

EIN WAHLRECHT FÜR ALLE?

Robert Hummer

Geschichte und Politische Bildung, Ethik

Utopiebezug	Wäre die Utopie eines inklusiven Wahlrechts für alle Bürger/innen in einer Demokratie wünschenswert und umsetzbar?
Altersgruppe	Ab der 9. Schulstufe
Dauer	3 bis 4 Unterrichtseinheiten
Thematische Hinführung	Die Frage, wer in welcher Form mitbestimmungsberechtigt sein sollte, stellt eine der Grundfragen politischen Denkens dar. Sie ist eng mit der Verteilung und Kontrolle von Macht verwoben, ruft seit jeher Konflikte hervor und weist einen hohen Aktualitätsbezug auf. Letzterer ergibt sich aus der Kluft zwischen Wohn- und Wahlbevölkerung, von der europaweit mehr als 30 Millionen Menschen betroffen sind. Bei der Nationalratswahl 2024 durften 19 Prozent der Bevölkerung im wahlfähigen Alter als ausländische EU-Bürger/innen oder Drittstaatsangehörige nicht wählen. In den urbanen Zentren bewegt sich der Anteil der Ausgeschlossenen zwischen einem Viertel und einem Drittel der wohnansässigen Bevölkerung. Diese Kluft steht in einem Spannungsverhältnis zur Idee der politischen Gleichheit und untergräbt die Legitimität demokratisch gewählter Institutionen.
Methodisch-didaktische Hinweise	Als politikdidaktischer Bezugsrahmen dient das Konzept der <i>Inclusive Citizenship Education</i> . Grundidee dieses Ansatzes ist es, gesellschaftliche Konstruktionen von Bürgerschaft zu analysieren, Exklusionsmechanismen zu identifizieren und nach existierenden wie anzustrebenden Möglichkeiten der Inklusion zu fragen. Der Vorschlag orientiert sich am politikdidaktischen Prinzip der <i>Zukunftsorientierung</i> . Lernende sollen im Rahmen dieses Beispiels politische Urteils- und Handlungskompetenz trainieren, aber auch ihre fachlichen Vorstellungen zum Konzept Macht elaborieren. Die Umsetzung erfolgt im Rahmen eines einfachen Planspiels.
Unterrichtsablauf	<p>★ In Phase 1 werden neben einem größeren Plenarbereich fünf kleinere Bereiche für die Gruppenarbeit benötigt. Die Sequenz beginnt mit einer Einführung und der Rollenvergabe. Die Lehrperson fungiert als Spielleitung, während die Lernenden in fünf Gruppen die zugewiesenen Rollen einnehmen.</p> <p>★ Danach startet in Phase 2 die eigentliche Spielphase. Material 1 (M1) und M2 dienen zur inhaltlichen Vorbereitung der Schüler/innen. In einem Parlamentsausschuss behandeln die Schüler/innen ein Bürger/innenbegehren zur Ausweitung des Wahlrechts (M3). Alle fünf Parteien beziehen zum Antrag Stellung. Dabei sind die Rollenkarten (M4) zu berücksichtigen, wobei die Einnahme einer utopischen Position in drei Fällen möglich wäre (Parteien der Arbeit, Menschenrechte und Möglichkeiten). Die jeweilige Position wird in Form eines kurzen Statements dargelegt. M5 stellt dazu argumentative Standpunkte (pro/contra) bereit. Die Moderation der Sitzung obliegt der Lehrperson.</p> <p>★ Anschließend sind die einzelnen Gruppen aufgefordert, miteinander in Sondierungsgespräche zu treten. Die „Produkte“ der Sondierungsphase gilt es abschließend im Plenum zu präsentieren. An dieser Stelle endet das Planspiel, zumal das Szenario bewusst keine Informationen zur Mandatsstärke der Parteien enthält.</p> <p>★ Die Lehrperson ist an dieser Stelle angehalten, von der Spiel- zur Auswertungsphase als Phase 3 überzuleiten. Diese Phase ist für den Lernprozess von zentraler Bedeutung und sollte mindestens eine Einheit in Anspruch nehmen. Zu berücksichtigen gilt es dabei den Dreischritt aus Nachbetrachtung des Spielverlaufs, Reflexion der Spielerfahrung sowie Rückbindung des Spielgeschehens an politische Realitäten und eigene Erfahrungen.</p>
Online unter	www.politik-lernen.at/wahlrecht_fuer_alle

ARBEITSBLATT

THEMATISCHE HINFÜHRUNG

In Krisenzeiten, in denen viele Weichen neu gestellt werden müssen, ist visionäres Denken gefragt. Dies gilt ebenso für die Politik. Wie die Entwicklung des Wahlrechts zeigt, ist die Demokratie als politisches System darauf angewiesen, immer wieder weiterentwickelt zu werden. Anfangs beschränkte sich das Wahlrecht in Österreich auf einige wenige Privilegierte. Die Mehrheit der Bevölkerung blieb politisch ausgeschlossen. Dagegen lehnten sich jene Menschen auf, die mehr Mitbestimmung wollten. 1907 kam es dann zur Einführung des allgemeinen Wahlrechts für alle Männer ab 24 Jahren, das 1918 auf (fast) alle Frauen erweitert wurde. In den Jahren nach 1945 wurde das aktive Wahlalter schrittweise von 21 Jahren auf 16 Jahre gesenkt. Doch auch das gegenwärtige Wahlrecht ist keineswegs unumstritten. Kontrovers diskutiert wird speziell die Frage, ob die enge Bindung des Wahlrechts an den Besitz der österreichischen Staatsbürgerschaft zeitgemäß ist. Das folgende Unterrichtsbeispiel widmet sich dieser Streitfrage.

PHASE 1: EINFÜHRUNG IN DAS PLANSPIEL

Das folgende Planspiel steht im Zeichen der Auseinandersetzung mit der Frage, wie in Zukunft das Wahlrecht gestaltet werden soll. Angesiedelt ist das Spiel in einer erfundenen Zeit im erfundenen Staat Votetopia. Dabei handelt es sich um eine demokratische Republik mit Verfassung, Wahlen, Parlament und Parteien.

Stellt euch nun folgende Situation vor: Ihr seid Parlamentsabgeordnete und habt die Möglichkeit, die Zukunft von Votetopia aktiv mitzugestalten. Im Parlament von Votetopia sind insgesamt fünf Parteien vertreten. Ihr werdet nun einer dieser Parteien zugelost und habt die Aufgabe, die folgende Situation aus diesem Blickwinkel zu meistern. Denkt daran, als Gruppe stets im Interesse der zugewiesenen Partei zu handeln.

PHASE 2: DURCHFÜHRUNG DES PLANSPIELS

Lest euch M1 bis M4 genau durch. Diese Infos helfen euch, die Spielsituation zu erfassen. Notiert euch unklare Begriffe und Fragen, um diese mit eurer Lehrperson zu klären. Als Abgeordnete einer Partei habt ihr die Aufgabe, zu einem Bürger/innenbegehren in der nächsten Sitzung des zuständigen Parlamentsausschusses Stellung zu beziehen. Eure Lehrperson wird die Sitzung moderieren.

M1: WER DARF IN VOTETOPIA WÄHLEN?

Im Verfassungsgesetz von Votetopia finden sich folgende Formulierungen zum Wahlrecht:

Artikel 1: Votetopia ist ein demokratisches Land. Das Recht geht vom Volk aus.

Artikel 2: Das Volk wählt das nationale Parlament, das die Gesetze beschließt.

Artikel 3: Gewählt wird nach den Grundsätzen der Verhältniswahl.

Artikel 4: Grundlage der Wahl ist das gleiche, unmittelbare, persönliche, freie und geheime Wahlrecht jener Personen, die am Wahltag das 16. Lebensjahr vollendet haben und die votetopische Staatsbürgerschaft besitzen.

Artikel 5: Bei der Wahl von Gemeindeparlamenten sind zudem Personen mit ausländischer Staatsbürgerschaft wahlberechtigt, sofern es sich dabei um Staatsangehörige von Partnerstaaten mit Hauptwohnsitz in einer Gemeinde in Votetopia handelt.

M2: DIE AKTUELLE DEBATTE ZUM WAHLRECHT IN VOTETOPIA

Aktuell dürfen in Votetopia 17 % der wohnansässigen Bevölkerung bei nationalen Parlamentswahlen nicht wählen. 9 % haben als Bürger/innen eines Partnerstaats nur auf Gemeindeebene das Wahlrecht. 8 % dürfen als Angehörige anderer Staaten auf gar keiner Ebene wählen. Das Wahlrecht wird in Votetopia heiß diskutiert. Drei Positionen können beobachtet werden:

Position 1: Ausländische Staatsbürger/innen sollen keinen Zugang zum Wahlrecht erhalten.

Position 2: Ausländische Staatsbürger/innen sollen Zugang zum Wahlrecht erhalten. Es ist Zeit, das Wahlrecht und damit die Verfassung zu ändern (wofür es eine qualifizierte Mehrheit braucht).

Position 3: Ausländischen Staatsbürger/innen soll der Zugang zur Staatsbürgerschaft erleichtert werden. Es ist Zeit, das Einbürgerungsgesetz zu ändern (wofür eine einfache Mehrheit ausreicht).

A1: Bereitet euch auf die Sitzung vor. Arbeitet auf Basis eurer Rollenkarte (M4) heraus, wie sich eure Partei zum Bürger/innenbegehren (M3) realistischerweise positioniert. Findet Argumente (M5) und erstellt ein kurzes Statement.

M3: BÜRGER/INNENBEGEHREN FORDERT ÄNDERUNG DES WAHLRECHTS

Die Bürger/inneninitiative „Votetopia für alle“ fordert eine Änderung des Wahlrechts. Ein entsprechendes Bürger/innenbegehren fand die Unterstützung von 143.712 wahlberechtigten Personen. Begehren mit mehr als 100.000 Unterstützer/innen müssen im Parlament behandelt werden. Folgender Antrag liegt den Abgeordneten zur Debatte und Abstimmung vor:

„Für das Funktionieren von Votetopia sind alle Menschen wichtig, die hier leben. Ein Teil dieser Menschen ist jedoch vom Wahlrecht auf nationaler Ebene ausgeschlossen. Fast jede fünfte Person, die hier lebt, darf nicht wählen, weil sie den falschen Pass hat. Die Initiative ‚Votetopia für alle‘ fordert daher: Wer in Votetopia lebt und mit der politischen Situation vertraut ist, soll auch politisch mitbestimmen dürfen. Deshalb fordern wir die Abgeordneten dazu auf, allen Menschen mit Hauptwohnsitz in Votetopia nach spätestens drei Jahren das aktive und passive Wahlrecht zu übertragen.“

M4: ROLLENKARTEN DER PARLAMENTSPARTEIEN

ROLLENKARTE: PARTEI DER TRADITION

Eure Partei verortet sich Mitte-rechts. Traditionelle Werte und die Pflege von Sprache und Kultur sind euch ebenso wichtig wie das Leistungsprinzip – wer etwas leistet, sollte belohnt werden.

ROLLENKARTE: PARTEI DER ARBEIT

Eure Partei verortet sich Mitte-links. Soziale Gerechtigkeit und gleiche Chancen für alle sind euch wichtig. Ihr setzt euch für jene Menschen ein, die weniger Geld und Möglichkeiten haben als andere.

ROLLENKARTE: PARTEI DER MÖGLICHKEITEN

Eure Partei versteht sich als wirtschaftsliberal. Ihr wollt, dass Votetopia zu einem Land der unbegrenzten Möglichkeiten wird. Jeder Mensch soll durch eigene Leistung aufsteigen und sich frei entfalten können.

ROLLENKARTE: PARTEI DER MENSCHENRECHTE

Eure Partei versteht sich als sozialliberal. Die Menschenrechte sind euer zentraler Anker. Ihr macht euch dafür stark, dass sich alle Menschen selbstbestimmt und diskriminierungsfrei entfalten können.

ROLLENKARTE: PARTEI DER HEIMAT

Eure Partei versteht sich als rechtsnational. Vorrechte für die einheimische Bevölkerung sind euch wichtig. Aus eurer Sicht sollen sich Zugewanderte in allen Belangen der Mehrheit anpassen.

A2: Bestimmt eine/n Sprecher/in. Aufgabe dieser Person ist es, das gemeinsam erstellte Statement im Rahmen der Sitzung vorzutragen. Die Redezeit beträgt drei Minuten.

A3: Achtet während der Reden darauf, mit welchen Parteien sich für eure Partei eine politische Zusammenarbeit anbieten könnte. Macht euch Notizen.

A4: Nun habt ihr Zeit für Verhandlungen mit den übrigen Parteien. Sucht nach gemeinsamen Lösungen. Ihr könnt den Antrag auch abändern und einen anderen Vorschlag formulieren.

A5: Präsentiert abschließend eure Verhandlungsergebnisse.

M5: ARGUMENTATIONSHILFEN

Mögliche Contra-Argumente	Mögliche Pro-Argumente
★ Staatsbürgerschaft und Wahlrecht sollten erst nach gelungener Integration vergeben werden.	★ Menschen, die im Staat arbeiten und Abgaben zahlen, sollen in diesem Staat auch wählen dürfen.
★ Wahlrecht erfordert klares Bekenntnis zum jeweiligen Staat und kann deshalb nicht an Staatsfremde vergeben werden.	★ Wer dauerhaft im Staat wohnt, soll an der Gestaltung des Staats mitwirken können.
★ Wahlrecht für Ausländer/innen birgt Gefahr einer Beeinflussung aus dem Ausland.	★ Politische Mitbestimmung sorgt für Zugehörigkeit und trägt zur Integration bei.
★ Großzügige Vergabe von Staatsbürgerschaft würde ebendiese entwerten.	★ Spezifische Interessen von Minderheiten könnten durch eine Ausweitung des Wahlrechts besser vertreten werden.
★ Staatsbürgerschaft und Wahlrecht sind ein Vorrecht der einheimischen Bevölkerung.	★ Ausweitung des Wahlrechts kann positive Wirkung auf politischen Wettbewerb haben.
★ Nur jene Personen sollen wahlberechtigt sein, die sich mit dem Staat und seinen Werten identifizieren.	★ Ausschluss vieler Menschen vom Wahlrecht gefährdet Demokratie und Zusammenhalt.
★ Inanspruchnahme des Wahlrechts erfordert Wissen, das erst erworben werden muss.	★ Würde der Zugang zur Staatsbürgerschaft erleichtert, müsste das Wahlrecht nicht reformiert werden.

PHASE 3: AUSWERTUNG UND REFLEXION DES PLANSPIELS

A6: Das Planspiel ist nun zu Ende. Tretet aus eurer Rolle heraus und gebt Einblick, wie es euch gerade geht. Berichtet, ob ihr mit Verlauf und Ergebnis der Sitzung zufrieden seid.

A7: Legt dar, wie ihr den Spielverlauf empfunden habt und wie es euch in eurer Rolle ergangen ist.

A8: Vergleicht die Spielsituation mit der politischen Realität. Arbeitet Dinge heraus, die ihr als besonders realitätsnah oder besonders realitätsfern erachtet.

A9: Reflektiert darüber, was ihr persönlich aus dem Planspiel gelernt habt.

A10: Bezieht abschließend selbst Stellung zur Idee eines Wahlrechts für alle. Bezieht dabei Argumente mit ein, die ihr im Planspiel kennengelernt habt.