

## Merkur.com AG

Die **Gauselmann Gruppe** umfasst 23 Unternehmen, darunter auch die **Gauselmann AG**<sup>[1]</sup>. Die Unternehmensgruppe agiert International, ist familiengeführt und gleichzeitig Hersteller, Entwickler, und Vertreiber von Unterhaltungsspielgeräten und Geldmanagementsystemen. Markenzeichen der Gauselmann-Gruppe ist die lachende Merkur-Sonne.

### Gauselmann Gruppe

<b>Branche</b>	Elektronikherstellung und Vertrieb, Spielautomatenherstellung und Vertrieb
<b>Hauptsitz</b>	Espelkamp
<b>Lobbybüro</b>	
<b>Deutschland</b>	
<b>Lobbybüro</b>	
<b>EU</b>	
<b>Webadress</b>	<a href="http://www.gauselmann.de">www.gauselmann.de</a>
<b>e</b>	

### Inhaltsverzeichnis

1 Kurzdarstellung und Geschichte .....	1
2 Struktur, Geschäftsfelder und Finanzen .....	1
3 Lobbyarbeit: Struktur und Strategien .....	2
4 Fallbeispiele und Kritik .....	2
5 Weiterführende Informationen .....	2
6 Einzelnachweise .....	2

## Kurzdarstellung und Geschichte

1957 gegründet, ist die Gauselmann Gruppe mit ca. 6000 Mitarbeitern weltweit und einem Geschäftsvolumen von rund 1,55 Milliarden der größte deutsche Spielautomatenhersteller<sup>[2]</sup>. Gleichzeitig betreibt die Unternehmensgruppe die Merkur-Spielotheken<sup>[3]</sup> und Wettbüros und Annahmestellen für Sportwetten in Italien<sup>[4]</sup>.

## Struktur, Geschäftsfelder und Finanzen

Das gesamte Geschäftsvolumen 2010 betrug ca. 1,55 Milliarden. Ungefähr 980 Millionen davon verdiente die Unternehmensgruppe im Verkauf. Von den ca. 6000 Mitarbeitern sind rund 200 Trainees und Auszubildende. Der Rest ist (äquivalent zu Vollzeitstellen) fest Angestellt<sup>[2]</sup>.

- Knappe Darstellung der Unternehmensstruktur, des Vorstands, ggf. Aufsichtsrat (oder nur Link)
- ganz knapp wesentliche Geschäftsfelder und Umsatzzahlen als Hintergrund, um die Lobbyarbeit zu verstehen (Interessenlagen)

## Lobbyarbeit: Struktur und Strategien

---

Der Firmengründer Paul Gausemann forderte seit 1990 seine Manager regelmäßig dazu auf Abgeordnete und Parteimitglieder finanziell zu unterstützen<sup>[5]</sup>.

## Fallbeispiele und Kritik

---

Die Schecks für die Abgeordneten- und Parteispenden, die seit 1990 von Paul Gausemann angewiesen wurden, versendete der Vorstandssprecher gebündelt selbst an die von ihm ausgewählten Adressaten. Ziel der Spenden sei es, in der Politik für "Verständnis" der Belange der Spielautomatenbranche zu schaffen. Durch die Stückelung der Spenden in viele kleine Beträge, tauchen die Spenden in den Rechenschaftsberichten der Parteien nicht auf. Denn finanzielle Zuwendungen erst ab 10.000€ pro Person oder Unternehmen und Jahr veröffentlicht werden<sup>[5]</sup>. In einem internen Aktenvermerk heißt es:

*"...um nach der Wahl die SpielV(erordnung) auf den Weg zu bringen, benötigen wir Verständnis in den unterschiedlichen Parteien. Hilfreich dabei ist, wenn wir Politikern helfen, ihren Wahlkampf zu begleiten."*<sup>[6]</sup>

Nach der Bundestagswahl 2005 wurde die Spielverordnung geändert. Die Zahl der zulässigen Geldspielgeräte pro Spielhalle wurde erhöht und die Mindestdauer pro Spiel von 12 auf 5 Sekunden herab gesetzt<sup>[7]</sup>.

## Weiterführende Informationen

---

### Einzelnachweise

---

1. ↑ [Company - Unternehmen der Gruppe](#) www.gausemann.com, letzter Zugriff 28.10.2011
2. ↑ <sup>2,02,1</sup> [Gausemann Gruppe - Fakten](#) www.gausemann.com, letzter Zugriff 28.10.2011
3. ↑ [Gausemann - Spielothek Divison](#) www.gausemann.com, letzter Zugriff 28.10.2011
4. ↑ [Gausemann - New Business Segments](#) www.gausemann.com, letzter Zugriff 28.10.2011
5. ↑ <sup>5,05,1</sup> ["Dubiose Parteispenden aus Glücksspielkonzern" vom 18.02.2011](#) www.sueddeutsche.de, letzter Zugriff 28.10.2011
6. ↑ [Kontraste "Boom bei Spielhallen - Die Parteispenden der der Lobbyisten" vom 24.02.2011](#) www.rbb-online.de, letzter Zugriff 28.10.2011
7. ↑ [Verordnung über Spielgeräte und andere Spiele mit Gewinnmöglichkeit \(Spielverordnung - SpielV\) - Stand 27.06.2006](#) www.gesetze-im-internet.de, PDF letzter Zugriff 28.10.2011