind deshalb von einer Brücke gefallen war, weil es zuvor etwas Verbotenes getan (eine Schere genommen) hatte. In der Tat wurde in der Geschichte jedoch ausdrücklich gesagt, dass das Holz auf der Brücke morsch war. Das folgende Zitat stammt aus einem der von Piaget (1932/1983) wiedergegebenen Interviewauszüge mit einem Sechsjährigen (C.):

"Warum ist er [das Kind; Anm. d. Verf.] ins Wasser gefallen?" - "Das hat der liebe Gott gemacht, weil er die Schere angefasst hat." - "Und wenn er nicht ungezogen gewesen wäre?" - "Dann hätte das Brett gehalten." - "Warum?" - "Weil er die Schere nicht angefasst hätte." (Piaget, 1932/1983; S. 302)

Piaget (1932/1983) zählt solche Konstruktionen zwischen Handlungen und nachfolgenden Ereignissen (die objektiv in keinem Zusammenhang mit der Handlung stehen!) zu den bestimmenden Merkmalen einer "heteronomen Moral"; die sich mit dem Alter (und dem Übergang zur "autonomen Moral") verlieren dürften. Allerdings finden sich Überzeugungen, die sich auf die motivierte Wahrnehmung einer Kontingenz von Schlechtigkeit und Strafe bzw. Güte und Glück beziehen, durchaus noch bei Erwachsenen (Maes, 1995, 1998b, 1998c; Maes & Schmitt, 1999): Beispielsweise wird Vergewaltigungsopfern, die vor der Viktimisierung rollenstereotyp-inkonsistentes Verhalten gezeigt hatten, mehr Verantwortlichkeit attribuiert als jenen Opfern, die sich scheinbar ihrem (weiblichen) Rollenstereotyp gemäß verhalten hatten (Best & Demmin, 1982). Personen, die im Versuchslabor eine Aufgabe lösen mussten und anschließend *per Losentscheid* (!) dafür bezahlt wurden, werden von beobachtenden Vpn als eifriger und geschickter bewertet als solche, die *per Losentscheid* nicht bezahlt wurden (Lerner, 1965; Schmitt et al., 1991). Und schließlich gibt es sogar Hinweise darauf, dass Verdientheit auch aus der Opferperspektive konstruiert wird: Janoff-Bulman (1979) berichtet, dass zwei Drittel einer Stichprobe vergewaltigter Frauen dazu neigen, in ihrem eigenen Verhalten eine Ursache für ihr Schicksal zu sehen. Einige wenige Befunde zei-

gen, dass Opfer kritischer Lebensereignisse höhere Werte auf Kriterien psychologischer Anpassung haben, wenn sie sich selbst für das Ereignis verantwortlich machten (Bulman & Wortman, 1977; Schulz & Decker, 1985). Die Konstruktion von Verdientheit für ein widerfahrenes Schicksal kann dann funktional sein, wenn sie hilft, ähnliche Risikosituationen in Zukunft zu vermeiden oder besser zu bewältigen und wenn sie die "Why me"-Frage beantworten hilft (Dalbert, 1996; Montada, 1992; Taylor, 1983).

Maes (1995) kann nun zeigen, dass es insbesondere der Glaube an immanente Gerechtigkeit ist, der mit der Konstruktion von Selbstverantwortlichkeit, Verdientheit – und in der Folge der Abwertung unschuldiger Opfer – einhergeht. Gerade für Personen mit einem starken Glauben an immanente Gerechtigkeit müsste daher gelten: Der Schicksalsschlag verringert Ärger, Frustration und Empörung, und er verstärkt positive Erlebniszustände wie Freude, Zufriedenheit, Genugtuung und Zuversicht. Zusätzlich sollte das "Opfer" den Schicksalsschlag als wiederhergestellte Gerechtigkeit interpretieren. Bleibt die Hoffnung auf ausgleichende Gerechtigkeit, auf eine stellvertretende Rache seitens des Schicksals, dagegen unerfüllt, d.h. passiert nichts, was den "Täter" zur Rechenschaft zieht und ihm das anheim fallen lässt, was er verdient, so dürfte das bei Personen mit einem starken Glauben an immanente Gerechtigkeit und einem niedrigen Glauben an ultimative Gerechtigkeit zu Enttäuschung und Frustration führen. Personen mit einem starken Glauben an ultimative Gerechtigkeit dagegen werden weiterhin hoffen bzw. davon ausgehen, dass der "Täter" irgendwann einmal bestraft werden wird. Diese Hoffnung hat entsprechend protektive Effekte, d.h. diese Personen werden selbst dann, wenn sie keinen Akt der ausgleichenden Gerechtigkeit mehr (im "Diesseits") wahrnehmen, Zuversicht, Zufriedenheit und Genugtuung erleben.

2.5. Empirische Hypothesen

Aus den in den vorausgegangenen Abschnitten angestellten Überlegungen können empirisch testbare Hypothesen abgeleitet werden. Diese Hypothesen sollen im Folgenden aufgelistet und noch einmal, wo es nötig erscheint, kurz begründet werden. Im daran anschließenden empirischen Teil der Arbeit werden vier Studien beschrieben, in denen die Hypothesen konsekutiv geprüft werden.

Hypothese 1 bezieht sich auf die in Abschnitt 2.4.1. entwickelten Überlegungen zum Einfluss gerechtigkeitsbezogener Persönlichkeitseigenschaften auf die Wahrscheinlichkeit einer verfügbaren Rachereaktion.

- 1.1. Gerechtigkeitsbezogene Persönlichkeitsvariablen (Gerechte-Welt-Glaube, Ungerechtigkeitssensibilität, Soziale Verantwortung) korrelieren positiv mit der subjektiven Bedeutsamkeit (Zentralität) gerechtigkeitsbezogener Ziele in einer Racheepisode.**
- 1.2. Der Glaube an immanente Gerechtigkeit hat lediglich indirekte Effekte auf die Rachewahrscheinlichkeit: Er korreliert zwar positiv mit der Zentralität gerechtigkeitsbezogener Ziele, prädiziert jedoch nicht direkt die Rachewahrscheinlichkeit.**
- 1.3. Der Glaube an ultimative Gerechtigkeit sowie Soziale Verantwortung korrelieren negativ mit der Wahrscheinlichkeit, mit der von einer verfügbaren Rachereaktion Gebrauch gemacht wird. Ungerechtigkeits-sensibilität aus der Opferperspektive korreliert dagegen positiv mit der Rachewahrscheinlichkeit.**

In **Hypothese 2** geht es im Wesentlichen um die Annahme, dass der Ausführung einer verfügbaren Rache tatsächlich Kosten-Nutzen-Überlegungen im Sinne der Erwartung×Wert-Theorie zugrunde liegen (Hypothese 2.1.). Hypothese 2.2. ist eine direkte logische Konsequenz aus der Hypothese, dass die Wahrscheinlichkeit einer Rachereaktion durch das Produkt aus Instrumentalitätserwartung und Zielzentralität prädiziert wird (Hypothese 2.1.), und der Hypothese, dass der Glaube an immanente Gerechtigkeit nur mit der Zentralität gerechtigkeitsbezogener Ziele, nicht jedoch mit der Rachewahrscheinlichkeit direkt positiv korreliert ist (Hypothese 1.2.). Hypothese 2.3. ist eine Vervollständigung der in Abschnitt 2.4. getroffenen Annahme, dass Rachereaktionen nicht primär affektgesteuert sind.

- 2.1. Die Wahrscheinlichkeit einer Rachereaktion kann durch das Produkt aus der subjektiven Bedeutsamkeit eines gerechtigkeitsbezogenen Ziels (Wert) und der Erwartung hinsichtlich der Wahrscheinlichkeit, dass eine Racheaktion dem Ziel auch tatsächlich dienlich ist (Instrumentalität), vorhergesagt werden.**
- 2.2. Der Glaube an immanente Gerechtigkeit ist mit der Rachewahrscheinlichkeit nur dann positiv korreliert, wenn die Erwartung, dass mit der Racheaktion gerechtigkeitsbezogene Ziele erreicht werden können, subjektiv hoch ist.**

2.3. Ärger und Empörung, d.h. die emotionalen Ungerechtigkeitsreaktionen, sind zwar Auslöser eines Rachebedürfnisses, aber sie präzisieren nicht die Wahrscheinlichkeit einer Rachereaktion.

In **Hypothese 3** geht es um die Hoffnung auf ausgleichende Gerechtigkeit seitens einer "gerechten Instanz". Diese Hoffnung wird als eine Form der nicht-aktiven Bewältigung racherelevanter Ist-Soll-Diskrepanzen verstanden (Abschnitt 2.4.3.). Die Einbußen, von denen in Hypothese 3 die Rede ist, sind (1) die Wahrnehmung, dass es keine verfügbare Racheoption gibt, (2) die Einschätzung, dass keine der verfügbaren Racheoptionen ausreichend effektiv oder effizient ist, (3) die Wahrnehmung, dass eine ausgeführte Rachereaktion wider Erwarten nicht zum erwünschten Ziel geführt hat.

3. Mit jeder Einbuße hinsichtlich der eigenen Möglichkeiten und Fähigkeiten, aktiv Gerechtigkeit wiederherzustellen, erhöht sich die Hoffnung darauf, dass die "gerechte Instanz" ihre regulierenden Kräfte im Sinne ausgleichender Gerechtigkeit walten lassen möge.

Die **Hypothesen 4 und 5** beschäftigen sich mit den Konsequenzen einer erfolgreich (Hypothese 4) bzw. nicht erfolgreich (Hypothese 5) ausgeführten Rachereaktion (siehe Abschnitt 2.4.2). Erfolgreich ist eine Handlung dann, wenn sie die erwünschten Handlungsfolgen hatte, also ein gerechtigkeitsbezogenes Ziel erreicht werden konnte.

4. Eine erfolgreich ausgeführte Rachereaktion reduziert Ärger- und Empörungsemissionen, erhöht Zufriedenheit und Genugtuung, hat positive Einflüsse auf selbstwertbezogene Kognitionen und Emotionen und geht mit der Wahrnehmung wiederhergestellter Gerechtigkeit einher.

5.1. Muss der Rächer feststellen, dass seine Rachereaktion nicht zum gewünschten Erfolg geführt hat, empfindet er Hilflosigkeit, Ärger und Enttäuschung; darüber hinaus hat dieses Ereignis negative Effekte auf selbstwertbezogene Kognitionen und Emotionen sowie auf die Wahrnehmung wiederhergestellter Gerechtigkeit.

5.2. Die Stärke dieser aversiven Emotionen ist noch größer als die Wahrnehmung, dass (a) von vornherein gar keine Handlungsalternative zur Verfügung stand, oder dass (b) eine verfügbare Handlungsalternative zu unattraktiv (im Sinne einer ungünstigen Kosten-Nutzen-Relation) war, als dass es sich gelohnt hätte, sie auszuführen.

In **Hypothese 6** geht es um den protektiven Effekt des Glaubens an ultimative Gerechtigkeit, der sich insbesondere dann zeigen sollte, wenn eine proaktive Form der Wiederherstellung von Gerechtigkeit nicht möglich, zu unattraktiv oder nicht erfolgreich war.

- 6. Je höher der Glaube an ultimative Gerechtigkeit, desto eher empfindet das Individuum selbst dann Zuversicht, Zufriedenheit und Genugtuung, wenn keine Handlungsalternative zur Verfügung stand oder wenn es sich gegen eine verfügbare Rachereaktion entscheidet.**

Hypothese 7 benennt schließlich die positiven Konsequenzen eines Schicksalsschlages zu Lasten des "Täters", der vom "Opfer" als eine Form stellvertretender Rache seitens einer "gerechten Instanz" interpretiert werden sollte (siehe Abschnitt 2.4.3.).

- 7. Die Beobachtung eines schicksalhaften Widerfahrnisses zu Schaden des "Täters" reduziert auf Seiten des "Opfers" Ärger- und Empörungsemotionen, erhöht Zufriedenheit und Genugtuung und geht mit der Wahrnehmung wiederhergestellter Gerechtigkeit einher. Dieser Effekt wird durch den Glaube an immanente Gerechtigkeit positiv moderiert.**

3. Vorbemerkungen zur Untersuchungsmethodik

3.1. Überblick

Im empirischen Teil dieser Arbeit werden vier Studien dargestellt. Insgesamt haben diese Studien den Anspruch, die im theoretischen Teil entwickelten sieben Hypothesen auf der Basis sozialwissenschaftlicher Methoden zu überprüfen. Dieses einführende Kapitel soll einen ersten Überblick über die Studien geben, ihren jeweiligen Untersuchungsansatz erläutern sowie ihren Bezug zu dem jeweils zu prüfenden Set von Hypothesen darstellen.

3.1.1. *Vignettenstudien (Studie 1 und 3)*

Bei den Studien 1 und 3 handelt es sich um Vignettenstudien. Die Verwendung von Vignetten ist typisch für Arbeiten, in denen individuelle Reaktionen auf Normverletzungen erforscht werden sollen (z.B. Cota-McKinley, Woody & Bell, 2001; Feather, 1996b; Robinson & Darley, 1995; Schmid, in Druck). Dies liegt mitunter darin begründet, dass mit dieser Untersuchungsform viel geringere ethische Probleme verknüpft sind und dass es relativ unproblematisch ist, einzelne Facetten der Vignetten zu variieren, um sie als experimentell kontrollierte Faktoren aufzufassen, deren Varianzbindung dann quantifiziert werden kann (siehe z.B. die Untersuchungsreihen von Robinson & Darley, 1995; aber auch die Untersuchung von Schmitt, Gollwitzer, Förster & Montada, in Druck). Nachteile der Vignettenmethode ergeben sich insbesondere hinsichtlich der abgefragten Reaktionen der Versuchspersonen auf den in der Vignette geschilderten Vorfall: Diese Reaktionen haben lediglich "as-if"-Charakter, d.h. es bleibt unklar, ob sich eine Person in der geschilderten Situation tatsächlich so verhalten würde, wie sie es sagt. Inwiefern Personen die Vignetten tatsächlich vollständig durchlesen, ob sie sie verstehen, ob ihnen das geforderte "Hineinversetzen" tatsächlich gelingt, ist unklar und nur schwer zu kontrollieren.

Eine entscheidende Voraussetzung dafür, dass Vignetten über die nötige externe Validität verfügen, die es dem Forscher erlaubt, seine Ergebnisse zu generalisieren, ist daher die Leichtigkeit, mit der sich die Versuchsperson in die jeweilige Situation hineinendenken und -fühlen kann. Je alltagsnäher, je weniger komplex, und je stereotyper eine Vignette, desto größer wird die Wahrscheinlichkeit, dass der empathische Transfer, der von der Versuchsperson gefordert wird, tatsächlich gelingt. Ein Kriterium bei der Auswahl der hier verwendeten Facetten war es daher, die Alltagsnähe und die Stereotypizi-

tät einer Situation zu maximieren. Es wurden Situationen gesucht, die man sich leicht vorstellen kann, bzw. bei denen die Wahrscheinlichkeit hoch ist, dass man sie schon selbst einmal erlebt hat.

Da das Ziel der Vignetten für den Zweck dieser Arbeit darin bestand, Rachebedürfnisse zu evozieren, war es darüber hinaus wichtig, dass die Vignetten dem in Abschnitt 2.1. definierten Kriterium gerecht werden, nämlich dass die racheauslösende Situation in einem Angriff auf identitätsstiftende Werte bzw. Besitztümer bestehen sollte. Um die Involviertheit der Versuchspersonen in die geschilderten Situationen auf ein Maximum zu steigern, war es darüber hinaus wichtig sicherzustellen, dass die racheauslösende Situation – wäre sie in der Realität passiert – ein hohes Maß an Ärger und moralischer Empörung evozieren würde.

Um diesen Kriterien gerecht zu werden, wurde bei der Auswahl der Vignetten mehrstufig vorgegangen:

- Es wurden Vignetten gesichtet, die in der Literatur zum Thema Rache und Vergeltung bereits Verwendung fanden und dort offensichtlich die erwarteten Reaktionen evozieren konnten (Cota-McKinley et al., 2001; Schmid, in Druck).
- Es wurden empirische Arbeiten gesichtet, in denen die Frage beantwortet wurde, welche alltäglichen Situationen typischerweise mit den stärksten Ärgerreaktionen und Rachebedürfnissen einhergehen (Bies & Tripp, 1996; Mikula et al., 1990).
- Die ausgewählten Vignetten wurden ggf. so umgeschrieben, dass sie in möglichst hohem Maße unmittelbar zugänglich für den Leser waren (sofern dies vorher noch nicht der Fall war).
- Darüber hinaus wurden Expertenurteile eingeholt; zum Zwecke der Auswahl der vier am besten geeigneten Vignetten wurde zudem eine Vorstudie durchgeführt (Näheres siehe unten).

Anhand der ersten beiden Kriterien wurden sieben Vignetten ausgewählt, die aus insgesamt drei thematischen Bereichen stammten. Bei diesen Bereichen handelt es sich um

- das rücksichtslose Verfolgen eigener Interessen auf Kosten Anderer
- Ungerechte Behandlung durch Autoritäten
- Nicht-Einhalten von Versprechen, Illoyalität

Diese Formen unfairen Verhaltens zählten in der Untersuchung von Mikula et al. (1990) zu den am häufigsten genannten Auslösern von Ärger und Ungerechtigkeitsgefühlen. In der Untersuchung von Bies und Tripp (1996), in welcher racheauslösende Situationen im beruflichen und organisationalen Kontext zusammengetragen wurden, zählten vor allem das Ausnutzen von Autorität durch Vorgesetzte und Illoyalität (Lügen, Ideenklau, Nicht-Einhalten von Absprachen, Mobbing) unter Mitarbeitern zu den am häufigsten genannten Auslösern von Rachewünschen. Ferner finden sich die Themen auch in den Untersuchungen von Cota-McKinley et al. (2001) sowie Schmid (in Druck).

Die drei Themen wurden nun in unterschiedlichen sozialen Kontexten verarbeitet. Daraus resultierten insgesamt sieben Vignetten, die im Folgenden kurz benannt werden sollen. Der vollständige Wortlaut aller Vignetten befindet sich im Anhang (C) der Arbeit. In zwei Rückmeldeschleifen wurden die Vignetten einer Reihe von Experten vorgelegt, die gebeten wurden, konkrete Rückmeldungen zur Verbesserung der Verständlichkeit und der Involviertheit beim Lesen zu geben. Die Umsetzung dieser Vorschläge führte letztendlich zur Konstruktion der im Anhang (C) wiedergegebenen Texte. Eine kurze Beschreibung der Vignetteninhalte und ihre Zuordnung zu Themengebieten findet sich in Tabelle 3.1.

Tabelle 3.1.: Überblick über die in Studie 1 und Studie 3 verwendeten Vignetten

Thema	Kontext	Vignette
Verfolgen eigener Interessen	Alltag	Vordrängeln in einer Warteschlange
	Straßenverkehr	Unverschämtes "Wegschnappen" des letzten Parkplatzes (<i>nur Studie 1</i>) Unverschämte Überholmanöver in zähflüssigem Verkehr auf der Autobahn (<i>nur Studie 3</i>)
	Bekanntschaft	Erschleichen des ersten Preises im Gewinnspiel einer Radiosendung durch eine Bekannte
	Studium	Versagen von Hilfe bei der Prüfungsvorbereitung durch eine Kommilitonin
Ungerechte Behandlung durch Autoritäten	Beruf	Demütigung durch den Vorgesetzten
Nicht-Einhalten von Versprechen, Illoyalität	Beruf	Mobbing durch einen Kollegen
	Bekanntschaft	Verrat (Weitererzählen vertraulicher Dinge) durch einen Bekannten

Die Vignetten wurden in der hier dargestellten Form in Studie 3 verwendet. Für Studie 1 wurden nicht alle sieben, sondern nur eine Unterauswahl von vier Vignetten verwendet. Das Auswahlkriterium war das Ergebnis einer Vorstudie, in welcher die Vignetten

einer Gruppe von 14 Studierenden der Psychologie im Hauptstudium vorgelegt wurden. Die Studierenden sollten folgende Fragen beantworten:

- "Haben Sie diese oder eine ähnliche Situation schon einmal erlebt?" (ja/nein),
- "Wie gut können Sie sich gedanklich in diese Situation hineinversetzen?" (–3/sehr schlecht bis +3/sehr gut),
- "Wie ungerecht ist diese Situation Ihrer Meinung nach?" (0/überhaupt nicht ungerecht bis 5/sehr ungerecht),
- "Wie sehr würden Sie sich über das Verhalten [des Kollegen/des Bekannten/...] ärgern?" (0/überhaupt nicht bis 5/sehr stark),
- "Wie stark wäre Ihr Bedürfnis, es [dem Kollegen/dem Bekannten/...] heimzuzahlen, wenn sich die Gelegenheit dazu böte?" (0/nicht vorhanden bis 5/sehr stark).

Die letzten drei Items sollen die Reaktionsstärke des Befragten auf die jeweilige Situation indizieren, sie decken den kognitiven und den emotionalen Aspekt der Reaktion sowie die Stärke des Reaktionsimpulses (Rachebedürfnis) ab. Die Items wurden für die folgenden Analysen gemittelt. Tabelle 3.2. stellt die Ergebnisse der Befragung für jede der sieben Szenarien dar.

Tabelle 3.2.: Ergebnis der Vorstudie zur Eignung der Vignetten in Studie 1

Szenario	selbst erlebt?		hinein- versetzen	Reaktions- stärke
1: Vordrängeln Warteschlange	5	(36%)	2.21	4.00
2: Parkplatz wegschnappen	10	(77%)	2.38	4.36
3: Erschleichen eigener Vorteile	1	(7%)	1.43	2.88
4: Eigennützige Kommilitonin	5	(36%)	2.43	3.74
5: Demütigung durch Vorgesetzten	1	(7%)	1.14	4.38
6: Mobbing durch Kollegen	4	(29%)	1.71	3.90
7: Verrat durch Bekannten	3	(21%)	1.36	3.95

Die vier Szenarien, die in Studie 1 Verwendung finden sollten, wurden zum einen auf der Basis dieser Ergebnisse ausgewählt; zusätzlich wurde darauf geachtet, dass sie alle drei oben genannten Themen ungerechter Angriffe auf identitätsstiftende Normen und Werte abbilden. Für das Thema "Verfolgen eigener Interessen" wurde beispielhaft das Parkplatz-Szenario (2) ausgewählt, da es hinsichtlich aller drei Kriterien die höchsten Werte aufweist. Außerdem wurden die Szenarien 5 (Ungerechte Behandlung durch Autoritäten), 6 und 7 (Illoyalität) ausgewählt.

3.1.2. Experimentelle Studien (Studie 2 und 4)

Um die Probleme, an denen Vignettenstudien selbst bei sorgfältigster Kontrolle von Nachteilen leiden, zu verringern, und insbesondere, um einige der Kernhypothesen auch noch mit Daten, die auf der Basis einer anderen Untersuchungsmethodik gewonnen wurden, zu testen, wurden für die zweite und vierte Studie Laborszenarien konstruiert.

Laborexperimente, die sich mit vergeltender Aggression, mit retributiver Gerechtigkeit und verwandten Phänomen befassen, arbeiten zum Teil mit relativ ausgefeilten und kreativen Szenarien. Der Dreh- und Angelpunkt dieser Szenarien besteht darin, dass die Versuchsperson einer Provokation ausgesetzt wird, die evtl. in eine konkrete Schädigung mündet. Eine der am häufigsten verwendeten Provokationen ist die negative Bewertung einer von der Versuchsperson erbrachten Leistung (häufig das Schreiben eines kurzen Aufsatzes) durch den Versuchsleiter oder eine scheinbare zweite Versuchsperson (erstmalig verwendet von Berkowitz, Corwin & Heironimus, 1962). Dieses Paradigma lehnt sich an das in den sechziger Jahren populär gewordene "Lehrer-Schüler-Paradigma" (Buss, 1961) an und wird noch heute – mit leichten Abwandlungen – eingesetzt, um Ärger zu induzieren und aggressive Reaktionen zu provozieren (z.B. Bushman & Baumeister, 1998; Bushman et al., 2001). Tatsächlich scheint diese Form der Provokation einen Angriff auf identitätsstiftende Werte darzustellen; jedenfalls berichten die entsprechenden Studien, dass die Effekte hinsichtlich der Variablen Ärger, Selbstwert und Gerechtigkeitsbeurteilungen zwischen der Experimentalgruppe und einer nicht provozierten (d.h. positiv bewerteten) Kontrollgruppe signifikant sind und im hohen Bereich liegen (Bushman & Baumeister, 1998). In gewisser Weise stellt diese Art der Provokation jedoch eine mehrdeutige Situation dar. Die Versuchsperson ist gezwungen, die negative Beurteilung der anderen Person plausibel zu attribuieren: Hat der Versuchsleiter einen schlechten Tag? Will er mich ärgern? Aus welchem Grund? Eine unmittelbar plausible Begründung für die schlechte Evaluation des Aufsatzes scheint nicht auf der Hand zu liegen. Insofern ist auch mehrdeutig, welche Kognitionen und Emotionen diese Situation bei den Versuchspersonen auslöst: Enttäuschung, Verwunderung, Frustration, Ärger über sich selbst, Ärger über das Experiment, Ärger über den Versuchsleiter, moralische Empörung ob der Verletzung "interaktionaler" Gerechtigkeitsnormen?

Um tatsächlich Rachebedürfnisse zu triggern und Rachereaktionen beobachten zu können, ist es notwendig, dass das provozierende Verhalten des Versuchsleiters bzw. der anderen Versuchsperson klar und eindeutig attribuiert werden kann, und zwar auf die gleichen Ursachenfaktoren, die dem Verhalten des Täters in den in Kapitel 3.1.1.

dargestellten Vignetten unterstellt werden können: Rücksichtslosigkeit, Bösartigkeit, Egoismus, Illoyalität und das Ausnutzen von Machtungleichgewichten.

Eine beliebte laborexperimentelle Anordnung zur Erforschung von Rache und Vergeltung besteht daher in der Verwendung experimenteller Spiele. Hier kann eine Spielsituation zwischen mehreren (echten oder scheinbaren) Versuchspersonen so gestaltet werden, dass das schädigende Verhalten eines der Spieler eindeutig auf eine bestimmte Motivation attribuiert werden kann. Spiele haben darüber hinaus die Eigenschaft, dass sie alltagsnah und – zum Teil sogar noch eher als reale Alltagssituationen – in der Lage sein können, echte und starke Gefühle der Empörung, des Ärgers, der Frustration, der Freude oder der Erleichterung zu evozieren. Dies scheint schon bei sehr stark standardisierten und abstrakten Spielen der Fall zu sein, wie sie etwa in der ökonomischen Verhaltensforschung eingesetzt werden (z.B. Falk, Fehr & Fischbacher, 2001; Fehr & Gächter, 2002; Fetschenhauer & Huang, 2003; Güth, 1995; Güth & Tietz, 1990). Ein solches experimentelles Spiel, ein sogenanntes "Public-Goods"-Szenario, wird – mit bestimmten Abwandlungen vom Original (Fehr & Gächter, 2002) – in Studie 2 verwendet. Es soll im Folgenden kurz beschrieben werden.

3.1.3. Grundstruktur des in Studie 2 verwendeten "Public Goods"-Szenarios

Alle Spieler erhalten zu Beginn einen gleichen Betrag. Mit diesem Betrag darf gewirtschaftet werden, d.h. die Spieler dürfen entscheiden, wie viel sie von ihrem Betrag in einen gemeinsamen Topf investieren möchten. Der Wert des Topfinhalts steigt, je mehr Geld die einzelnen Spieler investieren. Entsprechend wird der Inhalt des Topfes, nachdem alle Spieler ihre Investition getätigt haben, mit einem vorher festgelegten Faktor multipliziert und allen Spielern in dieser Höhe ausbezahlt. Wenn beispielsweise vier Spieler jeweils ihren gesamten Startbetrag von 20 € in den Topf investieren und der "Public Goods"-Faktor 0.4 beträgt, so wird die gewichtete Gesamtsumme ($80 \text{ €} \times 0.4 = 32 \text{ €}$) jedem Spieler (!) ausbezahlt. Gemeinsames Investieren in das "Public Good" wird also mit einer erhöhten Rendite belohnt. Dabei werden allerdings auch Trittbrettfahrer belohnt, denn durch die Auszahlung können auch diejenigen Spieler vom "Public Good" profitieren, die zuvor nichts in den Topf investiert haben; gleichzeitig kommt ein solches Verhalten indirekt denjenigen zu Schaden, die zuvor viel investiert hatten, denn sie schultern nun allein das gemeinsame Projekt. Spieltheoretisch stellt ein "Public Goods"-Szenario also für jeden Spieler ein Entscheidungsdilemma dar: Sein Spielverhalten sollte auf der einen Seite maximalen Outcome aus dem "Public Good" garantieren, auf der anderen Seite muss er darauf achten, nicht zum Opfer gegebenenfalls trittbrettfahrender Mitspieler zu werden.

Fehr und Gächter (2002) haben die soziale Dynamik eines solchen "Public Goods"-Szenarios untersucht. Sie haben insbesondere zeigen können, dass abweichendes Verhalten einzelner Spieler (Trittbrettfahrer) bei den kooperierenden Mitspielern gleichermaßen Ärger als auch manifeste Sanktionsbedürfnisse auslöst. Ärgergefühle gegenüber dem Trittbrettfahrer wurden im Selbstbericht auf einer siebenstufigen Antwortskala gemessen. Fehr und Gächter (2002) berichten, dass 84% aller Versuchspersonen in ihrem Szenario den höchsten oder zweithöchsten Skalenwert angekreuzt hatten (die Ermittlung eines Mittelwertes ist aus den Angaben, die im Artikel gemacht werden, nicht möglich). Die zentrale abhängige Variable dieser Untersuchung war jedoch die manifeste Bestrafung von Trittbrettfahrern: Jeder Spieler hatte die Möglichkeit, nach jeder Investitionsrunde seinen Mitspielern Strafpunkte zuzuteilen. Diese Strafpunkte reduzierten den Auszahlungsbetrag des Bestraften um jeweils 3 €. Wichtiger jedoch ist, dass auch der Bestrafende für diese Aktion bezahlen musste: Jeder vergebene Strafpunkt reduzierte den Auszahlungsbetrag des Bestrafenden um einen Euro. Fehr und Gächter (2002) berichten, dass die Höhe der vergebenen Strafpunkte hoch positiv mit der Abweichung der Investition eines Spielers vom durchschnittlichen Investitionsbetrag der anderen Spieler korrelierte: Für einen Abweichungsbetrag von 10 € wurden durchschnittlich 6.22 Strafpunkte verteilt.

Ein Problem aller experimentellen Spiele ist ihre minimalistische Anordnung und die implizite Botschaft, dass das vorrangige Spielziel stets in der Anhäufung möglichst vieler Punkte bestehe. Um eine größere Alltagsnähe des experimentellen Settings zu erreichen, wird – vor allen Dingen in sozialpsychologischen Studien – daher bisweilen mit Spielszenarien gearbeitet, die weitaus elaborierter und "natürlicher" sind als beispielsweise ein "Public Goods"-Spiel (z.B. Batson et al., 2000; Kim, Smith & Brigham, 1998). Die Probleme der Mehrdeutigkeit und des Aufforderungscharakters können allerdings auch diese Spiele nicht lösen: So bleibt oft unklar, ob der Egoismus des Spielpartners tatsächlich ein Indikator für dessen Schlechtigkeit darstellt. Immerhin ist das Maximieren der eigenen Punktzahl in einem Losverteilungsspiel das einzig sinnvolle Ziel des Spiels, und aus Gründen der Gerechtigkeit auf Gewinnmaximierung zu verzichten könnte einem Spieler eher als gutmütige Dummheit denn als hinterlistiges Ausbeuten ausgelegt werden. In Studie 4 wurde daher versucht, ein Spielszenario zu konstruieren, das die bisher genannten Mehrdeutigkeits- und "*Demand*"-Probleme weitgehend zu umgehen versucht. Es soll hier nur kurz vorgestellt werden; eine genauere Darstellung findet sich bei der Beschreibung von Studie 4.

3.1.4. Grundstruktur des in Studie 4 verwendeten Spielszenarios

Das Szenario wurde bereits an anderer Stelle in seinen Grundzügen vorgestellt (Gollwitzer, 2001a, b). Es handelt sich im Wesentlichen um ein Computerspiel, in dem die Versuchspersonen mit zwei scheinbaren weiteren Versuchspersonen um Punkte und um die sich aus diesen Punkten ergebenden Gewinne spielen. Die Spielzüge der beiden anderen Mitspieler sind vorprogrammiert. Es spielen immer zwei gegen einen, d.h. zwei der Spieler bilden ein Team. Die Provokation und Schädigung, die als Auslösebedingung für Rachemotivationen seitens der Versuchsperson fungieren soll, ergibt sich daraus, dass der Teampartner durch sein Spielverhalten Illoyalität und Egoismus an den Tag legt, indem er die Punkte innerhalb des Teams zu seinen Gunsten umverteilt. Entscheidend ist hierbei, dass dieses Verhalten nur eingeschränkt auf einen Aufforderungscharakter des Spiels zurückzuführen ist: Dass das Team die Spielrunde gewinnt, ist gesichert. Das Verhalten des "Täters" kann lediglich darauf zurückzuführen sein, dass er seine Spielpunkte maximieren will, um seine Chancen bei einer nachfolgenden Verlosung zu verbessern. Dies ist allerdings nur möglich, indem er gegen die Norm, bis zum Schluss mit dem Teamspieler zu kooperieren, verstößt. Diese Norm wird sowohl implizit (durch die Darstellung des Teams im Spiel) als auch explizit (durch eine entsprechende Instruktion) vorgegeben.

Rache kann von Seiten der Versuchsperson in einem letzten Spielschritt geübt werden: Die Versuchsperson hat hier die Möglichkeit, einem ihrer Mitspieler Punkte abzuziehen. Diese Punkte gehen verloren, d.h. die Versuchsperson hat durch ihre Racheaktion keinen persönlichen Gewinn. Hier ist es wichtig zu betonen, dass die Wahlfreiheit der Rachereaktion ein entscheidendes Merkmal der Versuchsanordnung darstellt. Die Versuchsperson muss sich zwischen zwei Handlungsalternativen entscheiden: Entweder sie zieht einem ihrer Mitspieler Punkte ab, oder sie addiert sich selbst Punkte dazu. Die eine Möglichkeit schließt die andere aus. Hiermit soll der Tatsache Rechnung getragen werden, dass (a) Rachereaktionen nicht äquitabel sind (d.h. das "Leid" des einen ist nicht automatisch die "Freud" des anderen) und dass (b) die Rachereaktion eine bewusste Entscheidung ist, die dem Rächer tatsächlich etwas wert ist, in diesem Fall der Verzicht auf zusätzliche Punkte. Rache kostet etwas; dieser Aspekt wird in vielen Laborstudien zu vergeltenden Aggressionen vernachlässigt (Batson et al., 2000; Kim et al., 1998; Lee & Tedeschi, 1996; Quigley, 1996; als Gegenbeispiel siehe etwa Fehr & Gächter, 2002).

3.2. Zuordnung der Hypothesen zu den Studien

In diesem Kapitel soll ein kurzer Überblick darüber gegeben werden, welche der sieben Hypothesen in welcher Studie jeweils überprüft werden soll.

- **Studie 1:** Ziel dieser Studie war es im Wesentlichen herauszufinden, ob Racheaktionen als "begrenzt rational" oder eher irrational angesehen werden können. Zusätzlich sollte ermittelt werden, welche emotionalen, kognitiven und dispositionellen Faktoren die Wahrscheinlichkeit einer Racheaktion prädiszieren. Drittens sollte der Zusammenhang zwischen der Ausführung einer Racheaktion und der Hoffnung auf ein Aktivwerden der "gerechten Instanz" quantifiziert werden.
- **Studie 2:** Ähnlich wie in Studie 1 wird auch hier der Frage nachgegangen, inwiefern (1) die subjektive Bedeutsamkeit gerechtigkeitsbezogener Ziele, (2) die Erwartung, dass die dargebotene Entscheidungsoption zielführend sein würde, und schließlich (3) gerechtigkeitsbezogene Persönlichkeitseigenschaften die Wahrscheinlichkeit prädiszieren, mit der eine Racheaktion tatsächlich ausgeführt wird. Entscheidend ist dabei, dass versucht wurde, die Wahrscheinlichkeit, dass eine gegebene Racheaktion ein spezifisches (gerechtigkeitsbezogenes) Ziel erreichen kann, objektiv zu manipulieren.
- **Studie 3:** Ziel dieser Untersuchung war es herauszufinden, welche kognitiven und emotionalen Reaktionen mit einer erfolgreich bzw. einer nicht erfolgreich ausgeführten Racheaktion einhergehen. Diese Bedingung wurde experimentell variiert. Ebenso wurde variiert, ob es – unabhängig vom eigenen Aktivwerden – ein scheinbar schicksalhafteres Ereignis gab, durch das der "Täter" einen konkreten Schaden erlitt oder nicht.
- **Studie 4:** Auch in dieser Studie geht es um die Frage der Konsequenzen einer erfolgreichen vs. nicht erfolgreich ausgeführten Racheaktion sowie darum, welche Konsequenzen die Beobachtung eines den "Täter" treffenden Schicksalsschlages für das "Opfer" hat.

Tabelle 3.3. zeigt die Zuordnung der in Kapitel 2 entwickelten sieben Hypothesen zu den vier Studien.

Tabelle 3.3.: Zuordnung der Hypothesen zu den vier Studien dieser Arbeit

Hypothese	Studie
1.1. Gerechtigkeitsbezogene Persönlichkeitsvariablen (Gerechte-Welt-Glaube, Ungerechtigkeitssensibilität, Soziale Verantwortung) korrelieren positiv mit der subjektiven Bedeutsamkeit (Zentralität) gerechtigkeitsbezogener Ziele in einer Racheepisode.	1, 2
1.2. Der Glaube an immanente Gerechtigkeit hat lediglich indirekte Effekte auf die Rachewahrscheinlichkeit: Er korreliert zwar positiv mit der Zentralität gerechtigkeitsbezogener Ziele, prädiziert jedoch nicht direkt die Rachewahrscheinlichkeit.	1, 2
1.3. Der Glaube an ultimative Gerechtigkeit sowie Soziale Verantwortung korrelieren negativ mit der Wahrscheinlichkeit, mit der von einer verfügbaren Racheaktion Gebrauch gemacht wird. Ungerechtigkeitssensibilität aus der Opferperspektive korreliert dagegen positiv mit der Rachewahrscheinlichkeit.	1, 2
2.1. Die Wahrscheinlichkeit einer Racheaktion kann durch das Produkt aus der subjektiven Bedeutsamkeit eines gerechtigkeitsbezogenen Ziels (Wert) und der Erwartung hinsichtlich der Wahrscheinlichkeit, dass eine Racheaktion dem Ziel auch tatsächlich dienlich ist (Instrumentalität), vorhergesagt werden.	1, 2
2.2. Der Glaube an immanente Gerechtigkeit ist mit der Rachewahrscheinlichkeit nur dann positiv korreliert, wenn die Erwartung, dass mit der Racheaktion gerechtigkeitsbezogene Ziele erreicht werden können, subjektiv hoch ist.	1, 2
2.3. Ärger und Empörung, d.h. die emotionalen Ungerechtigkeitsreaktionen, sind zwar Auslöser eines Rachebedürfnisses, aber sie präzisieren nicht die Wahrscheinlichkeit einer Racheaktion.	1, 2
3. Mit jeder Einbuße hinsichtlich der eigenen Möglichkeiten und Fähigkeiten, aktiv Gerechtigkeit wiederherzustellen, erhöht sich die Hoffnung darauf, dass die "gerechte Instanz" ihre regulierenden Kräfte im Sinne ausgleichender Gerechtigkeit walten lassen möge.	1
4. Eine erfolgreich ausgeführte Racheaktion reduziert Ärger- und Empörungseemotionen, erhöht Zufriedenheit und Genugtuung, hat positive Einflüsse auf selbstwertbezogene Kognitionen und Emotionen und geht mit der Wahrnehmung wiederhergestellter Gerechtigkeit einher.	3, 4
5.1. Muss der Rächer feststellen, dass seine Racheaktion nicht zum gewünschten Erfolg geführt hat, empfindet er Hilflosigkeit, Ärger und Enttäuschung; darüber hinaus hat dieses Ereignis negative Effekte auf selbstwertbezogene Kognitionen und Emotionen so wie auf die Wahrnehmung wiederhergestellter Gerechtigkeit.	3
5.2. Die Stärke dieser aversiven Emotionen ist noch größer als die Wahrnehmung, dass (a) von vornherein gar keine Handlungsalternative zur Verfügung stand, oder dass (b) eine verfügbare Handlungsalternative zu unattraktiv (im Sinne einer ungünstigen Kosten-Nutzen-Relation) war, als dass es sich gelohnt hätte, sie auszuführen.	3
6. Je höher der Glaube an ultimative Gerechtigkeit, desto eher empfindet das Individuum selbst dann Zuversicht, Zufriedenheit und Genugtuung, wenn keine Handlungsalternative zur Verfügung stand oder wenn es sich gegen eine verfügbare Racheaktion entscheidet.	4
7. Die Beobachtung eines schicksalhaften Widerfahrnisses zu Schaden des "Täters" reduziert auf Seiten des "Opfers" Ärger- und Empörungseemotionen, erhöht Zufriedenheit und Genugtuung und geht mit der Wahrnehmung wiederhergestellter Gerechtigkeit einher. Dieser Effekt wird durch den Glauben an immanente Gerechtigkeit positiv moderiert.	3, 4

3.3. Erfassung von Persönlichkeitseigenschaften

Die Studien 1, 2 und 4 erlauben den Einbezug von Persönlichkeitseigenschaften, so wie sie im theoretischen Modell angenommen werden. Es handelt sich dabei um gerechtigkeitsbezogene Verhaltensdispositionen und Einstellungen (Glaube an gerechte Welt, Sensibilität für widerfahrene Ungerechtigkeit, Soziale Verantwortung). Diese Dispositionen werden in Trier von den Studierenden der Psychologie im ersten Semester standardmäßig erhoben. Da es sich bei den Teilnehmern¹ an den Studien 1, 2 und 4 hauptsächlich um Psychologiestudierende handelt, können die Daten, die im Rahmen der Studien gewonnen wurden, anhand eines persönlichen Codes den jeweiligen Trait-Daten zugeordnet werden. Der Vorteil dieses Vorgehens ist, dass die Trait-Erhebung in einem völlig anderen Kontext und zu einer völlig anderen Zeit durchgeführt wurde als die jeweilige Studie. Störeffekte wie beispielsweise die Beeinflussung der Trait-Daten durch das Versuchsgeschehen oder die Beeinflussung des Verhaltens im Versuch durch die zuvor gemachten Selbstauskünfte können somit vermieden werden.

Im Folgenden werden kurz die verwendeten Skalen und ihre Quelle beschrieben; die Auflistung aller Items findet sich im Anhang (A) dieser Arbeit.

3.3.1. Skalen

Der **Gerechte-Welt-Glaube** (GWG) wurde in Form von vier Subskalen erfasst:

- Allgemeiner "Gerechte-Welt-Glaube" (AGW)
- Glaube an immanente Gerechtigkeit (GIM)
- Glaube an ultimative Gerechtigkeit – Opferentschädigung (GUO)
- Glaube an ultimative Gerechtigkeit – Täterbestrafung (GUT)

Zur Messung des GWG wurde zunächst die "Allgemeine Gerechte-Welt-Skala" von Dalbert et al. (1987) eingesetzt. Die Skalen zur Erfassung des immanenten und des ultimativen Gerechte-Welt-Glaubens wurden übernommen aus dem Bericht von Schmitt, Maes und Schmal (1997). Zusätzlich wurde eine Skala zur Messung des Glaubens an eine ungerechte Welt (GUN) aufgenommen (zur theoretischen Fundierung siehe Dalbert, Lipkus, Sallay & Goch [2001] sowie Loo [2002]). Da dieses Konstrukt jedoch nicht Bestandteil der empirischen Hypothesen war, wird in den folgenden Ausführungen auf die entsprechende Skala nicht näher eingegangen werden.

¹ Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird im Folgenden durchgehend das generische Maskulinum verwendet. Gemeint sind jedoch stets "Teilnehmerinnen und Teilnehmer", "Versuchsleiterin bzw. Versuchsleiter" etc.

Sensibilität für widerfahrene Ungerechtigkeit (SWU) wird in der Fassung von Schmitt, Maes und Schmal (1995) aus drei Perspektiven heraus gemessen: (a) der des unverdienten Nutznießers einer Ungerechtigkeit (Täter), (b) der des Benachteiligten einer Ungerechtigkeit (Opfer) und (c) der des Beobachters einer Ungerechtigkeit. Da sich die Hypothesen jedoch alle auf die Ungerechtigkeitssensibilität aus der Opferperspektive beziehen, ist lediglich diese Subskala für die Fragestellungen relevant.

Soziale Verantwortung wird mit Hilfe der Skala von Bierhoff (2000) erfasst, welche wiederum eine deutsche Fassung der Skala von Berkowitz und Daniels (1963) darstellt. Die Bierhoff-Skala besteht aus insgesamt 22 Items. Um die schwache interne Konsistenz der Skala durch die relativ große Testlänge auszugleichen, wird – dem Vorschlag von Bierhoff (2000) folgend – ein Summenscore aus allen 22 Items gebildet.

3.3.2. Datenerhebung und Stichprobe

Zu Beginn des Wintersemesters in den Jahren 2000, 2001 und 2002 wurden in zwei Veranstaltungen, die überwiegend von Studierenden der Psychologie im ersten Semester besucht wurden, die Fragebögen verteilt. Die Studierenden wurden gebeten, die ausgefüllten Fragebögen nach spätestens vier Wochen wieder abzugeben. Für ihre Teilnahme erhielten die Studierenden jeweils eine Versuchspersonenstunde.

Insgesamt gehen in die folgende Auswertung die Daten von $N = 669$ Studierenden ein, davon 151 Männern (23%) und 518 Frauen (77%). Die Altersverteilung schwankt zwischen 18 und 48 Jahren und liegt im Durchschnitt bei 22.0 Jahren ($SD = 3.5$). Die Muttersprache ist bei 631 Teilnehmern (94.3%) deutsch. Von den Teilnehmern studieren 472 Psychologie (71%), davon 437 im ersten Fachsemester. Einhundertfünfundneunzig Teilnehmer haben angegeben, ein anderes Hauptfach zu studieren.

3.3.3. Ergebnisse der Item- und Skalenanalyse

Die Subfacetten des GWG wurden mit Hilfe exploratorischer Faktorenanalysen identifiziert. Die 30 Items wurden einer Hauptachsenanalyse unterzogen. Sowohl nach dem Scree-Test-Kriterium (Cattell, 1966) als auch nach dem Parallelanalyse-Kriterium (Horn, 1965) erscheint die Fünf-Faktoren-Lösung als die am ehesten geeignete (43.48% aufgeklärte Varianz). Allerdings ist das Ladungsmuster der Items auf den fünf Faktoren selbst nach der Rotation (Varimax) nicht interpretierbar; auf Faktor 4 und Faktor 5 erfüllen keine drei Items das Fürntratt-Kriterium (Fürntratt, 1969). Was die inhaltliche Passung angeht, schneidet eine Drei-Faktoren-Lösung am besten ab (37.38% aufgeklärte Varianz). Die rotierte Faktorladungsmatrix dieser Lösung ist in Tabelle 3.4. abgetragen.

Tabelle 3.4.: Rotierte Faktorladungsmatrix der Drei-Faktoren-Lösung über die 30 Items der Skalen zum "Glauben an eine gerechte Welt"

Item	F1	F2	F3
GUT5_24 Wer anderen Leid zufügt, wird eines Tages dafür büßen müssen.	.81	-.03	.14
GUO6_28 Wer schwer gelitten hat, wird eines Tages dafür entschädigt.	.81	-.06	.17
AGW1_04 Ich bin überzeugt, dass irgendwann jede/r für erlittene Ungerechtigkeit entschädigt wird.	.77	-.01	.06
GUT4_20 Jede/r, der Unrecht tut, wird eines Tages dafür zur Rechenschaft gezogen.	.77	-.06	.10
GUO2_16 Für jedes schlimme Schicksal gibt es eines Tages einen gerechten Ausgleich.	.75	-.04	.10
GUT6_29 Wer sich auf Kosten anderer bereichert, muss dies am Ende bitter bezahlen.	.74	-.07	.15
GUT3_12 Irgendwann muss man für alles Schlimme, was man getan hat, büßen.	.73	.09	.09
GUO1_02 Der Tag wird kommen, an dem alle Opfer für ihre Leiden entschädigt werden.	.72	.02	.04
GUO3_18 Die Letzten werden die Ersten sein.	.64	.06	.06
GUO4_23 Wer gestern leiden musste, dem wird es morgen um so besser gehen.	.60	-.09	.23
GUT1_05 Wer andern eine Grube gräbt, fällt selbst hinein.	.52	.06	.10
AGW3_10 Ich bin sicher, dass immer wieder die Gerechtigkeit in der Welt die Oberhand gewinnt.	.52	-.30	.14
GUO5_26 Wer Not leidet, wird irgendwann bessere Tage sehen.	.52	-.04	.28
GUT2_07 Es gibt kaum ein Verbrechen, das auf Dauer nicht bestraft würde.	.48	-.08	.17
AGW2_06 Ich denke, dass sich bei wichtigen Entscheidungen alle Beteiligten um Gerechtigkeit bemühen.	.29	-.17	.13
GUN2_08 Die Welt steckt voller Ungerechtigkeiten.	-.08	.67	.10
GUN5_22 Vieles, was einem im Leben passiert, ist völlig ungerecht.	.01	.64	-.08
GUN6_30 Wo man hinschaut, geht es im Leben ungerecht zu.	.02	.63	.14
GUN4_21 Viele Menschen erleiden ein ungerechtes Schicksal.	.04	.62	-.24
AGW5_17 Ich finde, dass es auf der Welt im Allgemeinen gerecht zugeht.	.21	-.51	.24
AGW6_19 Ungerechtigkeiten sind nach meiner Auffassung in allen Lebensbereichen (z.B. Beruf, Familie, Politik) eher die Ausnahme als die Regel.	.15	-.42	.11
GUN1_03 Undank ist der Welten Lohn.	.04	.39	.23
GUN3_14 Man muss immer damit rechnen, dass einen ein ungerechtes Schicksal trifft.	.06	.33	-.07
AGW4_11 Ich glaube, dass die Leute im Großen und Ganzen das bekommen, was ihnen gerechterweise zusteht.	.38	-.32	.46
GIM4_15 Unglück ist die gerechte Strafe für einen schlechten Charakter.	.12	.21	.46
GIM6_27 Wer schlecht behandelt wird, hat es in der Regel nicht besser verdient.	.16	-.08	.45
GIM2_09 Lebensglück ist der gerechte Lohn für einen guten Charakter.	.19	.03	.39
GIM1_01 Jede/r hat sich seine Lebensumstände selbst zuzuschreiben.	.14	-.23	.34
GIM5_25 Jedes Volk hat die Regierung, die es verdient.	-.02	-.06	.28
GIM3_13 Die Guten werden vom Leben belohnt, die Schlechten bestraft.	.25	-.03	.27

Anmerkung: N = 669. Ladungen über $a > \pm .40$ sind fett gedruckt.

Auf dem ersten Faktor ($\lambda_1 = 8.09$) laden die Items der Facetten "ultimative Opferentschädigung" und "ultimative Täterbestrafung", sowie zwei Items der "Allgemeinen Gerechte-Welt-Skala": *"Ich bin überzeugt, dass irgendwann jeder für erlittene Ungerechtigkeit entschädigt wird"* ($a = .77$) und *"Ich bin sicher, dass immer wieder die Gerechtigkeit in der Welt die Oberhand gewinnt"* ($a = .52$). Auf dem zweiten Faktor ($\lambda_2 = 3.24$) laden die Items der Skala "Glaube an ungerechte Welt" sowie zwei weitere Items der allgemeinen Skala: *"Ich finde, dass es auf der Welt im allgemeinen gerecht zugeht"* ($a = -.51$) und *"Ungerechtigkeiten sind nach meiner Auffassung in allen Lebensbereichen (z.B. Beruf, Familie, Politik) eher die Ausnahme als die Regel"* ($a = -.42$). Auf dem dritten Faktor ($\lambda_3 = 1.72$) laden schließlich die sechs Items der Skala "immanente Gerechtigkeit" sowie ein Item der allgemeinen Skala (*"Ich glaube, dass die Leute im großen und ganzen das bekommen, was ihnen gerechterweise zusteht"*; $a = .46$). Allerdings weisen vier dieser sieben Items Ladungen von $< .40$ auf. Um die von Maes (1995) vorgeschlagene Skala überhaupt verwenden zu können, werden diese Items – auf Kosten der internen Konsistenz der Skala – dennoch in der vorgeschlagenen Weise aggregiert. Lediglich das Item *"Die Guten werden vom Leben belohnt, die Schlechten bestraft"* wird wegen seiner geringsten Ladung ($a = .27$) und seiner Doppelladung auf dem ersten Faktor von der Skalenbildung ausgeschlossen.

Ob die Items des ersten Faktors (d.h. die 12 Items der GUO- bzw. GUT-Skala sowie die beiden AGW-Items) tatsächlich exakt das gleiche latente Merkmal indizieren, lässt sich durch eine separate exploratorische Faktorenanalyse feststellen². Wie zu erwarten wäre, laden die Items zur ultimativen Täterbestrafung und zur ultimativen Opferentschädigung klar auf zwei verschiedenen Faktoren (52.12% aufgeklärte Varianz). Das AGW-Item *"Ich bin überzeugt, dass irgendwann jeder für erlittene Ungerechtigkeit entschädigt wird"* hat die höhere Faktorladung auf dem Opfer-Faktor ($a = .75$ im Gegensatz zu $a = .34$ auf dem Täter-Faktor), das Item *"Ich bin sicher, dass immer wieder die Gerechtigkeit in der Welt die Oberhand gewinnt"* lädt etwas höher auf dem Täter-Faktor ($a = .43$ im Gegensatz zu $a = .32$ auf dem Opfer-Faktor). Sie werden wegen ihrer semantischen Passung zu den entsprechenden Skalen hinzugefügt.

Die 30 Items der Skala "Sensibilität für Ungerechtigkeit" laden auf insgesamt vier Faktoren (51.54% aufgeklärte Varianz). Auf dem ersten Faktor ($\lambda_1 = 7.95$) laden die zehn Items der Beobachterperspektive, auf dem zweiten Faktor ($\lambda_2 = 3.99$) laden die zehn Items der Opferperspektive. Die Items der Täterperspektive laden auf den Faktoren 3 ($\lambda_3 = 1.81$; Items 25-30) und 4 ($\lambda_4 = 1.71$; Items 21-24). Offensichtlich erfassen also die

² Deren Ergebnisse sind hier aus Platzgründen nicht im Einzelnen dargestellt.

ersten vier Items dieser Skala etwas anderes als die restlichen sechs, dies entspricht auch den Befunden, die bei Schmitt et al. (unter Begutachtung) berichtet werden. Da diese Skala nicht hypothesenrelevant ist, soll darauf jedoch nicht genauer eingegangen werden.

Der Skalenwert für "Soziale Verantwortung" bildet sich in Anlehnung an die Vorschläge von Bierhoff (2000) aus dem Mittelwert aller 22 Items. Auf die Unterteilung der Skala in die Subfacetten "Befolgung sozialer Spielregeln" und "Erfüllung berechtigter Erwartungen Anderer" wird im Weiteren verzichtet. Allerdings haben 11 der 22 Items eine Trennschärfe unter $r_{it} = .30$. Bezieht man nur die 11 Items mit höheren Trennschärfen in die Skalenbildung mit ein, so erhöht sich die interne Konsistenz der Skala von $\alpha = .71$ auf $\alpha = .73$. Es wird jedoch für wichtig erachtet, die inhaltliche Breite des Konstrukts Soziale Verantwortung in der Konzeption von Berkowitz und Daniels (1963) beizubehalten; daher wurde für die Zwecke dieser Arbeit die Entscheidung getroffen, die Skala als Aggregat aller 22 Items zu verwenden.

Tabelle 3.5. zeigt die internen Konsistenzen, den Range der (korrigierten) Item-Trennschärfen sowie die deskriptiven Statistiken aller wie zuvor beschrieben gebildeten Skalen.

Tabelle 3.5.: Überblick über deskriptivstatistische Kennwerte der Item- und Skalenanalyse der relevanten Persönlichkeitseigenschaften

Skala	<i>M</i>	<i>SD</i>	r_{it} (Bereich)	Alpha*
Glaube an immanente Gerechtigkeit (6 Items)	1.81	0.74	.22 – .40	.59
Glaube an ultimative Opferentschädigung (7 Items)	1.78	0.98	.55 – .80	.88
Glaube an ultimative Täterbestrafung (7 Items)	2.24	0.96	.50 – .78	.86
Ungerechtigkeitssensibilität – Opfer (10 Items)	2.95	0.77	.48 – .61	.85
Ungerechtigkeitssensibilität – Beobachter (10 Items)	2.82	0.78	.53 – .66	.88
Ungerechtigkeitssensibilität – Täter (6 Items)	2.10	0.94	.54 – .69	.85
Soziale Verantwortung (22 Items)	3.31	0.45	.13 – .48	.71

Anmerkungen: * Alpha = Cronbach's Alpha (Interne Konsistenz). Der mögliche Wertebereich liegt bei sämtlichen Skalen zwischen 0 und 5. Hohe Werte indizieren eine hohe Ausprägung des jeweiligen Merkmals.

4. Studie 1

4.1. Empirische Hypothesen

In der ersten hier vorzustellenden Studie sollen im Wesentlichen die Hypothesen Nr. 1, 2 und 3 einschließlich ihrer jeweiligen Unterhypothesen überprüft werden. Generell geht es in diesen um die Frage, wovon die Wahrscheinlichkeit der Ausführung einer Racheaktion abhängt.

- 1.1. Gerechtigkeitsbezogene Persönlichkeitsvariablen (Gerechte-Welt-Glaube, Ungerechtigkeitssensibilität, Soziale Verantwortung) korrelieren positiv mit der subjektiven Bedeutsamkeit (Zentralität) gerechtigkeitsbezogener Ziele in einer Racheepisode.
- 1.2. Der Glaube an immanente Gerechtigkeit hat lediglich indirekte Effekte auf die Rachewahrscheinlichkeit: Er korreliert zwar positiv mit der Zentralität gerechtigkeitsbezogener Ziele, prädiziert jedoch nicht direkt die Rachewahrscheinlichkeit.
- 1.3. Der Glaube an ultimative Gerechtigkeit sowie Soziale Verantwortung korrelieren negativ mit der Wahrscheinlichkeit, mit der von einer verfügbaren Racheaktion Gebrauch gemacht wird. Ungerechtigkeitssensibilität aus der Opferperspektive korreliert dagegen positiv mit der Rachewahrscheinlichkeit.
- 2.1. Die Wahrscheinlichkeit einer Racheaktion kann durch das Produkt aus der subjektiven Bedeutsamkeit eines gerechtigkeitsbezogenen Ziels (Wert) und der Erwartung hinsichtlich der Wahrscheinlichkeit, dass eine Racheaktion dem Ziel auch tatsächlich dienlich ist (Instrumentalität), vorhergesagt werden.
- 2.2. Der Glaube an immanente Gerechtigkeit ist mit der Rachewahrscheinlichkeit nur dann positiv korreliert, wenn die Erwartung, dass mit der Racheaktion gerechtigkeitsbezogene Ziele erreicht werden können, subjektiv hoch ist.
- 2.3. Ärger und Empörung, d.h. die emotionalen Ungerechtigkeitsreaktionen, sind zwar Auslöser eines Rachebedürfnisses, aber sie prädizieren nicht die Wahrscheinlichkeit einer Racheaktion.
3. Mit jeder Einbuße hinsichtlich der eigenen Möglichkeiten und Fähigkeiten, aktiv Gerechtigkeit wiederherzustellen, erhöht sich die Hoffnung darauf, dass die "gerechte Instanz" ihre regulierenden Kräfte im Sinne ausgleichender Gerechtigkeit walten lassen möge.

4.2. Methodische Umsetzung

Es handelt es sich um eine fragebogengestützte Vignettenstudie. Um eine Analyse der situativen Stabilität von Rachemotivationen zu ermöglichen, wurden zwei Messzeitpunkte im Abstand von sechs Monaten realisiert. Die Zuordnung der Fragebögen erfolgte über einen individuellen Code, den die Teilnehmer für sich ermitteln mussten. Die Originalvorlagen der beiden Fragebögen finden sich im Anhang (B).

4.2.1. Fragebogen zum ersten Messzeitpunkt (MZP_1)

Zum ersten Messzeitpunkt (Mai/Juni 2002) wurden den Teilnehmern diejenigen vier Vignetten vorgelegt, die bereits in Kapitel 3 beschrieben wurden:

- (A) ein Arbeitskollege verhält sich gegenüber dem "Opfer" egoistisch und unkollegial
- (B) ein Autofahrer "schnappt" dem "Opfer" in einer für ihn günstigen Situation den letzten Parkplatz weg
- (C) ein Vorgesetzter behandelt das "Opfer" vor dem Kollegium schlecht
- (D) ein Bekannter verrät einer dritten Person ein intimes Geheimnis, das das "Opfer" ihm anvertraut hat.

Im Anschluss an die Beschreibung des jeweiligen Szenarios wurden die Teilnehmer gefragt, ob sie eine solche oder eine ähnliche Situation schon einmal erlebt hätten (ja/nein) und wie gut sie sich in die Situation hineinversetzen konnten (–3/"*sehr schlecht*" bis +3/"*sehr gut*"). Anschließend wurden kognitive Bewertungen der Situation in Bezug auf erlebte Ungerechtigkeit (z.B. "*Das Verhalten des Kollegen verstößt gegen die Regeln der Fairness*") sowie emotionale Reaktionen (Ärger und Empörung, z.B. "*Das Verhalten des Autofahrers ärgert mich*") mit sieben Items erfasst. Die Zustimmung zu diesen Items sollte auf einer sechsstufigen Ratingskala (0/"*trifft überhaupt nicht zu*" bis 5/"*trifft vollkommen zu*") angegeben werden.

Im Anschluss daran wurde eine konkrete Möglichkeit gegeben, die "Täter"-Person durch eine spezifische Aktion zu schädigen. Die Aktion und die Effekte, die sie haben könnte, wurden kurz beschrieben. Im Kollegen-Szenario handelte es sich um den Einbau von Fehlern in eine computergestützte Präsentation, die der Kollege am folgenden Tag halten werden würde; diese Fehler wären blamabel für den Kollegen und würden einen schlechten Eindruck vor dem Chef vermitteln. Im Autofahrer-Szenario konnte ein Stein unter dem Hinterrad des "Täter"-Fahrzeugs verkeilt werden, was dem Fahrer einige Probleme beim Wegfahren bereiten würde. Im Vorgesetzten-Szenario ging es um das Überspielen eines Virus auf den Computer des Abteilungsleiters, der dort zwar keinen Schaden, aber einige Komplikationen in der Bedienung anrichten würde. Im Be-

kannten-Szenario wurde die Möglichkeit vorgestellt, der Ehefrau des Bekannten einige Fotos vom vergangenen Betriebsausflug zuzusenden, auf denen der Bekannte in "eindeutigen" Posen mit einer Kellnerin zu sehen ist.

Die Teilnehmer wurden daraufhin gefragt: *"Wie groß ist die Wahrscheinlichkeit, dass Sie sich so verhalten werden?"*. Dazu wurde ihnen eine Ratingskala vorgegeben, die von 0% (*"Ich werde es sicher nicht tun"*) bis 100% (*"Ich werde es ganz sicher tun"*) reichte und in Zehnerschritten abgestuft war. Die Prozentskala wurde gewählt, um den Teilnehmern den Charakter einer Wahrscheinlichkeitsaussage sichtbar zu machen; die Abstufung in Zehnerschritten, die dadurch zu elf Antwortkategorien führte, wurde in der Absicht gewählt, die Variationsbreite bei der Nutzung der Antwortskala zu vergrößern, ohne dass deren Überschaubarkeit darunter leidet.

Schließlich wurden drei Items zur Operationalisierung der Hoffnung auf ausgleichende Gerechtigkeit vorgegeben. Diese Items waren inhaltlich an das jeweilige Szenario bzw. die "Täter"-Person angelehnt. Die Teilnehmer wurden gebeten, für jedes Item auf einer sechsstufigen Ratingskala (0-5) anzugeben, wie sehr sie der jeweiligen Aussage zustimmen. Beispielfhaft seien hier die Items im Wortlaut für das "Arbeitskollegen"-Szenario wiedergegeben:

- (1) *Ich bin überzeugt, dass der Kollege irgendwann bekommen wird, was er verdient.*
- (2) *Ich hoffe, dass der Kollege bei zukünftigen Projektarbeiten nicht mehr dabei sein darf.*
- (3) *Ich hoffe, dass der Kollege auch einmal mit jemandem zusammenarbeiten muss, der sich so unangenehm verhält wie er.*

Darüber hinaus wurden neun weitere Items vorgegeben, mit deren Hilfe sekundäre, d.h. nicht-aktive Strategien der Bewältigung der provozierenden Situation indiziert werden sollten. In Anlehnung an Erkenntnisse über sekundäre Strategien, die in der Bewältigungsforschung (z.B. Filipp & Aymanns, 2003; Lazarus & Launier, 1978) und in der Gerechtigkeitsforschung (z.B. Maes, 1995) gewonnen werden konnten, wurden für die hier zu verwendende Skala folgende Konstrukte ausgewählt:

- Distanzierung vom Problem (Abwertung, Verdrängung, Reaktionsbildung; z.B. *"Ich finde, dass er es nicht wert ist, dass ich mich über ihn ärgere"*; *"Ich sollte das Verhalten des Kollegen als Ansporn nehmen, meinen eigenen Einsatz zu steigern"*)
- Verschiebung der Verantwortlichkeit (z.B. *"Ich ärgere mich eher über die Stadtverwaltung, die sich zu wenig um die Parkplatznot kümmert"*)
- Generieren entschuldigender Kognitionen (z.B. *"Vielleicht war der Autofahrer in Eile und hat mich deshalb nicht wirklich gesehen"*)

- Charakterliche Abwertung des "Täters" (z.B. *"Vermutlich ist der Bekannte gar nicht fähig zu erkennen, was er mit seinem Verhalten angerichtet hat"*)
- Moralische Selbsterhöhung (z.B. *"Ich bin stolz darauf, dass ich ein anvertrautes Geheimnis nicht ausplaudern würde"*).

In dieser Reihenfolge wurden die Items in allen vier Szenarien dargeboten. Zum Abschluss wurden die Teilnehmer gebeten, ihren persönlichen Code zu ermitteln sowie ihr Geschlecht, ihre Muttersprache, ihr Alter sowie ihren Beruf bzw. Studienfach anzugeben.

4.2.2. Fragebogen zum zweiten Messzeitpunkt (MZP_2)

Der zweite Fragebogen wurde den Teilnehmern Mitte November 2002 ausgeteilt. Zunächst wurden persönliche Angaben (identisch mit dem ersten Fragebogen) sowie der persönliche Code abgefragt. Anschließend wurden den Teilnehmern – in veränderter Reihenfolge – die gleichen vier provozierenden Szenarien mit identischem Wortlaut vorgelegt. Es folgten wiederum sieben Items zur Messung emotionaler und kognitiver Reaktionen auf die Situation. Deren Wortlaut war mit den Items aus dem ersten Fragebogen identisch. Ein zusätzliches (achtes) Items wurde aufgenommen zur Erfassung des individuellen Bedürfnisses nach Vergeltung (z.B. *"Ich würde es meinem Bekannten gern irgendwie heimzahlen"*).

Anschließend wurde die subjektive Bedeutsamkeit verschiedener gerechtigkeitsbezogener Ziele erfasst: Die Instruktion hierfür ist im Folgenden beispielhaft für das Bekannten-Szenario wiedergegeben.

Nehmen wir an, Sie suchten nach einer Möglichkeit, es Ihrem Bekannten in irgendeiner Form "heimzuzahlen": Was wäre Ihnen dabei besonders wichtig? Bitte lesen Sie sich die genannten "Ziele" durch und geben Sie an, wie wichtig sie Ihnen persönlich wären. Dazu stehen Ihnen die Antwortmöglichkeiten von 0 (völlig unwichtig) bis 5 (sehr wichtig) zur Verfügung.

Es folgte eine Liste von acht vorgegebenen Zielen. Diese Liste sollte die wichtigsten in der Literatur zu retributiver Gerechtigkeit genannten Straf- und Vergeltungsziele abdecken. Diese wurden bereits in Abschnitt 2.2.2. vorgestellt und diskutiert. Als wesentlich wurde insbesondere die Auflistung von Frijda (1994) erachtet. Auch die in der Strafbefürfnisforschung diskutierten Strafziele (Miller & Vidmar, 1981; Oswald et al., 2002; Orth, 2003) sowie die von Tedeschi und Felson (1994) identifizierten Ziele "zwangsausübender Handlungen" wurden berücksichtigt. Die acht hier vorgegebenen Ziele werden beispielhaft für das Bekannten-Szenario wiedergegeben.

Wenn ich eine Möglichkeit hätte, es meinem Bekannten irgendwie heimzuzahlen, dann ginge es mir dabei darum, dass ...

- ... es meinem Bekannten für die Zukunft eine Lehre sein wird. (Spezialprävention)*
- ... ich mein Ansehen im gemeinsamen Freundeskreis nicht verliere. (Sicherung bzw. Wiederherstellung des sozialen Status)*
- ... ich meinem Bekannten damit zeige, dass man so etwas mit mir nicht machen kann. (Statusdemonstration gegenüber dem "Täter")*
- ... ich dadurch meinen Ärger loswerde. (Affektregulation)*
- ... mein Bekannter sich seiner Schuld bewusst wird. (Verantwortlichkeitsübernahme und Induktion von Schuldgefühlen beim "Täter")*
- ... ich danach mehr Achtung vor mir selbst habe. (Selbstwerterhöhung)*
- ... dadurch ausgleichende Gerechtigkeit hergestellt wird. (Gerechtigkeit)*
- ... mein Bekannter beträchtlichen Schaden erleidet. (Feindseligkeit)*

Die Teilnehmer wurden gebeten, auf einer sechsstufigen Ratingskala (0-5) anzugeben, wie wichtig ihnen das jeweilige Ziel wäre (0/"völlig unwichtig" bis 5/"sehr wichtig").

Auf der folgenden Seite wurde den Teilnehmern gesagt, dass ihnen nun eine konkrete Möglichkeit geboten würde, es dem "Täter" heimzuzahlen. Die dabei genannten Rachehandlungen waren identisch mit denen im ersten Fragebogen. Im Anschluss daran sollten die Teilnehmer angeben, inwiefern sie in dieser Möglichkeit die Chance sehen, jedes der zuvor genannten Ziele tatsächlich zu verwirklichen. Die Instruktion lautete wörtlich:

Beurteilen Sie nun bitte, inwiefern diese Möglichkeit geeignet wäre, bestimmte Ziele zu erreichen. Falls Sie es für sehr wahrscheinlich halten, dass mit dieser Möglichkeit eines der genannten Ziele erreicht werden kann, kreuzen Sie bitte eine "5" an. Falls Sie dies für sehr unwahrscheinlich halten, kreuzen Sie bitte eine "0" an.

Nun wurden alle auf der vorangegangenen Seite genannten Ziele aufgelistet und in folgenden Itemwortlaut eingebettet: *"Dass [Ziel X] erreicht werden kann, halte ich für ... [0/"sehr unwahrscheinlich" bis 5/"sehr wahrscheinlich"]"*.

Auf der folgenden Seite wurden dann Kognitionen abgefragt, die die Tendenz, sich in der jeweiligen Situation für die Racheoption zu entscheiden, möglicherweise inhibieren könnten. Im einzelnen handelte es sich um folgende Items:

Die oben beschriebene Möglichkeit, wie ich es meinem Kollegen "heimzahlen" könnte, ...

- ... kann unerwünschte Konsequenzen für mich haben.*
- ... halte ich für sehr aufwändig.*
- ... verstößt gegen meine Prinzipien.*
- ... halte ich für moralisch ungerechtfertigt.*
- ... halte ich für praktisch durchführbar.*

... würde ich mir nicht zutrauen.

... könnte größeren Schaden anrichten, als ich es beabsichtige.

Schließlich sollten die Teilnehmer wiederum auf einer elfstufigen Ratingskala angeben, wie wahrscheinlich es wäre, dass sie von der genannten Rachemöglichkeit Gebrauch machen würden oder nicht (0%/"Ich werde es sicher nicht tun" bis 100%/"Ich werde es ganz sicher tun"; Abstufung in 10%-Schritten). Danach wurde den Teilnehmern auf einer freien Seite Platz gelassen, Anmerkungen zu dem jeweiligen Szenario bzw. der Rachemöglichkeit zu verfassen oder alternative Reaktionen anzugeben, die sie in der jeweiligen Situation ausführen würden. Die Reihenfolge und der Wortlaut aller Items war für alle vier Situationen identisch, abgesehen davon, dass der Bezug auf die "Täter"-Person im Itemwortlaut dem jeweiligen Szenario angepasst wurde.

4.2.3. Stichprobe

Um bei einem möglichst großen Teil der Stichprobe sicherzustellen, dass sie für den zweiten Messzeitpunkt auch noch erreichbar sein würden, wurden vor allem Studierende der Psychologie im Grundstudium im Rahmen von Lehrveranstaltungen rekrutiert. Zusätzlich wurden Fragebögen im Bekanntenkreis einiger Studierender verteilt mit dem Ziel, die demographische Heterogenität der Stichprobe zu vergrößern. Die Studierenden wurden gebeten, die Fragebögen zum ersten Messzeitpunkt zuhause auszufüllen und ein bzw. zwei Wochen später wieder in die Veranstaltung mitzubringen. Die Verteilung an die Nicht-Studierenden-Stichprobe erfolgte im "Lawinensystem" über Bekannte und Verwandte, ebenfalls mit der Bitte der Rückgabe nach maximal zwei Wochen.

Für den ersten Messzeitpunkt liegen Daten von 134 Fällen vor (26 Männer, 108 Frauen). Sechshundneunzig Prozent der Teilnehmer gaben "deutsch" als Muttersprache an, womit sechs Teilnehmer mit anderer Muttersprache verbleiben. Die Altersverteilung reicht von 17 bis 70 Jahren ($M = 26.4$; $Md = 22$; $SD = 10.77$ Jahre). Von den 134 Teilnehmern waren 107 Studierende (davon 89 im Hauptfach Psychologie), 27 gaben einen anderen Beruf an.

Beim zweiten Messzeitpunkt wurde versucht, ein Großteil der Teilnehmer, die den ersten Teil des Fragebogens ausgefüllt hatten, wieder zu erreichen. Dazu wurde den Studierenden bereits zum ersten Messzeitpunkt in Aussicht gestellt, dass sie eine Bescheinigung über eine abgeleistete "Versuchspersonenstunde" erst dann erhalten würden, wenn sie auch den zweiten Teil des Bogens bearbeiteten, der ihnen im folgenden Wintersemester ausgeteilt werden würde. Um einen Großteil der Nicht-Studierenden-Stichprobe aus dem ersten Messzeitpunkt wieder zu erreichen, wurden die gleichen

Personen wie im Juni 2002 angesprochen und gebeten, die Bögen an die entsprechenden Personen zu verteilen.

Den Studierenden wurden für das Ausfüllen beider Fragebögen 1.5 Versuchspersonenstunden bescheinigt. Studierende, die nicht auf solche Bescheinigungen angewiesen waren, bekamen, wenn sie nachweislich beide Bögen ausgefüllt hatten, einen Betrag von 3 € ausgezahlt. Außerdem wurden unter allen Teilnehmern zehnmal 5 € verlost. Damit sollte der Anreiz erhöht werden, an der Studie zu beiden Messzeitpunkten teilzunehmen.

Zum zweiten Messzeitpunkt liegen 187 auswertbare Fälle vor (38 Männer, 149 Frauen). Sieben Teilnehmer (4%) gaben an, dass ihre Muttersprache nicht deutsch sei. Die Altersverteilung reichte von 18 bis 75 Jahre ($M = 29.1$; $Md = 23$; $SD = 12.91$ Jahre). Unter den 187 Fällen waren 141 Studierende (davon 69 im Hauptfach Psychologie), 45 gaben einen anderen Beruf an, eine Person machte hierzu keine Angabe.

Anhand der Codes konnten insgesamt 80 Fälle ermittelt werden, von denen vollständige Daten aus *beiden Messzeitpunkten* vorlagen. Vier dieser Fälle wurden ausgeschlossen, da deutsch nicht ihre Muttersprache war. Von den verbleibenden 76 Fällen waren 13 Männer, 63 Frauen; bei 59 handelte es sich um Studierende (davon 48 im Hauptfach Psychologie), 17 gaben einen anderen Beruf an. Die Altersverteilung reichte von 19 bis 73 Jahre ($M = 27.96$; $Md = 23$; $SD = 12.03$ Jahre).

Um die Hypothese zu untersuchen, inwiefern rachebezogene Handlungsziele mit spezifischen vergeltungsrelevanten Persönlichkeitsvariablen korreliert sind, wurde versucht, für möglichst viele Teilnehmer aus der zweiten Welle (MZP_2) die entsprechenden Werte aus der Trait-Erhebung (siehe Abschnitt 3.3.) zuzuordnen. Da nur Studierende der Psychologie im Haupt- und Nebenfach an dieser Trait-Erhebung, welche je nach Fachsemester entweder 12 oder 24 Monate vor der zweiten Welle stattgefunden hatte, teilgenommen hatten, war eine Zuordnung der Trait-Werte auch nur für diese Subpopulation möglich. Eine eindeutige Zuordnung von Trait-Werten gelang für 86 der insgesamt 187 Personen (14 Männer, 72 Frauen).

4.3. Ergebnisse

4.3.1. Emotionale und kognitive Reaktionen

Hinsichtlich der Frage, ob die Teilnehmer eine solche oder ähnliche Situation schon einmal selbst erlebt hatten, gab es bedeutsame Unterschiede zwischen den vier Szenarien. Die relativen Anteile derer, die diese Frage bejahten, betrugen 45% (Kollege), 70% (Autofahrer), 1% (Vorgesetzter), 7% (Bekannter). Die Frage, wie gut sich die Teilnehmer in die jeweilige Situation hineinversetzen konnten (gestellt im ersten Fragebogen), wurde von allen Teilnehmern zu MZP_1 ($N = 122$) im Durchschnitt positiv bewertet (die Skala reichte von -3 bis +3): $M = 1.79$ (Kollege), $M = 2.39$ (Autofahrer), $M = 0.89$ (Vorgesetzter), $M = 0.84$ (Bekannter). Diese Unterschiede waren statistisch bedeutsam ($F[3,363] = 52.27$; $p < .001$). Geschlechtseffekte gab es dabei nicht, weder in Form eines Haupteffekts ($F < 1$) noch als Interaktion mit dem Szenario ($F < 1$). Dies ist umso bedeutsamer, als alle "Täter" in den Szenarien männlichen Geschlechts waren.

Die sieben Items zur Messung der kognitiven und emotionalen Reaktionen auf die Situation wurden – getrennt nach Szenario und Messzeitpunkt – gemäß ihrer intendierten inhaltlichen Bedeutung zusammengefasst. Die "Emotions"-Skala umfasst dabei vier Items ("*Das Verhalten [...] ärgert mich*", "*Ich finde das Verhalten [...] empörend*", "*Ich fühle mich ungerecht behandelt*", "*Es berührt mich nicht weiter, wie sich [...] verhält* [–]"). Die kognitive Bewertung der Situation wird durch zwei Items ausgedrückt ("*Ich finde es ungerecht, wie sich [...] verhält*", "*Das Verhalten [...] verstößt gegen die Regeln der Fairness*"). Tabelle 4.1. zeigt die deskriptiven Statistiken, internen Konsistenzen bzw. Inter-Itemkorrelationen sowie die Inter-Skalenkorrelationen getrennt für jedes Szenario und für beide Messzeitpunkte.

Ähnlich wie bei der Frage, wie gut sich die Teilnehmer in die jeweilige Situation hineinversetzen konnten, gibt es auch bei der Stärke der kognitiven und emotionalen Reaktionen auf die provozierende Situation spezifische Unterschiede, wie man am Verlauf der Mittelwerte in Tabelle 4.1. erkennen kann. Eine messwiederholte Varianzanalyse über die Faktoren Szenario (4) \times Messzeitpunkt (2) ergibt sowohl für die emotionale als auch für die kognitive Skala signifikante Haupteffekte (Emotionale Reaktionen: Haupteffekt Szenario, $F[3,225] = 8.63$; $p < .001$; Haupteffekt Messzeitpunkt, $F[1,75] = 10.26$; $p = .002$; Kognitive Reaktionen: Haupteffekt Szenario, $F[3,225] = 17.01$; $p < .001$; Haupteffekt MZP, $F[1,75] = 5.63$; $p = .02$). Bei den kognitiven Reaktionen wird darüber hinaus die Wechselwirkung Szenario \times MZP signifikant ($F[3,225] = 4.80$; $p = .003$). Post-hoc durchgeführte Kontrastanalysen zeigen, dass es lediglich beim "Bekannten"-Szenario

einen signifikanten Unterschied zwischen dem ersten und dem zweiten Messzeitpunkt gibt.

Tabelle 4.1.: Emotionale und kognitive Reaktionen auf die Szenarien

Szenario	Emotionale Reaktion			Kognitive Reaktion		
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>Alpha</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>r</i>
Messzeitpunkt 1:						
Kollege	4.12	0.80	.72	4.44	0.65	.38
Autofahrer	4.10	0.91	.78	4.59	0.69	.63
Vorgesetzter	4.35	0.75	.77	4.35	0.74	.44
Bekannter	4.17	0.83	.71	4.14	1.08	.65
Messzeitpunkt 2:						
Kollege	4.18	0.72	.61	4.33	0.71	.43
Autofahrer	4.40	0.69	.79	4.50	0.66	.43
Vorgesetzter	4.61	0.55	.69	4.32	0.67	.32
Bekannter	4.26	0.68	.64	3.70	1.10	.47

Anmerkung: *N* = 76.

Diese ersten Analysen bestätigen, dass es gelungen ist, durch vier unterschiedliche Szenarien unterschiedlich starke Reaktionen bei den Versuchspersonen zu erzeugen. Diese Vergrößerung der Heterogenität zwischen den Szenarien ist aus versuchsplanerischer Sicht prinzipiell wünschenswert. Damit stellt sich allerdings die Frage, ob es gestattet ist, die Szenarien ggf. zusammenzufassen, um zum einen die Analyse übersichtlicher zu halten und zum anderen die Reliabilität der gemessenen Variablen zu erhöhen. Dies scheint prinzipiell der Fall zu sein: Für die emotionalen Reaktionen ergibt sich eine interne Konsistenz von $\alpha = .83$ (MZP_1) bzw. $\alpha = .69$ (MZP_2); für die kognitiven Reaktionen $\alpha = .65$ (bei beiden Messzeitpunkten). Allerdings liegen die Konsistenzkoeffizienten in einer Höhe, die deutlich macht, dass es immer noch einen beträchtlichen Anteil szenarienspezifische Varianz bei den kognitiven und emotionalen Reaktionen gibt.

4.3.2. Rachewahrscheinlichkeit

Die subjektiv eingeschätzte Wahrscheinlichkeit, in der beschriebenen Situation von der angebotenen Rachemöglichkeit Gebrauch zu machen, wurde zu beiden Messzeitpunkten auf einer Prozentskala (0-100) mit insgesamt elf Abstufungen (Zehnerschritte) erfasst. Tabelle 4.2. zeigt die durchschnittliche Rachewahrscheinlichkeit getrennt nach Szenario und Messzeitpunkt, wobei nur diejenigen Fälle berücksichtigt sind, die an *beiden* Befragungen teilgenommen haben. Dies ist notwendig, um die Frage der Stabilität der Racheentscheidung über die Zeit hinweg beantworten zu können. Insgesamt liegt die Rachewahrscheinlichkeit mit einem Gesamtdurchschnitt (über alle Szenarien

und beide Zeitpunkte hinweg) von $M = 20.04\%$ ($SD = 16.07\%$) im unteren Viertel des möglichen Wertebereiches; die Wahrscheinlichkeit, dass sich eine Person für die angebotene Racheoption entscheidet, ist also relativ gering.

Tabelle 4.2.: Szenarienspezifische Rachewahrscheinlichkeiten zu t_1 und t_2

Szenario	MZP_1		MZP_2	
	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>
Kollege	10.00%	16.61%	19.10%	18.86%
Autofahrer	19.51%	30.17%	26.81%	30.71%
Vorgesetzter	21.46%	26.13%	25.21%	26.02%
Bekannter	20.35%	25.82%	17.92%	15.89%

Anmerkung: $N = 72$.

Die Unterschiede zwischen den vier Szenarien sind zu beiden Messzeitpunkten statistisch bedeutsam (Haupteffekt "Szenario": $F[3,213] = 4.53$; $p = .009$), wobei die empirische Effektstärke mit $\omega^2 = .02$ relativ schwach ist. *Post hoc*-Kontrastanalysen zeigen, dass der Haupteffekt zum ersten Messzeitpunkt dadurch zustande kommt, dass der Wert für das "Kollegen"-Szenario signifikant unter den restlichen drei Werten liegt; zum zweiten Messzeitpunkt weichen das "Kollegen"- und das "Bekannten"-Szenario signifikant von den beiden anderen ab.

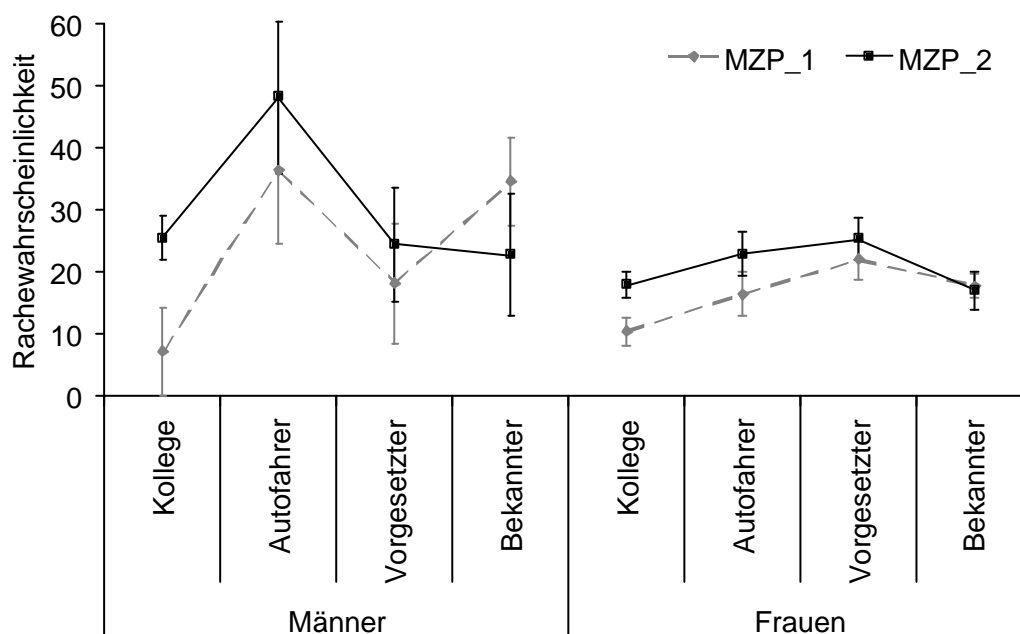


Abbildung 4.1.: Rachewahrscheinlichkeiten in Abhängigkeit von Szenario und Geschlecht der Probanden

Bezieht man den Faktor Messzeitpunkt sowie das Geschlecht der Versuchsperson als zusätzlichen Faktor in die Analyse der Mittelwertsunterschiede mit ein, so ergibt sich lediglich eine signifikante Wechselwirkung Geschlecht \times Szenario ($F[3,210] = 4.32$; $p = .006$; $\omega^2 = .03$). Abbildung 4.1. zeigt, dass dieser Effekt insbesondere durch Geschlechtsunterschiede beim "Autofahrer"-Szenario zustande kommt: Hier rächen sich Männer mit wesentlich größerer Wahrscheinlichkeit als Frauen.

Die internen Konsistenzen der Rachewahrscheinlichkeit über die Szenarien hinweg ist zu beiden Messzeitpunkten vergleichsweise hoch ($\alpha_1 = .68$, $\alpha_2 = .72$), wenn man die Anzahl der Items (4) und die eingeschränkte Varianz der Rachewahrscheinlichkeit in Rechnung stellt. Daher wird für die folgenden Analysen mit dem szenario-unspezifischen Mittelwert weitergerechnet.

Die Rachewahrscheinlichkeiten zwischen MZP_1 und MZP_2 korrelieren erwartungsgemäß positiv miteinander: Sie betragen $r = .37$ (Kollege), $r = .72$ (Autofahrer), $r = .59$ (Vorgesetzter), $r = .41$ (Bekannter); die durchschnittliche Korrelation über alle Szenarien beträgt $r = .54$. Alle diese Korrelationen sind statistisch bedeutsam ($p \leq .001$).

4.3.3. Sekundäre Bewältigungsstrategien (MZP_1)

Zum Zwecke einer explorativen Datenreduktion wurden die zwölf Items, mit deren Hilfe sekundäre, nicht-aktive Bewältigungsstrategien erfasst werden sollten, einer Hauptachsen-Faktorenanalyse unterzogen. Für alle Szenarien ergab sich ein varianzstarker erster Faktor, der zwischen 22.8 und 28.7% der Gesamtvarianz aufklären konnte. Dieser erste Faktor bestand hauptsächlich aus solchen Items, die eine kognitive Umdeutung der Situation indizierten. Die fünf am höchsten auf diesem Faktor ladenden Items waren für alle Szenarien die gleichen; sie werden hier beispielhaft für das Kollegen-Szenario genannt.

- *"Das Verhalten des Kollegen ist mir egal; schließlich gibt es Wichtigeres als die Arbeit"*
- *"Ich finde, dass der Kollege es nicht wert ist, dass ich mich über ihn ärgere"*
- *"Ich lasse mir von so einem Typen sicher nicht die Laune verderben"*
- *"Vermutlich ist der Kollege gar nicht fähig zu erkennen, wie unangenehm er sich verhält"*
- *"Ich finde, dass für den erfolgreichen Abschluss des Projekts das Verhalten dieses einzelnen Kollegen doch eigentlich egal ist".*

Zusammengefasst ergeben sie eine relativ homogene Skala mit internen Konsistenzen, die (über die vier Szenarien hinweg) zwischen $.66 \leq \alpha \leq .77$ schwanken. Die Werte auf dieser neu gebildeten Skala "Umdeutung" sind auch über die Szenarien hinweg hoch miteinander korreliert ($\alpha = .83$). Von daher scheint es gerechtfertigt, die Skalenwerte

über die Szenarien hinweg zu aggregieren, so dass für jede Person ein einziger Wert auf der Variablen "Umdeutung" vorliegt.

Auf der Basis des Scree-Tests müsste für das "Autofahrer"-Szenario eine dreifaktorielle, für die drei übrigen Szenarien eine zweifaktorielle Lösung präferiert werden. Der zweite Faktor klärt jeweils weitere 14.8–20.3% Varianz auf. Auf diesem Faktor finden sich in allen vier Szenarien diejenigen Items, die zur Messung von "Hoffnung auf bzw. Glaube an ausgleichende Gerechtigkeit" konstruiert wurden. Zudem lädt das Item zur Erfassung moralischer Selbsterhöhung ebenfalls hoch auf diesem Faktor. Allerdings muss festgestellt werden, dass das Ladungsmuster der Items über die Szenarien hinweg wesentlich inhomogener ist als beim ersten Faktor. Beispielsweise lädt das Item *"Ich bin überzeugt, dass [...] irgendwann bekommen wird, was er verdient"* zwar auf dem zweiten Faktor hoch beim "Kollegen"-Szenario (.73), jedoch nicht beim "Bekannten"-Szenario (.06). Zudem fällt die durchschnittliche Korrelation *innerhalb eines Items* über die Szenarien hinweg wesentlich höher aus ($.30 \leq r \leq .48$) als *innerhalb eines Szenarios* über die drei Items, die gemeinsam ein Indikator für Hoffnung auf ausgleichende Gerechtigkeit sein sollen ($.17 \leq r \leq .33$). Daher werden lediglich die beiden Items, die sich semantisch am ähnlichsten sind (z.B. *"Ich hoffe, dass der Kollege bei zukünftigen Projektarbeiten nicht mehr dabei sein darf"* und *"Ich hoffe, dass der Kollege auch einmal mit jemandem zusammenarbeiten muss, der sich so unangenehm verhält wie er"*) innerhalb eines Szenarios zusammengefasst ($.10 \leq r \leq .52$). Auch der Mittelwert aus diesen beiden Items weist eine szenario-unspezifische Konsistenz auf ($\alpha = .70$).

Alle anderen Items werden innerhalb eines Szenarios aufgrund der geringen Interkorrelationen nicht zusammengefasst, sondern einzeln weiterverarbeitet. Über die Szenarien hinweg allerdings sind – wie bei "Umdeutung" und "Hoffnung auf ausgleichende Gerechtigkeit" auch – die Interkorrelationen ausreichend hoch, um eine Aggregation über Szenarien zu rechtfertigen (siehe unten). Lediglich die Items zur Messung von Verantwortungsverschiebung (z.B. *"Ich ärgere mich eher über die Stadtverwaltung, die sich zu wenig um die Parkplatznot kümmert"*), Rechtfertigung (z.B. *"Ich glaube nicht, dass mein Bekannter die Geschichte mit böser Absicht weitererzählt hat"*) und Motivierung zum konstruktiven Handeln (z.B. *"Ich sollte das Verhalten meines Abteilungsleiters als Ansporn sehen, meinen eigenen Einsatz zu steigern"*) sind über die Szenarien hinweg eher schwach interkorreliert ($.34 \leq \alpha \leq .63$), was an der sehr szenario-spezifischen Form ihres Wortlautes liegen könnte. Sie werden in den folgenden Analysen nicht mit verwendet. Dies reduziert die Liste sekundärer Bewältigungsstrategien auf vier Elemente (Cronbach's Alpha für die über Szenarien hinweg aggregierte Skala in Klammern):

- Hoffnung auf ausgleichende (immanente) Gerechtigkeit (2 Items; $\alpha = .70$)
- Glaube an ultimative Gerechtigkeit (1 Item; $\alpha = .80$)
- Kognitive Umdeutung des Geschehens bzw. Distanzierung (5 Items; $\alpha = .83$)
- Moralische Selbsterhöhung (1 Item; $\alpha = .76$)

4.3.4. Racheziele und Instrumentalitäten (MZP_2)

Tabelle 4.3. stellt die Mittelwerte der Zentralität der acht vorgegebenen Racheziele getrennt für jedes der vier Szenarien dar. Die letzte Spalte gibt die interne Konsistenz der jeweiligen Zielzentralität über die vier Szenarien wieder.

Tabelle 4.3.: Zentralität gerechtigkeitsbezogener Ziele

Racheziel	Mittelwerte				Alpha
	Kollege	Autofahrer	Vorgesetzter	Bekannter	
Spezialprävention	4.09	3.55	3.87	3.64	.60
Statuserhöhung gegenüber Dritten	3.43	1.55	3.89	3.12	.77
Statusdemonstration gegenüber Täter	3.87	3.18	4.25	3.46	.60
Affektregulation	3.58	3.95	3.92	3.22	.62
Schuldinduktion	4.03	3.43	4.14	3.99	.76
Selbstwerterhöhung	2.11	1.51	2.99	1.54	.75
Gerechtigkeit	3.28	2.68	3.30	2.17	.60
Feindseligkeit	1.25	1.04	1.47	1.08	.79

Anmerkung: $N=180$.

Die Schwankungsbreite der internen Konsistenzen eines Racheziels über die vier Szenarien hinweg macht deutlich, dass es Ziele gibt, die in höherem Maße situationsunspezifisch sind (Sozialer Status, Schuldinduktion, Selbstwerterhöhung, Feindseligkeit) als andere Ziele, die mehr oder weniger durch die jeweilige Situation aktiviert zu sein scheinen (Spezialprävention, Statusdemonstration, Affektregulation, Gerechtigkeit). Unterzieht man die über die Szenarien hinweg aggregierten Einzelziele einer explorativen Faktorenanalyse, so empfiehlt sich – sowohl nach dem K1-Kriterium als auch nach dem Kriterium der Parallelanalyse – die Extraktion dreier Faktoren. Diese klären insgesamt 67.97% der Gesamtvarianz auf. Unabhängig vom Rotationsverfahren ist das Ladungsmuster der acht Ziele auf den Faktoren konsistent. Tabelle 4.4. zeigt die Matrix der rotierten Faktorladungen beispielhaft für die VARIMAX-rotierte¹ Lösung.

¹ Eine Rotation nach dem Oblimin-Kriterium (schiefwinkelige Rotation) kommt hinsichtlich der Itemzuordnung zu keinem anderen Ergebnis.

Tabelle 4.4.: Rotierte Faktorladungsmatrix der Drei-Faktoren-Lösung

Item (Ziel)	Faktor 1	Faktor 2	Faktor 3
Spezialprävention	.71	.13	.27
Statuserhöhung gegenüber Dritten	.25	.07	.69
Statusdemonstration gegenüber Täter	.41	.32	.55
Affektregulation	.02	.48	.20
Schuldinduktion	.84	.03	-.02
Selbstwerterhöhung	-.06	.17	.43
Gerechtigkeit	.48	.55	.17
Feindseligkeit	.08	.68	.09

Anmerkungen: $N = 180$. Ladungen über $a > \pm 40$ sind fett gedruckt. Ladungen, deren Items einer jeweiligen Skala zugeordnet wurden, sind grau schattiert.

Die Faktorenlösung ergibt ein schlüssiges und psychologisch plausibles Muster: Faktor 1 besteht aus den Zielen, denen Verhaltenskontrolle des Opfers zugrunde liegt; Faktor 2 ist dagegen "Opfer"-zentriert und handelt von der Erlangung von Genugtuung; Faktor 3 ist ebenfalls "Opfer"-zentriert, fokussiert aber stärker auf die Facetten Status und Selbstwert. Dass allerdings dennoch keine perfekte Einfachstruktur vorliegt, ist vor allem darauf zurückzuführen, dass die Ziele "Statusdemonstration gegenüber dem Täter" und Gerechtigkeit Doppelladungen aufweisen: Statusdemonstration impliziert offensichtlich nicht nur eine Erhöhung des persönlichen und sozialen Status, sondern auch eine Form der Verhaltenskontrolle. Und auch das Ziel Gerechtigkeit wird von den Teilnehmern nicht rein als feindselige, affektregulative Reaktion auf das erlebte Unrecht, sondern gleichzeitig als Aspekt eines gerechten Ausgleichs auf der Ebene des Täters und der Tat verstanden.

Um die Instrumentalitäten den drei Rachezielen anzupassen, wurden für jedes Szenario einzeln die jeweiligen Instrumentalitäts-Items aggregiert (Beispiel für das Ziel "Verhaltenskontrolle": "Dass es meinem Bekannten für die Zukunft eine Lehre sein wird, halte ich für ...", "Dass mein Bekannter sich seiner Schuld bewusst wird, halte ich für ..."). Über die vier Szenarien hinweg betragen die internen Konsistenzen der Instrumentalitäten $\alpha = .74$ (Verhaltenskontrolle), $\alpha = .75$ (Genugtuung) und $\alpha = .75$ (Status).

4.3.5. Hypothesentests

Hypothese 1. Hier geht es zum einen um die Korrelation zwischen gerechtigkeitsbezogenen Persönlichkeitseigenschaften (Glaube an immanente Gerechtigkeit, Glaube an ultimative Gerechtigkeit, Ungerechtigkeitsensibilität, Soziale Verantwortung) und der Rachewahrscheinlichkeit. Die Koeffizienten sind in Tabelle 4.5. abgetragen.

Tabelle 4.5.: Korrelationen zwischen Traits und Rachewahrscheinlichkeiten

Trait-Skala	MZP_1	MZP_2
Glaube an immanente Gerechtigkeit (GIM)	.03	.18
Glaube an ultimative Opferentschädigung (GUO)	-.17	-.15
Glaube an ultimative Täterbestrafung (GUT)	-.25*	-.11
SWU – Opferperspektive (SWU_Opfer)	.13	.07
SWU – Beobachterperspektive (SWU_Beob)	-.03	-.01
SWU – Täterperspektive (SWU_Täter)	-.15	.11
Soziale Verantwortung (SV)	-.28*	-.14

Anmerkungen: SWU = Sensibilität für widerfahrene Ungerechtigkeit. MZP_1: N = 74; MZP_2: N = 82. * $p < .10$.

Die beiden einzigen auf einem Fehlniveau von $\alpha = 10\%$ signifikanten Korrelationen finden sich für den Glauben an ultimative Gerechtigkeit bzw. der Sozialen Verantwortung mit der zu MZP_1 gemessenen "spontanen" Rachewahrscheinlichkeit. Beide sind in Anlehnung an *Hypothese 1.3.* erwartungsgemäß negativ. Die Korrelationen sind zu MZP_2 zwar immer noch negativ, aber schwächer und nicht statistisch bedeutsam. SWU_Opfer korreliert erwartungsgemäß positiv (allerdings nicht signifikant) mit den Rachewahrscheinlichkeiten zu MZP_1 und MZP_2.

In den *Hypothesen 1.1. und 1.2.* wird angenommen, dass die gerechtigkeitsbezogenen Persönlichkeitseigenschaften mit der subjektiven Bedeutsamkeit (oder Zentralität) gerechtigkeitsbezogener Ziele korreliert sind. Die entsprechenden Korrelationen sind in Tabelle 4.6. zu finden.

Tabelle 4.6.: Korrelationen zwischen gerechtigkeitsbezogenen Traits und der Zentralität gerechtigkeitsbezogener Ziele (MZP_2)

Trait-Skala	Verhaltenskontrolle	Genugtuung	Status
Glaube an immanente Gerechtigkeit (GIM)	.49*	.32*	.12
Glaube an ultimative Opferentschädigung (GUO)	.18*	.20*	-.04
Glaube an ultimative Täterbestrafung (GUT)	.17	.10	-.05
SWU – Opferperspektive (SWU_Opfer)	.23*	.25*	.12
SWU – Beobachterperspektive (SWU_Beob)	.14	.05	-.10
SWU – Täterperspektive (SWU_Täter)	.18	.08	-.04
Soziale Verantwortung (SV)	-.02	-.04	-.10

Anmerkungen: SWU = Sensibilität für widerfahrene Ungerechtigkeit. N = 86. * $p < .10$.

Die Koeffizienten in Tabelle 4.6. zeigen, dass der Glaube an immanente Gerechtigkeit vor allem mit jenen Zielen, die im Prinzip auf eine positive Beeinflussung des "Täters" gerichtet sind, korreliert, während SWU_Opfer positiv sowohl mit dem Ziel der Wiederherstellung von Gerechtigkeit im Sinne von Genugtuung (d.h. positive Verbesserung der eigenen Befindlichkeit auf Kosten der Befindlichkeit des "Täters") als auch mit dem Ziel Verhaltenskontrolle korreliert ist. Gleiches gilt für die beiden Subskalen des Glaubens an ultimative Gerechtigkeit, wobei diese Koeffizienten nicht signifikant sind. Ziele, bei denen es um die Reparatur des sozialen oder persönlichen Status bzw. Selbstwert geht, sind mit den Trait-Skalen hingegen nur schwach (und teilweise sogar negativ) korreliert.

Hypothese 2. Diese Hypothese besagt, dass die Rachewahrscheinlichkeit in Anlehnung an handlungstheoretische ErwartungxWert-Theorien durch die Interaktion aus der subjektiven Bedeutsamkeit eines gerechtigkeitsbezogenen Ziels (Wert) und der Erwartung, dass dieses Ziel mit Hilfe einer verfügbaren Racheaktion tatsächlich erreicht werden kann, erklärt wird. Während von den Zielen und ihrer subjektiven Bedeutsamkeit für das Individuum angenommen werden kann, dass sie zumindest partiell dispositionellen Charakter haben, also eine transssituative Konsistenz aufweisen (siehe auch die Werte für Cronbach's Alpha in Tabelle 4.3.), sind Erfolgserwartungen (Instrumentalitätserwartungen) abhängig von den konkreten Handlungsoptionen, die der Person in einer gegebenen Situation zur Verfügung stehen. Von daher müssen die Instrumentalitäten der in den vier Szenarien beschriebenen Racheoptionen getrennt für jedes Szenario ausgewertet werden.

Hypothese 2.1. wird regressionsanalytisch ausgewertet. Abhängige Variablen sind die szenarienspezifischen Rachewahrscheinlichkeiten zu MZP_1 und MZP_2. Dass innerhalb des gleichen Fragebogens (MZP_2) die Rachewahrscheinlichkeit mit den Instrumentalitätseinschätzungen sowie der Bedeutsamkeit der Ziele korrelieren wird, ist schon aus Gründen der Selbstkonsistenz und der Dissonanzvermeidung zu erwarten und von daher trivial. Beispielsweise wird ein Teilnehmer sich mit großer Wahrscheinlichkeit gegen eine Racheaktion aussprechen, wenn er kurz vorher zu der Einschätzung gelangt ist, dass diese Aktion nichts bringen würde. Interessanter, und für einen strengen Test der zweiten Hypothese relevanter ist hingegen die "retrognostische" Prädiktion der *spontanen* Rachewahrscheinlichkeit, welche ein halbes Jahr zurückliegt, auf der Basis reflektierter Einschätzungen zum zweiten Messzeitpunkt.

Insgesamt werden separate Regressionen für jeden Zielfaktor ("Verhaltenskontrolle", "Genugtuung" und "Status") und jedes Szenario für beide Rachewahrscheinlichkeiten gerechnet; dies ergibt insgesamt 24 Regressionen. In jede Regression gehen jeweils drei

Prädiktoren ein: die Zentralität des jeweiligen Ziels, die Erfolgserwartung, die bezüglich dieses Ziels mit der verfügbaren Racheaktion verknüpft ist, sowie das Produkt aus diesen beiden. Die Produktterme wurden dabei aus den *z*-standardisierten Werten für Zielzentralität und Erfolgserwartung berechnet (vgl. Aiken & West, 1991). Tabelle 4.7. listet die entsprechenden *beta*-Gewichte sowohl für die reflektierte Rachewahrscheinlichkeit (MZP_2; linke Seite der Tabelle) als auch für die spontane Rachewahrscheinlichkeit (MZP_1; rechte Seite der Tabelle) auf. Das Signifikanzniveau für den statistischen Test der *beta*-Gewichte wird auf $\alpha = 10\%$ gesetzt.

Tabelle 4.7.: Vorhersage der reflektierten und spontanen Rachewahrscheinlichkeit durch Zielzentralitäten, Erfolgserwartungen und den Produkten aus ihnen

Prädiktor	Reflektierte Rache (MZP_2; N = 180)				Spontane Rache (MZP_1; N = 82)			
	KOL	AUT	VOR	BEK	KOL	AUT	VOR	BEK
Verhaltenskontrolle								
Zentralität	.03	-.10	.03	.02	.14	-.19	.23*	.14
Erfolgserwartung	.26*	.34*	.15*	.34*	-.07	.16	-.06	.05
Produktterm	-.01	-.13	-.03	-.09	.27*	-.12	.15	.16
Genugtuung								
Zentralität	.15*	.08	.12	.26*	-.00	.07	.16	.34*
Erfolgserwartung	.33*	.37*	.34*	.36*	.23*	.14	.15	-.08
Produktterm	.11*	.00	.03	.11*	-.08	.01	.02	-.05
Status								
Zentralität	-.04	-.02	.14*	.22*	-.14	-.28*	.28*	.19
Erfolgserwartung	.48*	.50*	.32*	.26*	.11	.39*	.20*	.05
Produktterm	-.06	.07	.10	.22*	-.02	.05	.17	.06

Anmerkungen: KOL = "Kollegen"-Szenario; AUT = "Autofahrer"-Szenario; VOR = "Vorgesetzten"-Szenario; BEK = "Bekannten"-Szenario. * $p < .10$.

Entgegen den Erwartungen werden die Produkte aus Erfolgserwartungen und Zielzentralitäten überwiegend nicht signifikant. Bei der Vorhersage der reflektierten Rachewahrscheinlichkeit liegen die Regressionskoeffizienten der Produktterme hinsichtlich des Ziels Verhaltenskontrolle sogar im negativen Bereich, obwohl die Regressionsgewichte für die Haupteffekte jeweils ein positives Vorzeichen besitzen. Lediglich drei Produktterme sind bei MZP_2 positiv und signifikant: Im "Kollegen"-Szenario für das Ziel Genugtuung, und im "Bekannten"-Szenario für die Ziele Genugtuung und Status. In diesen drei Fällen sind gleichzeitig auch jeweils die beiden Haupteffekte signifikant.

Hinsichtlich der "Vorhersage" der spontanen Rachewahrscheinlichkeit (MZP_1) gibt es einen einzigen signifikanten Produktterm bezüglich des Ziels Verhaltenskontrolle im "Kollegen"-Szenario. Auch hier scheint es, dass die Erfolgserwartung deskriptiv der

stärkste Prädiktor für die Rachewahrscheinlichkeit ist. Dies ist insbesondere für das Ziel "Wiederherstellung von Status bzw. Selbstwert" der Fall (durchschnittliches β -Gewicht über die Szenarien hinweg: $M_{\beta} = .19$). In Abbildung 4.2. sind die bedingten Erwartungswerte für eine virtuelle 2×2-Matrix (für die Punktwerte $z = \pm 1$ auf den Variablen Zielzentralität und Erfolgserwartung) abgetragen. Die abhängige Variable wurde ebenfalls z-transformiert. Die Werte wurden mit den durchschnittlichen (d.h. den über die vier Szenarien hinweg gemittelten) β s der drei Prädiktortermine gewichtet; insofern handelt es sich hier um szenarienunspezifische Effekte.

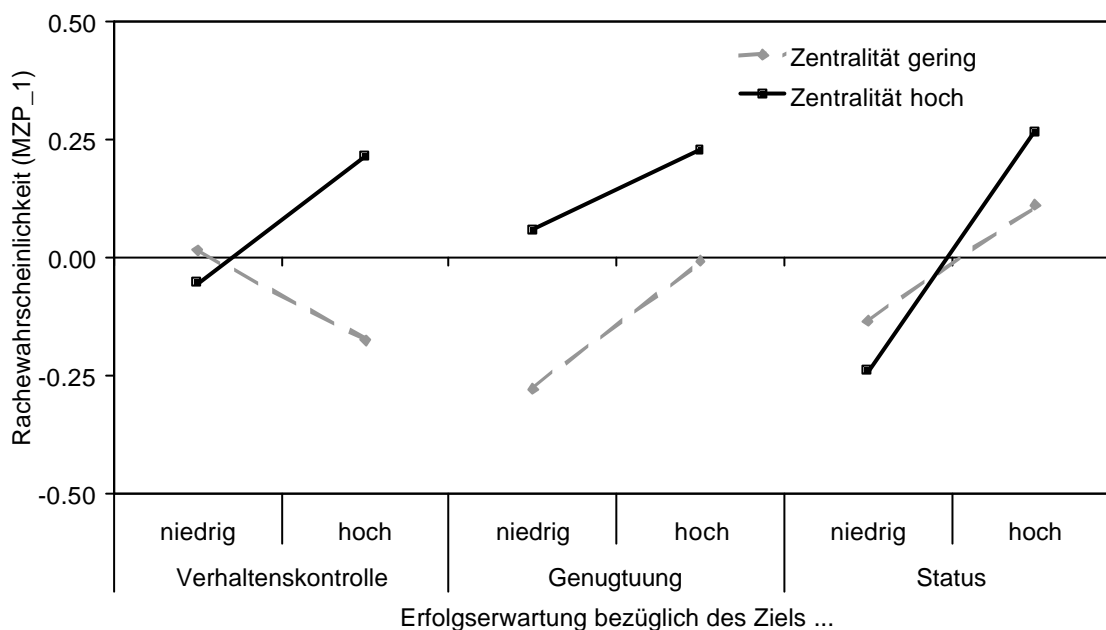


Abbildung 4.2.: Bedingte Erwartungswerte für Vorhersage der spontanen Rachewahrscheinlichkeit (MZIP_1) aus Zielzentralität und Erfolgserwartung, über Szenarien aggregiert (N = 82)

Die erwartete Wechselwirkung aus Zielzentralität und Erfolgserwartung deutet sich lediglich für die Ziele Verhaltenskontrolle und Status an: Ist Verhaltenskontrolle ein subjektiv bedeutsames Ziel, so ist die Rachewahrscheinlichkeit höher, wenn die Erfolgswahrscheinlichkeit hoch eingeschätzt wird. Ist Verhaltenskontrolle kein bedeutsames Ziel, so wird die Rachewahrscheinlichkeit mit steigender Instrumentalitätserwartung dagegen kleiner. Hinsichtlich des Ziels Genugtuung scheint es eher zwei Haupteffekte zu geben. Für alle Ziele zeigt sich erwartungsgemäß, dass eine Rache mit der (relativ gesehen) größten Wahrscheinlichkeit dann ausgeführt wird, wenn das jeweilige Ziel subjektiv bedeutsam ist *und* mit großer Wahrscheinlichkeit durch die verfügbare Handlungsoption erreicht werden kann. Es sollte allerdings noch einmal betont werden, dass es sich hier lediglich um einen deskriptivstatistischen Trend und nicht um einen signifikanten Effekt handelt.

Hypothese 2.2. nimmt an, dass der Zusammenhang zwischen GIM und der Rachewahrscheinlichkeit durch die subjektive Erfolgserwartung hinsichtlich einer verfügbaren Racheaktion moderiert ist. Eine Voraussetzung für diese Annahme ist eine positive Korrelation zwischen GIM und der Zentralität des jeweiligen gerechtigkeitsbezogenen Ziels. Dies ist allerdings nur für die Ziele Verhaltenskontrolle und Genugtuung der Fall, nicht aber für das Ziel Status. Das Ziel Status soll daher in den folgenden Analysen nicht weiter berücksichtigt werden. Auch hier werden multiple Regressionen berechnet. Abhängige Variable ist die reflektierte Rachewahrscheinlichkeit zu MZP_2. Prädiktortermine sind GIM, die Instrumentalitätserwartungen bezüglich der szenarienspezifischen Racheoptionen sowie die jeweiligen Produktterme. Tabelle 4.8. zeigt die entsprechenden *beta*-Gewichte für jede dieser Regressionen.

Tabelle 4.8.: Vorhersage der Rachewahrscheinlichkeit (MZP_2) durch GIM und Erfolgserwartungen bzgl. Verhaltenskontrolle und Genugtuung

Prädiktorterm	Szenario			
	KOL	AUT	VOR	BEK
Verhaltenskontrolle				
GIM	.15	.03	.16	.10
Erfolgserwartung	.21*	.13	.10	.30*
Produktterm	.16	.07	.21*	-.08
Genugtuung				
GIM	.06	.03	.09	.18*
Erfolgserwartung	.41*	.37*	.33*	.37*
Produktterm	.10	-.02	.15	-.27*

Anmerkungen: $N = 180$. KOL = "Kollegen"-Szenario; AUT = "Autofahrer"-Szenario; VOR = "Vorgesetzten"-Szenario; BEK = "Bekannten"-Szenario. * $p < .10$.

Die Regressionsgewichte von GIM und den Erfolgserwartungen haben in allen Regressionen jeweils ein positives Vorzeichen. Dass insbesondere die Erfolgserwartung ein starker Prädiktor für die Rachewahrscheinlichkeit ist, wurde vorhin schon angesprochen und ist nicht verwunderlich. Die hier besonders interessierenden Interaktionseffekte sind nur in zwei Fällen signifikant, nämlich bezüglich Verhaltenskontrolle im Vorgesetzten-Szenario und bezüglich Genugtuung im Bekannten-Szenario. Im Durchschnitt (d.h. über die Szenarien gemittelt) beträgt das Regressionsgewicht für den Produktterm $M_{beta} = .09$ hinsichtlich Verhaltenskontrolle und $M_{beta} = -.01$ hinsichtlich Genugtuung. Offensichtlich deutet sich der angenommene Interaktionseffekt zwar bezüglich Verhaltenskontrolle an, nicht aber bezüglich Genugtuung. In anderen Worten: Eine Racheaktion wird von Personen mit hohem Glauben an immanente Gerechtigkeit tatsächlich dann eher ausgeführt, wenn sie zu einer Besserung des "Täters" führt. In Bezug auf die Wahrscheinlichkeit, mit der die Aktion Gerechtigkeit (im Sinne von Genug-

tuung) herstellt, ist der Glaube an immanente Gerechtigkeit dagegen irrelevant. Die entsprechenden bedingten Erwartungswerte für diese durchschnittlichen, d.h. szenario-unspezifischen Effekte sind in Abbildung 4.3. abgetragen.

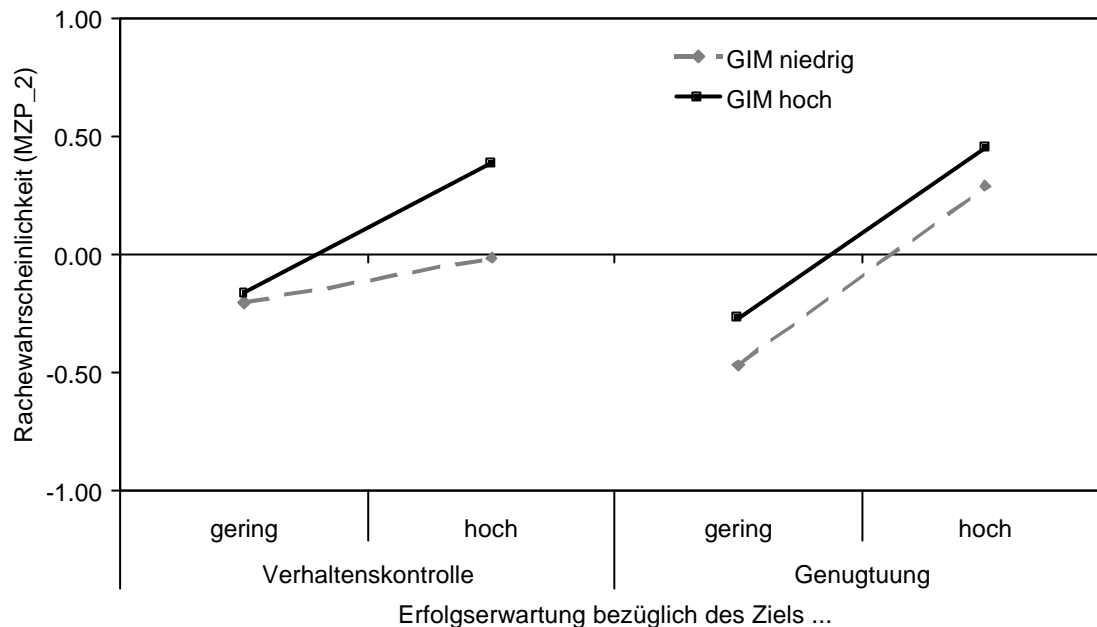


Abbildung 4.3.: Bedingte Erwartungswerte für Vorhersage der Rachewahrscheinlichkeit (MZIP_2) aus GIM und Erfolgserwartung, über Szenarien aggregiert (N = 86)

Hypothese 2.3. besagt, dass erlebter Ärger und Empörung, die durch das ungerechte Ereignis ausgelöst werden, keinen Einfluss auf die Rachewahrscheinlichkeit haben. Entsprechend wurden multiple Regressionen gerechnet, in denen der Effekt der szenarienspezifischen emotionalen und kognitiven Reaktionen (d.h. zwei Prädiktoren) auf die jeweilige Rachewahrscheinlichkeit überprüft wurde. Es wurden für den ersten und den zweiten Messzeitpunkt getrennte Analysen gerechnet. Innerhalb MZIP_1 sind die Effekte der emotionalen und kognitiven Reaktionen auf die Szenarien in keinem Fall signifikant ($\beta \leq .17$; $p \geq .11$). Das durchschnittliche Regressionsgewicht für die Emotionen beträgt $M_{\beta} = .016$; das für die Kognitionen beträgt $M_{\beta} = .055$. Innerhalb MZIP_2 gibt es einen einzigen signifikanten Effekt. Dabei handelt es sich um die emotionalen Reaktionen im "Autofahrer"-Szenario ($\beta = .24$; $p = .01$). Offensichtlich ist die reflektierte Rachewahrscheinlichkeit um so höher, je mehr man sich über den rücksichtslosen Autofahrer empört und ärgert. Alle anderen emotionalen und kognitiven Reaktionen haben keinen signifikanten Einfluss auf die Rachewahrscheinlichkeit ($\beta \leq .13$; $p \leq .18$). Die Teststärke für eine Regression mit zwei Prädiktoren ist – bei einer Fehlerwahrscheinlichkeit von $\alpha = 10\%$ und unter der Annahme eines mittleren Populationseffekts ($f^2 = .15$; vgl. Cohen, 1992) – für die Analysen zu beiden Messzeitpunkten

ausreichend hoch, um die Annahme dieser statistischen Nullhypothese zu rechtfertigen ($1-\beta < .99$).

Hypothese 3. Diese Hypothese besagt, dass die Hoffnung auf ausgleichende Gerechtigkeit größer wird, wenn es entweder keine Rachemöglichkeit gibt, oder die verfügbaren Rachemöglichkeiten zu unattraktiv sind. Die Hoffnung und der Glaube an ein Eingreifen der "gerechten Instanz" sollten demnach sowohl mit den Instrumentalitätserwartungen als auch mit den Rachewahrscheinlichkeiten negativ korreliert sein. Tabelle 4.9. zeigt die durchschnittlichen (über Szenarien hinweg aggregierten) Korrelationen² zwischen den Erfolgserwartungen bezüglich der Racheziele Verhaltenskontrolle, Genugtuung und Status sowie den Rachewahrscheinlichkeiten zu MZP_1 und MZP_2 (in den Spalten abgetragen) und den zu MZP_1 erfassten Bewältigungsstrategien (in Zeilen abgetragen). Die Strategien "Glaube an ultimative Gerechtigkeit" und "Hoffnung auf ausgleichenden Schaden" finden sich in den beiden oberen Zeilen der Tabelle.

Tabelle 4.9.: Korrelationen zwischen Bewältigungsstrategien (MZP_1), Erfolgserwartungen (MZP_2) und Rachewahrscheinlichkeiten

Bewältigungsstrategie	Erfolgserwartung bezüglich			Rache- wahrscheinlichkeit	
	Verh.- kontrolle	Genug- tuung	Status	MZP_1	MZP_2
<i>N</i> =	76	76	76	134	76
Ultimative Gerechtigkeit	.04	.12	.16	-.06	.12
Hoffnung auf Schaden	.06	.02	.11	.20*	-.05
Distanzierung/Umdeutung	.05	-.08	.12	-.10	-.05
Moralische Selbsterhöhung	.19	.13	.17	-.13	.06

Entgegen Hypothese 3 sind die Korrelationen zwischen den drei Erfolgserwartungen und den sekundären Bewältigungsstrategien bis auf eine Ausnahme positiv. Allerdings ist keiner der Koeffizienten statistisch bedeutsam von Null verschieden. Hinsichtlich der Rachewahrscheinlichkeit sind fünf der acht Koeffizienten negativ, was prinzipiell in Einklang mit Hypothese 3 steht. Allerdings ist die einzige signifikante Korrelation nicht, wie erwartet, negativ, sondern vielmehr positiv: Je eher die Person zu MZP_1 Rache übt, desto eher hofft sie auf einen ausgleichenden Schaden.

Tabelle 4.10. zeigt die Korrelationen zwischen den gerechtigkeitsbezogenen Persönlichkeitseigenschaften und den sekundären Bewältigungsstrategien. Erwartungsgemäß ist der dispositionelle Glaube an ultimative Gerechtigkeit mit den situationsspezifischen

² Die Korrelationen wurden zunächst in Fisher-Z-Werte transformiert, über die vier Szenarien hinweg gemittelt und anschließend in Produkt-Moment-Korrelationen zurücktransformiert.

Items zur Hoffnung auf ultimative Gerechtigkeit hoch positiv korreliert. Erwartungsgemäß ist ebenfalls, dass eine Hoffnung auf ausgleichenden Schaden stärker mit dem Glauben an immanente Gerechtigkeit und schwächer mit den beiden ultimativen Facetten korreliert ist. Ferner geht GIM mit Hoffnung auf ultimative Gerechtigkeit sowie mit moralischer Selbsterhöhung einher. Ungerechtigkeitssensibilität aus der Opfer- und aus der Beobachterperspektive ist schwach mit moralischer Selbsterhöhung korreliert; die Täterperspektive geht dagegen stärker mit einer Hoffnung auf ultimative Gerechtigkeit einher. Gleiches gilt für die Soziale Verantwortung.

Tabelle 4.10.: Korrelationen zwischen gerechtigkeitsbezogenen Traits und sekundären Bewältigungsstrategien (MZP_1)

Trait-Skala	HUG	HAS	DIS	MSE
Glaube an immanente Gerechtigkeit	.32*	.37*	.17	.51*
Glaube an ultimative Opferentschädigung	.51*	.14	.21*	.27*
Glaube an ultimative Täterbestrafung	.49*	.24*	.26*	.17
SWU – Opferperspektive	.01	.11	-.18	.26*
SWU – Beobachterperspektive	.19	-.07	.10	.23*
SWU – Täterperspektive	.34*	-.07	.22*	.21*
Soziale Verantwortung	.34*	.02	.20*	.17

Anmerkungen: SWU = Sensibilität für widerfahrene Ungerechtigkeit; HUG = Hoffnung auf ultimative Gerechtigkeit; HAS = Hoffnung auf ausgleichenden Schaden; DIS = Distanzierung/Umdeutung; MSE = Moralische Selbsterhöhung. $N = 74$. * $p < .10$.

Es wurde ferner geprüft, ob insbesondere die Facetten des Gerechte-Welt-Glaubens den Zusammenhang zwischen der Rachewahrscheinlichkeit und der Hoffnung auf ausgleichende Gerechtigkeit moderieren. Es könnte nämlich durchaus möglich sein, dass der in Hypothese 3 angenommene Effekt – je geringer die Rachewahrscheinlichkeit, desto stärker die Hoffnung auf ein Aktivwerden einer "gerechten Instanz" – nur für Personen mit einem starken Glauben an eine gerechte Welt (insbesondere an immanente Gerechtigkeit) zutrifft. Dem ist jedoch nicht so: Der Interaktionseffekt aus Rachewahrscheinlichkeit (MZP_1) und GIM ist nicht signifikant ($\beta = .04$; $p = .61$).

4.4. Diskussion

4.4.1. Inhaltliche Diskussion

In dieser Studie ging es um eine empirische Überprüfung der ersten drei im theoretischen Teil entwickelten inhaltlichen Hypothesen. Dabei stand die Frage im Vordergrund, inwiefern gerechtigkeitsbezogene Konstrukte die Entscheidung beeinflussen,

mit der von einer aktuell verfügbaren Racheoption Gebrauch gemacht wird oder nicht. Die zentrale abhängige Variable war die explizit angegebene Wahrscheinlichkeit, mit der die befragten Personen von einer konkreten, verfügbaren Racheaktion Gebrauch machen würden. Diese Rachewahrscheinlichkeit wurde einmal spontan, d.h. ohne eine besondere rationale Beschäftigung mit Gründen, Vor- und Nachteilen sowie antizipierten Konsequenzen der Aktion etc., und einmal reflektiert, nach einer ausführlichen Beschäftigung mit der Frage, inwiefern die Aktion bestimmte Ziele zu erreichen imstande ist und wie persönlich relevant diese Ziele für den Befragten sind, erfasst.

Wie erwartet hat der Glaube an ultimative Gerechtigkeit einen negativen Einfluss auf die Rachewahrscheinlichkeit: Wer daran glaubt, dass alle Täter eines Tages bestraft und alle Opfer eines Tages entschädigt werden, braucht nicht selbst aktiv Rache zu üben (Maes, 1994). Auch die Soziale Verantwortung ist sowohl mit der spontanen als auch der reflektierten Rachewahrscheinlichkeit negativ korreliert – eine Replikation der Befunde von Batson et al. (2000). Auf deskriptiver Ebene konnte weiterhin gezeigt werden, dass SWU_Opfer positiv mit der Rachewahrscheinlichkeit korreliert ist; die Koeffizienten waren allerdings nicht statistisch bedeutsam.

Eine zentrale Annahme der vorliegenden Arbeit ist, dass Racheaktionen zumindest partiell rational sind in dem Sinne, dass ihre Ausführung von einer rudimentären Abschätzung der zu erwartenden Kosten und Nutzen abhängt. Insbesondere wurde angenommen, dass – im Sinne handlungstheoretischer Erwartung×Wert-Theorien – die Rachewahrscheinlichkeit von dem Produkt aus der Zentralität gerechtigkeitsbezogener Ziele einerseits und der Erfolgserwartung bezüglich dieser Ziele andererseits abhängt.

Die Befunde zeigen nun Folgendes: Den stärksten und konsistentesten Einfluss auf die *reflektierte* Rachewahrscheinlichkeit hat der Haupteffekt der jeweiligen ziel- und szenarienspezifischen Erfolgserwartung, gefolgt von einem Haupteffekt der Zielzentralität (hinsichtlich der Ziele Genugtuung und Status). Die Interaktion aus Erwartung und Wert wird nur in einigen Fällen signifikant. Dort allerdings sind die Vorzeichen hypothesenkonform: Rache wird dann geübt, wenn ein subjektiv bedeutsames Ziel mit großer Wahrscheinlichkeit erreicht werden kann. Dies scheint vor allem für das Ziel Status/Selbstwert zu gelten.

Hinsichtlich der *spontanen* Rachewahrscheinlichkeit zeigt sich prinzipiell das gleiche Muster: Auch die Rachewahrscheinlichkeiten, die sechs Monate zuvor erfragt worden waren, sind in der Kombination "Ziel bedeutsam/Erfolgserwartung hoch" am höchsten. Allerdings wird nur ein einziger Interaktionseffekt statistisch bedeutsam (und das auf einem relativ liberalen Signifikanzniveau; $\alpha = 10\%$, und ohne Kontrolle einer mögli-

chen Alpha-Fehler-Kummulierung). Anders gesagt: Ein substanzieller Varianzanteil der spontanen Rachewahrscheinlichkeit bleibt unaufgeklärt. Bedeutet dies, dass die Ausführung einer Racheaktion nun doch nicht so rational und deliberativ abläuft wie angenommen wurde?

Dass es andere als die hier erfassten Variablen gibt, die die Rachewahrscheinlichkeit mehr oder weniger stark beeinflussen, soll nicht bestritten werden. Zu diesen Variablen gehören jene Faktoren, die in Abschnitt 4.2.2. dargestellt wurden, vor allem hohe Kosten, unbeabsichtigte Nebenwirkungen und moralische Bedenken. Sie wurden in einem Teil des Fragebogens zu MZP_2 abgefragt. Betrachtet man die genannten sieben Items als Prädiktoren für die spontane bzw. die reflektierte Rachewahrscheinlichkeit, so zeigt sich, dass es vor allem die moralischen Argumente sind, die den stärksten rachehemmenden Einfluss haben. Die Ergebnisse der multiplen Regressionen, die mit den sieben (über die vier Szenarien hinweg aggregierten) Argumenten getrennt für die Vorhersage der spontanen und der reflektierten Rachewahrscheinlichkeit durchgeführt wurden, sind in Tabelle 4.11. aufgelistet.

Tabelle 4.11.: Multiple Regression zur Vorhersage der Rachewahrscheinlichkeit aus den sieben Argumenten, die gegen die Racheaktion sprechen (MZP_2)

Argumente	MZP_1	MZP_2
unerwünschte Konsequenzen	.17	.05
sehr aufwändig	.25*	.11
verstößt gegen Prinzipien	-.11	-.49*
moralisch nicht gerechtfertigt	-.48*	-.22
praktisch durchführbar	.36*	.04
nicht zutrauen	-.02	-.15
größerer Schaden als beabsichtigt	-.19	-.08

Anmerkung: $N = 76$. * $p < .05$.

Auch kognitive und emotionale Reaktionen auf die provozierende, racheauslösende Situation selbst sind keine geeigneten Prädiktoren der Rachewahrscheinlichkeit, weder der spontanen noch der reflektierten. Dies bestätigt, dass es nicht das Ausmaß des erlebten Ärgers ist, von dem es abhängt, ob man sich rächen wird oder nicht. Diese Annahme ist impliziter Bestandteil rechtsphilosophischer Ansätze, nach denen Rache eine rein affektgesteuerte und triebhafte Form des Verhaltens ist (de Waal, 1996; Nozick, 1981).

Zusammenfassend bleibt in Bezug auf Hypothese 2 festzuhalten, dass Erfolgserwartungen und Zielzentralität in der Tat Variablen sind, die die Ausführung einer Racheaktion zu einem gewissen Teil präzisieren. Selbst wenn die Einschätzung über die Rachewahr-

scheinlichkeit unabhängig von jedweder expliziten kognitiven Beschäftigung mit der Aktion und ihren möglichen Effekten erfragt wird (so wie es beim ersten Fragebogen der Fall war), sind die Einflüsse rationaler Faktoren wie Zielzentralität und Erfolgserwartung nachweisbar (wenn auch nur relativ schwach und nicht konsistent). Diese Interpretation wird darüber hinaus durch die signifikante Wiederholungskorrelation der Rachewahrscheinlichkeiten zu beiden Messzeitpunkten gestützt. Allerdings muss einschränkend angemerkt werden, dass die Effekte nicht groß sind ($\bar{r} = .54$).

Überraschend ist in diesem Zusammenhang der Befund, dass die Mittelwerte der "reflektierten" Rachewahrscheinlichkeit (MZIP_2) konsistent, d.h. in allen vier Szenarien, signifikant höher waren als die Mittelwerte der "spontanen" Rachewahrscheinlichkeit (MZIP_1). Systematische Residualeinflüsse (z.B. Situation der Befragung, Jahreszeit etc.) einmal außen vor gelassen ergibt sich die Frage, was die größere Rachebereitschaft zu MZIP_2 erklären kann und ob diese Erklärung noch mit der Annahme vereinbar ist, dass dem "spontanen" und dem "reflektierten" Urteil die gleichen Prozesse zugrunde liegen. Möglich wäre, dass die Teilnehmer durch die intensive Beschäftigung mit Zielen und Instrumentalitäten einer Racheaktion (MZIP_2) stärker als zu MZIP_1 zu der Auffassung gelangt sind, dass eine solche Aktion doch gerechtfertigt und angemessen wäre. Allerdings sind, wie weiter unten (Abschnitt 4.4.2) noch zu diskutieren sein wird, die Instrumentalitätseinschätzungen generell relativ niedrig. Ob es zu MZIP_1 andere inhibierende Einflüsse auf die Rachewahrscheinlichkeit gab, kann auf der Basis des vorliegenden Datenmaterials nicht beantwortet werden.

Hinsichtlich der Frage, wie sich der Einfluss des Glaubens an immanente Gerechtigkeit auf die Rachewahrscheinlichkeit niederschlägt, legen die Befunde Folgendes nahe: (1) GIM geht insbesondere mit der Zentralität des Ziels Verhaltenskontrolle einher. (2) GIM ist dann mit der Rachewahrscheinlichkeit korreliert, wenn angenommen wird, dass die entsprechende Racheoption mit ausreichender Wahrscheinlichkeit dazu führen wird, dass der "Täter" gebessert werden kann. Dieser Effekt zeigt sich vor allem in den beiden berufsbezogenen Szenarien, in denen es möglicherweise wichtiger ist, in die Qualität einer Arbeitsbeziehung zu investieren, die noch länger andauern kann bzw. wird. Dass die entsprechenden Regressionsgewichte des Interaktionsterms aus GIM und der Instrumentalitätserwartung positiv (und in einem Fall signifikant) sind, spricht dabei für die Gültigkeit von Hypothese 2.2. Allerdings muss angemerkt werden, dass das Signifikanzniveau liberal gewählt wurde ($\alpha = 10\%$) und dass bei einer multiplen Testung wie in diesem Fall stets die Gefahr einer Alpha-Fehler-Kummulierung zu berücksichtigen ist.

Es konnte weiterhin gezeigt werden, dass eine hohe Ausprägung des Glaubens an immanente Gerechtigkeit mit der konkreten Hoffnung einhergeht, dass dem "Täter" in absehbarer Zukunft einmal etwas ähnlich unangenehmes widerfahre wie einem selbst. Der Glaube an ultimative Gerechtigkeit dagegen korreliert erwartungsgemäß hoch mit der Überzeugung, dass der "Täter" eines Tages für seine Tat wird büßen müssen. Diese Korrelationen sind aus zwei Gründen nicht trivial: Erstens beträgt der zeitliche Abstand zwischen den Messungen (GWG-Facetten, Bewältigungsitems im ersten Fragebogen) mindestens fünf Monate, zweitens sind die Items der Skalen GUO/GUT abstrakter als die situationsspezifischen Items, die im ersten Fragebogen konstruiert wurden.

In Bezug auf Hypothese 3 scheint es allerdings so zu sein, dass diese Formen der sekundären Bewältigung, insbesondere die Hoffnung auf ausgleichenden Schaden und der Glaube an einen gerechten Ausgleich, von der Wahrscheinlichkeit, mit der eine Racheaktion ausgeführt wird, relativ unabhängig sind. Ebenso bestehen keine signifikanten Zusammenhänge mit der Einschätzung, dass eine konkrete Racheaktion nicht in der Lage sei, ein bestimmtes gerechtigkeitsbezogenes Ziel zu erreichen.

4.4.2. Methodische Diskussion

In den beiden Fragebögen, die in der vorliegenden Studie verwendet wurden, sollten Entscheidungssituationen konstruiert werden: Die Teilnehmer sollten sich explizit entscheiden, ob – bzw. mit welcher Wahrscheinlichkeit – sie eine konkret verfügbare Racheaktion in einer gegebenen, vorgestellten Situation ausführen würden. Diese beiden Entscheidungssituationen sollten sich hinsichtlich des Grades der geforderten Rationalität, die mit der Entscheidung verbunden ist, unterscheiden: Zu MZP_1 war – im Unterschied zu MZP_2 – keine deliberative Beschäftigung mit der Entscheidung gefordert. Von der Racheentscheidung zu MZP_1 wird also angenommen, dass sie spontan erfolgt. Diese Annahme kann man anzweifeln: Die Frage, mit welcher Wahrscheinlichkeit man eine gegebene Aktion ausführen würde, legt möglicherweise an sich bereits eine Auseinandersetzung mit Kosten und Nutzen der Entscheidung nahe. Es könnte also sein, dass die Ähnlichkeit zwischen den Racheentscheidungen zu beiden Messzeitpunkten kein inhaltlich bedeutsamer, sondern lediglich ein durch den Aufforderungscharakter der Frage künstlich hergestellter Effekt ist. Obwohl versucht wurde, das Problem zu minimieren (z.B. dadurch, dass die Einschätzung der spontanen Rachewahrscheinlichkeit direkt und ohne lange Instruktion unter der Beschreibung der Racheoption platziert war), kann diesem Argument nur mit der generellen Bemerkung begegnet werden, dass es im Rahmen von Fragebogenstudien stets unmöglich ist, zu kontrollieren, inwiefern ein Teilnehmer seine Antwort spontan oder erst nach langem Abwägen abgibt. Um den Spontaneitätsgrad einer spontan zu treffenden Entscheidung stärker zu sichern,

könnte man möglicherweise eine computergestützte Darbietung vorziehen und die Zeit begrenzen, mit der die Antwort auf die Frage nach der Rachewahrscheinlichkeit gegeben werden kann.

Die Künstlichkeit von Fragebogen- bzw. Vignettenstudien ist ein generelles Problem. Die Fragebogenmethode hat allerdings ihrerseits eine Reihe von Vorzügen, beispielsweise können die Vignetten so gestaltet werden, dass sie *weniger* interpretationsoffen sind als eine Laborsituation. Ferner ist eine lebensnahe Ausgestaltung der Vignettentexte – quasi als Voraussetzung dafür, dass Teilnehmer in die Situation involviert sind – schon aus ethischen Gesichtspunkten besser möglich als im Labor. Dennoch sollte man eine empirische Überprüfung der hier aufgestellten inhaltlichen Hypothesen nicht allein auf die Befunde einer Vignettenstudie stützen; aus diesem Grund wurde Studie 2 als Laborstudie konstruiert. Dabei wurde zum einen eine "echte" racheauslösende Situation hergestellt, zum zweiten war die Racheentscheidung manifest, d.h. die Teilnehmer mussten sich explizit entscheiden, ob sie sich nun rächen wollten oder nicht. Der Vorteil eines solchen Maßes liegt mit Sicherheit in seiner größeren Unmittelbarkeit und seiner größeren Lebensnähe: Entscheidungen werden oft binär getroffen. Dies allerdings hat den Nachteil, dass die zu messende abhängige Variable ein niedriges Skalenniveau besitzt, das hinsichtlich verwendbarer Auswertungsmethoden zum einen unflexibler, zum anderen testschwächer ist. Auch wenn die Abfrage einer Rachewahrscheinlichkeit in der vorliegenden Studie daher künstlich erscheint und tatsächlich einen Aufforderungscharakter bezüglich einer deliberativen Beschäftigung mit der Entscheidung besitzt, so hat sie doch den Vorteil, dass sie intervall-, vielleicht sogar verhältnisskaliert ist.

Ein zweiter Kritikpunkt, aus welchem ebenfalls folgen würde, dass die Zusammenhänge zwischen MZP_1 und MZP_2 künstlich sein könnten, ist, dass sich die Teilnehmer zu MZP_2 noch an ihre Antworten zu MZP_1 erinnern haben mögen. Ob dies der Fall war, wurde nicht explizit kontrolliert; allerdings erscheint es unplausibel anzunehmen, dass eine Person – und insbesondere ein Student, der während seines Grundstudiums mit einer Vielzahl von Untersuchungen und Fragebögen konfrontiert wird – seine Ratings nach sechs Monaten noch erinnert.

Die verwendeten Szenarien und Racheoptionen waren sehr spezifisch. Auch hierin liegen Vor- und Nachteile: Einerseits kann die Generalisierbarkeit der getroffenen empirischen Aussagen über sehr heterogene Situationen geprüft und gesichert werden. Dies kompensiert zumindest teilweise die zweifelhafte externe Validität, an der Vignettenstudien im Allgemeinen leiden. Dass die hier verwendeten Szenarien heterogen waren, zeigen die signifikanten Unterschiede hinsichtlich des Ärgers, den sie auslösten, und

die substanziellen Unterschiede in der szenarienspezifischen Rachewahrscheinlichkeit. Möglicherweise wäre es zur Sicherung der externen Validität jedoch nötig, das Spektrum an Vignetten und Racheoptionen zu erweitern.

Dass die Rachewahrscheinlichkeiten allesamt relativ gering ausgeprägt waren, könnte etwa darauf zurückzuführen sein, dass die Racheoptionen unangemessen schienen. Dafür spricht beispielsweise, dass die Teilnehmer im "Bekannten"- und im "Kollegen"-Szenario der Meinung waren, dass die Racheaktion größeren Schaden als beabsichtigt anrichten könnte ($M = 4.17/3.51$ auf einer Skala von 0-5). Auch die Einschätzungen der rachezielspezifischen Erfolgswahrscheinlichkeiten waren insgesamt eher gering: Die durchschnittliche Instrumentalitätserwartung für alle acht Ziele, die pro Szenario erfragt wurden, lag mit einem Höchstwert von $M \leq 2.21$ (im "Bekannten"-Szenario) noch unter dem theoretischen Skalenmittelpunkt der Ratingskala von 2.5. Sie betrug für das "Kollegen"-Szenario $M = 2.09$, für das "Autofahrer"-Szenario $M = 1.58$ und für das "Vorgesetzten"-Szenario ebenfalls $M = 1.58$. Diese niedrigen Werte lassen grundsätzlich an der Angemessenheit der konstruierten Racheoptionen zweifeln. Die Eignung der Vignetten als racheauslösende Situationen ist dabei nicht in Zweifel zu ziehen, lediglich die Racheoptionen sollten in zukünftigen Untersuchungen neu konstruiert werden.

In Anbetracht der Tatsache, dass hinsichtlich der Rachewahrscheinlichkeit Bodeneffekte produziert worden sind, muss die Möglichkeit in Betracht gezogen werden, dass allein deshalb ein substanzieller Varianzanteil der Rachewahrscheinlichkeit (vor allem der spontanen) unaufgeklärt geblieben ist. Die Frage, ob es sich bei den hier operationalisierten Variablen tatsächlich um konzeptuell varianzstarke Prädiktoren der Rachewahrscheinlichkeit handelt oder nicht, stellt sich natürlich dennoch.

Studie 2 wurde – wie bereits vorhin angesprochen – als Laborexperiment konstruiert. Es wurde versucht, eine Situation zu realisieren, die in der Lage ist, Ärger und Frustration auszulösen und über die Wahrnehmung von Ungerechtigkeit Rachebedürfnisse auszulösen, und dabei dennoch mit ethischen Grundsätzen der Versuchsdurchführung kompatibel ist. Es wurde ferner versucht, eine Racheoption zu realisieren, deren gerechtigkeitsbezogenes Ziel unspezifischer und weniger offensichtlich ist. Dies wurde getan, um Antworttendenzen im Sinne sozialer Erwünschtheit zu reduzieren. Zentral für die nun vorzustellende Studie ist jedoch, dass versucht wurde, die Erfolgswahrscheinlichkeit einer Vergeltungsaktion objektiv zu manipulieren. Bei einer gleichzeitigen Erfassung von Rachewahrscheinlichkeit (bzw. Racheentscheidung) und subjektiv eingeschätzter Erfolgswahrscheinlichkeit ist man mit dem Problem konfrontiert, dass die Handlungsentscheidung getroffen worden sein könnte, *bevor* Erfolgswahrscheinlichkeiten ins Kalkül gezogen werden und diese Wahrscheinlichkeiten somit einem Prä-

Entscheidungs-Bias unterliegen: Hat man sich für die Racheaktion entschieden, wird sie möglicherweise als erfolgversprechender wahrgenommen als wenn man sich gegen sie entscheidet. In Studie 1 wurde diesem Problem durch die Realisierung zweier Messzeitpunkte und der "Vorhersage" der spontanen Rachewahrscheinlichkeit durch die zu einem späteren Zeitpunkt eingeschätzte Erfolgserwartung zu begegnen versucht. In Studie 2 wird die Erfolgserwartung durch die Vorgabe drei unterschiedlicher Informationen im Instruktionstext zu beeinflussen versucht.

5. Studie 2

5.1. Empirische Hypothesen

Studie 2 widmet sich – ähnlich wie Studie 1 – der Frage, von welchen Bedingungen die Wahrscheinlichkeit der Ausführung einer Racheaktion abhängt. Konkret werden folgende Hypothesen untersucht:

- 1.1. Gerechtigkeitsbezogene Persönlichkeitsvariablen (Gerechte-Welt-Glaube, Ungerechtigkeitssensibilität, Soziale Verantwortung) korrelieren positiv mit der subjektiven Bedeutsamkeit (Zentralität) gerechtigkeitsbezogener Ziele in einer Racheepisode.
- 1.2. Der Glaube an immanente Gerechtigkeit hat lediglich indirekte Effekte auf die Rachewahrscheinlichkeit: Er korreliert zwar positiv mit der Zentralität gerechtigkeitsbezogener Ziele, prädiziert jedoch nicht direkt die Rachewahrscheinlichkeit.
- 1.3. Der Glaube an ultimative Gerechtigkeit sowie Soziale Verantwortung korrelieren negativ mit der Wahrscheinlichkeit, mit der von einer verfügbaren Racheaktion Gebrauch gemacht wird. Ungerechtigkeitssensibilität aus der Opferperspektive korreliert dagegen positiv mit der Rachewahrscheinlichkeit.
- 2.1. Die Wahrscheinlichkeit einer Racheaktion kann durch das Produkt aus der subjektiven Bedeutsamkeit eines gerechtigkeitsbezogenen Ziels (Wert) und der Erwartung hinsichtlich der Wahrscheinlichkeit, dass eine Racheaktion dem Ziel auch tatsächlich dienlich ist (Instrumentalität), vorhergesagt werden.
- 2.2. Der Glaube an immanente Gerechtigkeit ist mit der Rachewahrscheinlichkeit nur dann positiv korreliert, wenn die Erwartung, dass mit der Racheaktion gerechtigkeitsbezogene Ziele erreicht werden können, subjektiv hoch ist.
- 2.3. Ärger und Empörung, d.h. die emotionalen Ungerechtigkeitsreaktionen, sind zwar Auslöser eines Rachebedürfnisses, aber sie prädizieren nicht die Wahrscheinlichkeit einer Racheaktion.

5.2. Methodische Umsetzung

Das vorliegende Experiment übernimmt einige der strukturellen Ideen aus der Untersuchung von Fehr und Gächter (2002; vgl. Abschnitt 3.1.3.), allerdings ist insbesondere die Operationalisierung einer Rachemöglichkeit eine andere. Ferner wurde versucht, die zentrale unabhängige Variable – die Erfolgswahrscheinlichkeit der konkreten Racheoption – experimentell zu kontrollieren. Dies wurde vor allem deshalb getan, um den Einfluss der Variable "Instrumentalitätserwartung" genauer zu untersuchen. Wie in Abschnitt 4.4.2. ausgeführt wurde, bestand in Studie 1 die Gefahr, dass die Instrumentalitätserwartungen ihrerseits von einer möglicherweise bereits getroffenen Rachewahrscheinlichkeitsentscheidung beeinflusst gewesen und somit verzerrt gewesen sein könnten. Ein Ziel von Studie 2 war es, dies zu vermeiden. Darüber hinaus ist denkbar, dass subjektive Einschätzungen hinsichtlich der Erfolgserwartung einer Racheaktion auch von anderen interindividuell variierenden Faktoren beeinflusst sind, beispielsweise generalisierten Selbstwirksamkeits- und Kontrollüberzeugungen oder Hoffnungslosigkeit (vgl. Krampen, 2000). Solche konfundierenden Einflüsse auf explizit erfragte Instrumentalitätserwartungen verringern die interne Validität des entsprechenden empirischen Tests, wenn sie nicht kontrolliert werden. Ein Versuch, dem entgegenzuwirken, war daher, die objektive Erfolgswahrscheinlichkeit einer Racheaktion (und darüber die subjektive Instrumentalitätseinschätzung) direkt zu beeinflussen.

Ein zweiter Aspekt betrifft die Konstruktion der Racheoption. Diese – und besonders die Wirkung, die sie erzielen sollte – musste zum einen relativ vage gehalten werden, um die Glaubwürdigkeit der experimentell variierten Erfolgserwartung nicht zu beeinträchtigen. Zum anderen haben die Erfahrungen der ersten Studie gezeigt, dass man unter Umständen mit erheblichen Bodeneffekten zu rechnen hat, wenn man Versuchspersonen danach fragt, ob sie eine konkret verfügbare Racheaktion ausführen würden oder nicht. In Studie 1 waren moralische Bedenken hoch negativ mit der (spontanen) Rachewahrscheinlichkeit korreliert; offensichtlich gab es hier "Soziale Erwünschtheits"-Tendenzen. Dieses Problem findet sich beispielsweise auch bei der expliziten Messung von aggressiven Verhaltensneigungen (z.B. Harris, 1997). Für die Konstruktion der Rachemöglichkeit in Studie 2 wurde daher versucht, die Negativität der Option nicht zu sehr in den Vordergrund zu stellen. In Kapitel 2 wurde argumentiert, dass es durchaus möglich sei, dass eine Racheaktion einem prosozialen Ziel dienen könnte (Bies & Tripp, 1998; Tripp & Bies, 1997). Altruistisch motivierte Racheaktionen besitzen – beispielsweise in der Belletristik – eine besondere "qualitative Ästhetik" (Danow, 1995). Indem man eine Racheoption schafft, deren salientes Ziel im Kern prosozial ist, könnte man demnach auch das Problem der sozialen Erwünschtheit abmil-

dern. Konkret bestand die hier gegebene Racheoption in der Weitergabe einer vorteilhaften Information über einen scheinbaren (böartigen) Gegenspieler an eine zweite naive Versuchsperson.

Diese Konstruktion hat Auswirkungen auf die empirischen Hypothesen. Insbesondere die Annahme, dass Soziale Verantwortung (SV) mit der Rachewahrscheinlichkeit negativ korreliert ist, verliert ihr theoretisches Fundament dann, wenn die Rache vorrangig einem prosozialen Ziel dient: Grundsätzlich scheinen Personen mit hoher Sozialer Verantwortung auf Aktionen zu verzichten, in denen es um die gezielte Schädigung von Personen geht, und sei es auch um den Preis einer moralischen Rebalancierung. Sobald allerdings die Schädigung als prosozialer, sozial verantwortlicher, vielleicht sogar moralisch gebotener Akt verstanden werden kann, müsste die Bereitschaft, sie auszuführen, mit der Sozialen Verantwortung positiv korrelieren. Zumindest dürfte eine solche Situation für Personen mit hoher Sozialer Verantwortlichkeit ein Dilemma darstellen. Die Befunde hinsichtlich Hypothese 1.2. werden vor diesem Hintergrund noch zu diskutieren sein.

5.2.1. Ablauf des Experiments

Im Unterschied zu Fehr und Gächter (2002) fand das vorliegende Experiment als Einzelstudie statt. Die Vpn betraten den Versuchsraum und wurden durch einen Versuchsleiter begrüßt. Sie wurden darauf aufmerksam gemacht, dass es noch einen weiteren Versuchsraum gebe, und dass dort eine zweite Vp mit einem zweiten Versuchsleiter sitze. Ferner wurde ihnen gesagt, in diesem Experiment gehe es um die Erforschung von Risikobereitschaft. Den Vpn wurde unter dem Vorwand, Anonymität herzustellen, versichert, dass sie niemals – auch nicht nach Beendigung des Experiments – erfahren würden, wer die andere Vp sei; Gleiches gelte natürlich auch umgekehrt. Mit dieser Vorkehrung sollte der inhibitorische Einfluss einer möglichen Angst vor Vergeltung abgeschirmt werden (Bandura, 1983; Baron, 1977). Anschließend wurden die Regeln des "Public Goods"-Spiels erläutert. Als Werteinheit wurden Lose gewählt; mit ihren am Ende des Experiments gesammelten Losen nahm jede Vp an der Verlosung von insgesamt fünf Kinogutscheinen teil. Je mehr Lose eine Vp sammelte, desto größer wurden also ihre Gewinnchancen. Jeder Spieler erhielt als Startguthaben 10 Lose.

Wenn die Vpn keine Fragen mehr hatten, wurden sie im Anschluss an die Instruktionen gebeten, einen Fragebogen auszufüllen. Dieser Fragebogen sollte ihre aktuelle emotionale Gestimmtheit mit insgesamt 20 selbstbezogenen Items (z.B. *"Ich bin entspannt"*, *"Ich bin froh"* etc.) erfassen. Die Items finden sich im Anhang dieser Arbeit bei den Untersuchungsmaterialien zu Studie 4 (Anhang D), da dort der gleiche Frage-

bogen verwendet wurde. Die Items sollen auf einer Skala von 0 (*"trifft überhaupt nicht zu"*) bis 5 (*"trifft voll und ganz zu"*) auf ihre Zustimmung hin beantwortet werden. Die Stimmungs-Skala wurde mit dem Ziel konstruiert, drei Klassen emotionaler Reaktionen, nämlich Ärger, Enttäuschung/Frustration und Freude/Erleichterung zu erfassen. Im Anschluss daran wurde den Vpn mitgeteilt, dass es mehrere Spielrunden geben könne, und dass nur einer der beiden Spieler an einer weiteren Runde teilnehmen werde. Diese Entscheidung würde per Losentscheid getroffen. Jede Spielrunde bestehe aus zwei Phasen, einer Ankündigungsphase und einer Investitionsphase. In der Ankündigungsphase teilten die beiden Spieler einander mit, wie viele Lose sie jeweils in das "Public Good" investieren wollen würden. In der zweiten Phase würden sie dann tatsächlich ihre Lose investieren. Der anschließend im Topf befindliche Betrag würde mit dem Faktor 0.8 gewichtet und beiden Spielern ausbezahlt.

Die Ankündigungsphase begann damit, dass den Vpn elf Kärtchen vorgelegt wurden, die mit Zahlen von 0 bis 10 beschriftet waren. Die Vpn sollten diejenige Karte auswählen, die angab, wie viele Lose sie in dieser Spielrunde in das "Public Good" investieren wollten, und sie in einen Briefumschlag stecken. Während die Vpn dies taten, verließ der Versuchsleiter den Raum, um die Ankündigung des anderen Spielers abzuholen. Nach ca. einer Minute erschien er mit einem anderen Briefumschlag; er teilte der Vp mit, dass sich darin die Ankündigung des anderen Spielers befinde. Gemäß dieser Ankündigung wollte der andere Spieler 8 Lose in das "Public Good" investieren. Nun verließ der Versuchsleiter wiederum den Raum, um der scheinbaren anderen Versuchsperson die Ankündigung der echten Vp zu überbringen. Damit begann gleichzeitig die Investitionsphase: Der Versuchsleiter brachte bei seiner Rückkehr einen leeren Topf mit. Die echte Vp wurde nun gebeten, ihre Investition zu tätigen, d.h. so viele ihrer Lose in den Topf zu legen, wie sie in das gemeinsame Projekt investieren wolle. Davon, dass die Anzahl der tatsächlich investierten Lose mit der Ankündigung übereinstimmen müsse, wurde nichts gesagt. Auf Nachfrage sagte der Versuchsleiter, dass dies kein "Muss" sei, wohl aber von der Spiellogik her so gedacht. Eine Abweichung von der Ankündigung stellte damit nicht nur unfaires Trittbrettfahren, sondern auch eine klare Täuschung dar: Wer weniger investiert als er angekündigt hat, belügt seinen Spielpartner und profitiert darüber hinaus einseitig von ihm.

Der Versuchsleiter verließ mit dem Topf, in welchem sich nun die investierten Lose der echten Vp befanden, den Raum und sammelte die Lose des scheinbaren zweiten Spielers ein. Daraufhin kehrte er zurück. Entgegen der vorherigen Ankündigung, er wolle acht Lose investieren, hatte der andere Spieler nur zwei in den Topf gelegt. Die im Topf befindliche Losmenge wurde mit dem Faktor 0.8 gewichtet und ggf. auf eine ganze Zahl aufgerundet. Anschließend wurde der Vp mitgeteilt, dass nun ausgelost werde, wer von

den beiden Spielern an einer weiteren Spielrunde teilnehmen werde. Der Versuchsleiter verließ hierzu den Raum und bat die Vp, erneut den Stimmungsfragebogen auszufüllen. Ferner wurde sie gebeten, die Vertrauenswürdigkeit ihres Mitspielers auf einer Skala von -5 ("*überhaupt nicht vertrauenswürdig*") bis +5 ("*voll und ganz vertrauenswürdig*") einzuschätzen. Diese Einschätzung wurde auf einem Extrazettel vorgenommen; sie wird im Folgenden für die Möglichkeit, Rache zu üben, relevant.

Die Entscheidung über den weiteren Spielfortgang stand natürlich schon vorher fest; sie fiel zu Gunsten des anderen Spielers aus. Die echte Versuchsperson wurde von diesem "Losentscheid" unterrichtet. Ferner wurde ihr mitgeteilt, dass sie noch die Möglichkeit habe, den weiteren Spielverlauf durch eine Weitergabe ihrer Vertrauenswürdigkeitseinschätzung zu beeinflussen. Diese Möglichkeit stellte die Operationalisierung der Rache dar, die in diesem Experiment am provozierenden Mitspieler geübt werden konnte. Die entsprechende Instruktion soll daher nun im Wortlaut wiedergegeben werden.

Du bekommst nun zwei Extra-Lose. Mit diesen kannst du Folgendes tun:

- (A) Du setzt die Lose ein und erreichst dadurch, dass deine Einschätzung der Vertrauenswürdigkeit von Spieler B dem neuen Spieler zugänglich gemacht wird.
- (B) Du behältst die beiden Lose, sie werden deinem Guthaben hinzuaddiert. Dann bekommt der neue Spieler allerdings nicht die Möglichkeit, Informationen über Spieler B zu erhalten.

Solltest du selbst keine Einschätzung der Vertrauenswürdigkeit deines Mitspielers erhalten haben, liegt es daran, dass der Spieler vor dir seine zwei Lose behalten hat.

Bevor du dich entscheidest, solltest du allerdings wissen, dass durchschnittlich [...] % der neuen Spieler die Einschätzung überhaupt lesen, weil es sie zwei Lose kostet.

Mit dieser Instruktion sollte der Logik Rechnung getragen werden, dass die Möglichkeit, Rache zu üben, kostspielig ist. In diesem Fall bedeutet sie den Verzicht auf weitere zwei Lose und damit indirekt eine leichte Verringerung der Gewinnchancen bei der Verlosung der Kinogutscheine.

Innerhalb dieser Instruktion verbarg sich die experimentelle Manipulation der unabhängigen Variablen, nämlich der objektiven Erfolgswahrscheinlichkeit der Racheoption. Den Vpn wurde mitgeteilt, dass entweder 20%, 50% oder 80% der "neuen Spieler" von der Möglichkeit, sich über die Vertrauenswürdigkeit ihres Mitspielers zu informieren, Gebrauch machten. Dies wurde damit begründet, dass es den neuen Spieler 2 € kostete, wenn er diese Information haben wollte; nicht alle neuen Spieler wollten aber diese 2 € investieren.

Der Versuchsleiter händigte der Vp die zwei Extra-Lose aus, die sie für die Weitergabe der Vertrauenswürdigkeitseinschätzung verwenden konnte. Gleichzeitig wurde der Vp ein Abschlussfragebogen vorgelegt. Dieser Bogen begann mit der Abfrage der Entscheidung: Die Vp musste ankreuzen, ob sie die zwei ausgehändigten Extra-Lose einsetzen wolle oder nicht. Dieser Entscheidung schlossen sich die drei folgenden Fragen an:

1. *Wärst du grundsätzlich dazu bereit, noch mehr von deine n Losen hierfür einzusetzen? (0/"dazu wäre ich auf keinen Fall bereit" bis 4/"dazu wäre ich auf jeden Fall bereit")* (nur anzukreuzen, wenn Vp sich für die Racheoption entschieden hatte)
2. *Wie wichtig ist es dir, dass dein Nachfolgespieler über Spieler B informiert ist? (0/"ist mir überhaupt nicht wichtig" bis 5/"ist mir sehr wichtig")*
3. *Glaubst du daran, dass deine Vertrauenswürdigkeitseinschätzung das nachfolgende Spiel beeinflussen wird? (0/"daran glaube ich überhaupt nicht" bis 5/"daran glaube ich sehr stark")*

Anschließend sah der Versuchsleiter nach, wie sich die Vp entschieden hatte. Entsprechend wurden der Vp die schließlich gesammelte Anzahl Lose vorgelegt. Sie wurde gebeten, alle Lose mit ihrem persönlichen Code zu beschriften. Mit dieser Anzahl nahm sie dann an der Verlosung der Kinogutscheine teil.

Es folgte eine postexperimentelle Befragung zu den Hypothesen, die die Vpn sich während des Experiments gebildet hatten. Insbesondere wurden sie dazu befragt, inwiefern sie Zweifel an der Glaubwürdigkeit des Szenarios sowie der Instruktionen gehabt hätten. Anschließend wurden sie vollständig über das Ziel des Experiments und die notwendigen Täuschungen aufgeklärt. Der Versuchsleiter dankte ihnen für die Teilnahme und bat sie um Verschwiegenheit gegenüber ihren Kommilitoninnen und Kommilitonen. Studierenden der Psychologie wurde eine halbe Versuchspersonen-Stunde bescheinigt. Daraufhin war das Experiment beendet.

5.2.2. Stichprobe

Insgesamt nahmen 113 Studierende an dem Experiment teil. Allerdings mussten vor einer Weiterverarbeitung der Daten ein Drittel dieser Personen ausgeschlossen werden. Zunächst hatten in der postexperimentellen Befragung 10 Personen Zweifel an der Glaubwürdigkeit der Instruktionen, insbesondere daran, dass es überhaupt eine zweite Vp gebe, geäußert. Von den restlichen 103 Personen hatten 22 dem anderen Mitspieler eine positive Vertrauenswürdigkeit (d.h. Werte zwischen +1 und +5) bescheinigt. Unabhängig davon, aus welchem Grund diese 22 Personen in dieser Weise geurteilt haben, ist es nicht möglich, dies als eine Form erfolgter Rache zu werten. Weiterhin konnten nur diejenigen Vpn weiterverarbeitet werden, die selbst fair gespielt hatten, d.h. deren tatsächliche Anzahl investierter Lose nicht wesentlich von ihrer zuvor gemachten Ankündigung abwich. Dies war bei 74 der verbleibenden 81 Personen der Fall: Wenn

sie weniger investiert hatten als zuvor angekündigt, so lag diese Differenz nicht über 2 Losen.

Bei den verbleibenden $N = 74$ Versuchspersonen handelte es sich um 18 Männer (24%) Männer und 65 Frauen. Im Hauptfach Psychologie studierten 37 Personen (50%), davon mehrheitlich (95%) im ersten Fachsemester. Die Studierenden waren durchschnittlich im dritten Fachsemester ($M = 3.07$; $SD = 3.09$). Die Altersverteilung reichte von 18 bis 28 Jahre ($M = 21.8$; $SD = 2.15$).

Von 62 Studierenden (84%) lagen Werte auf gerechtigkeitsbezogenen Trait-Skalen vor (siehe Abschnitt 3.3.); die Zuordnung zu den Daten des vorliegenden Experiments wurde durch einen individuellen Code möglich. Alle Vpn wurden gefragt, ob sie mit der Zuordnung der Daten aus den beiden Datenquellen einverstanden seien. Zwei Personen verneinten diese Frage; bei ihnen wurde entsprechend keine Zuordnung zwischen den experimentellen Daten und den Trait-Skalen vorgenommen.

Von den 74 Vpn waren 25 in der Bedingung "Erfolgswahrscheinlichkeit niedrig" (Vertrauenswürdigkeitseinschätzung wird von 20% gelesen), 23 waren in der Bedingung "Erfolgswahrscheinlichkeit mittel" (Vertrauenswürdigkeitseinschätzung wird von 50% gelesen), weitere 26 waren in der Bedingung "Erfolgswahrscheinlichkeit hoch" (Vertrauenswürdigkeitseinschätzung wird von 80% gelesen).

5.3. Ergebnisse

5.3.1. Ankündigungen, Investitionen und Endguthaben

Nachdem alle Fälle eliminiert worden waren, deren tatsächliche Investition mehr als 2 Lose von der zuvor angekündigten abwich, verteilten sich die angekündigten und tatsächlich investierten Lose wie folgt: Im Durchschnitt wurde eine Investition von $M = 7.2$ Losen ($SD = 1.5$) angekündigt. Die häufigsten Werte lagen bei 6 Losen (22%), 7 Losen (26%) und 8 Losen (27%). Tatsächlich investiert wurden im Durchschnitt $M = 7.1$ Lose ($SD = 1.6$), wobei auch hier die häufigsten Werte bei 6, 7 bzw. 8 Losen lagen. Nachdem der Inhalt des gemeinsamen Topfes mit dem Faktor 0.8 multipliziert und der Anzahl der selbst behaltenen (d.h. der nicht investierten) Lose hinzugerechnet worden war, hatten $N = 64$ – und damit ein Großteil (86%) der Vpn – ein Guthaben von 10 Losen ($M = 10.15$, $SD = 0.49$).

5.3.2. *Entscheidung hinsichtlich der Rachemöglichkeit*

Nachdem alle Personen, die ihrem provokanten Mitspieler eine positive Vertrauenswürdigkeitseinschätzung attestiert hatten, ausgeschlossen worden waren, betrug der Mittelwert dieser Einschätzung bei den verbliebenen 74 Personen im Durchschnitt $M = -2.54$ ($SD = 1.52$).

Hinsichtlich der Möglichkeit, diese Einschätzung gegen eine "Zahlung" von 2 Losen dem nachfolgenden neuen Spieler zugänglich zu machen, entschieden sich 33 (45%) dafür, die restlichen 41 Personen entschieden sich dagegen und behielten die beiden Extra-Lose für sich selbst.

5.3.3. *Manipulationskontrolle*

Um herauszufinden, ob die Provokation, d.h. das unfaire und trittbrettfahrende Verhalten des Mitspielers tatsächlich typische Ungerechtigkeitsreaktionen ausgelöst hat, wurden die Mittelwerte der ärgerbezogenen Stimmungs-Items (sauer, aufgebracht, empört, entrüstet, ärgerlich, laut schimpfen) zwischen t_1 (vor der Provokation; $M = 0.24$; $SD = 0.54$) und t_2 (nach der Provokation; $M = 0.73$; $SD = 0.84$) miteinander verglichen. Die Ärger-Skala hatte eine interne Konsistenz von $\alpha = .89$ zu t_1 und $\alpha = .90$ zu t_2 . Ein t -Test für abhängige Stichproben belegt, dass der Ärger zu t_2 signifikant höher war als zu t_1 ($t[73] = 5.84$; $p < .001$; $d = 0.67$).

Bezüglich der Manipulationskontrolle des Faktors Erfolgswahrscheinlichkeit können Mittelwertsunterschiede zwischen den drei Bedingungen auf Item 3 im Abschlussfragebogen ("*Glaubst du daran, dass deine Vertrauenswürdigkeitseinschätzung das nachfolgende Spiel beeinflussen wird?*") analysiert werden. Dieses Item stellt eine subjektive Einschätzung der Erfolgswahrscheinlichkeit dar. Alternativ wäre es möglich gewesen, die in der Instruktion gegebene objektive Erfolgswahrscheinlichkeit zu memorieren; entscheidender ist jedoch, ob und wie stark die Person tatsächlich daran glaubt, dass eine Racheaktion erfolgreich sein wird oder nicht. Die Mittelwertsunterschiede auf dem genannten Item lassen allerdings darauf schließen, dass die subjektive Erfolgswahrscheinlichkeit nicht durch die experimentellen Bedingungen beeinflusst worden ist: Die Mittelwerte betragen in der 20%-Bedingung $M = 2.12$ ($SD = 1.62$), in der 50%-Bedingung $M = 2.04$ ($SD = 1.36$) und in der 80%-Bedingung $M = 2.27$ ($SD = 1.66$). Diese Unterschiede sind nicht statistisch bedeutsam ($F[2,71] < 1$). Da die objektiven Unterschiede hinsichtlich der Erfolgserwartung der Racheaktion offensichtlich nicht den gewünschten Effekt hatten, kann dieser Faktor nicht für die folgenden Analysen verwendet werden. Die Operationalisierung der Erfolgserwartung wird daher lediglich auf der Basis der *subjektiven* Einschätzung vorgenommen: Erfolgserwartung ist damit – ähn-

lich wie in Studie 1 – hier wiederum keine experimentell kontrollierte, sondern eine subjektive, interindividuell variierende Variable.

5.3.4. Hypothesentests

Hypothese 1. Tabelle 5.1. zeigt die Korrelationen zwischen den entsprechenden Trait-Skalenwerten (abgetragen in den Zeilen) und den abhängigen Variablen der Studie: Die Racheentscheidung (0 = nein; 1 = ja) sowie die Bereitschaft, noch mehr Lose in die "Rachemöglichkeit" zu investieren (siehe Item 1 des Abschlussfragebogens), sind in den ersten beiden Spalten abgetragen. Zielzentralität und Erfolgserwartung finden sich in den beiden rechten Spalten.

Tabelle 5.1.: Korrelation zwischen den gerechtigkeitsbezogenen Persönlichkeitseigenschaften und den abhängigen Variablen der Studie

Skala	Rache- entscheidung	Opfer- bereitschaft (Item 1)	Ziel- zentralität (Item 2)	Erfolgs- erwartung (Item 3)
Glauben an immanente Gerechtigkeit	.19	-.20	.17	.32*
Glauben an ultimative Opferentschädigung	-.09	-.55*	.12	.13
Glauben an ultimative Täterbestrafung	.13	-.51*	.22*	.15
SWU – Opferperspektive	-.12	.05	.10	.10
SWU – Beobachterperspektive	-.14	.08	-.06	-.30*
SWU – Täterperspektive	.02	-.30	.12	.00
Soziale Verantwortung	.28*	.00	.21*	.07

Anmerkungen: SWU = Sensibilität für widerfahrene Ungerechtigkeit. $19 \leq N \leq 60$. * $p < .10$.

Hypothese 1.1. besagt, dass gerechtigkeitsbezogene Persönlichkeitseigenschaften mit der Zentralität gerechtigkeitsbezogener Ziele positiv korreliert sein sollten. In dieser Studie wurden nun – anders als in Studie 1 – keine mittelbaren gerechtigkeitsbezogenen Ziele erfragt bzw. deren Wichtigkeit gemessen. Vielmehr wurde erfragt, wie wichtig es der Vp sei, dass der Nachfolgespieler informiert werde (und nicht etwa, dass "... es dem anderen Spieler eine Lehre sein" solle oder "... es mir dadurch besser gehen" solle). Item 2 ist dennoch ein Indikator für die Zentralität eines gerechtigkeitsbezogenen Ziels, und zwar eines *spezifischen* gerechtigkeitsbezogenen Ziels: Wenn der vermeintliche Nachfolgespieler darüber informiert wird, dass dem anderen Spieler nicht zu trauen ist, so wird er mit geringerer Wahrscheinlichkeit ein Opfer dessen unfairen Verhaltens werden. Das Ziel, das bei dieser Aktion impliziert ist, ist daher nicht unmittelbar die Wiederherstellung von Gerechtigkeit, die Wiederherstellung des Selbstwerts, oder

gar die Erziehung des provokanten Spielers, sondern die Abwendung zukünftigen Schadens, den andere durch diesen Spieler haben. Dieses Ziel ist gerechtigkeitsbezogen, indem es sozial verantwortlich ist. Personen, denen Gerechtigkeit ein Anliegen ist, sollte es demnach wichtig sein, dieses Ziel zu erreichen, selbst dann, wenn es mit Kosten bzw. Einbußen verbunden ist. Erwartungsgemäß sind die Korrelationen zwischen den Traits und Item 2 mit einer Ausnahme (SWU_Beobachter) positiv. Signifikant sind sie allerdings nur in zwei Fällen, nämlich GUT und SV.

Hypothese 1.2. besagt, dass GIM nicht direkt mit der Rachewahrscheinlichkeit korreliert sein sollte. Obwohl der entsprechende Koeffizient nicht statistisch bedeutsam ist, ist die Korrelation positiv; ihre Höhe entspricht etwa der Korrelation zwischen GIM und der Zielzentralität. Ferner ist GIM positiv mit der Erwartung korreliert, dass die Weitergabe der Vertrauenswürdigkeitseinschätzung an den Nachfolgespieler das Spielgeschehen beeinflussen wird. Dieses Muster ist nicht erwartungskonform.

Hypothese 1.3. besagt, dass es zwischen dem Glauben an ultimative Gerechtigkeit bzw. Sozialer Verantwortung und der Rachewahrscheinlichkeit negative Korrelationen geben sollte, während für SWU_Opfer ein positiver Effekt angenommen wurde. Dies ist jedoch nicht der Fall: Die Zusammenhänge mit den Skalen GUO und GUT sind nicht signifikant, der Zusammenhang mit der Skala Soziale Verantwortung ist positiv, mit der Skala SWU_Opfer dagegen negativ. Allerdings sind GUO und GUT derjenigen Personen, die sich für eine Weitergabe der Vertrauenswürdigkeitseinschätzung an den neuen Spieler entschieden hatten, mit der Bereitschaft, weitere Lose hierfür zu investieren, signifikant negativ korreliert. Mit Sozialer Verantwortung und SWU_Opfer ist diese Variable hingegen nicht korreliert.

Hypothese 2. Die unabhängige Variable "Erfolgserwartung" kann zwar aufgrund der offensichtlich fehlgeschlagenen Manipulation nicht – wie ursprünglich gedacht – zur Überprüfung von Hypothese 2 verwendet werden, im Folgenden sollen dennoch die entsprechenden Ergebnisverteilungen dargestellt werden. Tabelle 5.2. zeigt die Verteilung der "pro"- und "contra"-Entscheider (Rache geübt oder nicht) in Abhängigkeit von der (objektiv manipulierten) Erfolgserwartung und der Zielzentralität (*Hypothese 2.1.*), welche zu Zwecken der besseren Übersichtlichkeit median-dichotomisiert wurde. Der Zusammenhang zwischen der Erfolgserwartung und der Racheentscheidung wurde weder innerhalb der Kategorie "Ziel unwichtig" ($\chi^2[2; N = 32] = 4.07; p = .13$) noch innerhalb der Kategorie "Ziel wichtig" ($\chi^2[2; N = 42] = 0.96; p = .62$) signifikant.

Tabelle 5.2.: Racheentscheidung in Abhängigkeit von Zielzentralität und Erfolgserwartung (objektiv)

Unabhängige Variablen	Racheentscheidung	
	pro	contra
Erfolg gering (20%)		
Ziel unwichtig	0	10
Ziel wichtig	10	5
Erfolg mittel (50%)		
Ziel unwichtig	0	11
Ziel wichtig	10	2
Erfolg hoch (80%)		
Ziel unwichtig	2	9
Ziel wichtig	11	4

Anmerkung: $N = 74$.

Um zu überprüfen, inwiefern die Racheentscheidung durch die Zielzentralität und die *subjektive* Erfolgserwartung (Item 3 im Abschlussfragebogen) prädizierbar ist, wird eine logistische Regression mit der abhängigen Variable "Racheentscheidung" (0 = nein, 1 = ja) und den Prädiktoren Zielzentralität (Item 2), Erfolgserwartung (Item 3) sowie dem Produkt dieser beiden Items durchgeführt. Der Haupteffekt Zielzentralität ist dabei signifikant ($b = 2.14$; $Wald = 12.72$; $p < .001$). Die Regressionskoeffizienten der beiden anderen Prädiktortermine sind zwar erwartungsgemäß ebenfalls positiv, jedoch nicht signifikant (Erfolgserwartung: $b = 0.50$; $Wald = 1.49$; $p = .22$; Produktterm: $b = 0.66$; $Wald = 1.25$; $p = .26$). Demnach steigt die Wahrscheinlichkeit, Rache zu üben, mit jeder Zunahme der Zielzentralität um eine Standardabweichungseinheit ($z = 1$) um den Faktor 8.5; darüber hinaus steigt sie mit jeder Zunahme der Erfolgserwartung von $z = 1$ um den Faktor 1.65, und mit jeder Zunahme der Werte auf dem Produktterm von $z = 1$ um den Faktor 1.94.

Hypothese 2.2. besagt, dass die Interaktion aus GIM und Erfolgserwartung die Rache-wahrscheinlichkeit signifikant beeinflussen sollte. Tabelle 5.3. zeigt zunächst wiederum die Verteilung der Racheentscheidung in Abhängigkeit von GIM (median-dichotomisiert) und der *objektiven* Erfolgserwartung. Der Zusammenhang zwischen der Erfolgserwartung und der Racheentscheidung wurde weder innerhalb der Kategorie "GIM niedrig" ($\chi^2[2; N = 31] = 1.15$; $p = .56$) noch innerhalb der Kategorie "GIM hoch" ($\chi^2[2; N = 29] = 0.28$; $p = .87$) signifikant.

Tabelle 5.3.: Racheentscheidung in Abhängigkeit von GIM und Erfolgserwartung (objektiv)

Unabhängige Variablen	Racheentscheidung	
	pro	contra
Erfolg gering (20%)		
GIM niedrig	3	8
GIM hoch	5	6
Erfolg mittel (50%)		
GIM niedrig	4	6
GIM hoch	4	5
Erfolg hoch (80%)		
GIM niedrig	5	5
GIM hoch	5	4

Anmerkung: $N = 60$.

Die folgenden Analysen werden mit der *subjektiven* Erfolgserwartung (Item 3) durchgeführt. Hierzu werden wieder logistische Regressionen mit den Prädiktoren GIM, Erfolgserwartung und dem Produkt dieser beiden Variablen gerechnet. Gemäß Hypothese 2.2. müsste das Regressionsgewicht des Produktterms positiv sein. Dies ist jedoch nicht der Fall, $b = -.46$ ($Wald = 1.74$; $p = .19$). Das negative Vorzeichen ist nicht erwartungskonform; es bedeutet, dass die Wahrscheinlichkeit, Rache zu üben, mit einem Anstieg auf der Produktvariablen um eine Einheit um 36.7% *sinkt*. Allerdings muss einschränkend gesagt werden, dass eine Voraussetzung für die Gültigkeit von Hypothese 2.2. nicht gegeben ist: dass nämlich GIM signifikant positiv mit der Zielzentralität (Item 2) korreliert ist (siehe Tabelle 5.1.).

Hypothese 2.3. besagt, dass Ärger und Empörung keine geeigneten Prädiktoren für die Rachewahrscheinlichkeit sind. Eine logistische Regression mit dem Ärgeranstieg (Differenz $t_2 - t_1$ auf der Stimmungsskala "Ärger") als einzigem Prädiktor ergibt ein positives Regressionsgewicht, das allerdings nicht signifikant ist: $b = .51$ ($Wald = 2.27$; $p = .11$). Demnach steigt die Wahrscheinlichkeit, Rache zu üben, mit jeder Einheit auf der Ärgerdifferenz-Variablen um den Faktor 1.66. Unter Hinzunahme der Prädiktoren Zielzentralität und Erfolgswahrscheinlichkeit hingegen verliert der Ärgeranstieg an prädiktiver Stärke und wird negativ, $b = -.09$ ($Wald = 0.03$; $p = .86$).

5.4. Diskussion

In der vorliegenden Studie wurde versucht, die Erfolgswahrscheinlichkeit einer Racheaktion objektiv zu manipulieren. Dies ist nicht gelungen, weshalb der Nutzen dieser Studie und die Interpretierbarkeit der Befunde eingeschränkt sind. Rache wurde hier definiert als eine Aktion, die dem ursprünglichen "Täter" in der nächsten Spielrunde indirekt zum Schaden gereichen würde: Durch die Investition von zwei Spiellosen konnten die Vpn erreichen, dass die nachfolgende Vp über die mangelnde Vertrauenswürdigkeit des Gegenspielers informiert ist. Die Annahme war, dass diese Information dazu führen würde, dass sich der Nachfolgespieler nicht so leicht "übers Ohr hauen" ließe wie die echte Versuchsperson, sondern eher zu ihren eigenen Gunsten (und damit zu Ungunsten des Gegenspielers, des "Täters") agieren würde. Das dieser Aktion zugrunde liegende Ziel bestand darin, ein wiederholtes unfaires Agieren des Gegenspielers in einer nachfolgenden Spielrunde zu verhindern und einer weiteren Anhäufung gewonnener Lose Einhalt zu gebieten.

Für beide Operationalisierungen, der Racheaktion und dem (latenten) Racheziel, gilt, dass sie relativ unscharf sind. Ob die Racheaktion wirkungsvoll sein kann, ist abhängig von mehreren Zwischenschritten: Selbst wenn die echte Vp ihre Lose für die Weitergabe ihrer Vertrauenswürdigkeitseinschätzung investiert, ist noch ungewiss, ob die nachfolgende Vp von dieser Information Gebrauch machen würde. Selbst wenn diese – gegen 2 € "Gebühr" – die Information lesen würde, wäre noch nicht sicher, ob sie sie richtig verstehen oder glauben würde. Selbst wenn das der Fall wäre, wäre noch nicht sicher, ob sich dieses Wissen in ihrem Spielverhalten niederschlagen würde, und selbst dann könnte sich für den "Täter" noch eine Situation ergeben, die ihn als Gewinner aus der Spielrunde hervorgehen lassen würde.

Eine unmittelbarere, direktere Form der Rache wäre in diesem Fall sicherlich hilfreicher gewesen. Beispielsweise hätte man – sensu Fehr und Gächter (2002) – an die Erteilung von Strafpunkten denken können. Ziel war jedoch, das Experiment so zu konstruieren, dass die Erfolgswahrscheinlichkeit einer Racheaktion grundsätzlich vage gehalten werden und erst durch eine gezielte Zusatzinformation objektiv manipuliert werden kann. Darüber hinaus sollte die Racheoption weder sozial unerwünscht erscheinen noch einen zu starken situativen Aufforderungscharakter besitzen. Dies ist zumindest offensichtlich gelungen: Immerhin beträgt der Anteil derjenigen, die sich für die Weitergabe der Vertrauenswürdigkeitseinschätzung entschieden haben, insgesamt 45%. Für zukünftige Studien ist die hier im Speziellen verwendete Reaktionsform j-

doch nicht zu empfehlen. Aufgrund dessen lassen die Effekte, die für diese abhängige Variable berichtet werden, nur eingeschränkt valide Schlussfolgerungen zu.

Rache wird mit größerer Wahrscheinlichkeit von Personen mit hoher Sozialer Verantwortung geübt. Dies widerspricht zum einen Hypothese 1.1., aber auch den Befunden von Batson et al. (2000) sowie den Ergebnissen aus Studie 1. Allerdings hat die Racheaktion, wie sie hier konstruiert wurde, eine besondere prosoziale Bedeutung: Rache bestand darin, den nachfolgenden Spieler vor dem "Täter" zu warnen. Dies ist in erster Linie ein sozial verantwortlicher Akt: Unschuldige Personen können vor negativen Ereignissen bewahrt werden, Schlimmeres kann verhindert werden. Erst mittelbar impliziert dieses Vorgehen eine Schädigung des "Täters". Es ist von daher nicht verwunderlich, dass sozial verantwortungsvolle Menschen eher zu der Überzeugung gelangen, dass es eine moralische Pflicht sei, zwei Euro für diesen Zweck zu investieren. Für diese Interpretation spricht auch die signifikante positive Korrelation zwischen Sozialer Verantwortung und der Zielzentralität.

Man könnte sich nun die Frage stellen, ob dies dann überhaupt noch als Racheaktion verstanden werden darf. Im Sinne von Tripp und Bies (1997; Bies & Tripp, 1998) wird hier argumentiert: ja, Rache muss nicht unbedingt vorrangig destruktiv sein. Die hier gewählte Konstruktion mag künstlich anmuten, aber sie erfüllt die wesentlichen Kriterien einer Racheaktion. Sie erfolgt auf eine ungerechte Schädigung (genauer: einen Angriff auf identitätsrelevante Werte des Geschädigten), sie ist eine Reaktion auf diesen Angriff und bedient ein Ziel, das sich im weitesten Sinne unter die Prinzipien retributiver Gerechtigkeit, nämlich Ausgleich und Wiederherstellung, subsumieren lässt. Sie betrifft den "Täter" (zumindest indirekt) und fügt ihm (ebenfalls indirekt) einen Schaden zu. Dennoch lässt sich argumentieren, dass es bessere, direktere Formen der Rache gegeben hätte, die diese Kriterien ebenfalls bedient hätten.

Frage 1 im Abschlussfragebogen betraf die Bereitschaft, weitere Lose für die Weitergabe der Verantwortlichkeitseinschätzung zu investieren. Die Antwortratings auf diesem Item waren erwartungsgemäß mit GUO und GUT hoch negativ korreliert: Personen, die von der Racheaktion Gebrauch gemacht haben, sind zu einer weiteren Investition eigener Ressourcen dann *weniger* bereit, wenn sie daran glauben, dass eines Tages alle Opfer entschädigt und alle Täter bestraft werden. Möglicherweise wurde gerade in diesem Item das zentrale Argument dafür erfasst, dass Personen mit einem starken Glauben an ultimative Gerechtigkeit weniger Rache üben: Die Überzeugung, dass irgendwann jeder bekommen wird, was er verdient, geht nicht mit einer prinzipiellen Ablehnung gegenüber retributiven Reaktionen einher; vielmehr scheint es im Einklang mit dieser Überzeugung aber nicht nötig zu sein, für solche Reaktionen Opfer zu bringen.

Interessant ist der Befund, dass GIM signifikant positiv mit der Erfolgswahrscheinlichkeit korreliert ist: Offensichtlich glauben Personen mit einem starken Glauben an immanente Gerechtigkeit eher daran, dass ihre Vertrauenswürdigkeitseinschätzung das nachfolgende Spiel beeinflussen wird. Diese Frage indiziert mehr als lediglich die Erwartung bezüglich des Erfolgs einer Racheaktion; sie indiziert auch das Vertrauen darauf, dass alle Ereignisse und Weichen, die zwischen der nun zu treffenden "Rache"-Entscheidung und dem nachfolgenden Spiel liegen, günstig ausfallen und ihre Wirkung nicht verfehlen werden. Worin diese Wirkung genau besteht, wurde in der Formulierung der Frage offen gelassen. Möglicherweise ist das Item daher zwar auf der einen Seite eine unscharfe Operationalisierung für das Konstrukt Erfolgserwartung, andererseits findet sich gerade in der Unschärfe ein Aspekt des Glaubens an eine gerechte Welt wieder, nämlich des Vertrauens darauf, dass schließlich "etwas passieren" wird, das im Sinne einer Re-Balancierung zu verstehen ist (Lerner, 1980; vgl. auch Krampen, 2000).

Hinsichtlich der Hypothese, dass die Rachewahrscheinlichkeit durch das Produkt aus Erfolgserwartung und Zielzentralität prädiziert wird, kann aus den Ergebnissen geschlossen werden, dass die Effekte zwar hinsichtlich ihres Vorzeichens erwartungskonform sind, allerdings wird lediglich der Haupteffekt Zielzentralität signifikant: Unabhängig von der Erfolgswahrscheinlichkeit investierten die Vpn dann ihre zwei Extralose, wenn es ihnen wichtig war, dass der Nachfolgespieler über den Gegenspieler informiert ist. Dies sollten sie schon aus Gründen der Selbstkonsistenz tun. Über das Zutreffen von Hypothese 2 kann mit diesem Befund keine Aussage getroffen werden.

Auch die Hypothese, dass GIM in Interaktion mit der Erfolgswahrscheinlichkeit valide Prädiktoren einer Racheentscheidung sind, kann nicht beantwortet werden, da die entsprechenden Effekte nicht signifikant sind.

Zu beachten ist weiterhin, dass es nicht gelungen zu sein scheint, mit der hier konstruierten Provokationssituation substanzielle Ärgerreaktionen ausgelöst zu haben. Zwar war der Ärgeranstieg im Durchschnitt statistisch bedeutsam, aber selbst nach der Provokation betrug der Mittelwert auf der Ärger-Skala nur 0.73 (auf einer Skala, die von 0 bis 5 reichen konnte). Ob es sich hier um eine Antworttendenz, um einen Stichprobeneffekt oder lediglich um die Tatsache handelt, dass es wirklich nicht gelungen ist, bei den Probanden Ärger auszulösen, sei im Moment noch dahingestellt. Für die Eignung des Szenarios sprechen die Befunde von Fehr und Gächter (2002), die starke Ärgereffekte bei ihren Vpn beobachten konnten. Zur Frage der Evozierung und der Messung von Ärger in Laborsituationen wird in der Diskussion zu Studie 4 sowie in Kapitel 8 noch einiges zu sagen sein.

Ingesamt muss man zu dem Schluss gelangen, dass die Schwierigkeiten und Mängel hinsichtlich der empirischen Umsetzung der zentralen Konstrukte – Racheaktion, Racheziel, Rachewahrscheinlichkeit – in dieser Studie zu groß waren, als dass man die aus ihr gewonnenen Daten als wertvolle Hinweise auf ein Zutreffen der Hypothesen 1 und 2 auffassen könnte. Zwar ist die Idee einer objektiven Manipulation der Erfolgswahrscheinlichkeit prinzipiell nützlich und richtig, allerdings sollte in nachfolgenden Untersuchungen auf eine klarere Operationalisierung dieser Variablen geachtet werden: Möglicherweise ist die Vorgabe einer Wahrscheinlichkeit ein für die Vpn zu wenig greifbares Detail. Auch wäre es möglich, dass die subjektive Bedeutung der gewählten Abstufungen (20/50/80%) nicht der gleichen "psychologischen Metrik" wie eine Prozentskala folgt. In diesen Fällen müssten direktere und unmissverständlichere Informationen verwendet werden. Möglicherweise war die hier gewählte Abfrage der Erfolgs- bzw. Instrumentalitätserwartung auch zu stark von interindividuell variierenden Faktoren (z.B. generalisierten Erfolgserwartungen) beeinflusst (Krampen, 2000). Dies dürfte in systematisch in jenen Situationen der Fall sein, die für das Individuum neu oder schlecht strukturierbar sind ("schwache Situationen" sensu Krampen, 2000). Dementsprechend müsste in Folgestudien auf eine bessere Strukturierbarkeit der Situation (d.h. der zu erwartenden Handlungsfolgen) sowie auf eine stärkere experimentelle Manipulation der Erfolgserwartung geachtet werden.

Darüber hinaus wäre es möglich, dass die Vpn der Information – die relativ spät im Verlauf des Experimentes gegeben wurde – einfach keine Beachtung geschenkt haben. Da die Information unterhalb der Darstellung der beiden Entscheidungsmöglichkeiten (Extra-Lose selbst behalten vs. investieren) platziert war, könnte es sein, dass die Entscheidung der Vpn schon gefällt war, bevor sie zu der zentralen Instruktion bezüglich der Erfolgswahrscheinlichkeit gelangten.

Unabhängig von diesen Verbesserungen hinsichtlich der Operationalisierung von Erfolgswahrscheinlichkeit sollte in weiteren Untersuchungen auch die Racheaktion so konstruiert werden, dass sie unmittelbarer mit einer Schädigung des "Täters" einhergeht und dass das gerechtigkeitsbezogene Ziel, das dieser Aktion zugrunde liegen soll, eindeutiger und salienter für die Vpn ist. Insbesondere müsste darauf geachtet werden, dass das Item zur Erfassung der Zielzentralität sich stärker auf die Handlungswirkung und nicht allein auf das Handlungsergebnis bezieht (vgl. die Unterscheidung von Vroom, 1964).

6. Studie 3

6.1. Empirische Hypothesen

Mit dieser Studie sollen die folgenden vier der in Kapitel 2 entwickelten inhaltlichen Hypothesen überprüft werden:

4. Eine erfolgreich ausgeführte Racheaktion reduziert Ärger- und Empörungsemotionen, erhöht Zufriedenheit und Genugtuung, hat positive Einflüsse auf selbstwertbezogene Kognitionen und Emotionen und geht mit der Wahrnehmung wiederhergestellter Gerechtigkeit einher.
- 5.1. Muss der Rächer feststellen, dass seine Racheaktion nicht zum gewünschten Erfolg geführt hat, empfindet er Hilflosigkeit, Ärger und Frustration; darüber hinaus hat dieses Ereignis negative Effekte auf selbstwertbezogene Kognitionen und Emotionen sowie auf die Wahrnehmung wiederhergestellter Gerechtigkeit.
- 5.2. Die Stärke dieser aversiven Emotionen ist noch größer als die Wahrnehmung, dass (a) von vornherein gar keine Handlungsalternative zur Verfügung stand, oder dass (b) eine verfügbare Handlungsalternative zu unattraktiv (im Sinne einer ungünstigen Kosten-Nutzen-Relation) war, als dass es sich gelohnt hätte, sie auszuführen.
7. Die Beobachtung eines schicksalhaften Widerfahrnisses zu Schaden des "Täters" reduziert auf Seiten des "Opfers" Ärger- und Empörungsemotionen, erhöht Zufriedenheit und Genugtuung und geht mit der Wahrnehmung wiederhergestellter Gerechtigkeit einher. Dieser Effekt wird durch den Glauben an immanente Gerechtigkeit positiv moderiert.

Im Zusammenhang mit Hypothese 7 mag eine Präzisierung dahingehend sinnvoll sein, welcher Art ein solches "schicksalhaftes Ereignis" sein sollte. Darauf wurde in Kapitel 2 nur im Zusammenhang mit dem Aspekt der Verdientheit generell eingegangen. Es stellt sich allerdings die Frage, inwiefern ein Schicksalsschlag in mehr oder weniger starkem inhaltlichen Zusammenhang mit der ursprünglichen ungerechten Tat stehen muss, um als verdient und "erfolgreich" wahrgenommen zu werden.

In den Arbeiten von Feather (1996a, 1996b, 1999, Feather & Dawson, 1998; Feather & Sherman, 2002) wiesen die Ereignisse ("*Outcomes*") stets eine klare inhaltliche Bezo-genheit zur vorangegangenen Tat auf: Eine Person bemüht sich um einen Arbeitsplatz und erhält diesen (oder nicht); ein Schüler strengt sich in der Schule an und erhält eine

gute (oder schlechte) Note; ein Bösewicht verübt eine kriminelle Tat und wird dafür mehr oder weniger hart bestraft usw. Die "Outcomes" sind stets auf die Tat bezogen. Interessant wäre die Frage, wie weit man diese Bezogenheit auseinander strecken kann, d.h. wie "unbezogen" ein Ereignis auf die Tat sein kann, damit es noch als kontingent wahrgenommen wird (vgl. auch das Konzept der "immanenten Gerechtigkeit" von Piaget, 1932/1983; Abschnitt 2.4.3.).

Grundsätzlich scheint es so zu sein, dass diese "Unbezogenheit" sogar bei Erwachsenen noch relativ groß sein kann: Im Zusammenhang mit der Erforschung des "*blaming the victim*"-Phänomens wurde wiederholt gezeigt, dass die motivierte Wahrnehmung einer Kontingenz zwischen Glück und Güte bzw. zwischen Pech und Schlechtigkeit (sensu Heider, 1977) das Ergebnis einer kognitiven Konstruktion ist. Selbst wenn die beurteilende Person über das Opfer eines unverdienten Schicksalsschlages und dessen vorangegangenes Verhalten überhaupt nichts weiß, beurteilt sie das ihm Widerfahrene eher als verdient (Lerner, 1965, 1977, 1980). Menschen scheinen demnach sowohl in der Lage als auch bestrebt zu sein, Kontingenzen zwischen objektiv völlig unzusammenhängenden Ereignissen wahrzunehmen bzw. diese Kontingenzen ohne einen objektiven Anhaltspunkt (sozusagen in Form einer "guten Gestalt") zu konstruieren. Eine konservative Ableitung aus der Annahme, dass Schicksalsschläge als eine Form stellvertretender Gerechtigkeit angesehen werden, lautet daher: Jeder Form von Unglück, die dem ursprünglichen Täter widerfährt, wird ein Sinn und eine Richtung unterstellt: Die "gerechte Instanz" stellt – stellvertretend für das Opfer, dem ggf. die Hände gebunden sind – Gerechtigkeit wieder her. Dies ist auch dann der Fall, wenn der Schicksalsschlag objektiv nichts mehr mit der ursprünglichen Tat zu tun haben kann.

Andererseits wäre denkbar, dass das "Opfer" nur dann Zufriedenheit, Genugtuung und Zuversicht erlebt, wenn dem "Täter" etwas widerfährt, das einen direkten Bezug zu seinem Verhalten bzw. seiner Tat aufweist. Für diese Argumentation spricht etwa, dass die – zumindest qualitative – Verhältnismäßigkeit zwischen der Tat und dem Widerfahrnis größer ist, wenn beide aus dem gleichen Inhaltsbereich stammen, so etwa bei einem Studenten, der aus Eigennutz Seiten aus den Büchern seiner Kommilitonen reißt und dessen eigene Bücher eines Tages plötzlich in eine Matschpfütze fallen und daraufhin unlesbar werden. Hier ist die Verhältnismäßigkeit zwischen Tat und Widerfahrnis jedenfalls offensichtlicher als wenn jener Kommilitone beispielsweise in einen Autounfall verwickelt wird. Des weiteren mag die Hoffnung, dass das Widerfahrnis dem "Täter" für die Zukunft eine Lehre gewesen ist, stärker ausgeprägt (und auch berechtigter) sein, wenn es tatbezogen ist: Ein Arbeitskollege, der sich aufgrund eines Computerabsturzes während einer wichtigen Präsentation blamiert, wird vielleicht in Zukunft von seiner

Neigung, Kollegen in ähnlichen Situationen durch spöttische Bemerkungen bloßzustellen, absehen, denn dieses Widerfahrnis hat eher den Charakter einer "Lektion" als beispielsweise ein Autounfall.

In der vorliegenden Untersuchung sollen daher explorativ zwei Arten schicksalhafter Widerfahrnisse verglichen werden, nämlich solche mit und solche ohne einen inhaltlichen Bezug zur Tat. Konkret soll in Bezug auf Hypothese 7 getestet werden, ob nur das Widerfahrnis mit direktem Tatbezug oder aber beide Arten von Widerfahrnissen zu den erwarteten Effekten, d.h. zu Zufriedenheit, Zuversicht, erhöhtem Selbstwert und erhöhtem Glauben an eine gerechte Welt, führen.

Eine weitere Präzisierung von Hypothese 7 betrifft die Rolle des Gerechte-Welt-Glaubens als *abhängige* Variable. In Kapitel 2 wurde argumentiert, dass ein wahrgenommener Schicksalsschlag zu Lasten des "Täters" zwar den Glauben daran bestärkt, dass es auf der Welt gut und gerecht zugehe (immanente Gerechtigkeit sensu Maes, 1995), dass aber andererseits der Gerechte-Welt-Glaube im Sinne einer illusionären Hoffnung dann höher sein sollte, wenn es gerade *keinen* gerechten Ausgleich für die Tat gab. Gerade die Befürchtung, dass die Tat ungesühnt und ungerächt bleiben wird bzw. bleiben könnte, sollte mit einer verstärkten Investition in die Hoffnung einhergehen, dass dem "Täter" spätestens am jüngsten Tag Gerechtes widerfahren werde (Maes, 1994). Dies müsste sich in einer Erhöhung auf den Scores jener Items widerspiegeln, die einen Glauben an ultimative Gerechtigkeit (bzw. die Hoffnung darauf) indizieren. Bezüglich Hypothese 7 werden daher in der vorliegenden Studie die folgenden differenzierteren Annahmen getroffen:

- Die Wahrnehmung wiederhergestellter Gerechtigkeit aufgrund eines beobachteten Schicksalsschlages zu Lasten des "Täters" schlägt sich in Aussagen nieder, in denen es um die Wiederherstellung von Gerechtigkeit im Sinne einer immanenten moralischen Balance geht. Diese Balanciertheit wird in der vorliegenden Studie durch zwei Aspekte zu erfassen versucht, (1) die Wahrnehmung eines gerechten, zufriedenstellenden Abschlusses der Ungerechtigkeitsepisode und (2) den Glauben an positive Folgeeffekte in dem Sinne, dass der Täter sich in Zukunft nicht mehr so verhalten werden wird.
- Bleibt eine Ungerechtigkeitsepisode dagegen ungesühnt (weil keine Rache geübt wurde oder geübt werden konnte und weil es keinen beobachteten Schicksalsschlag gab), so erhöht sich zwar nicht die *Wahrnehmung* wiederhergestellter Gerechtigkeit, wohl aber die *Hoffnung* auf ultimative Gerechtigkeit. Dies schlägt sich in einer

Erhöhung der Scores jener Items wieder, die den Aspekt der illusionären Überzeugung des Gerechte-Welt-Glaubens indizieren.

Beide Präzisierungen werden in der vorliegenden Studie überprüft.

Hypothese 7 nimmt ferner an, dass die positiven Konsequenzen eines beobachteten Schicksalsschlages zu Lasten des "Täters" durch den individuellen Glauben an immanente Gerechtigkeit (GIM) moderiert wird. In der vorliegenden Studie war es jedoch nicht möglich, GIM-Scores gleichzeitig mit der Studie zu erfassen. Dieser Teil der Hypothese kann daher nicht mit Studie 3 abgedeckt werden; er wird allerdings in Studie 4 aufgegriffen.

6.2. Methodische Umsetzung

Die vorliegende Studie arbeitet mit den in Abschnitt 3.1.1. (vgl. Tabelle 3.1.) dargestellten Alltags-Vignetten. Die vollständigen Texte der Vignetten sind in Anhang (C) zu finden. Da sich die vier hier zu überprüfenden Hypothesen insbesondere auf die Konsequenzen einer Rachehandlung bzw. eines Schicksalsschlages zu Lasten des "Täters" beziehen, wurden die in den Vignetten beschriebenen Situationen gestuft präsentiert: Zunächst erfolgte eine Beschreibung der "Tat", d.h. der Provokationssituation, von der angenommen wird, dass sie bei den Versuchspersonen, welche sich in die Rolle des "Opfers" hineinversetzen sollten, typischerweise Ungerechtigkeitskognitionen und -emotionen sowie ein Rachebedürfnis auslösen wird. Ob und wie stark dies der Fall ist, wird direkt nach der Darbietung gemessen. Anschließend werden – in Abhängigkeit von der experimentellen Bedingung – unterschiedliche Ausgänge der Situation präsentiert. Die Reaktionen auf diese Ausgänge stellen die zentralen abhängigen Variablen dar. Sie sollen im folgenden Abschnitt näher beschrieben werden.

6.2.1. Ablauf der Untersuchung

Die Untersuchung fand in Form einer Online-Studie via Internet statt¹. Über eine zentrale Seite auf dem Server der Abteilung Sozialpsychologie an der Universität Trier gelangten die Teilnehmer zur Startseite der Untersuchung. Abbildung 6.1. zeigt einen Screenshot dieser Startseite.

¹ Für die notwendigen technischen Programmierarbeiten bin ich insbesondere Sven Kielmann und Joachim Schroer zu Dank verpflichtet.

Liebe Teilnehmerin, lieber Teilnehmer!

Herzlichen Dank, dass Sie sich bereit erklärt haben, im Rahmen dieser sozialpsychologischen Studie einige Fragen zu beantworten. Wir werden Ihnen im Folgenden einige alltägliche Situationen schildern, die Ihnen passieren könnten oder vielleicht schon einmal passiert sind. Bitte lesen Sie sich die Situationen genau durch und stellen Sie sich vor, das Beschriebene sei Ihnen tatsächlich passiert. Beantworten Sie dann die Fragen, die Ihnen im Anschluss dargeboten werden.

Klicken Sie dazu mit der Maus in das Feld, das Ihrer Meinung nach am ehesten zutrifft. Hier sehen Sie ein Beispiel:

Wie gut können Sie sich in diese Situation hinein versetzen? überhaupt nicht sehr gut

Wenn sie in das Feld ganz links klicken, bedeutet das dabei also immer, das sie der Frage überhaupt nicht zustimmen bzw. die Aussage für völlig unzutreffend halten. Das Feld ganz rechts bedeutet, dass sie die Frage eindeutig bejahen bzw. der Aussage voll und ganz zustimmen.

Wenn Sie alle Fragen beantwortet haben, klicken Sie bitte auf "Weiter". Sodann öffnet sich eine neue Seite, auf der Sie erfahren, wie es weiter geht.

Beachten Sie bitte: Wir sind an Ihrer persönlichen, ehrlichen Meinung interessiert. Die Auswertung Ihrer Antworten wird absolut anonym sein. Antworten Sie daher also ganz spontan und ehrlich.

Und nun viel Spaß mit der folgenden Untersuchung.

Weiter >

Abbildung 6.1.: Screenshot der Startseite des Internet-Experiments

Auf der folgenden Seite wurden zunächst einige persönliche Angaben (Alter, Geschlecht, Beruf bzw. Studienfach) abgefragt. Darüber hinaus konnten die Teilnehmer ihre E-Mail-Adresse hinterlegen, sofern sie über weitere Experimente unterrichtet werden wollten. Schließlich wurden die Teilnehmer gefragt, aus welchem Inhaltsbereich die nun folgende Vignette stammen sollte. Damit wurde versucht, die Alltagsnähe und dadurch die Involviertheit der Probanden in die geschilderte Situation zu erhöhen. Die Frage wurde wie folgt eingeleitet:

Im Folgenden geht es darum, wie Sie in einer alltäglichen Situation reagieren würden. Um es Ihnen zu erleichtern, sich in die geschilderte Situation hineinzuversetzen, können Sie sich nun einen Themenbereich aussuchen, der für Sie persönlich eine wichtige Rolle spielt.

Die Probanden wurden nun gebeten, sich für einen der folgenden fünf Inhaltsbereiche zu entscheiden. In Abhängigkeit von ihrer Entscheidung wurden sie zu einem der sieben Szenarien weitergeleitet. Die Inhaltsbereiche "Arbeit" und "Persönliche Bekanntschaften" wurden jeweils durch zwei Szenarien abgedeckt; hier entschied der Zufall, welchem Szenario man zugeteilt wurde.

- Arbeit ⇒ "Demütigung durch Vorgesetzten" oder "Mobbing durch Kollegen"
- Studium ⇒ "Egoistischer, unloyaler Kommilitone"
- Straßenverkehr ⇒ "Unverschämtes Überholmanöver im Straßenverkehr"
- Dienstleistungen ⇒ "Vordrängeln in der Warteschlange"
- Bekanntschaften ⇒ "Erschleichen eigener Vorteile" oder "Verrat durch Bekannten"

Auf der darauffolgenden Seite wurde den Probanden das Szenario präsentiert. Die Provokationssituation wurde durch das eindeutig ungerechte und absichtlich schädigende Verhalten eines konkreten "Täters" ausgelöst, wobei darauf geachtet wurde, dass dieser Täter das gleiche Geschlecht hatte wie der Teilnehmer selbst. Anschließend sollten die Probanden beantworten, ob sie diese oder eine ähnliche Situation bereits einmal erlebt hatten; weiterhin sollten sie einschätzen, wie bekannt ihnen diese Szene vorkommt (0/"*völlig unbekannt*" bis 5/"*sehr bekannt*") und wie gut sie sich in die Situation hineinversetzen können (0/"*überhaupt nicht*" bis 5/"*sehr gut*").

Auf der folgenden Seite wurden Ungerechtigkeitsreaktionen abgefragt. Die Items waren auf den jeweiligen Inhaltsbereich der Vignette abgestimmt; ihr allgemeiner Wortlaut war wie folgt:

- Verhaltensbewertung (kognitiv):
 - "*Ich finde es ungerecht, wie sich* [mein Kollege/meine Nachbarin/...] *verhält.*"
 - "*Das Verhalten* [meines Kollegen/meiner Nachbarin/...] *verstößt eindeutig gegen die Regeln der Fairness.*"
 - "*Ich finde das Verhalten* [meines Kollegen/meiner Nachbarin/...] *empörend.*"
- Ärger und Empörung (emotional):
 - "*Ich bin verärgert über das Verhalten* [meines Kollegen/meiner Nachbarin/...]."
 - "*Das Verhalten* [meines Kollegen/meiner Nachbarin/...] *macht mich wütend.*"
 - "*Was* [mein Kollege/meine Nachbarin/...] *gemacht hat, beschäftigt mich nicht weiter.*" (invers)
- Vergeltungswunsch (handlungsbezogen):
 - "*Ich hätte Lust, es* [meinem Kollegen/meiner Nachbarin/...] *heimzuzahlen*"
 - "*Ich werde dafür sorgen, dass* [mein Kollege/meine Nachbarin/...] *bekommt, was* [er/sie] *verdient.*"
 - "*Was* [mein Kollege/meine Nachbarin/...] *gemacht hat, kann ich nicht auf mir sitzen lassen.*"

Diese Items sollten jeweils auf einer Skala von 0 ("*trifft überhaupt nicht zu*") bis 5 ("*trifft voll und ganz zu*") auf ihre subjektive Zustimmung hin beurteilt werden.

Mit dem Satz "*Klicken Sie nun auf 'Weiter', um zu erfahren, was als nächstes passiert*" wurde der zweite Teil der Szenarienbeschreibung eingeleitet, in welchem der Ausgang der Situation in Abhängigkeit von der experimentellen Bedingung präsentiert wurde. Dabei wurden folgende Alternativen berücksichtigt:

- ob den Probanden die Möglichkeit zur Ausführung einer Racheaktion gegeben wird oder nicht,
- ob die Probanden diese Möglichkeit nutzen (pro-Entscheidung) oder nicht (contra-Entscheidung),
- ob die Racheaktion (im Falle einer pro-Entscheidung) erfolgreich ist oder nicht,
- ob der "Täter" (im Falle einer contra-Entscheidung oder wenn keine Racheoption gegeben war) einen Schicksalsschlag erleidet oder nicht,
- ob dieser Schicksalsschlag einen inhaltlichen Bezug zur Tat aufweist oder nicht.

Tabelle 6.1. zeigt die Kombination dieser Möglichkeiten, die in insgesamt sieben verschiedenen experimentellen Bedingungen resultierten. Diese Bedingungen sind mit dreistelligen Kennziffern versehen. Die erste der drei Ziffern deutet an, ob eine Racheoption gegeben war (= 1) oder nicht (= 2), die zweite Ziffer indiziert, ob sich der Teilnehmer für (= 1) oder gegen (= 2) die Racheoption entschieden hat, und die dritte Ziffer indiziert den jeweiligen Ausgang des Szenarios.

Tabelle 6.1.: Überblick über die sieben experimentellen Bedingungen (d.h. alternativen Ausgänge der Szenarien)

Racheoption gegeben				Racheoption <i>nicht</i> gegeben		
pro-Entscheidung		contra-Entscheidung		Unglück <i>ohne</i> Tatbezug	Unglück <i>mit</i> Tatbezug	nichts passiert
Rache erfolgreich	Rache <i>nicht</i> erfolgreich	Unglück (ohne Tatbezug)	nichts passiert			
111	112	121	122	201	202	203

Es wurde per Zufall entschieden, ob den Probanden eine Racheoption gegeben wurde oder nicht, und welchen Ausgang das jeweilige Szenario nehmen würde. Falls die Probanden eine Rachemöglichkeit hatten, mussten sie sich entweder für oder gegen diese entscheiden. Als "erfolgreich" wurde eine Racheaktion dann bezeichnet, wenn tatsächlich genau das Ziel erreicht wurde, das in der Handlung selbst intendiert war. Dieses Ziel implizierte stets einen gewissen Schaden für den "Täter" sowie – falls möglich – eine Revidierung der durch die Tat unerlaubt erzielten Vorteile.

Stand dem "Opfer" keine Racheoption zur Verfügung oder entschied es sich gegen die Ausführung einer solchen, endete das Szenario in den Bedingungen 121, 201 und 202 damit, dass dem "Täter" ein Schicksalsschlag widerfuhr. Dabei wurde zwischen einem Schicksalsschlag mit Tatbezug und einem Schicksalsschlag ohne Tatbezug unterschieden (siehe Anhang C). In den Bedingungen 122 und 203 endete das Szenario damit, dass nichts weiteres passierte ("Kontrollbedingung").

Auf den beiden nun folgenden und abschließenden Seiten wurden emotionale und kognitive Reaktionen auf den jeweiligen Ausgang der Situation erhoben. Hinsichtlich emotionaler Reaktionen wurden die Probanden gebeten, auf einer Skala von 0 (*"überhaupt nicht"*) bis 5 (*"sehr intensiv"*) anzugeben, wie stark sie aus der Sicht des Hauptakteurs in der Situation, d.h. des "Opfers", jeweils Erleichterung, Zufriedenheit, Genugtuung, Ärger, Empörung, Wut, Verunsicherung, Frustration und Enttäuschung erleben würden. Hinsichtlich kognitiver Bewertungen wurden Items vorgegeben, denen auf einer sechsstufigen Skala (von 0/*"trifft überhaupt nicht zu"* bis 5/*"trifft voll und ganz zu"*) jeweils mehr oder weniger zugestimmt werden sollte. Die zu erfassenden Konstrukte und die dazugehörigen Items werden im Folgenden aufgelistet:

- Wiederhergestellte (immanente) Gerechtigkeit I – Verdientheit, "gute Gestalt", positiver Abschluss:
 - *"Letztendlich hat jeder bekommen, was er verdient."*
 - *"Ich kann mit der ganzen Geschichte abschließen."*
 - *"Die ganze Sache hat sich insgesamt zu meiner Zufriedenheit entwickelt."*
- Wiederhergestellte (immanente) Gerechtigkeit II – Zuversicht, positive Konsequenzen im Sinne einer dauerhaften Verhaltensveränderung des "Täters":
 - *"Ich glaube, so etwas wird [mein Kollege/meine Nachbarin/...] so schnell nicht wieder tun."*
 - *"[Mein Kollege/Meine Nachbarin/...] wird gemerkt haben, dass man sich nicht so verhalten sollte."*
- Gerechte-Welt-Glaube im Sinne einer illusionären Überzeugung:
 - *"Ich finde, dass es auf der Welt im Allgemeinen gerecht zugeht."*
 - *"Ich bin zuversichtlich, dass immer wieder die Gerechtigkeit in der Welt die Oberhand gewinnt."*
 - *"Ich glaube, dass die Leute im Großen und Ganzen das bekommen, was ihnen gerechterweise zusteht."*
 - *"Wer anderen ein Leid zufügt, wird eines Tages dafür büßen müssen."*

– Selbstwertbezogene Kognitionen und Emotionen:

- *"Ich bin stolz auf mich."*
- *"Ich kann mir auf die Schulter klopfen."*
- *"Ich bin mit mir selbst zufrieden"*

Bei den Items zum Gerechte-Welt-Glaube wurden drei Items der "Allgemeinen Gerechte-Welt-Skala" von Dalbert et al. (1987) sowie ein Item der Skala "Glaube an ultimative Täterbestrafung" von Maes (1995; Schmitt et al., 1997) ausgewählt. Von den drei ausgewählten Items der GWG-Skala von Dalbert et al. (1987) war aus dem Datenpool, aus dem die gerechtigkeitsbezogenen Dispositionen zur Verfügung standen (vgl. Kapitel 3.3.) bekannt, dass sie hoch mit der Facette "Glaube an ultimative Gerechtigkeit" korrelierten ($\bar{r} = .39$). Sie sind dennoch allgemein formuliert, d.h. nicht – wie die GUT-Skala von Maes (1995) – spezifisch auf Täterbestrafung gemünzt. Die Items stellen daher eine geeignete Operationalisierung des Gerechte-Welt-Glaubens als illusionäre Überzeugung dar.

Nachdem die Teilnehmer die neun Emotions- und die zwölf Bewertungs-Items beantwortet hatten, öffnete sich eine neue Seite, die den Abschluss der Untersuchung ankündigte. Die Teilnehmer wurden ermutigt, dem Untersuchungsleiter via E-Mail Fragen, Kommentare und Kritik an der Untersuchung zukommen zu lassen. Durch Klicken eines "Weiter"-Buttons gelangten sie wieder zur Homepage der Abteilung Sozialpsychologie.

6.2.2. Stichprobe

Ankündigungen und Einladungen, an der Online-Studie teilzunehmen, wurden an verschiedenen Stellen verteilt. Alle Studierenden der Universität Trier wurden per E-Mail-Verteiler auf die Studie aufmerksam gemacht. Auf den Homepages zahlreicher deutscher psychologischer Institute wurde ein Link auf die Startseite der Untersuchung eingerichtet. Die Untersuchung wurde zudem im Forum "Psychologische Onlineforschung" (www.psychologie-onlineforschung.de) publik gemacht. Insgesamt war die Seite elf Wochen lang (14.05.2003 – 01.08.2003) online. In dieser Zeit wurden insgesamt 1488 Zugriffe auf die Startseite registriert, wobei nur in 87.4% der Fälle ($N = 1300$) tatsächlich mit der Beantwortung der Fragen begonnen wurde. Weitere 264 Fälle mussten ausgeschlossen werden, da entweder die Beantwortung der Fragen während der Studie abgebrochen wurde oder die Bearbeitungszeit der Items unverhältnismäßig lang war, d.h. wenn für die Gesamtbearbeitung aller Items mehr als eine Stunde benötigt wurde.

Insgesamt können Daten von 1036 Probanden ausgewertet werden, davon 661 Frauen (63.8%) und 375 Männern. Die Stichprobe besteht zu 76% ($N = 787$) aus Studierenden verschiedenster Fachbereiche, davon 278 (35.3%) aus dem Fach Psychologie. Häufungen einer bestimmten Berufssparte gab es ansonsten nicht, allerdings sind Teilnehmer mit Hochschulabschluss gegenüber anderen deutlich überrepräsentiert: Inklusive der Studierenden beträgt der Anteil jener, deren Berufsangabe ein abgeschlossenes Hochschulstudium voraussetzt, insgesamt 81%. Die Eigenschaften der Stichprobe sind damit wohl darauf zurückzuführen, dass die Studie vor allem im Kontext von Universitäten, und insbesondere in psychologischen Instituten, publik gemacht wurde.

Die Frage nach dem Geburtsdatum wurde von 1007 Probanden beantwortet. Demnach waren die Teilnehmer zum Zeitpunkt der Erhebung zwischen 12 und 70 Jahre alt, wobei es eine Häufung der Fälle im frühen bis mittleren Erwachsenenalter gibt ($M = 25.7$; $SD = 6.7$ Jahre).

6.3. Ergebnisse

6.3.1. Unterschiede zwischen den Vignetten

Bezüglich der Wahl des jeweiligen Inhaltsbereiches entschied sich ein Großteil der Probanden für die "Persönlichen Bekanntschaften" ($N = 541$; 52.2%), gefolgt vom Bereich "Studium" ($N = 257$; 24.8%). Die drei übrigen Bereiche lagen weit dahinter: "Straßenverkehr" wurde von 91 Probanden (8.8%), "Arbeit" von 85 Probanden (8.2%) und "Dienstleistungen" von 62 Probanden (6%) gewählt. Tabelle 6.2. stellt die Aufteilung der Probanden auf das jeweilige Szenario dar. In den beiden rechten Spalten dieser Tabelle ist außerdem angegeben, ob die Probanden eine ähnliche Situation schon einmal zuvor erlebt hatten und wie gut sie sich in die Situation hineinversetzen konnten.

Tabelle 6.2.: Aufteilung der Probanden auf die Szenarien

Szenario	Häufigkeit		selbst erlebt?		hinein- versetzen
1: Vordrängeln Warteschlange	62	(6.0%)	45	(72.6%)	4.26
2: Straßenverkehr	91	(8.8%)	61	(67.0%)	4.11
3: Erschleichen eigener Vorteile	279	(26.9%)	55	(19.7%)	3.09
4: Eigennütziger Kommilitone	257	(24.8%)	50	(19.5%)	3.07
5: Demütigung durch Vorgesetzten	45	(4.3%)	11	(24.4%)	3.22
6: Mobbing durch Kollegen	40	(3.9%)	21	(52.5%)	3.77
7: Verrat durch Bekannten	262	(25.3%)	95	(36.3%)	3.36

Die Werte in der rechten Spalte zeigen, dass vor allem die beiden ersten Szenarien (Warteschlange und Straßenverkehr) diejenigen waren, in die sich die Probanden am ehesten hineinversetzen konnten. Dies scheint zum einen auf die größere Alltagsnähe dieser beiden Szenarien zurückzuführen sein, zum anderen darauf, dass der entstandene Schaden hier weniger gravierend war als in den anderen Szenarien.

Die neun Ungerechtigkeitsreaktions-Items wurden einer Hauptachsenanalyse mit anschließender Varimax-Rotation unterzogen. Erwartungsgemäß laden kognitive Reaktionen (3 Items; $\alpha = .85$), emotionale Reaktionen (2 Items: Ärger, Wut; $\alpha = .86$) und handlungsbezogene Reaktionen (3 Items; $\alpha = .82$) auf jeweils eigenen Faktoren. Das "Gleichgültigkeits"-Item "Was [...] gemacht hat, beschäftigt mich nicht weiter" korreliert zwar erwartungsgemäß negativ mit den anderen Items, bildet jedoch einen eigenen Faktor ab. Die Vier-Faktoren-Lösung klärt insgesamt 67.14% der Itemvarianz auf. Die rotierte Faktorladungsmatrix dieser Lösung ist in Tabelle 6.3. dargestellt.

Tabelle 6.3.: Rotierte Ladungsmatrix der Vier-Faktoren-Lösung

Item	F1	F2	F3	F4
Verhalten ist ungerecht	.79	.19	.16	.16
verstößt gegen Fairnessregeln	.73	.20	.21	.09
Verhalten ist empörend	.69	.25	.36	.14
verärgert	.49	.26	.61	.22
wütend	.38	.36	.69	.27
Lust, es ihm heimzuzahlen	.20	.69	.30	.07
bekommt, was er verdient	.20	.89	.12	-.05
nicht auf mir sitzen lassen	.44	.56	.13	.37
Gleichgültigkeit	-.10	-.01	-.12	-.56

Anmerkungen: Hauptachsenanalyse mit Varimax-Rotation. Ladungen $a > \pm .50$ sind fett gedruckt; diese wurden für weitere Analysen aggregiert (Mittelwert).

Die Verteilung der Mittelwerte auf den vier Skalen über die sieben Vignetten hinweg ist in Abbildung 6.2. dargestellt. Es zeigen sich zum Teil starke Unterschiede zwischen den Vignetten. Diese Unterschiede sind sowohl multivariat als auch univariat statistisch bedeutsam (Wilks' $\Lambda = .66$; $F[24,3580.5] = 18.88$; $p < .001$; auf univariater Ebene sind alle F -Werte signifikant mit $p < .001$). Demnach geht das Szenario "Unfairer Chef" mit den höchsten Ungerechtigkeitswahrnehmungen einher, das Szenario "Preisrätsel" mit den geringsten.

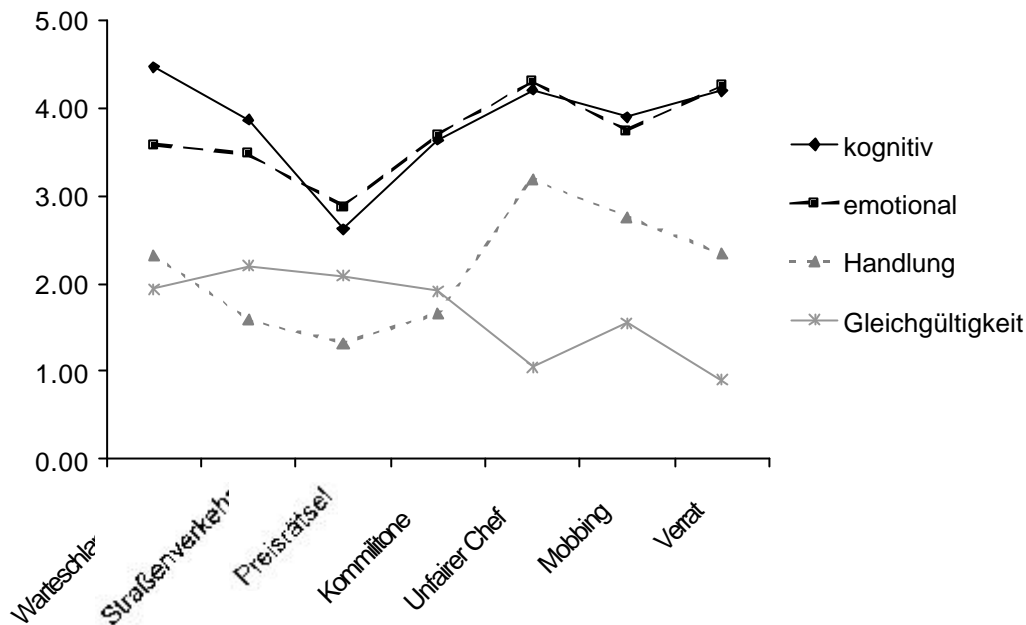


Abbildung 6.2.: Facetten von Ungerechtigkeitsreaktionen in den sieben Vignetten

6.3.2. Racheentscheidung

Von den 1036 Probanden wurden 596 (57.5%) die Möglichkeit gegeben, sich am "Täter" für die provozierende Tat zu rächen. Allerdings entschieden sich insgesamt nur 48 Probanden (8.1%) dafür. Getrennt nach Szenario ergibt sich dabei folgendes Bild:

- Im "Warteschlangen"-Szenario entschieden sich 17.1% dafür, den Hund des Vordränglers zu reizen.
- Im "Straßenverkehr"-Szenario entschieden sich 40.4% dafür, den Fahrer anzuzeigen.
- Im "Preisrätsel"-Szenario entschieden sich 3.8% dafür, den Nachbarn bei der GEZ zu melden.
- Im "Kommilitonen"-Szenario entschieden sich 4% dafür, den Studierendenausweis des Kommilitonen verschwinden zu lassen.
- Im "Chef"-Szenario entschieden sich 18.5% dafür, den Chef beim Firmenvorstand anzuschwärzen.
- Im "Mobbing"-Szenario entschieden sich 8.3% dafür, den Schlüssel des Kollegen verschwinden zu lassen.
- Im "Verrat"-Szenario entschieden sich schließlich 2.6% dafür, die Ehefrau des Bekannten von dessen Seitensprung zu unterrichten.

Obwohl es sowohl hinsichtlich der emotionalen und kognitiven Reaktionen auf die Szenarien als auch hinsichtlich der Racheentscheidung bedeutsame Unterschiede zwi-

schen den Vignetten gibt, werden in den nun folgenden Analysen nur aggregierte Werte, d.h. Mittelwerte unabhängig von der Wahl des jeweiligen Szenarios, berichtet. Zwar können somit interessante Aspekte wie etwa Inhaltseffekte der Szenarien nicht weiter untersucht werden, jedoch sind diese nicht Bestandteil der empirischen Hypothesen gewesen. Außerdem gehen solche Inhaltseffekte stets in die Fehlervarianz der jeweiligen statistischen Tests ein und stellen so einen strengeren Test der empirischen Hypothesen dar. Diese Teststrenge wird allerdings mit einer höheren Generalisierbarkeit der Befunde entlohnt.

Unter Berücksichtigung der randomisiert zugeordneten Bedingungsvariationen und der Entscheidungen der Probanden ergibt sich die in Tabelle 6.4. dargestellte Stichprobenverteilung auf die sieben experimentellen Bedingungen.

Tabelle 6.4.: Stichprobengröße in den sieben experimentellen Bedingungen

Racheoption gegeben				Racheoption <i>nicht</i> gegeben		
pro-Entscheidung		contra-Entscheidung		Unglück <i>ohne</i> Tatbezug	Unglück <i>mit</i> Tatbezug	nichts passiert
Rache erfolgreich	Rache <i>nicht</i> erfolgreich	Unglück (ohne Tatbezug)	nichts passiert			
$N_{111} = 22$	$N_{112} = 26$	$N_{121} = 261$	$N_{122} = 287$	$N_{201} = 150$	$N_{202} = 155$	$N_{203} = 135$

6.3.3. Reaktionen auf den Ausgang der Geschichten

Die Reaktionen auf den Ausgang der Szenarien, so wie sie am Ende von Abschnitt 6.2.1. beschrieben wurden, mussten vor der Durchführung weiterer Analysen zunächst reduziert werden. Dazu wurden die neun Emotions-Items und die zwölf Bewertungs-Items jeweils einer Hauptachsenanalyse unterzogen. Die emotionalen Reaktionen betreffend wird eine dreifaktorielle Lösung präferiert (64.2% aufgeklärte Varianz), obwohl Scree-test und K1-Kriterium übereinstimmend eine zweifaktorielle Lösung nahe legen, in welcher die drei positiven (Erleichterung, Zufriedenheit, Genugtuung; $\alpha = .80$) und die sechs negativen Emotionen auf getrennten Faktoren laden. Um jedoch eine differenzierte Hypothesenprüfung zu ermöglichen, wurden die drei ärgerbezogenen Emotionen (Ärger, Wut, Empörung; $\alpha = .89$) und die drei enttäuschungsbezogenen Emotionen (Verunsicherung, Frustration, Enttäuschung; $\alpha = .76$) jeweils einer eigenen Skala zugeordnet. Diese Zuordnung ist nicht nur inhaltlich plausibel, sie spiegelt sich auch in der Faktorladungsmatrix wieder, wenn man eine Drei-Faktoren-Lösung erzwingt. Die drei emotionalen Reaktions-Subskalen werden in den folgenden Analysen als "Ärger", "Frustration" und "Genugtuung" bezeichnet.

Die Bewertungs-Items lassen sich deutlich auf vier Faktoren abbilden (60.1% aufgeklärte Varianz). Auf Faktor 1 laden die vier Items, die Gerechte-Welt-Glaube im Sinne einer illusionären Überzeugung messen sollten ($\alpha = .84$). Auf Faktor 2 laden die drei selbstwertbezogenen Kognitionen ($\alpha = .83$), auf Faktor 3 laden die beiden Zuversichts-Items ($\alpha = .85$), und auf Faktor 4 laden schließlich die Items bezüglich der positiven Gesamtbewertung der Situation und der Wahrnehmung von Verdientheit, wobei das Item *"Ich kann mit der ganzen Geschichte abschließen"* eine Sekundärladung auf dem zweiten Faktor aufweist und darüber hinaus auf diesen beiden Faktoren geringer als .40 lädt; es wird daher aus den Analysen ausgeschlossen. Die verbleibenden beiden Items zur positiven Gesamtbewertung korrelieren miteinander zu $r = .57$ ($\alpha = .72$). Die vier kognitiven Bewertungs-Subskalen werden in den folgenden Analysen als "GWG" (Gerechte-Welt-Glaube im Sinne einer illusionären Überzeugung), "Selbstwert", "Zuversicht" und "Verdientheit" bezeichnet. Die Skalen "Zuversicht" und "Verdientheit" indizieren gemeinsam die Wahrnehmung wiederhergestellter Gerechtigkeit.

6.3.4. Hypothesentests

Es resultieren somit drei emotionale und vier kognitive Reaktionen auf den Ausgang der jeweiligen Geschichte. Die Überprüfung der vier Hypothesen basiert auf Mittelwertsvergleichen zwischen den sieben experimentellen Bedingungen; die Auswertung erfolgt varianzanalytisch, meist auf der Basis von geplanten Kontrasten. Tabelle 6.5. zeigt die Mittelwerte dieser sieben abhängigen Variablen über die experimentellen Bedingungen hinweg.

Grundsätzlich ist der Haupteffekt auf multivariater Ebene erwartungsgemäß signifikant (Wilks' $\Lambda = .67$; $F[42,4801.75] = 10.01$; $p < .001$). Auf univariater Ebene sind die Mittelwerte bei fünf der sieben abhängigen Variablen signifikant voneinander verschieden ($p < .05$), nämlich Ärger, Frustration, Genugtuung, Selbstwert und Zuversicht. Die empirischen Effektstärken für den Haupteffekt der experimentellen Bedingung sind in der untersten Zeile von Tabelle 6.5. angegeben.

Tabelle 6.5.: Mittelwerte der abhängigen Variablen in den sieben experimentellen Bedingungen

Bedingung	Emotionale Reaktionen			Kognitive Reaktionen			
	Ärger	Frustration	Genugtuung	GWG	Selbstwert	Zuversicht	Verdientheit
Racheoption gegeben							
111: pro, erfolgreich	1.45	1.24	3.67	2.08	2.82	2.11	3.52
112: pro, nicht erfolgreich	3.47	2.95	1.24	1.88	1.59	0.79	0.90
121: contra, Schicksal	1.64	1.31	1.83	1.90	1.22	1.27	1.54
122: contra, nichts passiert	2.30	1.93	1.39	1.99	1.97	1.32	1.63
Racheoption nicht gegeben							
201: Schicksal ohne Tatbezug	1.35	1.16	1.99	1.58	1.10	1.31	1.71
202: Schicksal mit Tatbezug	1.34	1.30	2.47	1.77	1.09	1.56	2.09
203: nichts passiert	2.45	2.12	1.43	2.08	1.67	1.36	1.59
Effektstärke (ω^2):	.10	.08	.10	--	.07	--	.04

Hypothese 4. Diese Hypothese besagt, dass eine erfolgreich ausgeführte Rachehandlung (Bedingung 111) Ärger und Frustration reduziert, Genugtuung erhöht, und darüber hinaus mit einer Steigerung selbstwertbezogener Kognitionen und wiederhergestellter Gerechtigkeit (Zuversicht, Verdientheit) einhergeht. Der zu testende Kontrast vergleicht Bedingung 111 mit jenen Bedingungen, in denen (a) die Rache nicht erfolgreich war (112), (b) von der Racheoption kein Gebrauch gemacht wurde und nichts passierte (122), oder (c) keine Racheoption bestand und nichts passierte (203). Erwartungsgemäß ist der Haupteffekt, d.h. der Mittelwertsunterschied zwischen diesen vier Bedingungen, multivariat signifikant (Wilks' $\Lambda = .79$; $F[21,1321.42] = 5.34$; $p < .001$). Auf univariater Ebene ist dieser Haupteffekt auf allen abhängigen Variablen außer auf GWG ($F[3,466] < 1$) signifikant ($3.00 \leq F[3,466] \leq 19.22$; $p \leq .03$; $.01 \leq \omega^2 \leq .10$). Hypothesengemäß wird der Kontrast zwischen Bedingung 111 und dem Mittelwert der drei anderen Bedingungen (112, 122, 203) signifikant auf den Variablen Ärger ($p < .001$), Genugtuung ($p < .001$), Selbstwert ($p = .002$), Zuversicht ($p = .006$) und Verdientheit ($p < .001$). Die Kontraste sind in Abbildung 6.3. grafisch veranschaulicht.

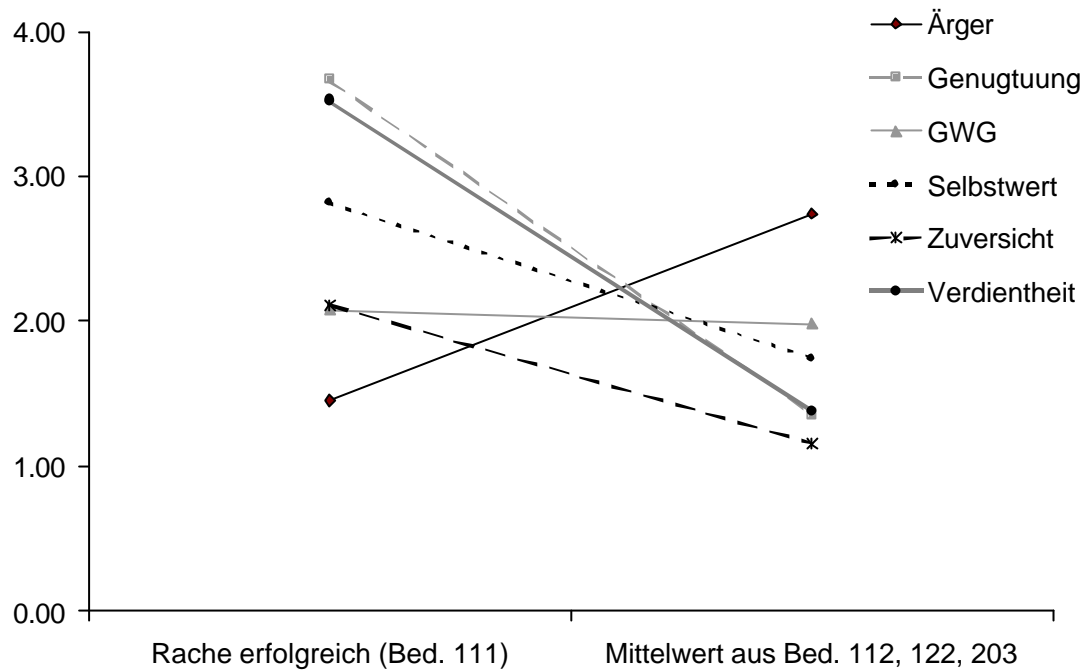


Abbildung 6.3.: Mittelwerte in den Kontrastanalysen bzgl. Hypothese 4

Hypothese 5. Diese Hypothese besagt, dass eine nicht erfolgreiche Racheaktion (112) zu mehr Ärger und Frustration sowie zu negativeren Konsequenzen bezüglich selbstwertbezogener Kognitionen bzw. wahrgenommener wiederhergestellter Gerechtigkeit führen sollte als (a) eine nicht ausgeführte Racheaktion (122) oder (b) die Wahrnehmung, dass es keine Racheoption gab und nichts passierte (203). Erwartungsgemäß ist der Haupteffekt, d.h. der Mittelwertsunterschied zwischen diesen drei Bedingungen multivariat signifikant (Wilks' $\Lambda = .93$; $F[14,878] = 2.38$; $p = .003$). Auf univariater Ebene ergeben sich Effekte auf Ärger ($F[2,445] = 6.32$; $p = .002$) und Frustration ($F[2,445] = 6.10$; $p = .002$), nicht aber auf den anderen Variablen. Der entscheidende Kontrast ist der zwischen Bedingung 112 und dem Mittelwert der beiden anderen Bedingungen (122, 203). Er ist in Abbildung 6.4. grafisch dargestellt. Dieser Kontrast wird für Ärger und Frustration signifikant ($p < .001$). Die empirischen Effektstärken für die beiden univariaten Haupteffekte sind mit $\omega^2 = .02$ allerdings klein.

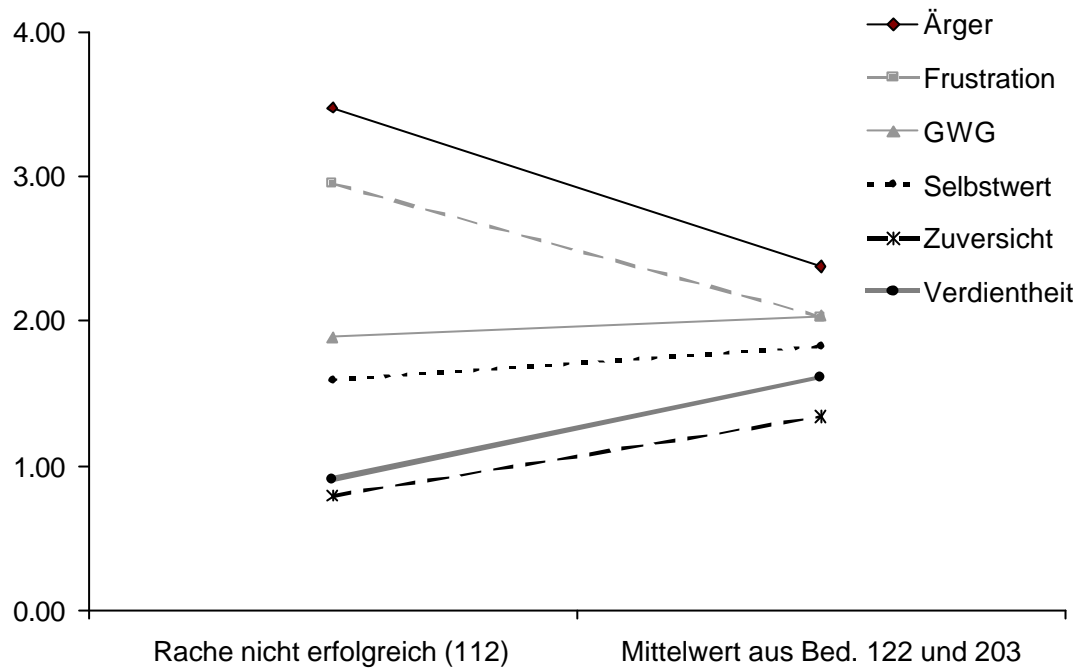


Abbildung 6.4.: Mittelwerte in den Kontrastanalysen bzgl. Hypothese 5

Hypothese 7. Diese Hypothese bezieht sich auf die Effekte eines wahrgenommenen schicksalhaften Widerfahrnisses zu Lasten des "Täters". Es wird angenommen, dass in den "Schicksalsschlag"-Bedingungen (121, 201, 202) mit weniger Ärger und Frustration, und dagegen mit größerer Genugtuung, mehr Zuversicht hinsichtlich der positiven Konsequenzen sowie höheren Werten hinsichtlich der Verdientheit zu rechnen ist als in den Bedingungen, in denen nichts passiert ("Kontrollbedingungen"; 122, 203). Insgesamt sollen diese positiven Effekte eines Schicksalsschlages prinzipiell vergleichbar sind mit denen einer erfolgreich ausgeführten Racheaktion (Bedingung 111). Hinsichtlich des Gerechte-Welt-Glaubens im Sinne einer illusionären Überzeugung kann angenommen werden, dass die Werte auf dieser Skala gerade in den Kontrollbedingungen *erhöht* sein sollten, wenn man davon ausgeht, dass hier das Bedürfnis nach einem gerechten Ausgleich am stärksten sein sollte.

Unabhängig davon wurde die "Schicksalsschlag"-Hypothese (7) in Abschnitt 6.1. weiter zu differenzieren versucht: Während die theoretischen Überlegungen dieser Arbeit auf der Annahme basieren, dass prinzipiell *alle* Schicksalsschläge als eine Art stellvertretende Wiederherstellung von Gerechtigkeit fungieren können, kann man auch argumentieren, dass nur solche Schicksalsschläge positive Effekte haben, die einen inhaltlichen Bezug zur ungerechten Tat bzw. Provokation aufweisen. Dies soll im Folgenden als erstes überprüft werden. Der entsprechende empirische Test bezieht sich also auf einen Vergleich der Bedingungen 201 und 202. Auf multivariater Ebene ist der Unter-

schied auf den abhängigen Variablen nur marginal signifikant, wenn man ein Fehlerniveau von $\alpha = 5\%$ anlegt (Wilks' $\Lambda = .95$; $F[7,297] = 2.05$; $p = .05$). Auf univariater Ebene ergibt sich lediglich auf der Variablen Genugtuung ein signifikanter Unterschied ($F[1,303] = 8.09$; $p = .005$). Demnach ist die Genugtuung bei einem Schicksalsschlag mit Tatbezug ($M = 2.47$) höher als bei einem Schicksalsschlag ohne Tatbezug ($M = 1.98$). Die empirische Effektstärke ist allerdings als klein zu bezeichnen ($\omega^2 = .02$). Alle anderen Tests sind nicht signifikant ($0.01 \leq F[1,303] \leq 3.88$; $p \geq .05$). Die Bedingungen 201 und 202 werden daher in den folgenden Analysen nicht getrennt betrachtet.

Um die Kernannahme in Hypothese 7 zu prüfen, werden in einem ersten Test die "Schicksalsschlag"-Bedingungen mit ihren jeweils benachbarten Bedingungen verglichen: In der Bedingung "Rachemöglichkeit gegeben" wird Bedingung 121 gegen 111 (Rache erfolgreich) und 122 (contra-Entscheidung, nichts passiert) getestet. Unabhängig davon wird in einem zweiten Test innerhalb der Bedingung "keine Rachemöglichkeit gegeben" der Mittelwert der Bedingungen 201 und 202 gegen Bedingung 203 getestet.

Der Vergleich der Bedingungen 111, 112 und 122 wird auf multivariater Ebene statistisch bedeutsam (Wilks' $\Lambda = .74$; $F[14,1122] = 13.09$; $p < .001$). Auf univariater Ebene wird er auf den Variablen Ärger, Frustration, Genugtuung, Selbstwert und Verdientheit signifikant ($13.84 \leq F[2,567] \leq 34.93$; alle $p < .001$; $.04 \leq \omega^2 \leq .11$). Nicht signifikant sind die Mittelwertsunterschiede auf den Variablen GWG ($F[2,567] < 1$) und Zuversicht ($F[2,567] = 3.04$; $p = .05$).

Zur gezielten Prüfung der Hypothese wird die Bedingung 121 mit den Bedingungen 111 und 122 kontrastiert (einfache Kontraste). Es wird lediglich ein signifikanter Kontrast zwischen den Bedingungen 121 und 122 erwartet, nicht aber zwischen den Bedingungen 121 und 111. Dieses erwartete Befundmuster trifft jedoch nur für die Variablen Ärger und Frustration zu: Hier ist der Kontrast 111–121 nicht signifikant ($p \geq .59$), der Kontrast 121–122 ist dagegen hoch signifikant ($p < .001$). Hypothesenkonform ist weiterhin, dass die Genugtuung in der "Schicksalsschlag"-Bedingung höher liegt als in der Bedingung "nichts passiert" ($p < .001$). Alle anderen Kontraste sind jedoch nicht hypothesenkonform. So fallen die Werte für Genugtuung und Verdientheit in der "Rache erfolgreich"-Bedingung signifikant höher aus als in der "Schicksalsschlag"-Bedingung ($p < .001$). Dagegen ist die Verdientheit in der "Schicksalsschlag"-Bedingung nicht signifikant höher als in der Bedingung "nichts passiert" ($p = .46$).

Interessant sind die Befunde hinsichtlich des Selbstwerts: Dieser liegt am niedrigsten in der "Schicksalsschlag"-Bedingung und weicht signifikant sowohl von der Bedingung "Rache erfolgreich" als auch von der Bedingung "contra, nichts passiert" ab ($p < .001$).

Zur Veranschaulichung sind die Mittelwertsunterschiede zwischen diesen drei Bedingungen in Abbildung 6.5. noch einmal abgetragen. Die Bedingung "Schicksalsschlag" (121) befindet sich dabei in der Mitte, um ihre Kontraste mit den beiden anderen Bedingungen besser visualisieren zu können.

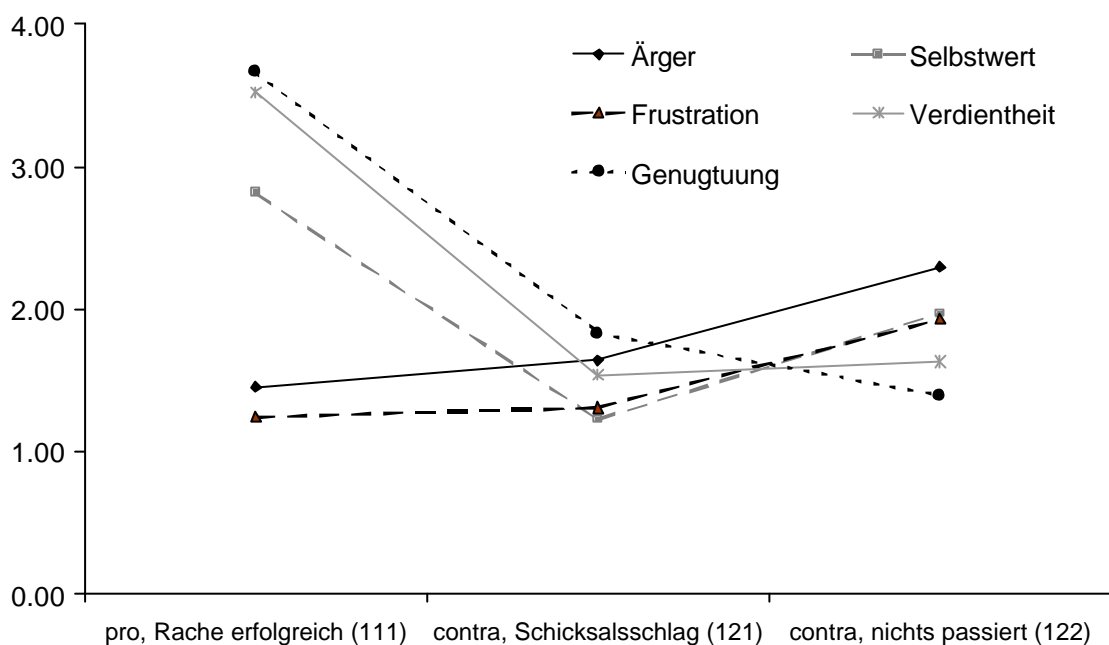


Abbildung 6.5.: Mittelwertsunterschiede zur Prüfung von Hypothese 7; Kontraste innerhalb der Bedingung "Rachemöglichkeit gegeben"

Der zweite Test vergleicht die drei Bedingungen, in denen keine Rachemöglichkeit gegeben war (201, 202 und 203). Auf multivariater Ebene wird der Haupteffekt statistisch bedeutsam, Wilks' $\Lambda = .70$; $F(14,862) = 11.87$; $p < .001$. Auf univariater Ebene ist er lediglich auf der Variablen Zuversicht nicht signifikant, $F(2,437) = 1.00$. Auf allen anderen Variablen ist der Effekt signifikant ($3.63 \leq F[2,437] \leq 26.82$; $p \leq .03$; $.01 \leq \omega^2 \leq .11$). Zur weiteren Exploration des Effekts werden auf den fünf verbleibenden Variablen Helmert-Kontraste gerechnet, d.h. die Bedingung "nichts passiert" (203) wird mit dem Mittelwert der Bedingungen "Schicksalsschlag ohne Tatbezug" (201) und "Schicksalsschlag mit Tatbezug" (202) verglichen. Dieser Kontrast wird auf den Variablen Ärger, Frustration, Genugtuung, GWG und Selbstwert signifikant (alle $p < .01$). Auf der Variablen Verdientheit wird der Kontrast dagegen nicht signifikant (beide $p = .07$).

Wie erwartet liegen in den beiden "Schicksalsschlag"-Bedingungen die Werte für Ärger und Frustration signifikant niedriger, für Genugtuung dagegen höher als in der Bedingung "nichts passiert". Die Werte für Selbstwert und GWG sind in den "Schicksalsschlag"-Bedingungen signifikant niedriger als in der Bedingung "nichts passiert". Abbildung 6.6. veranschaulicht diese Effekte grafisch.

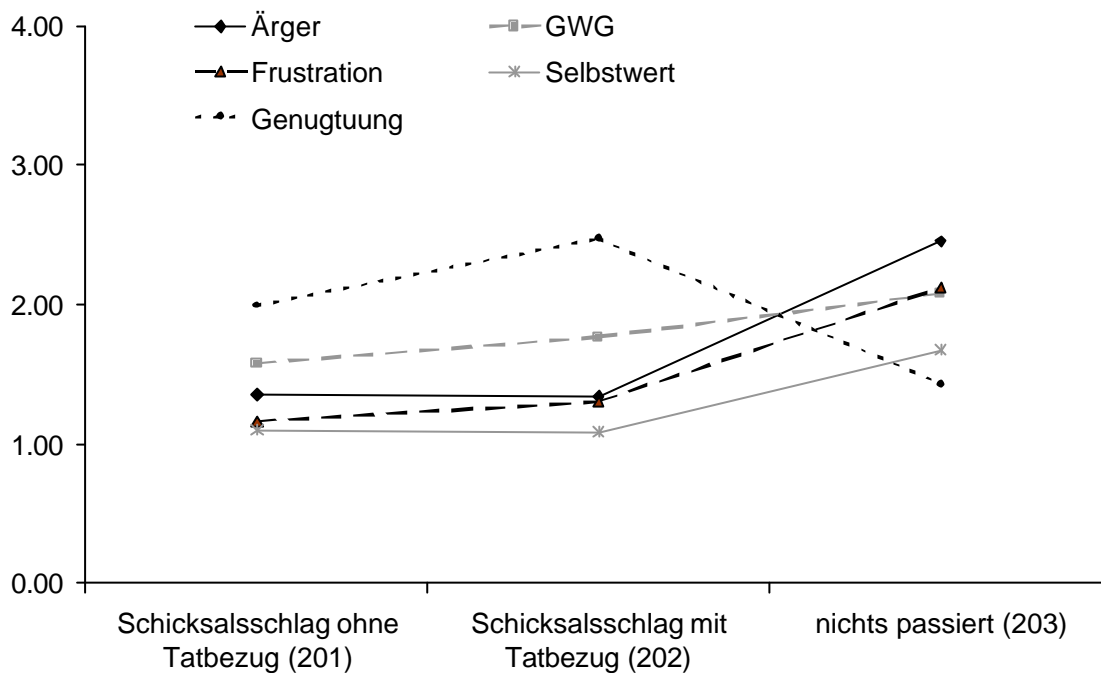


Abbildung 6.6.: Mittelwertsunterschiede zur Prüfung von Hypothese 7; Kontraste innerhalb der Bedingung "Rachemöglichkeit nicht gegeben"

6.4. Diskussion

6.4.1. Inhaltliche Diskussion

Die Ergebnisse von Studie 3 stützen die empirischen Hypothesen in weiten Teilen. Zum einen scheint eine erfolgreich ausgeführte Rachehandlung tatsächlich die erwarteten Effekte zu haben, nämlich Genugtuung, eine Steigerung des Selbstwerts, die Einschätzung, dass es dem "Täter" eine Lehre gewesen sein mag sowie eine positive Gesamtbewertung (Verdientheit) des Vorfalls. Mit einer Erhöhung des GWG als illusionäre Überzeugung geht eine erfolgreiche Rache dagegen nicht einher.

Ebenfalls uneingeschränkt kann die Hypothese angenommen werden, dass die Feststellung, dass eine durchgeführte Racheaktion nicht die gewünschten Effekte erzielt hat, in besonderem Maße Ärger und Frustration auslöst. Die Stärke dieser negativen Emotionen ist im Vergleich zu den Bedingungen, in denen sich das "Opfer"

entweder gegen eine verfügbare Racheaktion entschieden hat (122), oder in denen es keine Rachemöglichkeit gab (203), signifikant höher. Ferner zeigt sich, dass im Falle einer nicht erfolgreichen Racheaktion auch die Werte für die beiden Subskalen zur Messung wiederhergestellter Gerechtigkeit (Zuversicht, Verdientheit) am niedrigsten ausfallen.

Nicht mit Hypothese 5 vereinbar ist, dass eine nicht erfolgreiche Racheaktion offensichtlich keine negativen Effekte auf selbstwertbezogene Kognitionen hat. Unerwartet ist ebenfalls, dass der Selbstwert am niedrigsten zu sein scheint, wenn es keine Rachemöglichkeit gab, aber ein Schicksalsschlag zu Lasten des "Täters" wahrgenommen wurde. Selbst in den Bedingungen "keine Racheoption, nichts passiert" und sogar "Racheaktion nicht erfolgreich" fallen die Werte auf dieser Variablen höher aus als in den "Schicksalsschlag"-Bedingungen.

Über Gründe für dieses Muster kann nur spekuliert werden. Möglicherweise greifen dann, wenn nichts passiert, was die Gerechtigkeit wieder herstellen könnte, wenn also die induzierte Machtlosigkeit eigentlich am größten sein sollte, selbstwertdienliche Bewältigungsstrategien. Die Vpn könnten in dieser Bedingung zu der Auffassung gelangt sein, dass sie es nicht nötig haben, Rache zu üben und somit die Not zur Tugend gemacht haben. Dies wäre im Sinne der Dissonanztheorie mit dem Befund vereinbar, dass eine attraktive Option, die der Person aber verwehrt bleibt, im Nachhinein als weniger attraktiv bewertet wird (Aronson & Carlsmith, 1963; Freedman, 1965). Zweitens wäre es möglich, dass Vpn in der Bedingung "nichts passiert" kompensatorisch moralische Selbsterhöhung betreiben (*"Mit solch einem Typen gebe ich mich gar nicht ab"*) und über diese Strategie vermittelt zu positiven Selbstwert-Einschätzungen kommen. Die in Studie 1 berichtete negative Korrelation zwischen der Rachewahrscheinlichkeit (MZP_1) und der Neigung zu moralischer Selbsterhöhung ($r = -.13$) spricht tendenziell für diese Interpretation.

Anders könnte die Tatsache, dass die niedrigsten Selbstwert-Einschätzungen ausgerechnet in den "Schicksalsschlag"-Bedingungen zu finden sind, dadurch zu erklären sein, dass dem "Opfer" seine Machtlosigkeit in Bezug auf ein aktives Eingreifen hier klar vor Augen geführt wird. Darüber hinaus könnte es unbefriedigend sein zu sehen, dass dem "Täter" zwar ein schadvolles – und prinzipiell verdientes – Schicksal passiert ist, dass diese Form des gerechten Ausgleichs aber nicht in einem ursächlichen Zusammenhang mit der Tat bzw. dem "Opfer" steht. Mit anderen Worten: Ein Schicksalsschlag zu Lasten des "Täters" geht zwar mit Genugtuung einher, ist aber für selbstwertbezogene Kognitionen nicht dienlich. Im Sinne Peter Frenchs (2001) könnte man sa-

gen, dass das "Opfer" nur dann zufrieden sein kann, wenn es ihm gelingt, dem "Täter" eine persönliche Botschaft zu überbringen:

"Unless the avenger is the direct or proximate cause of that ruin, vengeance will not have occurred, and he or she will be left lacking the sense of accomplishment, the sweetness, even if in the regular course of events the villain is 'brought low'."
(French, 2001; S. 69).

Dies kann allerdings noch nicht erklären, wieso die Werte in der Bedingung "Racheaktion nicht erfolgreich" nicht am geringsten sind.

Die vorangegangenen Betrachtungen führen uns nun zu einer kurzen Diskussion der Befunde bezüglich Hypothese 7. Offensichtlich kann ein Schicksalsschlag negative Emotionen wie Ärger und Frustration eliminieren, zudem sorgt er für Zufriedenheit und Genugtuung (jedenfalls dann, wenn es von vornherein keine Rachemöglichkeit gab). Es kann allerdings nicht bestätigt werden, dass ein Schicksalsschlag – unabhängig von seiner inhaltlichen Assoziiertheit mit der ursprünglichen Tat – mit der Wahrnehmung wiederhergestellter Gerechtigkeit einhergeht: Zwar führt die Beobachtung eines Schicksalsschlages mit Tatbezug – deskriptivstatistisch – zu höheren Werten auf Verdientheit und Zuversicht verglichen mit dem Fall, dass keine Racheoption gegeben war und nichts passierte; dieser Effekt ist jedoch trotz der großen Stichprobe nicht statistisch bedeutsam. Hat sich die Person gegen eine verfügbare Racheoption entschieden, sind Verdientheits- und Zuversichts-Bewertungen höher, wenn nichts passiert, als wenn der "Täter" einen Schicksalsschlag erleidet. Möglicherweise geht das Argument von French (2001), das zuvor für selbstwertbezogene Kognitionen angeführt wurde, daher sogar noch einen Schritt weiter: Selbst ein Schicksalsschlag ist nicht in der Lage, in ausreichender Weise für Gerechtigkeit zu sorgen.

"If the target does not know that he or she is paying the penalty because of his or her specific prior harming or injuring of someone or of the avenger himself or herself, the act of revenge has misfired" (French, 2001; S. 12).

Hinsichtlich des Gerechte-Welt-Glaubens im Sinne einer illusionären Überzeugung lassen die Befunde folgende Schlüsse zu: GWG ist am höchsten ausgeprägt, wenn keine Racheoption verfügbar war und nichts passierte. Dies lässt sich als Hinweis darauf verstehen, dass der GWG eine Hoffnung bzw. ein Bedürfnis ist, in das man geneigt ist zu investieren, wenn es keine Möglichkeit der aktiven Beseitigung von Ungerechtigkeit zu geben scheint. Dies spricht dafür, zumindest die hier verwendeten vier Items als Indikatoren eines unspezifischen, zeitunabhängigen und im Sinne Maes' (1995) ultimativen Glaubens daran zu verstehen, dass irgendwann einmal jeder in verdienter Weise für seine Taten zur Rechenschaft gezogen werden wird. Diese Hoffnung ist zumindest schwach mit der emotionalen Subskala Genugtuung korreliert ($r = .27$), aber auch posi-

tiv mit Ärger ($r = .22$) und Frustration ($r = .22$). In diesem Fall scheinen also die aversiven Emotionen, die sich möglicherweise noch auf das vorangegangene Ereignis beziehen, und die Genugtuung, die mit der Überzeugung verbunden ist, dass dem Täter eines Tages Schlechtes widerfahren werde, Hand in Hand zu gehen.

Eine abschließende Bemerkung betrifft den Unterschied zwischen einem Schicksalsschlag mit vs. ohne inhaltlichen Bezug zur Tat, wie er in den Bedingungen 201 und 202 zu operationalisieren versucht wurde. Mit Ausnahme der Variablen Genugtuung scheint es keinen Unterschied hinsichtlich der gemessenen Variablen zu machen, ob der Schicksalsschlag einen Tatbezug aufwies oder nicht. Man mag hier kritisieren, dass die Validität der unabhängigen Variable ungeklärt ist: Weist eine Panne während einer Computerpräsentation tatsächlich einen hinreichenden Bezug zum Thema Mobbing auf? Worin ein Tatbezug im Kern besteht und was – auch im Erleben des "Opfers" – eine inhaltliche Assoziation zwischen Tat und Schicksal ausmacht, wurde in dieser Studie nicht eingehend überprüft und ist auch nicht Bestandteil der hier zu prüfenden Ableitungen aus dem theoretischen Modell. Möglicherweise hätte der Tatbezug in Bedingung 202 noch deutlicher sein können. Unabhängig davon bleibt festzuhalten, dass die vorliegende Studie Hinweise darauf liefert, dass selbst ein Schicksalsschlag, der *keinerlei* Bezug zum Kontext der Tat aufweist, negative Stimmung reduzieren kann.

6.4.2. Methodische Diskussion

Eine bedeutende Stärke der vorliegenden Studie besteht sicher in der großen Stichprobe von 1036 Probanden, die über das Internet gewonnen wurde. Ein Nachteil von Internet-Befragungen und Online-Experimenten ist allerdings, dass mögliche Störeffekte wie beispielsweise Müdigkeit, Unterschiede in der Teilnahmemotivation und in der Ernsthaftigkeit weniger kontrollierbar sind als in Laborstudien, in denen der Versuchsleiter anwesend ist. Daher scheint es notwendig, die wichtigsten der hier berichteten Ergebnisse mit Hilfe eines anderen empirischen Zugangs noch einmal zu replizieren, bevor finale Aussagen gemacht werden können.

Hinsichtlich der untersuchten Stichprobe konnte ein entscheidender Vorteil des Internets leider nicht genutzt werden, nämlich die Möglichkeit, die Stichprobe zu heterogenisieren. Dadurch dass die Information über die Studie nur im Bereich psychologischer Institute und Online-Foren verbreitet wurde, waren es denn auch vor allem Studierende und Personen mit Hochschulabschluss, die an dem Experiment teilnahmen. Die Generalisierbarkeit der Befunde auf eine breitere Population ist daher fraglich; zumindest kann die gewonnene Stichprobe nicht als repräsentativ gelten.

Unabhängig (oder vielleicht doch abhängig) von den Eigenschaften der Stichprobe fällt auf, dass die Möglichkeit, Rache auszuüben, nur sehr selten genutzt wurde. Zum einen hat dies unmittelbar methodische Implikationen, nämlich bezüglich der sehr unterschiedlichen Stichprobengrößen in den einzelnen Bedingungen und der damit einhergehenden Heterogenität der Varianzen auf den gemessenen Variablen, zum anderen stellt sich auch inhaltlich die Frage, ob es sich hier um ein konkretes Problem dieser Operationalisierung von Rache handelte oder ob man den Befund so interpretieren darf, dass Rachemöglichkeiten grundsätzlich nur selten und nur von wenigen genutzt werden. Dies war schon in Studie 1 ein Problem. Bezüglich der Varianzheterogenität kann gesagt werden, dass die eingeschränkte Anwendbarkeit statistischer Testverfahren hinsichtlich ihrer Robustheit von der Tatsache aufgewogen wird, dass die Stichprobe und damit die Teststärke sehr groß war. Zum anderen wurde die Varianzhomogenität für jeden Test kontrolliert: Lediglich hinsichtlich der Variablen Ärger war der entsprechende Test (Levene-Test) signifikant, $F(6,1029) = 5.17$; $p < .01$.

Hinsichtlich der Frage, wieso in der Regel nur eine Minderheit der Teilnehmer von der verfügbaren Racheaktion Gebrauch gemacht haben, ist eine definitive Aussage (verbunden mit einem konstruktiven Verbesserungsvorschlag) schwierig: Bereits in der Diskussion zu Studie 1 wurde angemerkt, dass es empirische Hinweise darauf gibt, dass die Teilnehmer die angebotenen Racheoption als nicht zielführend erachtet hatten. Dies wird mit großer Wahrscheinlichkeit in der vorliegenden Studie auch so gewesen sein. In Studie 4 wird daher versucht, eine Racheoption zu realisieren, deren Wirkung zum einen für die Versuchspersonen (d.h. die "Opfer") unmittelbarer ist, bei der zum anderen aber auch weniger die Negativität der Ereignisfolgen im Vordergrund steht.

7. Studie 4

7.1. Empirische Hypothesen

Studie 4 widmet sich – ähnlich wie Studie 3 – den Hypothesen, in denen es um die Frage nach den Konsequenzen einer Racheaktion bzw. eines Schicksalsschlages geht. Konkret handelt es sich dabei um die Hypothesen Nr. 4, 6 und 7:

4. Eine erfolgreich ausgeführte Racheaktion reduziert Ärger- und Empörungsemotionen, erhöht Zufriedenheit und Genugtuung, hat positive Einflüsse auf selbstwertbezogene Kognitionen und Emotionen und geht mit der Wahrnehmung wiederhergestellter Gerechtigkeit einher.
6. Je höher der Glaube an ultimative Gerechtigkeit, desto eher empfindet das Individuum selbst dann Zuversicht, Zufriedenheit und Genugtuung, wenn keine Handlungsalternative zur Verfügung stand oder wenn es sich gegen eine verfügbare Racheaktion entscheidet.
7. Die Beobachtung eines schicksalhaften Widerfahrnisses zu Schaden des "Täters" reduziert auf Seiten des "Opfers" Ärger- und Empörungsemotionen, erhöht Zufriedenheit und Genugtuung und geht mit der Wahrnehmung wiederhergestellter Gerechtigkeit einher. Dieser Effekt wird durch den Glaube an immanente Gerechtigkeit positiv moderiert.

Die Befunde aus Studie 3 legen nahe, dass ein schicksalhaftes Widerfahrnis zu Lasten des "Täters" zwar in der Lage ist, negative Emotionen wie Ärger und Frustration zu reduzieren; mit der Wahrnehmung wiederhergestellter Gerechtigkeit scheint die Beobachtung eines Schicksalsschlages jedoch nicht einherzugehen. French (2001) würde argumentieren, dass ein Schicksalsschlag einfach nicht die Botschaft überbringen kann, die implizit oder explizit durch die erfolgreiche Ausführung einer Racheaktion überbracht wird. Das Schicksal kann demnach zwar besänftigend wirken, aber es kann nicht nachhaltig das Vertrauen in Gerechtigkeit stärken.

Dieser Befund ist vor dem Hintergrund der in Kapitel 2.4.3. referierten Forschung zur Verdientheit erlebter oder beobachteter Schicksalsschläge verwunderlich: Der Theorie von Feather (1996a, 1996b, 1999) zufolge müsste ein negatives Ereignis prinzipiell verdient sein, wenn es einer Person widerfährt, die etwas negatives getan hat. Solche verdienten Ereignisse müssten in der Folge Zufriedenheit und Genugtuung auslösen; of-

fensichtlich scheint dies im Falle schicksalhafter Widerfahrnisse im Rahmen einer Racheepisode nicht der Fall zu sein.

Probehalber sei einmal davon ausgegangen, dass French (2001) mit seinem Argument, die Rache sei unvollkommen, wenn sie nicht durch das "Opfer" selbst geübt werde, Recht hat: In diesem Fall wäre die ausbleibende Genugtuung trotz Schicksalsschlag ein Spezifikum der Rache. Gerade durch die Brisanz einer moralischen Imbalance ist die Wahrnehmung von Verdientheit im Kontext einer Racheepisode möglicherweise an strengere Standards geknüpft als es üblicherweise im Alltag der Fall ist. Prinzipiell gilt: Wer Schlechtes tut, dem soll Schlechtes widerfahren – das wäre verdient. Lediglich im Fall der Rache gilt eine spezielle Regel: "Wer meinen Zorn entfacht hat, der soll nur meinen Zorn spüren".

Um diesen Aspekt genauer zu beleuchten, ist es notwendig, eine typische Rachesituation mit einer Situation zu vergleichen, die, was die Konsequenzen für die geschädigte Person angeht, vergleichbar ist, aber sich in einem zentralen Punkt unterscheidet: der moralischen Bedeutungshaltigkeit der Tat.

Das bereits in Abschnitt 3.1.4. vorgestellte Spielszenario bietet diesbezüglich eine interessante Möglichkeit: Exakt der gleiche Schaden wird in einer Bedingung durch einen Gegenspieler und in einer anderen Bedingung durch einen Teamspieler verursacht. Der Unterschied ist, dass das Verhalten des Gegenspielers normativ und sinnvoll ist, während das Verhalten des Teamspielers eine spezifische Teamnorm missachtet und insofern moralisch bedeutungshaltiger ist als das situativ gebotene (d.h. normative) Verhalten des Gegenspielers.

7.2. Methodische Umsetzung

Das Grundprinzip dieses Spiels wurde bereits bei Gollwitzer (2001a, b; siehe auch Abschnitt 3.1.4.) vorgestellt. Allerdings wurden in der Zwischenzeit Nachbesserungen an Ablauf, Logik und Layout des Spiels vorgenommen (siehe Abschnitt 7.2.2). Zunächst soll kurz der Ablauf des Experiments beschrieben werden, bevor auf die Veränderungen gegenüber früheren Spielversionen eingegangen wird.

7.2.1. Ablauf und Logik des Spielszenarios

Die Vpn werden in den Versuchsraum gebeten und an einen PC-Arbeitsplatz gesetzt. Der Versuchsleiter teilt ihnen mit, dass es bei dem Versuch um die Erforschung indivi-

dueller Spielstrategien in einem Computerspiel gehe. Den Vpn wird suggeriert, sie spielten mit zwei weiteren Spielern, die sich in Nebenräumen befinden, zusammen. Die Computer der drei Spieler seien vernetzt. Unter dem Vorwand, Anonymität sichern zu müssen, wird ferner gesagt, dass niemand der Spieler die Identität seiner Mitspieler erfahren werde, auch nach Spielende nicht. Die Versuchssituation ist so gestaltet, dass die scheinbare Anwesenheit zweier weiterer Mitspieler möglichst glaubhaft für die Vpn ist. Den Mitspielern werden Namen gegeben, wobei darauf geachtet wurde, dass diese gleichen Geschlechts waren wie die echte Versuchsperson (Tanja/Sabine bzw. Timmy/Mario).

Grundlogik des Spiels ist, dass zwei Spieler (das "Team") gemeinsam gegen den dritten (den "Einzelspieler") spielen. Es können entweder das Team oder der Einzelspieler gewinnen, und zwar in Abhängigkeit vom individuellen Kontostand, der sich durch zufällige Ereignisse oder aktive Umverteilungen durch die Spieler im Laufe der Spielrunden verändert. Jeder Spieler erhält ein Startguthaben von 10 €. Hat der Einzelspieler weniger Punkte als einer der beiden Teamspieler, hat das Team gewonnen. In diesem Fall werden die Punkte der beiden Teamspieler jeweils verdoppelt. Hat der Einzelspieler mehr Punkte als einer der Teamspieler, gewinnt er. In diesem Fall werden seine Punkte verdreifacht.

Das Spiel besteht aus zwei Runden. Die nach zwei Runden angesammelten Euros werden in "Versuchspersonenstunden" umgerechnet, eine unter Studierenden der Psychologie im Grundstudium sehr beliebte und wertvolle Maßeinheit¹. Bei einem Punktestand von 50 € und mehr wird eine volle Vp-Stunde bescheinigt, bei einem Punktestand zwischen 10 und 50 € wird eine halbe Vp-Stunde bescheinigt. Unter 10 € Gewinn erhält die Versuchsperson keine Vp-Stunde; dies ist allerdings ein unmöglicher Fall. Zusätzlich wird der Vpn ein Bonusgeschenk in Aussicht gestellt, wenn sie mehr als 60 Punkte erreicht: Sie nimmt dann an der Verlosung von fünf Kinogutscheinen teil.

Die erste Spielrunde dient lediglich dazu, sich mit dem Spiel und den Regeln vertraut zu machen. In der ersten Runde ist die Vp Einzelspieler, d.h. sie muss sich gegen die beiden Teamspieler behaupten. Die Vp lernt in dieser Runde bereits jene Ereigniskarte kennen, die in Runde 2 für eine "Rache"-Entscheidung relevant werden wird. Diese Ereigniskarte trägt den folgenden Text:

¹ Studierende der Psychologie müssen in an der Universität Trier in den ersten beiden Fachsemestern insgesamt 30 Versuchspersonenstunden ableisten.

Du kannst jetzt unter zwei Möglichkeiten wählen:

- (1) Addiere deinem eigenen Punktestand 5 Euro hinzu.
- (2) Ziehe einem deiner beiden Mitspieler einen beliebigen Betrag zwischen 1 und 10 Euro ab.

Deine Entscheidung wird erst am Ende der Spielrunde wirksam. Bis dahin erfahren deine Mitspieler nicht, wie du dich entschieden hast.

Die Vp "zieht" diese Karte gegen Ende der ersten Runde. Die Spielsituation ist an diesem Punkt des Spiels so gestaltet, dass die Vp als Einzelspieler weniger Punkte hat als beide Teamspieler. Die einzige Möglichkeit, die Runde doch noch zu gewinnen, besteht darin, Option (2) der Ereigniskarte zu wählen und entweder Spieler 2 mindestens 7 € oder Spieler 3 genau 10 € abzuziehen. Wählt sie hingegen Option (1) oder zieht sie einem der beiden anderen Spieler weniger als 7 € ab, verliert sie die erste Runde. Durch die Darbietung der Ereigniskarte in der ersten Runde kann damit, unabhängig von der "Kennenlernen"-Funktion, ermittelt werden, ob die Vp die Spiellogik verstanden hat bzw. motiviert ist, zu gewinnen.

In der zweiten Spielrunde folgt – je nach experimenteller Bedingung – die Schädigung der Versuchsperson. Diese wird dadurch hergestellt, dass einer der beiden scheinbaren Mitspieler Umverteilungen zu Ungunsten der echten Vp veranlasst. Dabei wird unterschieden, ob diese Aktion von dem jeweiligen *Gegenspieler* oder vom *Teampartner* der Vp durchgeführt wird (die Vp spielt in der entscheidenden Runde immer im Team). Schädigendes Verhalten seitens des *Gegenspielers* ist nicht provozierend, sondern vielmehr rational und nachvollziehbar; jeder Versuch des Einzelspielers, seine Gewinnchancen zu erhöhen, ist eine folgerichtige Anwendung der Spielregeln und dürfte bei den Geschädigten zwar Ärger, aber keine Ungerechtigkeitsreaktionen – und damit in der Folge auch keine Rachebedürfnisse – auslösen. Dagegen kann schädigendes Verhalten des *eigenen Teampartners* nur als dessen Versuch ausgelegt werden, sein eigenes Punktekonto (im Hinblick auf den angekündigten Bonusgewinn) zu erhöhen, und zwar zur Not auch auf Kosten seines Teampartners, d.h. der echten Versuchsperson. Der Teamspieler verhält sich damit aus Eigennutz gegen die implizite Teamnorm; dies sollte bei der Vp in der Tat Ungerechtigkeitsreaktionen und Rachebedürfnisse auslösen: Er verhält sich illoyal und handelt rücksichtslos im Sinne eigener Interessen. Damit erfüllt er gleich zwei der in Tabelle 3.1. genannten Auslösebedingungen für Rachebedürfnisse.

Um die Attribution einer eigennutzmotivierten Schädigungsabsicht nahe zu legen und nicht etwa den Verdacht, der Teampartner habe die Spielregeln nicht verstanden, wurden dessen Aktionen so kalibriert, dass sie nie die Gewinnchancen des Teams mindern können, sondern lediglich für eine relative Umverteilung der Kontostände innerhalb

des Teams zu Ungunsten der echten Vp sorgen. Der genaue Spielablauf ist den Tabellen im Anhang (D) zu entnehmen.

Der Effekt der Schädigung ist in beiden Fällen – verursacht durch Teampartner oder Gegenspieler – effektiv der Gleiche: Die echte Vp wird um mindestens 5 € gebracht. Eine dritte Bedingung wird als Kontrollbedingung eingeführt; hier findet keine Schädigung irgendeines Spielers statt. Der Punktestand der echten Vp ist in allen drei Bedingungen zum Zeitpunkt, in dem der zweite experimentelle Faktor ins Spiel kommt, identisch.

Die Realisierung einer von drei Bedingungen des zweiten experimentellen Faktors bestimmt dann den jeweiligen Fortgang des Spiels. In Bedingung 1 ("Rachemöglichkeit") zieht die Vp wieder die oben dargestellte Ereigniskarte, in welcher ihr die Möglichkeit gegeben wird, entweder sich selbst 5 € dazuzuaddieren oder aber einem ihrer Mitspieler bis zu 10 € abzuziehen. In dieser Entscheidung findet sich der Dilemmagedanke einer Rachereaktion wieder: Rache kostet; in diesem Fall kostet sie den Verzicht auf Guthaben. Dieses Guthaben ist relevant für den Bonusgewinn: Zu dem Zeitpunkt, an dem die Ereigniskarte relevant wird, verfügt die Vp in allen experimentellen Bedingungen über 57 €. Addiert sie sich also die 5 € hinzu, liegt sie über der 60 €-Grenze und nimmt damit an der Verlosung eines Kinogutscheines teil. Dafür verzichtet sie allerdings auf die Möglichkeit, es ihrem Mitspieler heimzuzahlen.

Entscheidet sich die Vp, ihrem Teampartner Punkte abzuziehen, so steht außer Frage, dass das Team dennoch gewinnen wird. Die Entscheidung findet am Ende der Spielrunde statt, so dass die Vp sicher gehen kann, dass sich der Spielstand nicht mehr verändern wird und dass eine eventuelle Vergeltungsaktion seitens des gegengeschädigten Spielers nicht mehr möglich ist.

In Bedingung 2 ("Schicksalsschlag") zieht der Mitspieler, der zuvor die Schädigung verursacht hat, eine Ereigniskarte, die ihn auf einen Schlag 10 € verlieren lässt. In der dritten Bedingung passiert nichts, und die Vp hat keine Möglichkeit, den Spielverlauf noch weiter zu beeinflussen ("keine Rachemöglichkeit").

Nach diesem Ereignis folgt noch ein weiterer Würfelzug, wobei der entsprechende Spieler die Zielmarke überschreitet: Die zweite Spielrunde ist damit beendet. Die Punkte jedes Spielers werden ausgezählt, der Vp wird die entsprechende Anzahl Vp-Stunden bescheinigt. Hat sie mehr als 60 € gewonnen, wird ihre E-Mail-Adresse – getrennt von allen anderen Daten – auf einer Extra-Liste notiert. Unter allen Adressen auf dieser Liste werden dann insgesamt fünf Kinogutscheine im Wert von 5 € verlost. Schließlich

werden die Probanden über den wahren Zweck des Experiments und alle eine Täuschung beinhaltenden versuchsplanerischen Maßnahmen aufgeklärt und daraufhin um Rückmeldung hinsichtlich des Experiments (insbesondere der Schädigung) und der Glaubhaftigkeit des experimentellen Szenarios gebeten.

7.2.2. Veränderungen gegenüber früheren Spielversionen

In den beiden Vorläuferuntersuchungen (Gollwitzer, 2001a, b) wurde eine Reihe von Punkten genannt, die Anlass zu Veränderungen des Spielszenarios geben sollten. Diese Punkte, und wie sie für die aktuelle Version des Spiels umgesetzt wurden, sollen im Folgenden kurz genannt werden:

- *Den Vpn soll mehr Anreiz gegeben werden, das Spiel zu gewinnen.* Diesbezüglich wurden zwei Änderungen vorgenommen: (1) Es wird nun um Euros, nicht mehr um abstrakte Punkte gespielt; (2) Die erspielten Euros werden in eine für Studierende höchst valente Einheit, nämlich "Versuchspersonen-Stunden", umgerechnet.
- *Die Möglichkeit zur Rache sollte "näher" an der Schädigung liegen.* Das Spiel wurde im Zuge dieses Vorschlags von drei auf zwei Runden verkürzt. Schädigung und Reaktionsmöglichkeit sind jetzt relativ zeitnah in Runde 2 angesiedelt.
- *Die Möglichkeit zur Rache sollte attraktiver sein.* Um dies zu erreichen, wird den Vpn die Möglichkeit gegeben, einem der beiden Mitspieler nun bis zu 10 € abzuziehen. Zuvor waren es lediglich maximal 5 Punkte.
- *Die Bedeutung der Entscheidung für oder gegen Rache sollte eindeutiger operationalisiert werden.* In den früheren Versionen konnten die Vpn unter drei Optionen wählen: einer nutzenmaximierenden und zwei vergeltenden Optionen (ungerichtete vs. gerichtete Schädigung der Mitspieler). Die Möglichkeit zur "ungerichteten" Schädigung (vgl. Gollwitzer, 2001a) wurde entfernt.
- *Der Vp muss klarer sein, dass sie selbst bei ausgeführter Racheaktion keine Vergeltungsaktion seitens eines ihrer Mitspieler zu befürchten hat.* Diesbezüglich wurde in der entscheidenden Ereigniskarte die Funktion eingeführt, dass die Entscheidung der Vp den anderen Spielern erst am Ende der Spielrunde offenbart wird. Zusätzlich wurde darauf geachtet, dass die Ereigniskarte erst am Schluss der Spielrunde gezogen wird, so dass keine Vergeltungsmaßnahmen mehr möglich sind.

7.2.3. Abhängige Variablen

Abhängige Variablen sind (a) die Entscheidung, die die Vp in der zweiten Spielrunde fällt, wenn sie die entsprechende Ereigniskarte zieht (nur in der Bedingung "Rachemöglichkeit gegeben") sowie (b) emotionale und (c) kognitive Reaktionen hinsichtlich des Ausgangs des Spiels in Abhängigkeit von der jeweiligen experimentellen Bedingung. Emotionale Reaktionen werden über einen kurzen Fragebogen mit 20 stimmungsbefugenen Items (z.B. "*Ich bin entspannt*", "*Ich bin froh*" etc.) erfasst (siehe Anhang D). Die Items sollen auf einer Skala von 0 ("*trifft überhaupt nicht zu*") bis 5 ("*trifft voll und ganz zu*") auf ihre Zustimmung hin beantwortet werden. Der Fragebogen wurde so konstruiert, dass er drei Klassen emotionaler Reaktionen, nämlich Ärger, Enttäuschung/Frustration und Freude/Erleichterung abgreift (siehe Anhang D).

Kognitive Reaktionen werden über einen "Bewertungsfragebogen" erfasst. Dessen Itemwortlaut sowie die entsprechenden Konstrukte, die die jeweiligen Items zu erfassen suchen, sind Tabelle 7.1. genannt. Auch dieser Fragebogen findet sich im Anhang (D).

Tabelle 7.1.: Kognitive Reaktionen - Items und zu gehörige Konstrukte

Nr.	Itemwortlaut	Konstrukt
(1)	<i>Ich bin mit meiner Spielweise in der zweiten Runde zufrieden.</i>	Sicherheit bzgl. der getroffenen Entscheidungen
(2)	<i>Ich finde, dass jeder bekommen hat, was er verdient.</i>	Wahrnehmung wiederhergestellter Gerechtigkeit
(3)	<i>Ich bin mit dem Ausgang des Spiels zufrieden</i>	
(4)	<i>Alles in Allem hat mir das Spiel Spaß gemacht.</i>	Globale Bewertung des Spiels bzw. des Experiments
(5)	<i>Ich habe Interesse, an ähnlichen Experimenten teilzunehmen.</i>	
(6)	<i>Mein Teampartner hat unfair gespielt.</i>	Manipulationskontrolle in der Bedingung "Schädigung durch Teamspieler"
(7)	<i>Ich hatte das Gefühl, mich auf meinen Teampartner verlassen zu können (-)</i>	

Der Stimmungsfragebogen wird den Vpn drei Mal vorgelegt: Einmal vor Beginn der ersten Spielrunde (t_1), ein zweites Mal unmittelbar nach der Schädigung (bzw. vor der Ereigniskarte "Entscheidung"; t_2) und ein drittes Mal nach abgeschlossenem Spiel (t_3). Der Bewertungsfragebogen wird lediglich zweimal, nämlich zu t_2 und t_3 , vorgelegt.

Die Vorlage der Fragebögen zu t_2 wird erreicht, indem an einer festgelegten Stelle während der zweiten Spielrunde ein zweiter Versuchsleiter den Raum betritt und die Vp bittet, das Spiel für einen kurzen Moment zu unterbrechen. Offenbar habe man Probleme mit der Vernetzung der drei Computer, und es sei gegenwärtig unklar, ob das Problem zu lösen sei oder ob das Experiment abgebrochen werden müsse. Die beiden

Versuchsleiter unterhalten sich kurz und beschließen dann scheinbar spontan, den Vpn in jedem Fall nun noch die Fragebögen vorzulegen, die eigentlich für das Spielende vorgesehen waren. Somit verfüge man zumindest über verwendbare Daten für den Fall, dass das Experiment abgebrochen werden müsse. Nach ca. zwei Minuten erscheint der erste Versuchsleiter wieder und teilt der Vp mit, dass das Experiment fortgesetzt werden könne. Die Spielrunde wird daraufhin zu Ende gespielt, anschließend bittet der Versuchsleiter die Versuchsperson, die zuvor schon ausgefüllten Fragebögen nun einfach noch einmal zu bearbeiten und dabei den schlussendlichen Fortgang des Spiels in Betracht zu ziehen. Da man die zuvor ausgefüllten Bögen nun nicht mehr brauche, würden sie vernichtet. In Wahrheit wurden sie jedoch für eine Erhebung der relevanten abhängigen Variablen zu t_2 verwendet. Die Fragebögen, die am Ende des Spiels ausgefüllt wurden, dienten als t_3 -Daten.

7.2.4. Stichprobe

Insgesamt nahmen 136 Studierende an diesem Experiment teil. Drei davon mussten ausgeschlossen werden, da sie bei der postexperimentellen Befragung zugegeben hatten, von vornherein an der Anwesenheit der beiden anderen Spieler gezweifelt zu haben. Die verbleibenden 133 Fälle werden für die Manipulationskontrolle verwendet.

Wie in Abschnitt 7.2.1. dargestellt, mussten die Vpn bereits in der ersten Spielrunde eine Entscheidung mit Hilfe der zentralen Ereigniskarte fällen. Dies diente zu Kontrollzwecken, da die einzige Möglichkeit, das Spiel zu gewinnen, darin bestand, entweder Spieler 2 mindestens 7 € oder Spieler 3 genau 10 € abzuziehen. Dies haben allerdings nur 83 Personen (62.4%) getan, die restlichen 50 haben sich in der ersten Runde entweder für die Option entschieden, sich selbst 5 Punkte hinzuzuaddieren, oder sie haben den anderen Spielern zuwenig Punkte abgezogen und in Folge dessen die Spielrunde verloren. Für die Auswertung der Reaktionen in Runde 2 können diese Personen daher nicht verwendet werden; die Überprüfung der zentralen Hypothesen ist nur mit einer 83 Personen umfassenden Stichprobe möglich.

Sämtliche dieser 83 Personen (25 Männer [30%], 58 Frauen) sind Studierende der Universität Trier, davon 46 (55%) im Hauptfach Psychologie. Die Altersverteilung der Vpn reicht von 19-43 Jahre ($M = 22.7$; $SD = 3.8$). Von 61 der 83 Studierenden liegen Werte auf gerechtigkeitsbezogenen Trait-Skalen vor (siehe Abschnitt 3.3.).

7.3. Ergebnisse

7.3.1. Auswertung des "Stimmungsfragebogens"

In einem ersten Schritt wurden die 20 Items des "Stimmungsfragebogens", der zu drei Messzeitpunkten erhoben wurde, einer Hauptachsenanalyse mit anschließender Varimax-Rotation unterzogen. Eine Drei-Faktoren-Lösung erzielte dabei die beste Anpassung an die Daten. Bei der Skalenbildung hatte das Kriterium der gleichen Itemzuordnung über die drei Messzeitpunkte hinweg Priorität über dem der jeweils höchsten Faktorladungen, d.h. es wurden nur solche Items in die Skalenbildung einbezogen, bei denen zu allen drei Zeitpunkten eine eindeutige Zuordnung zur jeweiligen Skala möglich war. Die drei Subskalen können erwartungsgemäß mit den Begriffen Ärger, Verunsicherung und Freude bezeichnet werden. Tabelle 7.2. zeigt die Itemzuordnung sowie die internen Konsistenzen der Skalen getrennt für jeden Messzeitpunkt.

Tabelle 7.2.: Stimmungsfragebogen - Itemzuordnung und interne Konsistenz der Skalen zu den drei Messzeitpunkten

	Ärger	Verunsicherung	Freude
Items:	<i>Ich bin sauer.</i>	<i>Ich bin verunsichert.</i>	<i>Ich bin erleichtert.</i>
	<i>Ich bin aufgebracht.</i>	<i>Ich bin bedrückt.</i>	<i>Ich bin glücklich.</i>
	<i>Ich könnte laut schimpfen.</i>	<i>Ich bin geknickt.</i>	<i>Ich bin zufrieden.</i>
	<i>Ich bin empört.</i>	<i>Ich bin unruhig.</i>	<i>Ich bin froh.</i>
	<i>Ich bin ärgerlich.</i>	<i>Ich fühle mich unwohl.</i>	
	<i>Ich bin entrüstet.</i>		
Alpha zu t1:	.87	.81	.75
Alpha zu t2:	.91	.81	.65
Alpha zu t3:	.90	.84	.83

7.3.2. Manipulationskontrolle

In einem ersten Auswertungsschritt wird überprüft, inwiefern die Bedingungen des Faktors A mit unterschiedlichen Veränderungen in den Stimmungsskalen Ärger, Verunsicherung und Freude zwischen t und t_k einhergehen. Abbildung 7.1. veranschaulicht diese Veränderungen grafisch.

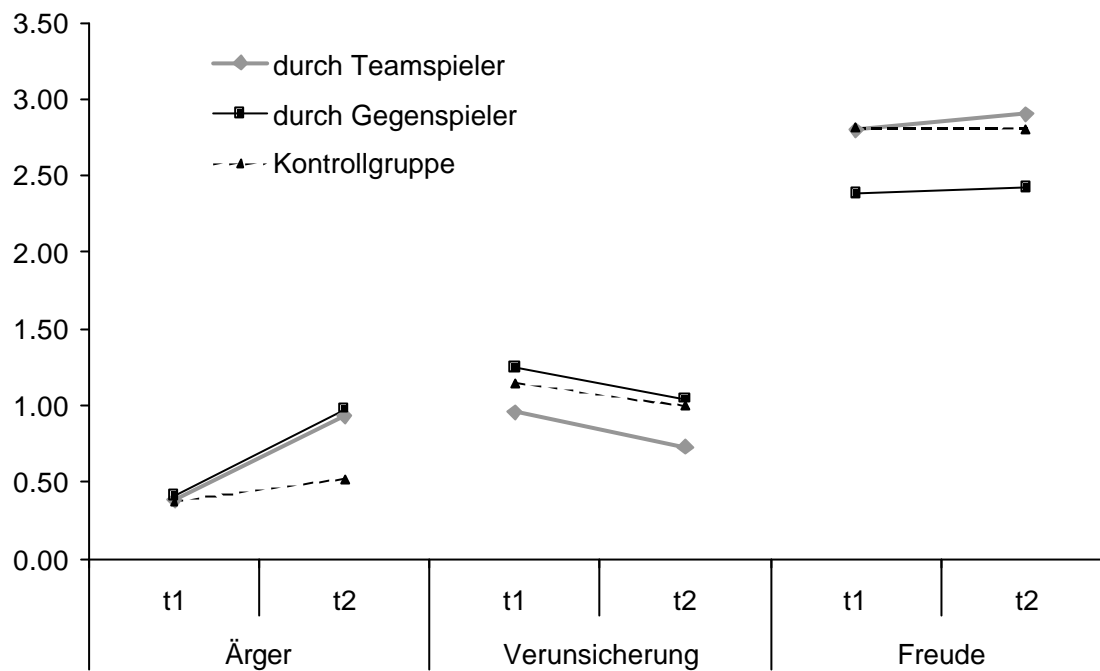


Abbildung 7.1.: Unterschiede zwischen den experimentellen Bedingungen (Faktor A) auf den drei Stimmungsskalen (Manipulationskontrolle; $N = 133$)

Die statistische Bedeutsamkeit dieser Mittelwertsdifferenzen wurde getrennt für jede Stimmungsskala mit Hilfe messwiederholter Varianzanalysen überprüft. Dabei ist die erwartete Wechselwirkung zwischen Messzeitpunkt und Bedingung nur auf der Skala "Ärger" signifikant, $F(2,127) = 3.39$; $p = .04$; $\omega^2 = .02$. Auf der Skala "Verunsicherung" kommt es zu einer signifikanten Verringerung von t_1 zu t_2 (Haupteffekt Messzeitpunkt: $F[1,127] = 10.62$; $p = .001$). Auf der Skala "Freude" ist lediglich ein Haupteffekt der experimentellen Bedingung zu verzeichnen, $F(2,127) = 4.97$; $p = .01$.

Eine Schädigung durch den Team- oder den Gegenspieler sind demnach in gleicher Weise ärgerauslösend. Inwiefern schädigendes Verhalten seitens des Teamspielers tatsächlich als Unfairness wahrgenommen wird, kann mit Hilfe der Items 6 und 7 im Bewertungsfragebogen (siehe Tabelle 7.1.) ermittelt werden: Die Wahrnehmung, dass sich der Teampartner unfair verhalten hat bzw. dass man sich nicht auf ihn verlassen konnte, müsste demnach in der Bedingung "Teamspieler" stärker ausgeprägt sein als in den beiden anderen Bedingungen des Faktors A. Dies ist in der Tat der Fall: Die Wahrnehmung von Unfairness ist am höchsten in der Bedingung "Teamspieler" ($M = 3.98$, $SD = 0.82$) und erwartungsgemäß niedriger in den Bedingungen "Gegenspieler" ($M = 2.94$, $SD = 1.16$) sowie in der Kontrollgruppe ($M = 2.63$, $SD = 0.82$). Dieser Unterschied ist signifikant und hinsichtlich seiner empirischen Effektstärke sehr groß, $F(2,124) = 24.18$; $p < .001$; $\omega^2 = .27$.

7.3.3. Entscheidungen hinsichtlich der Racheoption

Von den 83 Vpn wurde im Rahmen der Bedingungsmanipulation des Faktors B (Spiel-
ausgang) insgesamt 26 die Möglichkeit zur Rache gegeben. Davon wurden 9 von ihrem
Teamspieler geschädigt, 10 von ihrem Gegenspieler, 7 wurden nicht geschädigt (Kon-
trollbedingung des Faktors A). Wäre der gesamte Datensatz ($N = 133$) auswertbar ge-
wesen, so wäre die Verteilung 16 (Teamspieler), 14 (Gegenspieler), 14 (Kontrollgruppe)
gewesen.

- Von den 9 Personen in der "Teamspieler"-Bedingung haben lediglich 4 die Rache-
Option genutzt, davon haben 2 ihrem Gegenspieler Punkte abgezogen (6 €/10 €)
und 2 ihrem Teampartner (beide 10 €).
- Von den 12 Personen in der "Gegenspieler"-Bedingung haben 4 die Möglichkeit zur
Rache genutzt (alle haben ihrem Gegenspieler jeweils 10 € abgezogen).
- Von den 8 Personen in der Kontrollgruppe haben 3 die Option "Punkte abziehen"
gewählt, davon haben 2 ihrem Gegenspieler Punkte abgezogen (5 €/7 €), einer hat
seinem Teampartner 8 € abgezogen.

7.3.4. Hypothesentests

Hypothese 4. Die entscheidende Bedingungskombination zur Überprüfung von
Hypothese 4, in welcher es um die positiven Konsequenzen einer erfolgreich ausgeführ-
ten Racheaktion geht, ist "Rachemöglichkeit" in der Bedingung "Schädigung durch
Teamspieler". Von Rache kann dann gesprochen werden, wenn die geschädigte Ver-
suchsperson ihrem Teampartner am Ende der zweiten Spielrunde Punkte abzieht. Dies
haben jedoch nur zwei Personen getan. *Eine Überprüfung von Hypothese 4 ist dem-
nach nicht möglich.*

Hypothesen 6 und 7. Gleichwohl können innerhalb des "Teamspieler"-Szenarios
noch die Bedingungen "Rachemöglichkeit nicht genutzt" ($n = 5$), "keine Rachemöglich-
keit" ($n = 11$) und "Schicksalsschlag" ($n = 11$) miteinander verglichen werden. Gemäß
Hypothese 6 sollten in der Bedingung "keine Rachemöglichkeit" in Abhängigkeit vom
individuellen Glauben an *ultimate* Gerechtigkeit Ärgerreduktion und Genugtuung
resultieren. Gemäß Hypothese 7 müssten sich darüber hinaus in der Bedingung
"Schicksalsschlag" Genugtuung sowie ein vollständiger Abbau aversiver Emotionen
einstellen. Dieser Effekt sollte durch den Glauben an *immanente* Gerechtigkeit mode-
riert sein.

Abhängige Variablen für diesen Test sind die drei Stimmungsskalen (Ärger, Verunsicherung, Freude) sowie die Mittelwerte auf den Items 2 ("Ich finde, dass jeder bekommen hat, was er verdient") und 3 ("Ich bin mit dem Ausgang des Spiels zufrieden") des Bewertungsfragebogens; konkret wird die Veränderung auf diesen fünf Variablen von t_2 zu t_3 untersucht. Abbildung 7.2. zeigt zunächst die bedingungsspezifische Veränderung der Mittelwerte auf den drei Stimmungsskalen. Abbildung 7.3. zeigt die Veränderung der Mittelwerte auf den beiden Bewertungs-Items Verdientheit und Zufriedenheit.

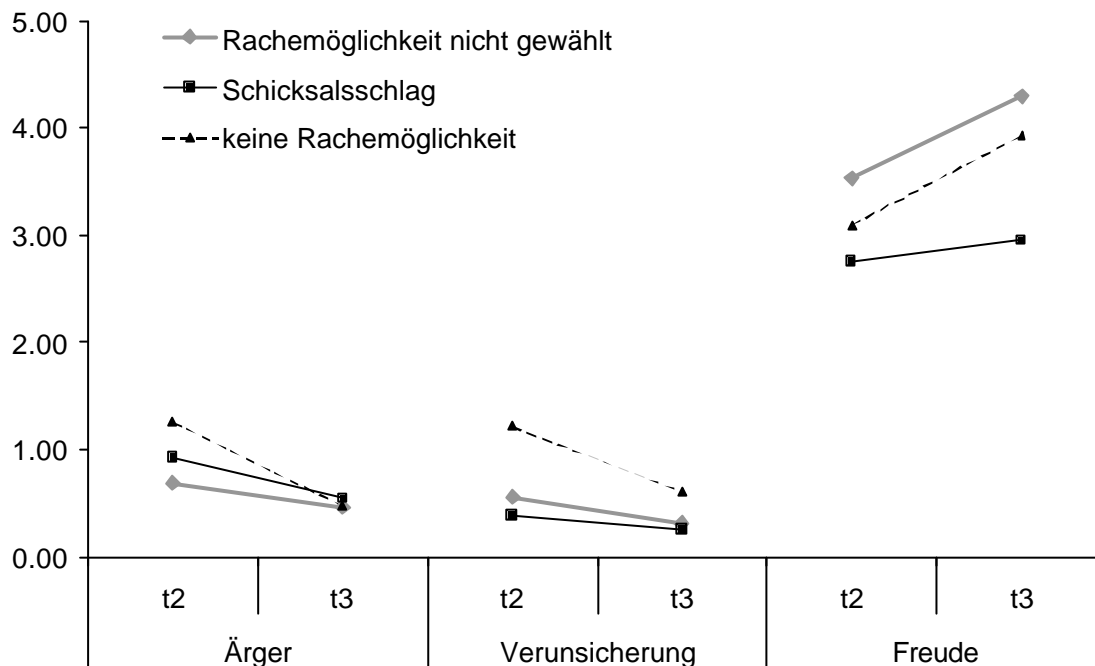


Abbildung 7.2.: Veränderung auf den Stimmungsskalen in Abhängigkeit von unterschiedlichen Spielausgängen (nur "Teamspieler"-Bedingung; $N = 27$)

Der Haupteffekt des Messzeitpunkts wird für alle drei Stimmungs-Skalen signifikant, $F(1,24) \geq 11.9$; $p \leq .002$. Die Wechselwirkung wird nur auf der Skala "Freude" signifikant, $F(2,24) = 3.62$; $p = .04$; $\omega^2 = .09$. Dieser Effekt kommt dadurch zustande, dass in der Bedingung "Schicksalsschlag" eine geringere Zunahme von Freude zu verzeichnen ist als in den beiden anderen Bedingungen. Auf der Skala "Verunsicherung" ist ein marginaler Wechselwirkungseffekt zu verzeichnen, $F(2,24) = 3.27$; $p = .06$; auf der Skala "Ärger" ist dieser hingegen nicht signifikant, $F(2,24) = 1.79$; $p = .19$.

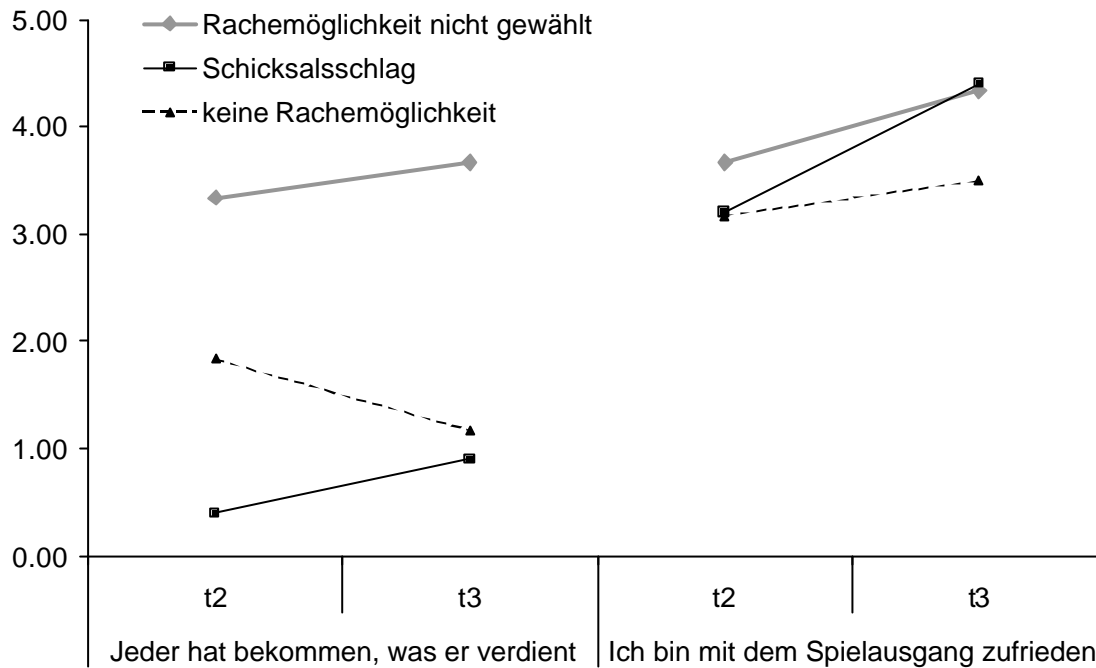


Abbildung 7.3.: Veränderung hinsichtlich Verdientheit und Zufriedenheit in Abhängigkeit von unterschiedlichen Spielausgängen (nur "Teamspieler"-Bedingung; $N = 19$)

Hinsichtlich wahrgenommener Verdientheit und Zufriedenheit mit dem Spielausgang ergibt sich folgendes Bild: Einzig signifikant ist der Haupteffekt der experimentellen Bedingung (d.h. des Spielausgangs) auf dem Item "Verdientheit", $F(2,16) = 14.36$; $p < .001$. Die erwartete Wechselwirkung wird allerdings auf beiden Items nicht signifikant, $F(2,16) \leq 1.4$. Deskriptiv deutet sich an, dass die Bewertung der "Verdientheit" in der Bedingung "keine Rachemöglichkeit" abnimmt, während sie in der Bedingung "Schicksalsschlag" ansteigt. Die Effekte sind jedoch ausnehmend schwach. Auf die Zufriedenheit mit dem Spielausgang hat die experimentelle Bedingung keinen Einfluss, obwohl rein deskriptiv die Differenz zwischen t_2 und t_3 auch hier in der Bedingung "Schicksalsschlag" am größten ist.

In Anlehnung an die Hypothesen 6 und 7 kann ferner angenommen werden, dass die psychischen Konsequenzen, die sich je nach Spielausgang ergeben, von Facetten des Gerechte-Welt-Glaubens in spezifischer Weise beeinflusst werden: So sollten in den Bedingungen "keine Rachemöglichkeit gegeben" und "Rachemöglichkeit nicht gewählt" positive Effekte wie Ärgerreduktion, Zufriedenheit und Zuversicht nur bei Personen mit einem starken Glauben an *ultimate* Gerechtigkeit zu beobachten sein (*Hypothese 6*). Zweitens sollte der ärgerreduzierende und genugtuungsfördernde Effekt eines beobachteten Schicksalsschlages zu Schaden des "Täters" insbesondere bei Personen mit einem starken Glauben an *immanente* Gerechtigkeit zu beobachten sein (*Hypothese 7*).

Diese Hypothesen können innerhalb der "Teamspieler"-Bedingung über bedingungs-spezifische bivariate Korrelationen zwischen den abhängigen Variablen und den jeweiligen GWG-Facetten ermittelt werden. Tabelle 7.3. zeigt die bivariaten Korrelationen zwischen den abhängigen Variablen (genauer gesagt die intraindividuellen Veränderungen auf diesen Variablen zwischen t_2 und t_3) und den drei GWG-Facetten (Glaube an immanente Gerechtigkeit, Glaube an ultimative Opferentschädigung sowie Glaube an ultimative Täterbestrafung). Diese Korrelationen werden für die drei Bedingungen des Faktors Spielausgang ("Rachemöglichkeit nicht gewählt", "Schicksalsschlag", "keine Rachemöglichkeit gegeben"), welche in den Spalten von Tabelle 7.3. abgetragen sind, getrennt berechnet. Die Differenzen auf den fünf abhängigen Variablen wurden der Einfachheit halber so gepolt, dass positive Werte grundsätzlich Verbesserungen bedeuten (also eine *Reduktion* von Ärger und Verunsicherung und eine *Zunahme* an Freude, Verdientheit und Zufriedenheit). Positive Korrelationen bedeuten demnach, dass die positiven psychischen Konsequenzen in der jeweiligen Bedingung des Spielausgangs umso höher ausfallen, je höher die Personen auf den jeweiligen GWG-Skalen scoren.

Es sei nochmals auf die kleine Fallzahl hingewiesen: Dadurch, dass nur von 61 Vpn Werte auf den gerechtigkeitsbezogenen Traits vorliegen, ist die Anzahl auswertbarer Vpn in den experimentellen Bedingungen extrem klein (siehe die entsprechenden Angaben in der Kopfzeile von Tabelle 7.3.). Der adäquate Test für die hier formulierten Moderatorhypothesen wäre eine multiple Regression mit Interaktionstermen (Aiken & West, 1991). Aufgrund der kleinen Stichprobengröße wäre die Teststärke eines solchen Interaktionseffekts jedoch bei weitem unzureichend. Die hier dargestellten Befunde sollen daher lediglich auf deskriptivstatistischer Ebene interpretiert werden.

Die Hypothese, dass Ärgerreduktion und Genugtuung in der "Schicksalsschlag"-Bedingung positiv mit dem Glauben an immanente Gerechtigkeit korrelieren, kann nicht bestätigt werden: Vielmehr sind die Korrelationen negativ oder schwach. Lediglich die Korrelation auf dem Item "Zufriedenheit mit dem Spielausgang" ist positiv.

Die Hypothese, dass Ärgerreduktion in den beiden anderen Bedingungen positiv mit dem Glauben an ultimative Gerechtigkeit korrelieren, wird hingegen bestätigt. Vor allem, wenn sich die Personen gegen die Racheoption entschieden, reduziert sich ihr Ärger und ihre Verunsicherung um so stärker, je eher sie an ultimative Gerechtigkeit glauben. Hinsichtlich Freude ist das allerdings nicht der Fall. Wenn keine Rachemöglichkeit gegeben war, ist die Ärgerreduktion und eine positive Bewertung des Spielausgangs um so eher ausgeprägt, je eher die Personen an ultimative Gerechtigkeit glauben: Die über alle fünf abhängigen Variablen gemittelte Korrelation mit GUT beträgt in dieser Bedingung $\bar{r} = .34$, mit GUO beträgt sie $\bar{r} = .68$.

Tabelle 7.3.: Korrelationen zwischen der intraindividuellen Veränderung (t_2/t_3) auf den fünf zentralen Reaktionsvariablen und Facetten des Gerechte-Welt-Glaubens getrennt für die drei Spielausgänge in der "Teamspieler"-Bedingung

Abhängige Variable	Rache- möglichkeit nicht gewählt ($n = 3$)	Schicksals- schlag ($n = 9$)	keine Rache- möglichkeit gegeben ($n = 7$)
Ärger			
immanente Gerechtigkeit	.55	-.17	-.09
ultimative Opferentschädigung	.99	-.13	.71*
ultimative Täterbestrafung	1.00*	-.08	.61
Verunsicherung			
immanente Gerechtigkeit	.24	-.52	.45
ultimative Opferentschädigung	.99	-.11	.24
ultimative Täterbestrafung	.96	-.53	.17
Freude			
immanente Gerechtigkeit	-.98	.02	.20
ultimative Opferentschädigung	-.59	-.15	.43
ultimative Täterbestrafung	-.69	-.08	.16
Verdientheit			
immanente Gerechtigkeit	--	-.05	.53
ultimative Opferentschädigung	--	-.29	-.11
ultimative Täterbestrafung	--	-.36	-.15
Zufriedenheit			
immanente Gerechtigkeit	--	.60	-.72
ultimative Opferentschädigung	--	-.21	.99*
ultimative Täterbestrafung	--	.07	.72

Anmerkung: * $p < .10$

7.3.5. Vergleich zwischen "Teamspieler"- und "Gegenspieler"-Bedingung

Die Befunde innerhalb der "Teamspieler"-Bedingung können nun mit jenen in der Bedingung "Schädigung durch Gegenspieler" verglichen werden. Wenn French (2001) Recht hat, dann handelt es sich bei dem Phänomen, dass ein beobachteter Schicksals-schlag zu Lasten des "Täters" nicht mit erhöhter Genugtuung und Zufriedenheit sowie der Wahrnehmung von Verdientheit einhergeht, um einen Spezialfall, der auf die besondere moralische Bedeutungshaltigkeit einer Racheepisode zurückzuführen ist.

Tabelle 7.4. zeigt die mittleren intraindividuellen Differenzen zwischen t_2 und t_3 auf den fünf zentralen abhängigen Variablen in Abhängigkeit vom Ausgang des Spiels. Bei den aversiven Emotionen (Ärger, Verunsicherung) bedeuten positive Werte eine Reduktion derselben (Differenz t_2-t_3); bei der AV "Freude" und den beiden Bewertungs-Items bedeuten positive Werte eine Erhöhung derselben (Differenz t_3-t_2). Der Haupteffekt des Spielausgangs ist innerhalb der "Gegenspieler"-Bedingung auf keiner der fünf abhängigen Variablen signifikant ($F[3,22] < 1$).

Tabelle 7.4.: Veränderung zwischen t_2 und t_3 auf den fünf zentralen Reaktionsvariablen in Abhängigkeit von der Schädigungsbedingung und dem Spielausgang

Abhängige Variable	Schädigungsmöglichkeit		Schicksals-schlag	keine Schäd.-möglichkeit
	gewählt ²	nicht gewählt		
Teamspieler:	--	$n = 5$	$n = 11$	$n = 11$
Gegenspieler:	$n = 4$	$n = 6$	$n = 7$	$n = 9$
Ärger				
Teamspieler:	--	0.23	0.38	0.79
Gegenspieler:	0.33	0.25	0.62	0.20
Verunsicherung				
Teamspieler:	--	0.24	0.13	0.62
Gegenspieler:	0.55	0.37	0.31	0.27
Freude				
Teamspieler:	--	0.77	0.20	0.84
Gegenspieler:	1.19	1.00	0.68	0.69
Verdientheit				
Teamspieler:	--	0.25	0.45	-0.44
Gegenspieler:	0.75	0.17	-0.14	0.56
Zufriedenheit				
Teamspieler:	--	0.67	1.20	0.33
Gegenspieler:	0.67	1.00	1.20	0.86

Hinsichtlich der Frage, inwiefern sich die "Gegenspieler"- und die "Teamspieler"-Bedingung in Bezug auf die positiven Reaktionen in Folge eines beobachteten Schicksalsschlages zu Lasten des "Täters" unterscheiden, deutet sich Folgendes an: Die positiven Veränderungen auf den drei Stimmungsskalen fallen in der "Gegenspieler"-Bedingung deutlicher aus als in der "Teamspieler"-Bedingung. Hinsichtlich Verdientheit und Zufriedenheit gibt es jedoch keine vergleichbaren Effekte: Die Verdientheit des

² In dieser Bedingung haben alle vier Spieler ihrem jeweiligen Gegenspieler den Maximalbetrag, d.h. 10 €, abgezogen.

Spielausgangs wird in der "Gegenspieler"-Bedingung von t_2 zu t_3 sogar leicht geringer. Diese Effekte sind jedoch nicht statistisch bedeutsam: Eine MANOVA mit allen fünf abhängigen Variablen ergibt, dass der Wechselwirkungseffekt zwischen dem Faktor Schädigung (Teamspieler/Gegenspieler) und dem Faktor Spielausgang (nur Schädigungsmöglichkeit nicht gewählt/Schicksalsschlag/keine Schädigungsmöglichkeit gegeben) weder multivariat (Wilks' $\Lambda = .80$; $F[10,64] < 1$) noch univariat ($0.08 \leq F[3,36] \leq 2.32$; $.11 \leq p \leq .93$) signifikant ist. Auch innerhalb der Bedingung "Schicksalsschlag" unterscheiden sich die Differenzwerte auf den fünf abhängigen Variablen nicht signifikant zwischen der Teamspieler- und der Gegenspieler-Bedingung (Wilks' $\Lambda = .69$; $F[5,19] < 1$; univariat: $0.09 \leq F[1,14] \leq 1.76$; $.21 \leq p \leq .77$).

7.4. Diskussion

7.4.1. Inhaltliche Diskussion

In der vorliegenden Untersuchung wurde versucht, zwei Formen der Provokation bzw. der Schädigung der Versuchsperson experimentell voneinander zu trennen: In einer Bedingung musste die Vp einen Schaden durch das eigennützige Verhalten eines Gegenspielers hinnehmen. Die Situation war jedoch so gestaltet, dass dieses Verhalten im Einklang mit vorher definierten Spielregeln stand und insofern normativ war. Somit sollte zwar Ärger über den Schaden, nicht jedoch moralische Empörung über das Verhalten des Gegenspielers und in der Folge Rachebedürfnisse ausgelöst werden. In einer zweiten Bedingung wurde eine Situation hergestellt, die zwar objektiv die Erleidung des gleichen Schadensausmaßes bedeutete, aber zusätzlich gegen eine moralische Norm verstieß: der Norm, sich in einem Team gegenseitig zu unterstützen anstatt zu schaden. Von dieser Teamnorm wurde angenommen, dass ihre Verletzung vor allen Dingen deshalb Rachebedürfnisse auslöst, weil sich die Versuchsperson zuvor bereits zu dieser Norm bekannt, d.h. im Sinne der Teamnorm gespielt hatte. Nun vom eigenen Teamspieler "über den Tisch gezogen" zu werden, dürfte für die Versuchsperson einen Angriff auf identitätsrelevante Werte darstellen und damit das Bedürfnis nach Rache auslösen. Das Verhalten des "Täters" in der "Gegenspieler"-Bedingung ist, wie vorhin argumentiert, normativ in *dem* Sinne, dass man in diesem Spiel gut daran tut, anderen Spielern Punkte wegzunehmen, um seinen eigenen Gewinn zu sichern. Alles andere wäre weder im Sinne des Spiels noch im Sinne eines Gewinnbedürfnisses. Bei dem Verhalten des "Täters" in der "Teamspieler"-Bedingung dagegen handelt es sich um ein moralisch inakzeptables Verhalten.

Ziel der Racheaktion war es dabei, den eigennützigen Teamspieler nicht mit den erbeuteten Punkten davonkommen zu lassen, sondern ihm diese abzuziehen. Die zentrale Ereigniskarte am Ende des Spiels gab den Vpn in der Bedingung "Rachemöglichkeit" hierzu die Gelegenheit. Dabei muss allerdings Folgendes beachtet werden: In der "Gegenspieler"-Bedingung ist das ein notwendiges und akzeptables Verhalten, in der "Teamspieler"-Bedingung dagegen ist eine Schädigung desselben nicht notwendig, natürlich gleichermaßen eine Verletzung der Teamnorm, und nur durch das Bedürfnis zu erklären, den Teamspieler zu bestrafen bzw. sich an diesem zu rächen. Anders gesagt: Von der Schädigungsoption Gebrauch zu machen, ist in der "Gegenspieler"-Bedingung Teil der Gewinnstrategie, in der "Teamspieler"-Bedingung ist es Rache.

Die Befunde hinsichtlich der Unterscheidung dieser beiden experimentellen Bedingungen lassen sich in folgender Weise zusammenfassen. Zunächst legen die Ergebnisse der Manipulationskontrolle nahe, dass sich der Unterschied zwischen der "Teamspieler"- und der "Gegenspieler"-Bedingung zwar hinsichtlich der explizit eingeschätzten Unfairness des Verhaltens zeigte, nicht jedoch hinsichtlich der entsprechenden gerechtigkeitsrelevanten Emotionen: In beiden Bedingungen ist ein Anstieg an Ärger und Empörung in nahezu identischem Ausmaß zu verzeichnen. Dieser Anstieg ist jedoch nicht groß: Nur neun von 89 provozierten Vpn kreuzten zum Zeitpunkt t_2 einen Ärger-Wert an, der über dem theoretischen Skalenmittelwert von 2.5 liegt; insgesamt lagen die bedingungsspezifischen Mittelwerte für die Skala Ärger zu t_2 allesamt unter dem Wert 1. Obwohl der Unterschied zu t_1 signifikant war, kann man daher nicht davon ausgehen, dass es im vorliegenden Experiment gelungen ist, die Vpn auf manifeste Weise in ärgerliche Stimmung zu versetzen. Für diese Schlussfolgerung spricht ebenfalls, dass sich die Werte auf der Skala Freude zwischen t_1 und t_2 in keiner der drei Bedingungen des Faktors A unterschieden. Ähnliche Schwierigkeiten wurden bereits in den Vorläuferuntersuchungen zu diesem Spielszenario berichtet (Gollwitzer, 2001a); sie scheinen – zumindest dann, wenn man es mit studentischen Vpn zu tun hat – nicht selten zu sein. Auch in früheren Untersuchungen, in denen es darum ging, Ungerechtigkeit und diesbezüglich Ärger und Empörung im Rahmen eines Laborexperiments zu evozieren, waren die Höhe des selbstberichteten Ärgers ausnehmend niedrig (Mohiyeddini, 1998; Ohbuchi, Kameda & Agarie, 1989). Das gleiche Problem war bereits in Studie 2 zu beobachten. Auch hier stellt sich daher die Frage, ob es überhaupt gelungen ist, Ärger in substanzieller Weise auszulösen, oder ob es sich bei dem gefundenen Bodeneffekt vielmehr um eine methodische Besonderheit selbsteingeschätzter Stimmungsberichte handelt. Falls Letzteres der Fall sein sollte, müsste man über andere Erhebungsmethoden zur Manipulationskontrolle nachdenken. Beispiele hierfür werden in Abschnitt 7.4.2. noch zu nennen sein.

Hinsichtlich der Frage, inwiefern der *Spielausgang* gerechtigkeitsbezogene Emotionen und Bewertungen beeinflusst, zeigt sich unerwarteterweise, dass eine Reduktion aversiver Emotionen und eine Steigerung positiver Emotionen von t_2 zu t_3 in der "Teamspieler"-Bedingung am ehesten dann zu verzeichnen sind, wenn *keine* Rachemöglichkeit gegeben war. Dies war darüber hinaus um so stärker der Fall, je eher die Vpn an ultimative Gerechtigkeit glaubten. Signifikant ist die entsprechende Korrelation zwar nur für die Skala GUO, aber die anderen Koeffizienten haben ebenfalls ein positives Vorzeichen. Der Glaube an ultimative Gerechtigkeit scheint demnach hier in der Tat eine protektive Funktion für das affektive Gleichgewicht der Vpn zu haben. Dass eine Reduktion von Ärger und Frustration sowie eine Zunahme an Freude in der Bedingung "keine Rachemöglichkeit gegeben" stärker ausfielen als in den beiden anderen Bedingungen des Faktors "Spielausgang", ist auf den ersten Blick verwunderlich. Allerdings sollte man die Höhe der Differenzwerte nicht überinterpretieren: Eine Inspektion der Graphen in Abbildung 7.2. zeigt, dass die Ärger- und Verunsicherungswerte in der Bedingung "Rachemöglichkeit nicht gegeben" bereits zu t_1 höher lagen als in den anderen Bedingungen. Die Differenzwerte sind daher zwischen den Bedingungen nicht ohne weiteres vergleichbar. Worauf dieser Umstand wiederum zurückzuführen ist, ist unklar. Erklärungsbedürftig bleibt, wieso es in allen drei Spielausgang-Bedingungen auf allen drei Stimmungsvariablen eine signifikante "Verbesserung" von t_2 zu t_3 gab. Dies scheint auf Einflüsse zurückzugehen, die nichts mit den spezifischen Bedingungen des Spielausgangs zu tun haben: Möglicherweise war den Vpn das nahende Ende des Versuchs zu t_3 bewusst. Dies könnte zum einen die Motivation gedrosselt haben, sich ausführlich mit den Fragebögen zu befassen (insbesondere weil man diese aufgrund der fingierten "Panne" ja kurz vorher bereits ausgefüllt hatte) und stattdessen – im Sinne eines stereotypen Antwortens – positive Items zu bejahen und negative abzulehnen. Zum anderen könnte die Erleichterung über den baldigen Abschluss des Versuchs tatsächlich Residuen aversiver Stimmungszustände überlagert haben.

In Bezug auf Hypothese 7 zeigte sich, dass die Beobachtung eines Schicksalsschlages zu Lasten des "Täters" nicht in der Lage war, Ärger und Verunsicherung zu reduzieren und Freude zu erhöhen. Auf deskriptiver Ebene schien dies zwar noch eher in der "Gegenspieler"-Bedingung der Fall zu sein; die Effekte sind allerdings weitaus zu gering, als dass sie inhaltlich sinnvoll interpretiert werden könnten. Dennoch sprechen sie tendenziell für das Argument, dass die Genugtuung, die das "Opfer" durch die Beobachtung eines Schicksalsschlages zu Lasten des "Täters" erlebt, in einer moralisch bedeutungsvollen Situation schwächer ist: Gerechtigkeit kann dem "Täters" möglicherweise doch nur durch die Hand des "Opfers" vollständig widerfahren (French, 2001).

Betrachtet man allerdings die Items zur *direkten* Einschätzung wiederhergestellter Gerechtigkeit (Verdientheit und Zufriedenheit), so zeigte sich, dass sich zwischen t_2 und t_3 in der Bedingungskombination "Teamspieler"/"Schicksalsschlag" insbesondere die Zufriedenheit mit dem Spielausgang erhöht hat. Dieser Effekt war darüber hinaus positiv mit dem individuellen Glauben an immanente Gerechtigkeit korreliert. Wie bereits zuvor handelt es sich hierbei allerdings nicht um statistisch bedeutsame Effekte. Stand in der "Teamspieler"-Bedingung keine Rachemöglichkeit zur Verfügung, verringerte sich die Einschätzung von Verdientheit leicht von t_2 zu t_3 . Auch dieser Effekt war positiv mit GIM korreliert.

Zusammenfassend bleibt festzuhalten, dass es lediglich hinsichtlich der Zufriedenheit mit dem Spielausgang einigermaßen interpretierbare Effekte zu geben scheint: Erleidet der eigennützte Teamspieler einen Schicksalsschlag, steigt die Zufriedenheit mit dem Spielausgang an, und zwar um so stärker, je eher die Person an immanente Gerechtigkeit glaubt. Besteht keine Rachemöglichkeit, steigt die Zufriedenheit dann an, wenn die Person an ultimative Gerechtigkeit glaubt. Hat die Person in der "Teamspieler"-Bedingung die Möglichkeit sich zu rächen nicht genutzt, so resultiert eine Stimmungsverbesserung ebenfalls in Abhängigkeit vom Glauben an ultimative Gerechtigkeit.

7.4.2. Methodische Diskussion

Das größte Problem der Studie ist sicherlich die kleine Stichprobe, die letzten Endes keine inferenzstatistisch abgesicherten Schlüsse zulässt. Dieser Umstand ist auf zwei Ursachen zurückzuführen: Erstens musste auf mehr als ein Drittel aller Fälle verzichtet werden, da diese in der ersten Runde falsch gespielt hatten. Um die Vpn mit der entscheidenden Ereigniskarte vertraut zu machen und um zu überprüfen, ob sie die Spiellogik verstanden haben, wurde das Spiel in der ersten Runde so konstruiert, dass sie einen bestimmten Punktabzug vornehmen mussten, um zu gewinnen. In der ersten Runde zu gewinnen war allerdings eine notwendige Voraussetzung dafür, dass die Ereignisse der zweiten Spielrunde überhaupt von Bedeutung sein würden. Dass 50 der 133 Vpn diese Voraussetzung nicht erfüllt haben, ist unverständlich und war von vornherein nicht zu antizipieren. Die Konsequenz für nachfolgende Studien mit dem Spielszenario muss daher sein, zum einen die Spielregeln in entscheidenden Punkten noch deutlicher zu machen, und zum anderen den Versuch so zu konstruieren, dass er bei falscher Spielweise entweder sofort abgebrochen werden kann, dass die Vp anders instruiert werden kann oder dass es dennoch möglich ist, analysierbare Daten zu erhalten. Diesbezüglich muss das Computerspiel noch verändert werden.

Dass es insbesondere hinsichtlich der Stimmungsskalen schwache und inkonsistente Effekte gab, wurde bereits im Rahmen der Manipulationskontrolle angesprochen. Ebenfalls wurde gesagt, dass die Werte auf den Items, die eine negative Stimmung indizierten, in allen Bedingungen durchschnittlich sehr niedrig waren. Aufgrund dieses Bodeneffektes und der damit einhergehenden eingeschränkten Varianz mag es kein Wunder sein, dass weder Mittelwertsunterschiede noch Korrelationen mit gerechtigkeitsbezogenen Persönlichkeitseigenschaften signifikant sind. Sollte die Interpretation zutreffen, dass es tatsächlich nicht gelungen ist, hier in ausreichendem Maße Ärger und Verunsicherung zu induzieren, so muss über die Eignung des Paradigmas nachgedacht werden. Allerdings sollte zuvor versucht werden, höhere Effekte in einer Stichprobe zu erzielen, die weniger selektiv ist: Immerhin handelte es sich bei fast der Hälfte aller (auswertbaren) Vpn (43.4%) um Psychologiestudierende weiblichen Geschlechts im ersten Fachsemester. Ein anderer Aspekt betrifft die Validität der verwendeten Selbstberichtsmaße für gerechtigkeitsbezogene Emotionen. Hier ist an Alternativen zu denken wie etwa physiologische Maße oder Fremdratings. Beispielsweise könnte die Mimik der Vpn videografiert und anschließend von geschulten Fremdratern hinsichtlich Anspanntheit, Ärger, Verwunderung, Entrüstung etc. beurteilt werden.

Ein Pluspunkt des hier verwendeten Szenarios ist sicher, dass das Spiel ansprechend gestaltet und offensichtlich auch die Coverstory glaubhaft war: Nur drei Vpn bezweifelten die Coverstory und die Anwesenheit der zwei angeblichen Mitspieler von Anfang an. Die Vpn stimmten deutlich der Aussage zu, dass ihnen das Experiment Spaß gemacht habe ($M = 4.05$; $SD = 1.22$) und dass sie Interesse hätten, an ähnlichen Experimenten teilzunehmen ($M = 4.00$; $SD = 1.23$).

8. Gesamtdiskussion

Im vorliegenden Kapitel soll zusammenfassend diskutiert werden, welche Implikationen die berichteten Befunde für die in Kapitel 2 entwickelten empirischen Hypothesen und darüber hinaus für eine gerechtigkeitspsychologische Analyse von Racheaktionen und rachebezogenen Reaktionen haben.

8.1. Zusammenschau der Hypothesentests

In **Hypothese 1** ging es um den Einfluss gerechtigkeitsbezogener Persönlichkeitseigenschaften auf die Wahrscheinlichkeit der Ausführung einer konkret verfügbaren Racheaktion. Es zeigte sich erwartungsgemäß, dass der Glaube an ultimative Gerechtigkeit ebenso wie die Soziale Verantwortung, von denen angenommen werden kann, dass es sich bei ihnen um intraindividuell stabile und interindividuell variable Eigenschaften handelt, negativ mit der Wahrscheinlichkeit, eine Rachereaktion auszuführen, korreliert waren (Studie 1). Personen mit starkem Glauben an ultimative Gerechtigkeit waren darüber hinaus weniger bereit, viel in die Ausführung einer Racheaktion zu investieren (Studie 2). Handelte es sich um eine Racheaktion, deren Ziel im Kern altruistisch motiviert und sozial verantwortlich war, fand sich dagegen eine positive Korrelation mit Sozialer Verantwortung (Studie 2). Gerechtigkeitsbezogene Persönlichkeitseigenschaften, darunter insbesondere der Glaube an immanente Gerechtigkeit, waren erwartungsgemäß hoch mit der subjektiven Bedeutsamkeit gerechtigkeitsbezogener Ziele, die einer Racheaktion zugrunde liegen, korreliert (Studie 1). Dabei handelte es sich insbesondere um Ziele, die im weiteren Sinne etwas mit Verhaltenskontrolle (im Sinne von künftiger Besserung des Täters) sowie Genugtuung (im Sinne von ausgleichender Gerechtigkeit bzw. Affektregulation) zu tun hatten, und weniger um eine Stabilisierung bzw. Wiederherstellung des öffentlichen oder privaten Selbstwerts (Studie 1). In Studie 2 waren die entsprechenden Korrelationen zwar ebenfalls positiv, allerdings nur für den Glauben an ultimative Täterbestrafung sowie Soziale Verantwortung signifikant.

Die dispositionelle Sensibilität für Ungerechtigkeit aus der Opferperspektive (SWU_Opfer) war zwar erwartungsgemäß positiv, allerdings nicht statistisch bedeutsam, mit den Rachewahrscheinlichkeiten in Studie 1 korreliert. In Studie 2 war die Korrelation zwischen SWU_Opfer und der Rachewahrscheinlichkeit dagegen (schwach) negativ. Interessanterweise war SWU_Opfer in Studie 1 etwa in gleicher Höhe mit der

subjektiven Bedeutsamkeit der Racheziele Genugtuung und Verhaltenskontrolle korreliert, und auch in Studie 2 fand sich eine entsprechende (schwach) positive Korrelation.

In **Hypothese 2** ging es um die Frage, inwiefern Racheaktionen quasi rational in dem Sinne sind, als ihnen zumindest rudimentäre Kosten-Nutzen-Überlegungen zugrunde liegen. Es zeigten sich sowohl signifikante Haupteffekte von Zielzentralität (Wert) und Instrumentalitätserwartung als auch einzelne Interaktionseffekte (Studien 1 und 2). Dass es *lediglich* die Interaktion aus Erwartung und Wert ist, die die Rachewahrscheinlichkeit prädiziert, konnte nicht bestätigt werden. Vielmehr war vor allem die Erwartung, dass eine Racheaktion in der Lage sein würde, den öffentlichen und privaten Selbstwert zu reparieren (Erfolgserwartung hinsichtlich des Ziels "Status/Selbstwert"), der varianzstärkste Prädiktor für die Rachewahrscheinlichkeit – unabhängig davon, wie wichtig den Versuchspersonen dieses Ziel war (Studie 1). Auf rein deskriptiver Ebene zeigte sich allerdings, dass die Rachewahrscheinlichkeit dann am höchsten war, wenn ein subjektiv bedeutsames Ziel mit großer Wahrscheinlichkeit erreicht werden konnte. Die erwartete Wechselwirkung war jedoch nicht konsistent (d.h. über die Szenarien hinweg) signifikant (Studie 1). In Studie 2 war es vor allem die Zielzentralität, die die Wahrscheinlichkeit einer Racheaktion prädizierte, wobei beachtet werden muss, dass hier kein mittelbar gerechtigkeitsbezogenes ("distales"), sondern ein eher unmittelbares, proximaleres Ziel abgefragt wurde.

Hinsichtlich der erwarteten Interaktion zwischen dem Glauben an immanente Gerechtigkeit (GIM) mit situationsspezifischen Erfolgserwartungen wurde gefunden, dass GIM vor allem dann mit der Bereitschaft, eine Racheaktion auszuführen, korrelierte, wenn dadurch eine Besserung des Verhaltens des "Täters" zu erwarten war (Studie 1). Dies war insbesondere in beiden Szenarien aus dem Berufsalltag der Fall. Möglicherweise ergibt sich der Effekt dadurch, dass hier die soziale Beziehung mit dem "Täter" nicht ohne weiteres abgebrochen werden konnte. Diese Überlegung legt nahe, den sozialen Kontext als einen Moderator des Erwartungs- (Instrumentalität bzgl. Verhaltenskontrolle) mal Wert- (GIM als Indikator des Gerechtigkeitsmotivs) Effekts zu betrachten. Allerdings ist in diesem Zusammenhang auch der Befund zu nennen, dass der Glaube an immanente Gerechtigkeit – zwar nicht signifikant, aber doch konsistent positiv – *direkt* mit der Rachewahrscheinlichkeit korreliert war, und zwar sowohl in Studie 1 (zu MZP_2) als auch in Studie 2. In Hypothese 1.2. war angenommen worden, dass es solchen direkten Effekt nicht gibt.

Auffallend war insbesondere in Studie 1, dass die erhobenen Kosten-Nutzen-Variablen nur einen relativ kleinen Teil der Varianz der (spontanen) Rachewahrscheinlichkeit aufzuklären in der Lage waren. Dem Argument, für Racheaktionen spielten also doch

eher affektive als rationale Variablen eine Rolle, kann jedoch entgegengesetzt werden, dass selbst der aufgrund einer Racheauslösenden Provokation evozierte Ärger kein geeigneter Prädiktor für die Rachewahrscheinlichkeit war (Studie 1). Allerdings zeigte sich in Studie 2, dass der Ärgeranstieg zwischen t_1 und t_2 , wenn er als *einzigster* Prädiktor der Racheentscheidung aufgenommen wurde, durchaus marginal signifikant war; gemeinsam mit den kognitiven Variablen (Zielzentralität und Erfolgserwartung) reduzierte sich das Regressionsgewicht des Ärgeranstiegs jedoch wieder.

Hypothese 3 besagte, dass die Hoffnung auf ausgleichende Gerechtigkeit eine messbare Form des "sekundären Copings" sei. Anders als in dieser Hypothese angenommen zeigten sich jedoch weder signifikante negative Korrelationen zwischen der Hoffnung auf ausgleichenden Schaden und den erfragten Erfolgserwartungen einer Racheaktion, noch der Rachewahrscheinlichkeit als solcher (Studie 1). Vielmehr waren die berichteten Korrelationen *positiv*. Dass dieser erwartungskonträre Befund nicht auf die Invalidität der Items zurückzuführen ist, belegt die signifikante positive Korrelation mit der Trait-Skala Glauben an immanente Gerechtigkeit. Offensichtlich scheinen sich eine proaktive und eine nicht-aktive Strategie zur Wiederherstellung retributiver Gerechtigkeit nicht notwendigerweise auszuschließen: Man kann Rache üben und dennoch hoffen, dass der "Täter" einmal einen ausgleichenden Schaden erleidet. Die Annahme, dass die Hoffnung auf ausgleichende Gerechtigkeit eine den Handlungsprozess der Rache begleitende Größe ist, in die mit zunehmender Beschränktheit eigener Möglichkeiten des Aktivwerdens immer stärker investiert wird, kann demnach nicht aufrechterhalten werden. Zu fragen wäre allerdings, ob die Hoffnung auf einen ausgleichenden Schaden möglicherweise diffuser und weniger konkret ist, als es in den entsprechenden Items in Studie 1 erfasst wurde: Hätte das entsprechende Item gelautet "*Ich wünsche dem Täter, dass er doch noch kriegt, was er verdient*", wäre das Korrelationsmuster möglicherweise anders ausgefallen.

Hypothese 4 nahm an, dass eine erfolgreiche Racheaktion zum einen die Stärke aversiver affektiver Zustände verringert und die Stärke positiver affektiver Zustände erhöht, zum anderen förderliche Effekte auf die Wahrnehmung von Gerechtigkeit sowie auf selbstwertbezogene Kognitionen hat. Diese Hypothese kann uneingeschränkt bestätigt werden (Studie 3). In Studie 4 konnte die Hypothese deshalb nicht untersucht werden, weil zu wenig Vpn in der entscheidenden Bedingung von der Rachemöglichkeit Gebrauch gemacht hatten.

Hypothese 5 befasste sich mit den negativen Folgen einer nicht erfolgreichen Racheaktion. In der Tat zeigte sich in Studie 3, dass Ärger und Frustration unter solchen Umständen besonders hoch, die Wahrnehmung wiederhergestellter Gerechtigkeit dagegen

am niedrigsten ausfallen. Selbstwertbezogene Kognitionen waren in Studie 3 im Falle eines Misserfolges allerdings nicht verringert.

In **Hypothese 6** ging es um die protektiven Effekte eines dispositionellen Glaubens an ultimative Gerechtigkeit, die selbst dann greifen sollten, wenn dem "Opfer" keine Rachemöglichkeit zur Verfügung stand. In der Tat ging insbesondere der Glaube an ultimative Opferentschädigung in dieser Bedingung mit Ärgerabbau und der Erhöhung von Zufriedenheit mit der Gesamtsituation einher, allerdings nicht mit der Wahrnehmung von Verdientheit. Diese Befunde sind angesichts der geringen Stichprobe in Studie 4 allerdings mit höchster Vorsicht zu genießen.

Hypothese 7 schließlich befasste sich mit der Frage, inwiefern ein beobachteter Schicksalsschlag zu Lasten des "Täters" Ärger und Frustration reduzieren und Zufriedenheit, Verdientheit und Genugtuung aufbauen kann. Ferner sollte dieser Effekt gegebenenfalls durch den Glauben an immanente Gerechtigkeit positiv moderiert sein. Die Hypothese wurde in den Studien 3 und 4 in zweifacher Weise präzisiert: In Studie 3 wurde der geschilderte Schicksalsschlag einmal mit mehr, einmal mit weniger inhaltlichem Bezug zur ursprünglichen Tat konstruiert. In Studie 4 wurde die Wahrnehmung eines Schicksalsschlages zu Lasten eines "Täters" mit dem zu Lasten einer Person, die zwar einen ähnlichen Schaden, aber keinen Angriff auf identitätsrelevante Werte verursacht hat, verglichen. Die Befunde bezüglich dieser Hypothese werden im Folgenden ein wenig ausführlicher zusammengefasst.

Zum einen ist festzuhalten, dass ein beobachteter Schicksalsschlag tatsächlich Ärger und Frustration reduzierte, und zwar unabhängig davon, ob es eine Rachemöglichkeit gab und man sich gegen diese entschieden hatte, oder ob es von vornherein keine Rachemöglichkeit gab (Studie 3). Weiterhin scheint dieser Effekt unabhängig davon zu sein, ob der Schicksalsschlag mehr oder weniger Tatbezug aufwies (Studie 3). Hinsichtlich der positiven Effekte waren die Ergebnisse allerdings nicht – wie zu erwarten gewesen wäre – spiegelbildlich. Ein Schicksalsschlag ist demnach nicht in ausreichendem Maße in der Lage, für Genugtuung, Zuversicht und Verdientheit zu sorgen. Dies widerspricht der Annahme, dass solche Schicksalsschläge vom "Opfer" als stellvertretende Rache seitens einer "gerechten Instanz" und als Wiederherstellung einer Homöostase wahrgenommen und im Sinne ihrer moralischen Verdientheit als mit der Tat assoziiert konstruiert werden.

Diesbezüglich muss man allerdings präzise sein: Sowohl in Studie 3 als auch in Studie 4 gibt es auf rein deskriptiver Ebene Hinweise, die Hypothese 7 prinzipiell stützen. So zeigte sich in Studie 3, dass Genugtuung und Verdientheit in der "Schicksalsschlag"-

Bedingung höher waren als in einer Bedingung, in der nichts passierte. In Studie 4 fand sich nach der Beobachtung des Schicksalsschlages im Vergleich zu vorher ein Anstieg der Bewertung von Verdientheit und Zufriedenheit. Nur waren diese Effekte nicht statistisch bedeutsam; in Studie 4 mag das an der kleinen Stichprobengröße liegen, in Studie 3 greift dieses Argument allerdings nicht. Streng genommen müsste man insofern folgern, dass ein Schicksalsschlag nicht zur Wahrnehmung wiederhergestellter Gerechtigkeit beiträgt und Hypothese 7 daher verwerfen. Konstruktiver erscheint es jedoch, den Effekt weiter zu untersuchen, d.h. die Art des Schicksalsschlages hinsichtlich theoretisch plausibler Aspekte experimentell zu variieren. Möglich wäre ebenso, dass die besänftigenden Effekte einer Schicksalsschlag-Wahrnehmung durch Drittvariablen moderiert wird. Der Glaube an immanente Gerechtigkeit ist eine solche Drittvariable; ihr mutmaßlicher moderierender Einfluss wurde in Hypothese 7 bereits formuliert. Tatsächlich war der Anstieg an Zufriedenheit in Studie 4 zu $r = .60$ mit GIM korreliert. Allerdings erschwert die kleine Stichprobe eine eindeutige Interpretation dieser Tendenz. Für das Argument von French (2001), dass ein Schicksalsschlag gerade dann unbefriedigend sein müsste, wenn es um die Vergeltung moralisch bedeutungsvoller Taten geht, spricht, dass die Reduktion von Ärger und Frustration sowie die Zunahme an Freude in der "Gegenspieler"-Bedingung tendenziell stärker war als in der "Teamspieler"-Bedingung (Studie 4). Auch dieses Muster müsste allerdings zunächst mit einer größeren Stichprobe repliziert werden.

8.2. Methodische Anmerkungen

Die bedeutendsten Schwächen der vier empirischen Arbeiten, die in den vorangegangenen Kapiteln dargestellt wurden, liegen zum einen in der geringen Stichprobengröße bei den Laborstudien (2 und 4) sowie den niedrigen Rachewahrscheinlichkeiten bei den Vignettenstudien (1 und 3). Ferner fällt auf, dass der in den Studien 2 und 4 mutmaßlich erzeugte Ärger durch die Provokation nur sehr gering ausgeprägt war.

Das Problem der geringen Stichprobengröße in den Laborstudien war nicht absehbar. In beiden Studien wurden so viele Vpn erhoben, wie nötig waren, um einen entsprechenden empirischen Effekt mit einer Wahrscheinlichkeit von mindestens 90% zu finden, falls dieser Effekt tatsächlich existiert (Teststärke). Erst bei der Aufbereitung der Daten fiel auf, dass nur 65% (Studie 2) bzw. 62% (Studie 4) der ursprünglich erhobenen Vpn tatsächlich ausgewertet werden konnten: Die anderen hatten entweder von der Möglichkeit, Rache zu üben, keinen Gebrauch gemacht oder offensichtlich die Instruktionen nicht befolgt bzw. verstanden. Sollte sich diese Dropout-Rate auch in

Stichproben zeigen, bei denen (a) eine zu geringe emotionale Involviertheit in die experimentelle Situation, (b) eine generelle "Versuchs-Fatigue", (c) destruktives Verhalten in der Versuchssituation (vgl. Bungard, 1997) *nicht* als naheliegende Ursachenfaktoren in Betracht kommen, so müsste über eine grundlegende Veränderung der verwendeten Paradigmen nachgedacht werden.

Das Problem der niedrigen Werte hinsichtlich selbstberichteten Ärgers in den Laborstudien wurde bereits kurz in der Diskussion zu Studie 4 (Abschnitt 7.4.2.) angesprochen. Zum einen mag es sich hier um ein Messproblem handeln: Vpn wollen beispielsweise nicht zugeben, dass sie sich ärgern, sie halten die angebotenen Items (stimmungsbezogene Adjektive) für unpassend oder sie vermeiden generell die Bejahung semantisch negativer Aussagen, unabhängig von Kontext und Konstrukt. Dass auf einer sechsstufigen Antwortskala die entsprechenden Mittelwerte noch unter dem zweiten Skalenpunkt liegen, ist bedenklich, entspricht allerdings auch anderen Befunden, in denen der durch eine Versuchssituation ausgelöste Ärger auf der Basis von Selbstberichten erfasst wurde (z.B. Mohiyeddini, 1998). Möglicherweise sind die angesprochenen Antworttendenzen in einer Studierendenstichprobe eher zu finden als in stärker repräsentativen Stichproben. Zum anderen ist aber auch die Möglichkeit in Betracht zu ziehen, dass es tatsächlich nicht gelungen ist, Ärger in einem "ausreichenden" Maße zu evozieren. Diese Möglichkeit wird in Folgestudien zu prüfen sein.

Was die Rachewahrscheinlichkeit angeht, so fallen die extrem niedrigen Werte in den Studien 1 und 3 auf. Insbesondere in Studie 1 wird die mit dem Bodeneffekt einhergehende eingeschränkte Varianz zum Problem: Wo wenig Varianz ist, kann auch nur wenig Varianz aufgeklärt werden. Dies mag durchaus ein Grund für die niedrigen Regressionsgewichte bei der Vorhersage der spontanen Rachewahrscheinlichkeit (zum ersten Messzeitpunkt) gewesen sein. Zur Relation zwischen der "spontanen" und der "reflektierten" Rachewahrscheinlichkeit, welche in einem zeitlichen Abstand von sechs Monaten erhoben wurden, muss dabei Folgendes beachtet werden: Zwar wurde argumentiert, dass die spontane Rachewahrscheinlichkeit (MZP_1) aus Variablen, die zum zweiten Messzeitpunkt erfasst wurden (Zielzentralität, Erfolgserwartung etc.), sozusagen "retrognostisch" vorhergesagt werden können – der "*time lag*" war eine Strategie zur Vermeidung von Methodenartefakten wie Antwortkonsistenz etc. Die Logik macht allerdings nur Sinn, wenn hinsichtlich der Rachewahrscheinlichkeit davon ausgegangen werden kann, dass sie eine substanzielle Stabilität über die Zeit hinweg aufweist. Die entsprechenden Stabilitätskoeffizienten sind zwar mit $\bar{r} = .54$ konsistent signifikant, allerdings gibt es immer noch einen beträchtlichen Anteil "nicht-stabiler" Rachevarianz ($1 - [.54]^2 = 71\%$). Für eine zeitversetzte Regression müsste der "stabile" Anteil der Ra-

chevarianz (29%) streng genommen die obere Grenze des Prädizierbaren darstellen. Der Anteil der aufgeklärten Varianz wäre dementsprechend höher als hier berichtet. Sowohl der Einfachheit als auch der höheren Teststrenge halber wurde allerdings in Studie 1 davon ausgegangen, dass die "wahre" Stabilität der Rachewahrscheinlichkeit in der Population 100% beträgt. Für zukünftige Studien wäre es sinnvoll, einen erwartungstreuen Schätzer für die Stabilität der Rachewahrscheinlichkeit *a priori* zu ermitteln und die beschriebene Form der "Minderungskorrektur" dann auf der Basis der "wahren" Stabilität durchzuführen.

Damit ist noch nicht die Frage gelöst, aus welchem Grund die Racheraten so gering waren. Zum einen könnte es sich auch hier um sozial erwünschtes Verhalten handeln; andererseits war gerade in der vollständig anonymen Internet-Befragung (Studie 3) der Anteil der "pro-Rache"-Entscheidungen sehr gering. Man sollte daher die Gründe für die Bodeneffekte auch auf der inhaltlichen Ebene suchen. Hinweise darauf, dass die Teilnehmerinnen und Teilnehmer der Online-Studie die angebotenen Rachemöglichkeiten für unangemessen erachtet haben, erhält man, wenn man sich die Kommentare betrachtet, die die Vpn am Schluss der Studie in ein dafür vorgesehenes Formularfenster eingeben konnten. Hier seien nur zwei dieser Kommentare wiedergegeben.

"[...] Als Mensch mit einem meiner Ansicht nach gut ausgebildeten Verstand, würde ich die Frau (= Alltagssituation: Dienstleistung) nochmals ansprechen und ihr ihr falsches Verhalten vorhalten und mich falls sie nicht reagiert einfach vor sie stellen. Ich glaube nicht, dass irgendjemand ein Brötchen durch die Schalterhalle werfen würde, irgendwie ist man ja doch auch "zivilisiert" und in diese Welt, in der meist Normen und Regeln noch die Oberhand haben, sozialisiert."

"Die Reaktionsmöglichkeiten auf die genannte Situation waren zu eingeschränkt. Denn ich hätte das Gespräch gesucht, warum mein Nachbar sich so verhalten hat."

Viele der Rückmeldungen bezogen sich in ähnlicher Form auf die Unangemessenheit der jeweils gegebenen Racheoption. Das Argument, die Bodeneffekte indizierten lediglich die Tendenz der Teilnehmer, sich positiv darzustellen, greift daher nicht, jedenfalls nicht als Universalentschuldigung. Offensichtlich besteht hinsichtlich der Konstruktion geeigneterer Racheoptionen noch ein gravierender Verbesserungsbedarf. Dies wirft allerdings gleichzeitig die Frage auf, was denn Kriterien für die Eignung einer Racheaktion wären. Tripp, Bies und Aquino (2002) sind dieser Frage mit Hilfe qualitativer Interviews auf den Grund gegangen: Sie baten 88 Studierende, jeweils zwei Racheepisoden zu erzählen. Bei einer dieser Episoden sollte es sich um eine "gute Geschichte" handeln (d.h. eine, die man Freunden gerne erzählt), bei der anderen um eine "schlechte Geschichte" (d.h. eine unangenehm zu erzählende). Tripp et al. (2002; Studie 1) konnten drei konstituierende Merkmale einer "guten Geschichte" identifizieren: (1) Die Racheepisode war im Kern prosozial motiviert, (2) die Wirkung der Rache besaß eine beson-

dere "Passung" ("*poetic quality*") zum vorangegangenen provokativen Ereignis, (3) es gab eine spezifische Symmetrie zwischen Schädigung und Rache, und zwar nicht nur hinsichtlich der Wirkung, sondern auch hinsichtlich der Racheaktion selbst. Auf der Basis der von Tripp et al. (2002) berichteten Befunde scheint es sinnvoll, bei der Konstruktion von Racheoptionen zukünftig mehr auf die genannten drei ästhetischen Qualitätsmerkmale einer "schönen" Rache zu achten.

Dass es in Studie 2 gelungen ist, eine attraktivere Racheoption zu realisieren, lässt sich daran ablesen, dass hier – im Gegensatz zu den anderen Studien – am ehesten von der Option Gebrauch gemacht wurde. Andererseits muss man kritisch fragen, ob es sich dabei wirklich um Rache im engeren Sinne handelte. Möglicherweise ist das beschriebene Problem weniger ein methodisches, sondern vielmehr ein inhaltliches, es betrifft die Definition von Rache.

8.3. Erweiterte Diskussion und Ausblick

Schon zu Beginn von Kapitel 2 wurde moniert, dass selbst ein gründlicher Blick in die psychologische und philosophische Forschungsliteratur keine eindeutige Definition von Rache erkennen lässt. Hinsichtlich der Auslösebedingungen einer Racheaktion lässt sich theoretisch wie empirisch schlussfolgern, dass es vor allem jene Taten sind, die zum einen das Recht verletzen, wertschätzend behandelt zu werden (Greenberg, 1994), und die zum zweiten gegen die Regel verstoßen, dass jede Handlung begründungspflichtig ist. Ungerechte Taten, die "*disrespect*" (Miller, 2001) kommunizieren, lösen Rache aus. Es wurde ferner argumentiert, dass Rache eine Handlung ist, die im Prinzip als Bewältigungsreaktion verstanden werden kann. Eine Rachehandlung folgt, wie jede Handlung, unterschiedlichen Zielen auf unterschiedlichen Ebenen. Auf der höchsten Ebene stehen die allgemeinen Prinzipien des Ausgleichs und der Wiederherstellung. Auf den niedrigeren Ebenen werden die Ziele sowohl handlungsnäher (d.h. konkreter) als auch situations- und personspezifischer und damit weniger universell beschreibbar. Allerdings ist der gemeinsame Nenner aller Rachereaktionen, dass ihr proximales Ziel darin besteht, dem "Täter", dem Verursacher der Tat bzw. der Provokation, einen Schaden zuzufügen (Frijda, 1994). Diese Konzeption von Rache ist bei weitem nicht vollständig, ihr fehlen vor allem die Abgrenzungen zu verwandten Konzepten wie Bestrafung und Aggression. Da angenommen werden kann, dass sich Rache mit Strafe sowie mit Aggression bisweilen substanziell überlappt, ist die Unschärfe, mit der der Rachebegriff in der Forschungsliteratur verwendet (bzw. noch viel öfter vermieden) wird, kaum verwunderlich (vgl. Vidmar, 2001).

Rechtsphilosophische Konzeptionen von Rache neigen dazu, den irrationalen, affektiven, prinzipienlosen Charakter von Rachebedürfnissen und Racheaktionen hervorzuheben und das Phänomen dadurch von Strafe abzugrenzen (Nozick, 1981). Die vorliegende Arbeit zeigt, dass dieser Ansatz zu kurz greift und die psychologische Realität übersieht. Rache hat durchaus etwas mit Gerechtigkeit zu tun. Gerechtigkeit lässt sich dabei – in Anlehnung an ein handlungstheoretisches Rahmenmodell – an drei Stellen im Handlungsprozess verorten: (1) In der Phase der Handlungsplanung und der Entscheidung für oder gegen eine Racheaktion, (2) in der Phase der Evaluation von Ereignisfolgen und (3) an der Hoffnung auf und der Bewertung von beobachteten Schicksalsschlägen zu Lasten des "Täters".

Gerechtigkeitsbezogene Persönlichkeitsvariablen, vor allem unterschiedliche Facetten des Glaubens an eine gerechte Welt, beeinflussen sowohl die Bereitschaft, Rache zu üben, als auch die subjektive Bedeutsamkeit der Ziele, die einer Racheaktion zugrunde liegen sollen. Dass ausgerechnet der Gerechte-Welt-Glaube (GWG) in der vorliegenden Arbeit so stark im Vordergrund stand, war durch die theoretische Annahme motiviert, dass GWG ein Indikator des Gerechtigkeitsmotivs sei (Dalbert, 1996, 2001; Lerner, 1980, 1998, 2002; Montada, 1992, 1998, 2002). Allerdings gibt es bezüglich dessen, was GWG im Kern ist und was entsprechende Selbstberichtsskalen überhaupt messen, durchaus noch eine beträchtliche Unsicherheit (Schmitt, 1997; Schmitt & Herbst, 1993). Insbesondere ist unklar, inwiefern es sich bei den GWG-Aussagen um mehr oder weniger motivierte Wahrnehmungen (bzw. Wahrnehmungsverzerrungen) handelt. Mit den hier berichteten Untersuchungen können zur Rolle der GWG-Facetten in Racheepisoden nun Aussagen in zweierlei Richtung gemacht werden: Zum einen können die Befunde etwas über die Rolle der Gerechtigkeit bei der Planung und der Bewertung einer Racheaktion aussagen, zum anderen liefern diese Befunde auch Hinweise auf die Konstruktvalidität der GWG-Skalen.

Dementsprechend ist Folgendes festzuhalten: Die GWG-Skalen korrelieren mit der subjektiven Bedeutsamkeit gerechtigkeitsbezogener Ziele. Dies ist als Beleg für die Annahme zu werten, dass der GWG, und insbesondere der Glaube an immanente Gerechtigkeit, ein Indikator des Gerechtigkeitsmotivs ist. Personen mit einem starken Glauben an immanente Gerechtigkeit (GIM) rächen sich tendenziell dann eher, wenn sie glauben, dass dadurch das Verhalten des Täters gebessert werden kann. Obwohl die entsprechenden Effekte nicht konsistent signifikant und nur schwach sind, sprechen sie ebenfalls dafür, dass GIM ein Indikator des Gerechtigkeitsmotivs ist. Sie belegen darüber hinaus, dass Instrumentalitätserwartungen für Personen mit starkem Glauben an immanente Gerechtigkeit virulenter sind; dies steht in Einklang mit den Befunden von

Miller (1977) zum Zusammenhang zwischen GWG und altruistischen Handlungsbereitschaften.

Besieht man sich die Items der GIM-Skala von Maes (1995; Schmitt, Maes & Schmal, 1995, 1997) genauer, so scheinen sie – beispielsweise im Vergleich zu der Skala "Gerechtigkeitszentralität" (Dalbert et al., 1987) – zunächst nichts mit Gerechtigkeit als einem Motiv oder einem Wert zu tun zu haben. Von der Feststellung, dass "*Unglück [...] die gerechte Strafe für einen schlechten Charakter*" sei (Item GIM4_15), anzunehmen, dass sie das Gerechtigkeitsmotiv einer Person indiziere, ist daher relativ gewagt. Die in den Studien 1 und 2 berichteten Befunde sprechen dennoch tendenziell für diese Interpretation. Nun ist bei allen Ergebnissen im Zusammenhang mit GIM die äußerst niedrige interne Konsistenz der Skala zu beachten (siehe Abschnitt 3.3.3.). Ein Teil der Fehlervarianz, die zum Verfehlen der Signifikanzgrenze bei den entsprechenden Tests geführt hat, mag dieser Unreliabilität geschuldet sein. Die Befunde wären möglicherweise noch aussagekräftiger, wenn die Items der GIM-Skala trennschärfer wären.

Der Glaube an ultimative Gerechtigkeit spielt offensichtlich eine etwas andere Rolle als der Glaube an immanente Gerechtigkeit: Zum einen sind die Korrelationen zwischen GUO/GUT und der subjektiven Bedeutsamkeit gerechtigkeitsbezogener Ziele etwas schwächer, zum anderen scheint der Glaube an ultimative Gerechtigkeit in der Tat eher eine bewältigungsrelevante Variable denn ein valider Indikator des Gerechtigkeitsmotivs zu sein. GUO und GUT korrelieren mit der Rachewahrscheinlichkeit negativ, mit dem Glauben daran, dass der konkrete "Täter" irgendwann noch bekommen wird, was er verdient, dagegen positiv. Personen stimmen dieser (situativen) Aussage insbesondere dann zu, wenn es keine Möglichkeit des eigenen Aktivwerdens gab. Durch einen dispositionellen Glauben an ultimative Gerechtigkeit verringert sich das Ausmaß an Ärger und Frustration, das durch das vorangegangene (racheauslösende) Ereignis evoziert wurde, während sich die subjektive Zufriedenheit mit der Situation tendenziell sogar dann erhöht, wenn keine Rachemöglichkeit vorhanden war.

Neben den Facetten des Gerechte-Welt-Glaubens wurde auch die individuelle Sensibilität für widerfahrene Ungerechtigkeit aus der Opferperspektive im Hinblick auf ihre Effekte im Rahmen von Racheepisoden untersucht. Dass es sich auch hier um eine gerechtigkeitsbezogene Variable handelt, zeigen die positiven Zusammenhänge mit der subjektiven Bedeutsamkeit der Ziele Verhaltenskontrolle und Genugtuung. Dies ist mit der Interpretation vereinbar, dass es sich bei SWU_Opfer um ein Konstrukt handelt, das sowohl Bezüge zu moralischen Werten und sozialer Verantwortlichkeit als auch zu Egoismus und Feindseligkeit aufweist (Fetchenhauer & Huang, 2003; Gollwitzer & Schmitt, unter Begutachtung; Schmitt et al., unter Begutachtung). Die Annahme, dass

ungerechtigkeitssensible Personen eher Rache üben als unsensible, konnte dagegen nicht bestätigt werden, auch wenn die entsprechenden Korrelationen (zumindest in Studie 1) positiv waren. Dies steht nicht im Einklang mit den Befunden von Schmitt et al. (unter Begutachtung): Diese Autoren fanden eine signifikante Korrelation zwischen SWU_Opfer und rachebezogenen Einstellungen ("*Vengeance Scale*"; Stuckless & Gorranson, 1992). Allerdings war selbst diese Korrelation nicht hoch ($r = .29$). Möglicherweise hängt es von bestimmten Kontextmerkmalen ab, ob ungerechtigkeitssensible Personen eine verfügbare Racheaktion ausführen oder nicht. Interessanterweise neigten in Studie 2 ungerechtigkeitssensible Personen eher dazu, sich *gegen* die Racheaktion zu entscheiden. Im Hinblick auf die Interpretation, dass es sich bei der hier angebotenen Option um eine sozial verantwortliche, aber kostspielige Form der Rache handelte, könnte man im Sinne von Fetchenhauer und Huang (2003) mutmaßen, dass Ungerechtigkeitssensible es eher vorzogen, ihren eigenen Gewinn zu vergrößern, anstatt noch einen Gedanken an den "Täter" zu verschwenden. Wenn Ungerechtigkeitssensible also tatsächlich stark darauf bedacht sind, sich das zu sichern, was ihnen aus ihrer Perspektive gerechterweise zusteht, dann dürfte die Kostspieligkeit der Racheaktion ein Moderator des Zusammenhangs zwischen SWU und Rachewahrscheinlichkeit sein. Was sekundäre, nicht-aktive Bewältigungsstrategien angeht, so neigen Ungerechtigkeitssensible am ehesten zu moralischer Selbsterhöhung. Auch dieser Befund unterstreicht die Selbstbezogenheit, die einer hohen Ungerechtigkeitssensibilität aus der Opferperspektive innezuwohnen scheint.

Auf einer allgemeineren Ebene belegen diese Befunde, dass der Einbezug konstruktiver Persönlichkeitseigenschaften in die Analyse kontextspezifischer Aktionen, und insbesondere eine integrative Betrachtung von Person- und Situationsvariablen außerordentlich erkenntnisreich sein kann (Schmitt et al., 2003).

Hinsichtlich der Frage der Bewertung der Folgen einer ausgeführten vs. nicht ausgeführten Racheaktion konnte gezeigt werden, dass gerechtigkeitsbezogene Kriterien wie Verdientheit, Zuversicht, Reduktion von Ärger und Empörung in der Tat eine Rolle spielen. Gerade Verdientheit und Genugtuung fielen im Falle einer erfolgreichen Racheaktion außerordentlich hoch, im Falle einer fehlgeschlagenen Racheaktion entsprechend am niedrigsten aus. Eine zentrale Fragestellung dieser Arbeit war darüber hinaus, inwiefern beobachtete Schicksalsschläge zu Lasten des "Täters" ebenso wie eine erfolgreiche Racheaktion mit der Wahrnehmung von Verdientheit, wiederhergestellter Gerechtigkeit, möglicherweise sogar selbstwertbezogenen Kognitionen und gerechtigkeitsbezogenen Emotionen wie (reduzierter) Empörung und Genugtuung einhergehen.

Solche gerechtigkeitsbezogenen Effekte scheint es nicht zu geben: Ein Schicksalsschlag reduziert zwar den Ärger und die Frustration des "Opfers", aber er geht nicht in "ausreichendem" (d.h. mit erfolgreicher Rache vergleichbarem) Maße mit der Wahrnehmung von Verdientheit und wiederhergestellter Gerechtigkeit einher. Der Befund deckt sich mit dem Argument Peter Frenchs (2001): Ein Schicksalsschlag ist nicht vollkommen, wenn er nicht gleichzeitig die in einer Racheaktion implizierte zentrale Botschaft an den "Täter" überbringt.

Dies steht darüber hinaus auch mit all jenen Ansätzen im Widerspruch, die Retribution lediglich als eine Form der Wiederherstellung von Equity betrachten. Solche Ansätze basieren zum einen auf Studien, die zeigen, dass Vergeltungsreaktionen eine gewisse Proportionalität zu der ursprünglichen Tat aufweisen (Johnson & Rule, 1986; Ohbuchi & Ogura, 1985; Ohbuchi et al., 1989). Zum anderen stützen sie sich auf Befunde, nach denen eine retributive Reaktion (z.B. die Abwertung des "Täters") dann weniger negativ ausfiel, wenn die Vpn erfuhren, dass dem "Täter" zuvor ein Missgeschick passiert war (Craig et al., 1993). In der Tat, und damit wurde bereits bei der Kritik an Nozicks (1981) künstlichen Abgrenzungskriterien zwischen Rache und Retribution argumentiert, liegt jeder Form der Retribution ein Proportionalitätsprinzip zugrunde. Rache ist jedoch mehr als nur die Wiederherstellung von Equity. Ein Schicksalsschlag alleine scheint das Konto nicht auszugleichen. Nun mag man argumentieren, dass es an der spezifischen Konstruktion der hier gewählten Schicksalsschläge lag, dass die erwarteten Effekte nicht (bzw. nur so schwach) sichtbar waren. In Studie 3 wurden bewusst solche Schicksalsschläge konstruiert, die objektiv nicht ursächlich auf die vorangegangene Tat zurückgeführt werden konnten. Dies ermöglichte einen strengeren Test der Hypothese. Das folgende Zitat einer Teilnehmerin an der Online-Studie verdeutlicht diesen Punkt; aus ihrem Kommentar lässt sich ablesen, dass sie sich in der Bedingung "keine Rachemöglichkeit, Schicksalsschlag ohne Tatbezug" befand:

"Ich empfand das Ausfüllen dieses Fragebogens als sehr unbefriedigend, weil die vorgegebenen Antworten ueberhaupt nicht mit meiner Reaktion uebereinstimmten. Ich empfand Mitleid mit der visualisierten Arbeitsleiterin, weil ihr persoenliches Unglueck mit ihrer Ungerechtigkeit mir gegeneuber nicht korreliert. Dieses Empfindung haette ich gerne ausgedrueckt."

Bei dieser Teilnehmerin wurde durch die Beobachtung des Schicksalsschlages sogar Mitleid ausgelöst; offensichtlich stand der Schicksalsschlag nicht in einem angemessenen qualitativen oder quantitativen Zusammenhang zur Tat. Möglicherweise ist diese Angemessenheit ein entscheidender Faktor für die Wahrnehmung von Verdientheit und wiederhergestellter Gerechtigkeit. Für Schicksalsschläge könnte daher in ähnlicher Weise gelten, was Tripp et al. (2002) bereits hinsichtlich der ästhetischen Qualität einer Racheaktion identifiziert hatten: Die ursprüngliche Tat und der nachfolgende

Schicksalsschlag sollten eine gewisse qualitative und quantitative Symmetrie aufweisen, die Gegenschädigung sollte zu dem unmoralischen Verhalten des Täters "passen". Wie eine solche Passung genauer definiert werden kann, ist aus dem Beitrag von Tripp et al. (2002) allerdings leider nicht zu entnehmen. Alternativ könnte man annehmen, dass ein Schicksalsschlag dann unangemessen ist, wenn er nicht in der Lage ist, die Überzeugungsstruktur des "Täters" zu verändern (Heider, 1977). Mit French (2001) wäre davon auszugehen, dass ein Schicksalsschlag grundsätzlich nicht in der Lage ist, eine nicht verfügbare oder fehlgeschlagene Racheaktion zu kompensieren.

Die vorliegende Arbeit versteht Rache als eine Bewältigungsreaktion, eine Handlung mit dem (distalen) Ziel der Sicherung und Wiederherstellung retributiver Gerechtigkeit. Mit dem Argument, dass (a) Rachereaktionen die gleichen psychologischen Mechanismen zugrunde liegen wie jeder anderen Form der Retribution und dass (b) alle Ziele retributiver Reaktionen sich durch die Prinzipien von Ausgleich und Wiederherstellung beschreiben lassen, wurde axiomatisch angenommen, dass gerechtigkeitsbezogene Ziele handlungsleitend für Racheaktionen sind. Diese Annahme könnte und sollte in zukünftigen Studien noch genauer überprüft werden. Zentral ist dabei, dass gerechtigkeitsbezogene Ziele von nicht-gerechtigkeitsbezogenen Zielen trennscharf abgegrenzt werden. Dies wird ein ähnlich schwieriges Unterfangen sein wie der Versuch, Rache trennscharf zu definieren (s.o.). Es scheint allerdings unumgänglich, dieses Unterfangen zu meistern; nur so kann dem Phänomen Rache durch systematische Erforschung in der wissenschaftlich orientierten Psychologie der Platz zukommen, den sie nicht zuletzt wegen ihrer Universalität und ihrer immensen Inzidenz verdient.

Die vorliegende Arbeit zeigt die Bedeutung gerechtigkeitsbezogener Dispositionen, Kognitionen und Emotionen im Kontext von Racheepisoden. Sie hat einige Antworten geben können, aber gleichwohl auch eine Reihe Fragen aufgeworfen. Ein notwendiger nächster Arbeitsschritt müsste in der Replikation der zentralen Befunde mit anderen, größeren, heterogeneren Stichproben bestehen. Auch sollten andere Untersuchungsszenarien und -stimuli verwendet werden. Die Eignung der in den beschriebenen Studien verwendeten abhängigen Variablen lässt sich bisweilen anzweifeln; eine detailliertere Konzeption und Operationalisierung von Verdientheit, wiederhergestellter Gerechtigkeit, Zuversicht und Genugtuung wäre in jedem Fall sinnvoll. Beispielsweise wurde in Abschnitt 2.4.2 argumentiert, dass eine erfolgreiche Rache – basierend auf der Annahme, dass sie anhand gerechtigkeitsbezogener Kriterien evaluiert wird – zu der Wahrnehmung führen sollte, dass nun ein Stück mehr Gerechtigkeit auf der Welt herrsche. Diese Wahrnehmung von Gerechtigkeit im größeren Kontext wurde in den hier vorgestellten Studien nicht erfasst. Sie könnte jedoch ein weiterer Beleg für die Hypo-

these sein, dass Rache für Gerechtigkeit sorgen kann. In Abschnitt 2.3. wurde angedeutet, dass sich emotionale und kognitive Reaktionen auf erfüllte Handlungen danach kategorisieren lassen, ob hier ein "*promotion focus*" oder ein "*prevention focus*" im Vordergrund stand (Higgins, 1997). Was bedeutet das für Rachehandlungen? Was ist retributive Gerechtigkeit, ein Idealziel? In diesem Fall sollte eine erfolgreiche Rache vor allem Zufriedenheit auslösen. Möglicherweise handelt es sich – im Sinne Peter Frenchs (2001) – bei Rache allerdings manchmal eher um eine moralische Verpflichtung. Retributive Gerechtigkeit in diesem Sinne wäre ein "Soll-Ziel"; erfolgreiche Rache müsste dementsprechend eher zu Erleichterung führen. Diese konzeptuelle Unterscheidung von Higgins (1997) wurde in der vorliegenden Arbeit nicht empirisch umgesetzt; sie könnte aber durchaus tiefere Einblicke in die psychologische Bedeutung des Ziels, retributive Gerechtigkeit herzustellen, verschaffen.

Auch was die Modellierung der Evaluation einer Racheoption nach Kosten-Nutzen- bzw. Instrumentalitätsgesichtspunkten angeht, könnten zukünftige Studien stärker versuchen, die relevanten Parameter klarer zu konzeptualisieren und empirisch besser zu operationalisieren. Beispielsweise könnte man in Anlehnung an Vroom (1964) und Krampen (2000) noch stärker zwischen Handlungsergebnis und Handlungsfolgen unterscheiden: Eine Racheaktion hat ein unmittelbares Ergebnis, das mit einer bestimmten (subjektiven) Wahrscheinlichkeit auf die Handlung folgt (der "Täter" wird durch die Racheaktion geschädigt). Dieses Ergebnis ist nun seinerseits mit möglichen Handlungsfolgen verknüpft (gerechtigkeitsbezogene Ziele, z.B. die Wiederherstellung von Status und Selbstwert, Affektregulation oder Verhaltenskontrolle; vgl. Studie 1). Solche Instrumentalitätserwartungen können theoretisch von -1 (das Ergebnis ist dem Ziel sogar eher abträglich) bis +1 (das Ergebnis führt mit Sicherheit zum Ziel) reichen; in den vorliegenden Studien (1 und 2) wurde die Instrumentalitätserwartung jedoch unipolar auf einer Skala von 0 bis 5 erfasst. Unklar ist dabei, ob der Wert "0" nun eine negative Instrumentalität oder gar keine Instrumentalität indiziert. Zukünftige Studien sollten demnach auf eine klarere Trennung von Handlungsergebnis und Handlungsfolgen (die beispielsweise in Studie 2 überlappt waren) sowie auf die getrennte Erfassung von Ergebniserwartung und Instrumentalität achten. Für die vorliegende Arbeit kann nur defensiv argumentiert werden, dass das handlungstheoretische Rahmenmodell gar nicht im Fokus der empirischen Überprüfung stehen sollte, sondern nur das Gerüst für eine Einbettung der Frage sein sollte, wo sich gerechtigkeitsbezogene Variablen im Kontext einer Racheepisode verorten.

Dennoch wäre zu fragen, inwiefern der einfache Erwartung×Wert-Ansatz, der hier gewählt wurde, nicht etwa durch elaboriertere handlungstheoretische Ansätze zu ersetzen

bzw. zu ergänzen wäre. Das "differenzierte Erwartungs-Wert-Modell" von Krampen (2000) wäre diesbezüglich ein geeigneter Ansatzpunkt. Demnach müsste man nicht nur nach Ergebniserwartungen (bzw. Kontrollerwartungen) und Instrumentalitätserwartungen trennen (s.o.), sondern auch nach Kompetenzerwartungen (Situations-Handlungs-Erwartungen) und Situations-Ergebnis-Erwartungen. Das Vertrauen darauf, dass das Schicksal eines Tages den Übeltäter bestrafen und das Opfer belohnen werde, könnte als eine solche Situations-Ergebnis-Erwartung (d.h. die Erwartung eines "Outcomes" ohne eigenes Aktivwerden) konzipiert werden (Krampen, 2000; s.a. Heckhausen, 1977). Zusätzlich werden im "differenzierte Erwartungs-Wert-Modell" drei Valenzvariablen unterschieden: (a) die Valenz der Handlungsausführung (beispielsweise die Lust an der Durchführung einer Racheaktion), (b) die Valenz des Handlungsergebnisses sowie (c) die Valenz der Handlungsfolgen.

Selbst dieses Modell wäre noch erweiterungsfähig, beispielsweise um solche Konzepte wie kulturelle, soziale und persönliche Normen, oder dispositionelle Bewältigungsstile etc. Abseits solcher bewältigungs- und handlungstheoretischer Aspekte gibt es noch eine Reihe anderer ungeklärter Fragen im Zusammenhang mit Rache und Vergeltung. Vidmar (2001) moniert, dass insbesondere die *Reaktionen* auf erfolgte retributive Ereignisse bislang nur unzureichend untersucht sind:

"Are reactions different if the justice is dispensed by the victim, by neutral authorities, or by 'acts of fate' (or God)? What are the consequences when nothing happens to the perpetrator? When are reactions confined to affect and cognitions alone and when do they result in behavioural responses? Do retributive feelings dissipate over time? Und which circumstances do they persist? How does excessive punishment of the offender or offender remorse affect retributive reactions? To what degree is the intensity of a retributive reaction influenced by the context, or by personality variables, or by the nature of the relationship of the parties?" (Vidmar, 2001; S. 34).

Einige dieser Fragen hat die vorliegende Arbeit zumindest in Ansätzen zu beantworten versucht. Andere bleiben noch ungeklärt. Es ist Vidmar (2001) zuzustimmen, dass die Chance, das Phänomen Rache besser als bisher zu verstehen, langfristig nur dann gegeben ist, wenn es den beteiligten Forschungstraditionen, insbesondere der Aggressionsforschung, der Gerechtigkeitsforschung, der Bewältigungsforschung und der Emotionsforschung, besser gelänge, ihre Befunde gegenseitig wahrzunehmen, aufeinander zu beziehen und bei der empirischen Bearbeitung neuer Fragestellung miteinander zu integrieren.

9. Literatur

- Aiken, L. & West, S. (1991). *Multiple regression: Testing and interpreting interactions*. London: Sage.
- Aronson, E. & Carlsmith, J. M. (1963). Effect of severity of threat on the valuation of forbidden behavior. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 66, 284-588.
- Atkinson, J. W. (1957). Motivational determinants of risk-taking behaviors. *Psychological Review*, 64, 359-372.
- Axelrod, R. (1984). *The evolution of cooperation*. New York: Basic Books.
- Bacon, F. (1601/1986). On revenge. In F. Bacon & J. Pitcher (Eds.), *Francis Bacon – The essays*. New York: Viking Press.
- Bandura, A. (1983). Psychological mechanisms of aggression. In R. G. Geen & E. I. Donnerstein (Eds.), *Aggression: Theoretical and empirical reviews* (Vol. 1, pp. 1-40). New York: Academic Press.
- Bargh, J. A., Chen, M. & Burrows, L. (1996). Automaticity of social behavior: Direct effects of trait construct and stereotype activation on action. *Journal of Personality and Social Psychology*, 71, 230-244.
- Baron, R. A. (1977). *Human aggression*. New York: Plenum Press.
- Barreca, R. (1998). *Süß ist die Rache - Von der Lust abzurechnen*. München: dtv.
- Batson, C. D., Bowers, M. J., Leonard, E. A. & Smith, E. C. (2000). Does personal morality exacerbate or restrain retaliation after being harmed? *Personality and Social Psychology Bulletin*, 26, 35-45.
- Bentham, J. (1789/2003). Eine Einführung in die Prinzipien der Moral und der Gesetzgebung. In O. Höffe (Hrsg.), *Einführung in die utilitaristische Ethik* (3. Aufl., S. 55-83). Stuttgart: UTB.
- Bergmann, W. (2001). Antisemitismus. *Informationen zur politischen Bildung*, 271. Abgerufen am 15.01.2004 unter http://www.bpb.de/publikationen/03869899228620909282874979571873.0.0.IZPB_271_Antisemitismus_040402.html
- Berkowitz, L. (1993). *Aggression: Its causes, consequences, and control*. New York: McGraw-Hill.
- Berkowitz, L. & Daniels, L. R. (1963). Responsibility and dependency. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 66, 429-436.
- Berkowitz, L., Corwin, R. & Heironimus, M. (1962). Film violence and subsequent aggressive tendencies. *Public Opinion Quarterly*, 27, 217-229.
- Best, J. B. & Demmin, H. S. (1982). Victims' provocativeness and victims' attractiveness as determinants of blame in rape. *Psychological Reports*, 51, 255-258.
- Betsch, T., Schmid, J., Glaubrecht, M., Kurzenhäuser, S. & Dondelinger, A. (1999). Zur empirischen Fundierung des Konzepts der feindseligen Aggression. *Zeitschrift für Sozialpsychologie*, 30, 194-206.
- Bettencourt, B. A. & Miller, N. (1996). Sex differences in aggression as a function of provocation: A meta-analysis. *Psychological Bulletin*, 119, 422-447.

- Bierhoff, H. W. (2000). Skala der sozialen Verantwortung nach Berkowitz und Daniels: Entwicklung und Validierung. *Diagnostica*, 46, 18-28.
- Bies, R. J. & Shapiro, D. L. (1987). Interactional fairness judgments: The influence of causal accounts. *Social Justice Research*, 1, 199-218.
- Bies, R. J. & Tripp, T. M. (1996). Beyond distrust: "Getting even" and the need for revenge. In R. M. Kramer & T. R. Tyler (Eds.), *Trust in organizations: Frontiers of theory and research* (pp. 246-260). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Bies, R. J. & Tripp, T. M. (1998). Revenge in organizations: The good, the bad, and the ugly. In R. W. Griffin, A. O'Leary & J. Collins (Eds.), *Dysfunctional behavior in organizations. Part B: Non-violent dysfunctional behavior* (Monographs in organizational behavior and industrial relations, Vol. 23; pp. 49-67). Greenwich, CT: JAI.
- Black-Michaud, J. (1975). *Feuding societies*. Oxford: Basil Blackwell.
- Bolles, R. C. (1967). *Theory of motivation*. New York: Harper and Row.
- Brandtstädter, J. (1989). Personal self-regulation of development: Cross-sequential analyses of development-related control beliefs and emotions. *Developmental Psychology*, 25, 96-108.
- Brandtstädter, J. (2001). *Entwicklung - Intentionalität - Handeln*. Stuttgart: Kohlhammer.
- Brandtstädter, J. & Renner, G. (1990). Tenacious goal pursuit and flexible goal adjustment: Explication and age-related analysis of assimilative and accommodative strategies of coping. *Psychology and Aging*, 5, 58-67.
- Brandtstädter, J. & Renner, G. (1992). Coping with discrepancies between aspirations and achievements in adult development: A dual-process model. In L. Montada, S.-H. Filipp & M. R. Lerner (Eds.), *Life crises and experiences of loss in adulthood* (pp. 301-320). Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Brown, B. B. & Harris, P. B. (1989). Residential burglary victimization: Reactions to the invasion of a primary territory. *Journal of Environmental Psychology*, 9, 119-132.
- Bulman, R. J. & Wortman, C. B. (1977). Attributions of blame and coping in the "real world": Severe accident victims react to their lot. *Journal of Personality and Social Psychology*, 35, 351-363.
- Bungard, W. (1997). Artefakte. In D. Frey & S. Greif (Hrsg.), *Sozialpsychologie. Ein Handbuch in Schlüsselbegriffen* (S. 375-380). Weinheim: Beltz.
- Bushman, B. J. & Baumeister, R. F. (1998). Threatened egotism, narcissism, self-esteem, and direct and displaced aggression: Does self-love or self-hate lead to violence? *Journal of Personality and Social Psychology*, 75, 219-229.
- Bushman, B. J., Baumeister, R. F. & Phillips, C. M. (2001). Do people aggress to improve their mood? Catharsis beliefs, affect regulation opportunity, and aggressive responding. *Journal of Personality and Social Psychology*, 81, 17-32.
- Buss, A. H. (1961). *The psychology of aggression*. New York: Wiley.
- Carlsmith, K. M., Darley, J. M. & Robinson, P. H. (2002). Why do we punish? Deterrence and just deserts as motives for punishment. *Journal of Personality and Social Psychology*, 83, 284-299.
- Cattell, R. B. (1966). The scree test for the number of factors. *Multivariate Behavioral Research*, 1, 145-167.

- Chartrand, T. L. & Bargh, J. A. (1996). Automatic activation of impression formation and memorization goals: Nonconscious goal priming reproduces effects of explicit task instructions. *Journal of Personality and Social Psychology*, 71, 464-478.
- Cohen, J. (1992). A power primer. *Psychological Bulletin*, 112, 155-159.
- Connors, J. & Heaven, P. C. (1990). Belief in a just world and attitudes toward AIDS sufferers. *Journal of Social Psychology*, 130, 559-560.
- Cota-McKinley, A. L., Woody, W. D. & Bell, P. A. (2001). Vengeance: Effects of gender, age, and religious background. *Aggressive Behavior*, 27, 343-350.
- Craig, K. M., O'Neal, E. C., Taylor, S. L., Yost, E. A., Langley, T., Rainbow, R., Allgower, A. & Folger, R. (1993). Equity and derogation against whom we have aggressed. *Aggressive Behavior*, 19, 355-360.
- Crombag, H., Rassin, E. & Horselenberg, R. (2003). On vengeance. *Psychology, Crime & Law*, 9, 333-344.
- Dalbert, C. (1996). *Über den Umgang mit Ungerechtigkeit: Eine psychologische Analyse*. Bern: Huber.
- Dalbert, C. (1998). Belief in a just world, well-being, and coping with an unjust fate. In L. Montada & M. J. Lerner (Eds.), *Responses to victimizations and belief in a just world* (pp. 87-105). New York: Plenum Press.
- Dalbert, C. (2001). *The justice motive as a personal resource: Dealing with challenges and critical life events*. New York: Kluwer Academic/Plenum Press.
- Dalbert, C. & Maes, J. (2002). Belief in a just world as a personal resource in school. In M. Ross & D. T. Miller (Eds.), *The justice motive in everyday life*. (pp. 365-381). Cambridge (UK): Cambridge University Press.
- Dalbert, C., Montada, L. & Schmitt, M. (1987). Glaube an eine gerechte Welt als Motiv: Validierungskorrelate zweier Skalen. *Psychologische Beiträge*, 29, 596-615.
- Dalbert, C., Lipkus, I. M., Sallay, H. & Goch, I. (2001). A just and an unjust world: Structure and validity of different world beliefs. *Personality and Individual Differences*, 30, 561-577.
- Danow, D. K. (1995). Official and unofficial culture: Verbal art and the art of revenge. *Semiotica*, 106, 245-255.
- Darley, J. M. & Pittman, T. S. (2003). The psychology of compensatory and retributive justice. *Personality and Social Psychology Review*, 7, 324-336.
- Darley, J. M., Carlsmith, K. M. & Robinson, P. H. (2000). Incapacitation and just deserts as motives for punishment. *Law and Human Behavior*, 24, 659-683.
- de Waal, F. (1996). *Good natured: The origins of right and wrong in humans and other animals*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Draine, S. C. & Greenwald, A. G. (1998). Replicable unconscious semantic priming. *Journal of Experimental Psychology: General*, 127, 286-303.
- Eisenberger, R., Lynch, P., Aselage, J. & Rohdieck, S. (in Druck). Who takes the most revenge? Individual differences in negative reciprocity norm endorsement. *Personality and Social Psychology Bulletin*.
- Ellsworth, P. C. & Gross, S. R. (1994). Hardening of the attitudes: Americans' views on the death penalty. *Journal of Social Issues*, 50, 19-52.

- Elster, J. (1990). Norms of revenge. *Ethics*, 100, 862-885.
- Epstein, S. (1990). Cognitive-experiential self-theory. In L. A. Pervin (Ed.), *Handbook of personality: Theory and research* (pp. 165-192). New York: Guilford Press.
- Falk, A., Fehr, E. & Fischbacher, U. (2001). *Driving forces of informal sanctions* (Working Paper Series No. 59). Universität Zürich: Institut für empirische Wirtschaftsforschung.
- Feather, N. T. (1959). Subjective probability and decisions under uncertainty. *Psychological Review*, 66, 150-164.
- Feather, N. T. (1996a). Values, deservingness, and attitudes toward high achievers: Research on tall poppies. In C. Seligman, J. M. Olson & M. P. Zanna (Eds.), *The psychology of values: The Ontario symposium* (Vol. 8, pp. 215-251). Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Feather, N. T. (1996b). Reactions to penalties for an offense in relation to Authoritarianism, values, perceived responsibility, perceived seriousness, and deservingness. *Journal of Personality and Social Psychology*, 71, 571-587.
- Feather, N. T. (1999). *Values, achievement and justice: Studies in the psychology of deservingness*. New York: Kluwer Academic/Plenum Publishers.
- Feather, N. T. & Dawson, S. (1998). Judging deservingness and affect in relation to another's employment or unemployment: A test of a justice model. *European Journal of Social Psychology*, 28, 361-381.
- Feather, N. T. & Sherman, R. (2002). Envy, resentment, Schadenfreude, and sympathy: Reactions to deserved and undeserved achievement and subsequent failure. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 28, 953-961.
- Fehr, E. & Gächter, S. (2002). Altruistic punishment in humans. *Nature*, 415, 137-140.
- Feshbach, S. (1964). The function of aggression and the regulation of aggressive drive. *Psychological Review*, 71, 257-272.
- Festinger, L. (1957). *A theory of cognitive dissonance*. Evanston, IL: Row, Peterson.
- Fetchenhauer, D. & Huang, X. (2003). Justice sensitivity and behavior in experimental games. *Personality and Individual Differences*, 36, 1015-1031.
- Filipp, S.-H. & Aymanns, P. (2003). Bewältigungsstrategien (Coping). In R. H. Adler, J. M. Herrmann, K. Köhle, W. Langewitz, O. W. Schonecke, T. von Uexküll & W. Wesiak (Hrsg.), *Psychosomatische Medizin. Modelle ärztlichen Denkens und Handelns* (6. Aufl., S. 297-310). München: Urban & Schwarzenberg.
- Fishbein, M. & Ajzen, I. (1975). *Belief, attitude, intention, and behavior*. Reading, MA: Addison-Wesley.
- Freedman, J. L. (1965). Long-term behavioral effects of cognitive dissonance. *Journal of Experimental Social Psychology*, 1, 145-155.
- French, P. A. (2001). *The virtues of vengeance*. Kansas: The University Press of Kansas.
- Frijda, N. H. (1988). The laws of emotion. *American Psychologist*, 43, 349-358.
- Frijda, N. H. (1994). The Lex Talionis: On vengeance. In S. H. M. van Goozen & N. E. van der Poll & J. A. Sergeant (Eds.), *Emotions: Essays on emotion theory* (pp. 263-289). Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Frijda, N. H. (1996). Passions: Emotions and socially consequential behavior. In R. D. Kavanaugh, B. Zimmerberg & S. Fein (Eds.), *Emotion: Interdisciplinary perspectives* (pp. 1-

27). Mahwah, NJ: Erlbaum.

Fromm, E. (1977). *Anatomie der menschlichen Destruktivität*. Reinbek: Rowohlt.

Fürntratt, E. (1969). Zur Bestimmung der Anzahl interpretierbarer gemeinsamer Faktoren in der Faktorenanalyse psychologischer Daten. *Diagnostica*, 15, 62-75.

Gigerenzer, G., Todd, P. M. & The ABC Research Group (1999). *Simple heuristics that make us smart*. London: Oxford University Press.

Gollwitzer, M. (2001a). *Vergeltungswunsch, Rachehandlung und Genugtuung. Validierung eines experimentellen Spielparadigmas* (Berichte aus der Arbeitsgruppe "Verantwortung, Gerechtigkeit, Moral" Nr. 138). Universität Trier, Fachbereich I - Psychologie.

Gollwitzer, M. (2001b). *Vergeltungswunsch – Rachehandlung – Genugtuung: Validierung eines experimentellen Spielparadigmas*. Vortrag gehalten bei der 8. Tagung der Fachgruppe Sozialpsychologie der Deutschen Gesellschaft für Psychologie 2001 in Würzburg.

Gollwitzer, M. & Bücklein, K. (2003). *Hat die Konstruktion des "Selbst" einen Einfluss auf die Befürwortung bestimmter Straf- und Sanktionsformen?* Vortrag gehalten bei der 9. Tagung der Fachgruppe Sozialpsychologie der Deutschen Gesellschaft für Psychologie 2003 in Heidelberg.

Gollwitzer, M. & Schmitt, M. (unter Begutachtung). Justice sensitivity and moral behavior in tempting situations.

Greenberg, J. (1994). Using socially fair treatment to promote acceptance of a worksite smoking ban. *Journal of Applied Psychology*, 79, 288-297.

Güth, W. (1995). On ultimatum bargaining experiments: A personal review. *Journal of Economic Behavior and Organization*, 27, 329-344.

Güth, W. & Tietz, R. (1990). Ultimatum bargaining behavior: A survey and comparison of experimental results. *Journal of Economic Psychology*, 11, 417-449.

Hacker, W. (1973). *Allgemeine Arbeits- und Ingenieurpsychologie*. Berlin (DDR): Deutscher Verlag der Wissenschaften.

Hafer, C. L. & Olson, J. M. (2003). An analysis of empirical research on the scope of justice. *Personality and Social Psychology Review*, 7, 311-323.

Hamilton, V. L. & Sanders, J. (1988). Punishment and the individual in the United States and Japan. *Law & Society Review*, 22, 301-328.

Harris, J. A. (1997). A further evaluation of the aggression questionnaire: Issues of validity and reliability. *Behaviour Research and Therapy*, 35, 1047-1053.

Heckhausen, H. (1977). Motivation: Kognitionspsychologische Aufspaltung eines summarischen Konstrukts. *Psychologische Rundschau*, 28, 175-189.

Heider, F. (1977). *Psychologie der interpersonalen Beziehungen*. Stuttgart: Klett.

Herzberger, S. D. & Hall, J. A. (1993). Childrens' evaluations of retaliatory aggression against siblings and friends. *Journal of Interpersonal Violence*, 8, 77-93.

Heuer, L., Blumenthal, E., Douglas, A. & Weinblatt, T. (1999). A deservingness approach to respect as a relationally based fairness judgment. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 25, 1279-1292.

Higgins, E. T. (1987). Self-discrepancy: A theory relating self and affect. *Psychological Review*,

94, 319-340.

- Higgins, E. T. (1989). Self-discrepancy theory: What patterns of self-beliefs cause people to suffer? In L. Berkowitz (Ed.), *Advances in experimental social psychology* (Vol. 22, pp. 93-136). New York: Academic Press.
- Higgins, E. T. (1997). Beyond pleasure and pain. *American Psychologist*, 52, 1280-1300.
- Ho, R., ForsterLee, L., ForsterLee, R. & Crofts, N. (2003). Justice versus vengeance: Motives underlying punitive judgements. *Personality and Individual Differences*, 33, 365-378.
- Horai, J. (1977). Attributional conflict. *Journal of Social Issues*, 33, 88-100.
- Horn, J. L. (1965). A rationale and test for the number of factors in factor analysis. *Psychometrika*, 30, 179-185.
- Jacoby, S. (1983). *Wild justice: The evolution of revenge*. New York: Harper and Row.
- Janoff-Bulman, R. (1979). Characterological versus behavioural self-blame: Inquiries into depression and rape. *Journal of Personality and Social Psychology*, 37, 1798-1809.
- Johnson, T. E. & Rule, B. G. (1986). Mitigating circumstances information, censure, and aggression. *Journal of Personality and Social Psychology*, 50, 537-542.
- Kant, I. (1797/1990). *Die Metaphysik der Sitten*. Ditzingen: Reclam.
- Kim, S. H., Smith, R. H. & Brigham, N. L. (1998). Effects of power imbalance and the presence of third parties on reactions to harm: Upward and downward revenge. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 24, 353-361.
- Kornadt, H.-J. (1984). Motivation theory of aggression and its relation to social psychological approaches. In A. Mummendey (Ed.), *Social psychology of aggression* (pp. 21-31). Berlin: Springer.
- Krampen, G. (2000). *Handlungstheoretische Persönlichkeitspsychologie* (2. Aufl.). Göttingen: Hogrefe.
- Kruglanski, A. W., Shah, J. Y., Fishbach, A., Friedman, R., Chun, W. Y. & Sleeth-Keppler, D. (2002). A theory of goal systems. In M. Zanna (Ed.), *Advances in experimental social psychology* (Vol. 34, pp. 331-378). New York: Academic Press.
- Kruglanski, A. W., Thompson, E. P., Higgins, E. T., Atash, M. N., Pierro, A., Shah, J. Y. & Spiegel, S. (2000). To "do the right thing" or to "just do it": Locomotion and assessment as distinct self-regulatory imperatives. *Journal of Personality and Social Psychology*, 79, 793-815.
- Lazarus, R. S. & Launier, R. (1978). Stress-related transaction between person and environment. In L. Pervin & M. Lewis (Eds.), *Perspectives in interactional psychology* (pp. 287-327). New York: Plenum Press.
- Lazarus, R. S. and Folkman, S. (1984) *Stress, appraisal and coping*. New York: Springer.
- Lee, S.-J. & Tedeschi, J. T. (1996). Effects of norms and norm-violations on inhibition and instigation of aggression. *Aggressive Behavior*, 22, 17-25.
- Lerner, M. J. (1965). Evaluation of performances as a function of performer's reward and attractiveness. *Journal of Personality and Social Psychology*, 1, 355-360.
- Lerner, M. J. (1977). The Justice Motive in social behavior: Some hypotheses as to its origins and forms. *Journal of Personality*, 45, 1-52.

- Lerner, M. J. (1980). *The belief in a just world - A fundamental delusion*. New York: Plenum.
- Lerner, M. J. (1998). The two forms of belief in a just world: Some thoughts on why and how people care about justice. In L. Montada & M. J. Lerner (Eds.), *Responses to victimizations and belief in a just world* (pp. 247-269). New York: Plenum Press.
- Lerner, M. J. (2002). Pursuing the justice motive. In M. Ross & D. T. Miller (Eds.), *The justice motive in everyday life* (pp. 10-37). Cambridge (UK): Cambridge University Press.
- Lerner, M. J. & Miller, D. T. (1978). Just world research and the attribution process: looking back and ahead. *Psychological Bulletin*, 85, 1030-1051.
- Leung, K. & Morris, M. W. (2001). Justice through the lens of culture and ethnicity. In J. Sanders & V. Hamilton (Eds.), *Handbook of justice research in law* (pp. 343-378). New York: Kluwer.
- Leventhal, G. (1980). What should be done with equity theory? New approaches to fairness in social relationships. In K. Gergen, M. Greenberg & R. Willis (Eds.), *Social exchange: Advances in theory and research* (pp. 27-55). New York: Plenum.
- Lewin, K., Dembo, T., Festinger, L. & Sears, P. S. (1944). Level of aspiration. In J. Hunt (Ed.), *Personality and the behavior disorders* (Vol. 1, S. 333-378). New York: Ronald Press.
- Lind, E. A. & Tyler, T. R. (1988). *The social psychology of procedural justice*. New York: Plenum Press.
- Loo, R. (2002). Belief in a just world: Support for independent just world and unjust world dimensions. *Personality and Individual Differences*, 33, 703-712.
- Maes, J. (1994). *Psychologische Überlegungen zu Rache* (Berichte aus der Arbeitsgruppe "Verantwortung, Gerechtigkeit, Moral" Nr. 76). Universität Trier, Fachbereich I - Psychologie.
- Maes, J. (1995). *Befunde zur Unterscheidung von immanenter und ultimativer Gerechtigkeit: 1. Ergebnisse aus einer Untersuchung zur Wahrnehmung von Krebskrankheiten und Krebskranken* (Berichte aus der Arbeitsgruppe "Verantwortung, Gerechtigkeit, Moral" Nr. 81). Universität Trier, Fachbereich I - Psychologie.
- Maes, J. (1998a). *Die Geschichte der Gerechte-Welt-Forschung: Eine Entwicklung in acht Stufen?* (Berichte aus der Arbeitsgruppe "Verantwortung, Gerechtigkeit, Moral" Nr. 111). Universität Trier, Fachbereich I - Psychologie.
- Maes, J. (1998b). *Befunde zur Unterscheidung von immanenter und ultimativer Gerechtigkeit: 3. Ergebnisse aus dem Forschungsprojekt "Gerechtigkeit als innerdeutsches Problem (GiP)"* (Berichte aus der Arbeitsgruppe "Verantwortung, Gerechtigkeit, Moral" Nr. 113). Universität Trier, Fachbereich I - Psychologie.
- Maes, J. (1998c). Immanent and ultimate justice: Two ways of believing in justice. In L. Montada & M. J. Lerner (Eds.), *Responses to victimizations and belief in a just world* (pp. 9-40). New York: Plenum Press.
- Maes, J. & Schmitt, M. (1999). More on ultimate and immanent justice: Results from the research project "Justice as a problem within reunified Germany". *Social Justice Research*, 12, 65-78.
- Manucia, G. K., Baumann, D. J. & Cialdini, R. B. (1984). Mood influences in helping: Direct effects or side effects? *Journal of Personality and Social Psychology*, 46, 357-364.
- Marongiu, P. & Newman, G. (1987). *Vengeance*. Toronga, NJ: Rowman & Littlefield.
- Marquez, J. M., Páez, D. & Abrams, D. (1998). Social identity and intragroup differentiation as

subjective social control. In S. Worchel, J. F. Morales, D. Páez & J.-C. Deschamps (Eds.), *Social identity* (pp. 124-141). London: Sage.

Matthews, C. (1988). *Hardball*. New York: Summit Books.

Messick, D. M., Bloom, S., Boldizar, J. P. & Samuelson, C. D. (1985). Why we are fairer than others. *Journal of Experimental Social Psychology*, 21, 480-500.

Mikula, G., Petri, B. & Tanzer, N. (1990). What people regard as unjust: Types and structures of everyday experiences of injustice. *European Journal of Social Psychology*, 20, 133-149.

Mikula, G., Scherer, K. R. & Athenstaedt, U. (1998). The role of injustice in the elicitation of differential emotional reactions. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 24, 769-783.

Milgram, S., Liberty, H. J., Toledo, R. & Wackenhut, J. (1986). Response to intrusion into waiting lines. *Journal of Personality and Social Psychology*, 51, 683-689.

Miller, D. T. (1977). Altruism and threat to a belief in a just world. *Journal of Experimental Social Psychology*, 13, 113-124.

Miller, D. T. (2001). Disrespect and the experience of injustice. *Annual Review of Psychology*, 52, 527-553.

Miller, D. T. & Vidmar, N. (1981). The social psychology of punishment reactions. In M. J. Lerner & S. C. Lerner (Eds.), *The justice motive in social behavior* (pp. 145-172). New York: Plenum Press.

Miller, G. A., Galanter, E. & Pribram, K. H. (1960). *Plans and the structure of behavior*. New York: Holt, Rinehart & Winston.

Miller, W. I. (1998). Clint Eastwood and equity: Popular culture's theory of revenge. In A. Sarat & T. R. Kearns (Eds.), *Law in the domains of culture*. (pp. 161-202). Ann Arbor: The University of Michigan Press.

Mohiyeddini, C. (1998). *Sensibilität für widerfahrene Ungerechtigkeit als Disposition: Zur Validierung eines Konstruktes*. Hamburg: Dr. Kovac.

Mohiyeddini, C. & Montada, L. (1998). BJW and self-efficacy in coping with observed victimization: Results from a study about unemployment. In L. Montada & M. J. Lerner (Eds.), *Responses to victimization and belief in a just world* (pp. 41-54). New York: Plenum Press.

Mohiyeddini, C. & Schmitt, M. (1997). Sensitivity to befallen injustice and reactions to unfair treatment in a laboratory situation. *Social Justice Research*, 10, 333-353.

Montada, L. (1992). Attribution of responsibility for losses and perceived injustice. In L. Montada, S.-H. Filipp & M. J. Lerner (Eds.), *Life crises and experiences of loss in adulthood* (pp. 133-162). Hillsdale, NJ: LEA.

Montada, L. (1998). Belief in a just world: A hybrid of justice motive and self-interest? In L. Montada & M. J. Lerner (Eds.), *Responses to victimizations and belief in a just world* (pp. 217-246). New York: Plenum Press.

Montada, L. (2002). Doing justice to the justice motive. In M. Ross & D. T. Miller (Eds.), *The justice motive in everyday life* (pp. 41-62). Cambridge (UK): Cambridge University Press.

Montada, L. & Schneider, A. (1989). Justice and emotional reactions to the disadvantaged. *Social Justice Research*, 3, 313-344.

Montada, L., Filipp, S.-H. & Lerner, M. J. (1992) (Eds.), *Life crises and experiences of loss in*

adulthood. Hillsdale, NJ: LEA.

- Murphy-Berman, U. & Berman, J. J. (1990). The effect of respondents' just world beliefs and target person's social worth and awareness-of-risk on perceptions of a person with AIDS. *Social Justice Research*, 4, 215-228.
- Nisbett, R. E. & Cohen, D. (1996). *Culture of honor: The psychology of violence in the South*. Boulder, CO: Westview Press.
- Nozick, R. (1981). *Philosophical explanations*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Nygaard, R. L. (1994). "Vengeance is mine," says the Lord. *America*, 171, 6-9.
- Oesterreich, R. (1981). *Handlungsregulation und Kontrolle*. München: Urban & Schwarzenberg.
- Ohbuchi, K. & Ogura, S. (1985). Motives of anger: Their structure, factors, and relationships with responses. *Japanese Journal of Psychology*, 56, 200-207.
- Ohbuchi, K., Kameda, M. & Agarie, N. (1989). Apology as aggression control: Its role in mediating appraisal of and response to harm. *Journal of Personality and Social Psychology*, 56, 219-227.
- Orth, U. (2003). Punishment goals of crime victims. *Law and Human Behavior*, 27, 173-186.
- Orth, U. (2004). Does perpetrator punishment satisfy victims' feelings of revenge? *Aggressive Behavior*, 30, 62-70.
- Oswald, M. (1989). Schadenshöhe, Strafe und Verantwortungsattribution. *Zeitschrift für Sozialpsychologie*, 20, 200-210.
- Oswald, M. E., Klug, S. C., Hupfeld, J. & Gabriel, U. (2002). Lay perspective on criminal deviance, goals of punishment, and punitivity. *Social Justice Research*, 15, 85-98.
- Peak, H. (1955). Attitude and motivation. In M. R. Jones (Ed.), *The Nebraska Symposium on Motivation 1955* (pp. 149-189). Lincoln: University of Nebraska Press.
- Peristiany, J. (1996). *Honor and shame*. Chicago: University of Chicago Press.
- Piaget, J. (1932/1983). *Das moralische Urteil beim Kinde*. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Quigley, B. M. (1996). *Injustice and aggression: A test of the social interactionist model of coercive actions* (Unveröffentlichte Dissertation). Albany, NY: University at Albany.
- Reichle, B., Schneider, A. & Montada, L. (1998). How do observers of victimization preserve their belief in a just world – cognitively or actionally? Findings from a longitudinal study. In L. Montada & M. J. Lerner (Eds.), *Responses to victimizations and belief in a just world* (pp. 55-64). New York: Plenum Press.
- Robinson, P. H. & Darley, J. M. (1995). *Justice, liability and blame*. Boulder, CO: Westview Press.
- Rothermund, K. & Brandtstädter, J. (1997). Entwicklung und Bewältigung: Festhalten und Preisgeben von Zielen als Formen der Bewältigung von Entwicklungsproblemen. In C. Tesch-Römer, C. Salewski & G. Schwarz (Hrsg.), *Psychologie der Bewältigung* (S. 120-133). Weinheim: Psychologie Verlags Union.
- Rotter, J. B. (1954). *Social learning and clinical psychology*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Rubin, Z. & Peplau, L. A. (1973). Belief in a just world and reactions to another's lot: A study of

- participants in the national draft lottery. *Journal of Social Issues*, 29, 73-93.
- Rubin, Z. & Peplau, L. A. (1975). Who believes in a just world? *Journal of Social Issues*, 31, 65-89.
- Schank, R. C. & Abelson, R. P. (1977). *Scripts, plans, goals and understanding: An inquiry into human knowledge structures*. Oxford: Lawrence Erlbaum.
- Schäfer, D. & Reichle, B. (2001). *Retributive Gerechtigkeit bei Kindergartenkindern: Auch eine Frage des Geschlechts?* Vortrag gehalten bei der 8. Tagung der Fachgruppe Sozialpsychologie der Deutschen Gesellschaft für Psychologie 2001 in Würzburg.
- Schmid, J. (in Druck). The vengeance puzzle – retributive justice or hostile aggression? *Aggressive Behavior*.
- Schmitt, B. H., Dubé, L. & Leclerc, F. (1992). Intrusions into waiting lines: Does the queue constitute a social system? *Journal of Personality and Social Psychology*, 63, 806-815.
- Schmitt, M. (1991). Ungerechtes Schicksal und Personenbewertung. *Zeitschrift für Sozialpsychologie*, 22, 208-210.
- Schmitt, M. (1997). *Challenges to the construct validity of belief in a just world scales* (Berichte aus der Arbeitsgruppe "Verantwortung, Gerechtigkeit, Moral" Nr. 107). Universität Trier, Fachbereich I - Psychologie.
- Schmitt, M. (2004). Persönlichkeitspsychologische Grundlagen. In R. Mangold, P. Vorderer & G. Bente (Hrsg.), *Lehrbuch der Medienpsychologie* (S. 151-173). Göttingen: Hogrefe.
- Schmitt, M. & Herbst, E. (1993). *How to separate justice and control as motives for blaming the victims?* Vortrag gehalten bei der "IV. Social Justice Conference" 1993 in Trier.
- Schmitt, M. & Mohiyeddini, C. (1996). Sensitivity to befallen injustice a reactions to a real-life disadvantage. *Social Justice Research*, 9, 223-238.
- Schmitt, M., Eid, M. & Maes, J. (2003). Synergistic person x situation interaction in distributive justice behavior. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 29, 141-147.
- Schmitt, M., Hoser, K. & Schwenkmezger, P. (1991). Schadensverantwortlichkeit und Ärger. *Zeitschrift für Experimentelle und Angewandte Psychologie*, 28, 634-647.
- Schmitt, M., Maes, J. & Schmal, A. (1995). *Gerechtigkeit als innerdeutsches Problem: Einstellungen zu Verteilungsprinzipien, Ungerechtigkeitssensibilität und Glaube an eine gerechte Welt als Kovariate* (Berichte aus der Arbeitsgruppe "Verantwortung, Gerechtigkeit, Moral" Nr. 82). Trier: Universität Trier, Fachbereich I - Psychologie.
- Schmitt, M., Maes, J. & Schmal, A. (1997). *Gerechtigkeit als innerdeutsches Problem: Analyse der Meßeigenschaften von Meßinstrumenten für Einstellungen zu Verteilungsprinzipien, Ungerechtigkeitssensibilität und Glaube an eine gerechte Welt* (Berichte aus der Arbeitsgruppe "Verantwortung, Gerechtigkeit, Moral" Nr. 105). Trier: Universität Trier, Fachbereich I - Psychologie.
- Schmitt, M., Neumann, R. & Montada, L. (1995). Dispositional sensitivity to befallen injustice. *Social Justice Research*, 8, 385-407.
- Schmitt, M., Gollwitzer, M., Förster, N. & Montada, L. (in Druck). Effects of objective and subjective account components on forgiving. *Journal of Social Psychology*.
- Schmitt, M., Gollwitzer, M., Maes, J. & Arbach, D. (unter Begutachtung). Justice sensitivity: Assessment and location in the personality space.
- Schmitt, M., Kilders, M., Möhle, A., Müller, L., Prengle, A., Rabenberg, H., Schott, F., Stolz, J.,

- Suda, U., Williams, M. & Zimmermann, G. (1991). Gerechte-Welt-Glaube, Gewinn und Verlust: Rechtfertigung oder ausgleichende Gerechtigkeit? *Zeitschrift für Sozialpsychologie*, 22, 37-45.
- Schulz, R. & Decker, S. (1985). Long-term adjustment to physical disability: The role of social support, perceived control and self-blame. *Journal of Personality and Social Psychology*, 48, 1162-1172.
- Shah, J. & Higgins, E. T. (1997). Expectancy \times value effects: Regulatory focus as determinant of magnitude and direction. *Journal of Personality and Social Psychology*, 73, 447-458.
- Shaver, K. G. (1985). *The attribution of blame: Causality, responsibility and blameworthiness*. New York: Springer.
- Shaw, M. E. & Sulzer, J. L. (1964). An empirical test of Heider's levels in attribution of responsibility. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 69, 39-46.
- Solomon, R. C. (1994). Sympathy and vengeance: The role of emotions in justice. In S. H. M. van Goozen & N. E. van der Poll & J. A. Sergeant (Eds.), *Emotions: Essays on emotion theory* (pp. 291-311). Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Solomon, R. C. (1999). Justice v. vengeance: On law and the satisfaction of emotion. In S. A. Bandes (Ed.), *The passions of law* (pp. 123-148). New York: University Press.
- Spiegel Online (2001, 17. Dezember). "Die Brüder waren außer sich vor Freude". Abgerufen am 05.01.2004 von <http://www.spiegel.de/spiegel/0.1518.173958.00.html>
- Srull, T. K. & Wyer, R. S., Jr. (1979). The role of category accessibility in the interpretation of information about persons: Some determinants and implications. *Journal of Personality and Social Psychology*, 37, 1660-1672.
- Strack, F. & Deutsch, R. (in Druck). Reflective and impulsive determinants of social behavior. *Personality and Social Psychology Review*.
- Straub, J. & Werbik, H. (1999) (Hrsg.). *Handlungstheorie. Begriff und Erklärung des Handelns im interdisziplinären Diskurs*. Frankfurt/Main: Campus.
- Stuckless, N. & Goranson, R. (1992). The vengeance scale: Development of a measure of attitudes toward revenge. *Journal of Social Behavior and Personality*, 7, 25-42.
- Taylor, S. E. (1983). Adjustment to threatening events: A theory of cognitive adaption. *American Psychologist*, 38, 1161-1173.
- Tedeschi, J. T. & Felson, R. B. (1994). *Violence, aggression and coercive actions*. Washington, DC: American Psychological Association.
- Tolman, E. C. (1951). A psychological model. In T. Parsons & E. A. Shils (Eds.), *Toward a general theory of action* (pp. 279-361). Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Tripp, M. & Bies, R. J. (1997). What's good about revenge? The avenger's perspective. In R. J. Lewicki, R. J. Bies & B. H. Sheppard (Eds.), *Research on negotiation in organizations* (Vol. 6, pp. 145-160). Greenwich, CT: JAI.
- Tripp, M., Bies, R. J. & Aquino, K. (2002). Poetic justice or petty jealousy? The aesthetics of revenge. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 89, 966-984.
- Tyler, T. R. & Boeckmann, R. J. (1997). Three strikes and you are out, but why? The psychology of public support for punishing rule breakers. *Law & Society Review*, 31, 237-265.
- Tyler, T. R. & Lind, E. A. (1992). A relational model of authority in groups. In M. Zanna (Ed.), *Advances in experimental social psychology* (Vol. 4, pp. 595-629). Boston: McGraw-

Hill.

- Tyler, T. R., Boeckmann, R. J., Smith, H. J. & Huo, Y. J. (1997). *Social justice in a diverse society*. Boulder, CO: Westview Press.
- Vidmar, N. (2001). Retribution and revenge. In J. Sanders & V. L. Hamilton (Eds.), *Handbook of justice research in law* (pp. 31-63). New York: Kluwer Academic/Plenum Publishers.
- Vidmar, N. & Miller, D. T. (1980). Social-psychological processes underlying attitudes toward legal punishment. *Law & Society Review*, 14, 565-602.
- Volpert, W. (1974). *Handlungsstrukturanalyse*. Köln: Pahl-Rugenstein.
- Volpert, W. (1987). Psychische Regulation von Arbeitstätigkeiten. In U. Kleinbeck & J. Rutenfranz (Hrsg.), *Arbeitspsychologie. Enzyklopädie der Psychologie* (Themenbereich D, Serie III, Band 1, S.1-42). Göttingen: Hogrefe.
- von Hirsch, A. (1998). Penal theories. In M. Tonry (Ed.), *The handbook of crime and punishment* (pp. 659-682). New York: Oxford University Press.
- Vroom, V. H. (1964). *Work and motivation*. Oxford: Wiley.
- Walster, E., Walster, G. W. & Berscheid, E. (1978). *Equity: Theory and research*. Boston: Allyn & Bacon.
- Wegner, D. M. & Bargh, J. A. (1998). Control and automaticity in social life. In D. Gilbert, S. Fiske & G. Lindzey (Eds.), *The handbook of social psychology* (Vol. I, pp. 446-496). New York: McGraw-Hill.
- Werbik, H. (1978). *Handlungstheorien*. Stuttgart: Kohlhammer.
- Zuckerman, M., Gerbasi, K. C., Kravitz, R. I. & Wheeler, L. (1975). The belief in a just world and reactions to innocent victims. *Catalog of Selected Documents in Psychology*, 5, 326.