

Paul Gauselmann: Der Global Player aus Espelkamp

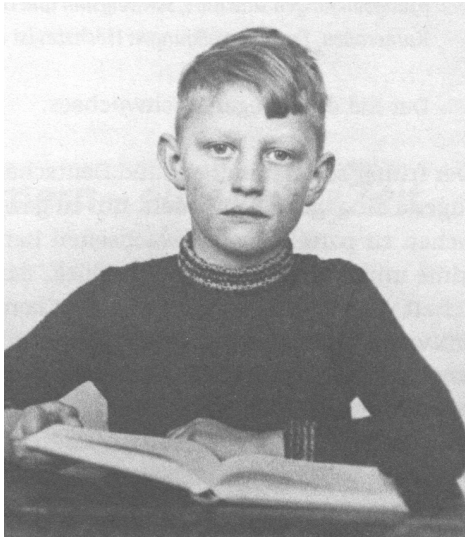
Dietmar Jazbinsek
Freier Journalist, Berlin

37. Wissenschaftliche Tagung des Fachverbandes Glücksspielsucht e.V.
Berlin, 5. Dezember 2025

Paul Gauselmann

Zur Person

Traumata



„un glaublich einsam“

Früher Tod der Mutter



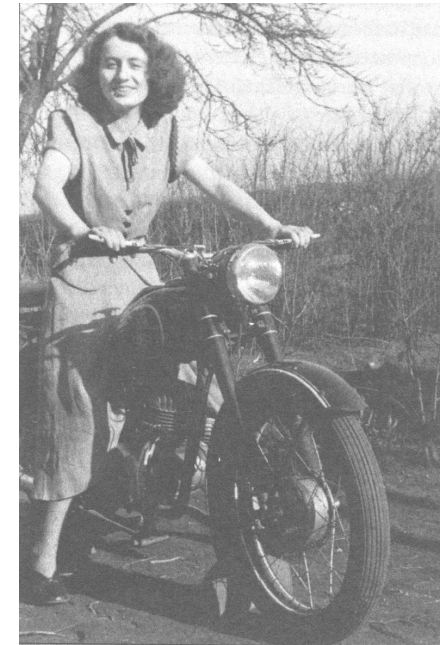
2. September 1936

Bombennächte in Münster



10. Oktober 1943

Suizid der ersten Ehefrau



19. November 1965

Paul Gauselmann

Zur Person

Talente

Technische Intelligenz, Fleiß, Sparsamkeit, unternehmerisches Geschick



Jukebox-Fernwählerfinder



Delmenhorst, 1974:
Deutschlands erste Spielothek



Billardtische, Teppichboden, Hydrokultur

Fotos: Merkur Group

Paul Gauselmann

Der Unternehmer

Spielpartner: Mensch-Mensch → Mensch-Maschine



Delmenhorst, 1974



Merkur B, Baujahr 1976



M-box Giga, 2025

Fotos: Merkur Group



Zonic Curved, 2025

2m40

Paul Gauselmann

Der Unternehmer



Der besondere Ort mit dem besonderen Duft



Spielorte & Sponsoring: Heterotopie → Omnipräsenz



Merkurgerät, Dönerladen



Merkurgerät, Karstadt



Merkurgerät, Tankstelle

Fotos: DJ/ Adlerson

Fotos: Merkur



Sponsoring

Fußballstadion



Eishockeymannschaft



Promi Darts-WM

Paul Gauselmann

Der Unternehmer

„Man hat sich einen Dreck um die Sicherheit der Daten der Spieler geschert.“

IT-Expertin Lilith Wittmann im März 2025 nach Aufdeckung eines Datenlecks bei drei Online-Casinos der Merkur Gruppe.

Q: Heise Online, 23.3.25

Spielsphäre: öffentlich → privat

The image shows a man sitting on a brown sofa, looking at a tablet. Several logos are overlaid on the image with green arrows pointing to the tablet screen. The logos include: JACKPOT PIRATEN (black box with yellow text), MERKUR SLOTS (blue box with yellow sun logo and text), BING BONG (purple box with yellow text), SLOTMAGIE (black box with yellow sun logo and text), MERKUR BETS (blue box with yellow sun logo and text), CRAZY BUZZER (white box with red 'B' in a circle and text 'POWERED BY' with a small sun logo), and MERKUR 24 (blue box with yellow sun logo and text). There are also red lightning bolt icons next to the SLOTMAGIE, MERKUR BETS, and CRAZY BUZZER logos. Below the image is a social media post header: 'MERKUR für die Hosentasche: Unser Online-Gaming! | ENTDECKE MERKUR'. Below the header is the MERKUR logo with '45 Abonnenten', a black 'Abonnieren' button, and social media interaction icons: a thumbs up icon with '9', a thumbs down icon, a share icon with 'Teilen', and a bookmark icon.

Paul Gauselmann

Der Unternehmer

Spielpolitik: Unternehmen → Branche



Dahms

Präsident



gegr. 2013



Stoffers

Vorstand

DIE DEUTSCHE
AUTOMATENWIRTSCHAFT

gegr. 2014



Quermann

Präsident



gegr. 2017



gegr. 2008



gegr. 2011 ?

gegr. 2012



gegr. 2001



gegr. 1953



MERKUR.COM AG

gegr. 1957



gegr. 1956



1981-2019:
Vorsitzender

1966 ff.:
Vorstand NRW

Q: Lobbyregister Deutscher Bundestag, Stand 25.11.2025

Paul Gauselmann

Der Unternehmer

Merkur Group 2024



Diversifizierung & Globalisierung

Geldwechsel- & Kassensysteme

B2B

GESCHÄFTSBEREICH MERKUR - NATIONAL -



GESCHÄFTSBEREICH MERKUR - INTERNATIONAL -



GESCHÄFTSBEREICH SPIELBETRIEBE - INTERNATIONAL -



GESCHÄFTSBEREICH SPIELBETRIEBE - NATIONAL -



GESCHÄFTSBEREICH SPORTWETTEN UND ONLINE GLÜCKSSPIEL



Q: Kurzporträt 2024

B2C



25 Spielbanken

ca. 300 Spielhallen

3 Schiffscasinos

„Unsere Zukunft liegt nicht mehr allein in Deutschland“ (Paul Gauselmann)



- Umsatz 2024: 2,8 Mrd., davon 45% in Deutschland
- Knapp 15.000 Beschäftigte, davon 50% in Deutschland
- 239 Tochtergesellschaften, davon 48% in Deutschland

Zum Vergleich: VW hat in Deutschland (noch) rund 300.000 Beschäftigte.

Paul Gauselmann

Das Leben ist ein Kampf in einer Welt von Feinden

Zur Person

**Heuchlerische
Politiker**

**neidische
Konkurrenten**

„Gauselmann mache ich platt.“
Johann Graf, Novomatic, 2008



Foto: Mindener Tageblatt

**Unverantwortliche
Spieler**

„Die Leute sind krank im Kopp.“
Paul Gauselmann, 2014

„Wir haben Legionen von Anwälten!“
Stern, 5.6.2014



Götz Mundle (links)
im ZDF, 7.7.2013

**Scheinheilige
Experten**

**Böswillige
Journalisten**

sueddeutsche.de Politik

Parteispenden

Gauselmanns Landschaftspflege

18.02.2011, 17:33

Von Klaus Ott, Nicolas Richter und Hans Leyendecker

Paul Gauselmann

Zur Person

Weltbild universeller Korrumpierbarkeit

Geld → Politiker

„Die Parteien rufen an und wollen Geld.“
Paul Gauselmann, 2012

„Ich scheiß dich so was
von zu mit meinem Geld,
dass du keine ruhige
Minute mehr hast...“*



Geld → Journalisten

Geld ↔ Konkurrenten


Joint Venture 2020:
Gauselmann (Merkur)
& Graf (Novomatic)

Foto: Merkur



*Mario Adorf in Kir Royal



 Deutsche Gesellschaft
für Glücksspiel

Geld → Experten

Foto: Mühlenkreiskliniken Lübecke



Demnächst: Geld → Spielervertreter?

Hintergrund

Die rechte und die linke Hand des Staates

Fiskalpolitik: Förderung der Anbieter

1983: NRW-Ministerpräsident räumt der Gauselmann AG eine Landesbürgschaft über 16 Mio. DM ein.



SPD-Politiker

2003: NRW-Ministerpräsident schlägt Paul Gauselmann für das Verdienstkreuz 1. Klasse vor.



SPD-Politiker

Gesundheitspolitik: Zügelung der Anbieter

2011: Berliner Abgeordneter initiiert strengere Auflagen für Spielhallen und Wettbüros



SPD-Politiker

2022: Bremer Innenminister verschärft die Regeln für den Betrieb von Spielhallen und Wettbüros



SPD-Politiker

Nach Gauselmann

Transformation

Unternehmenspatriarchat → vorstandsgeführter Weltkonzern

2016: Übertragung der Unternehmensanteile in eine Familienstiftung

Von links nach rechts:
Sonja, Armin, Karin,
Karsten, Paul, Michael,
Janika Gauselmann



*„Wenn ich das nicht gemacht hätte, wären
150 bis 200 Millionen Euro an Erbschafts-
steuern fällig geworden.“*

(Paul Gauselmann, 2019)

2024: Umbenennung der Gauselmann Gruppe in Merkur Group;
Rücktritt von Paul Gauselmann als Vorstandsvorsitzender

Von links nach rechts:
Manfred Stoffers,
Dominik Raasch,
Meik Sellenriek,
David Schnabel,
Lars Felderhoff



Der neue Vorstand:

*„Die ganze Welt
steht uns offen.“*

(Lars Felderhoff, 2025)

Die typischen Merkur-Kunden (alt)

Fotodokumente aus
Geschäftsberichten



Freizeitspaß für Anfang 30er Hetero-Paare ohne Migrationshintergrund



Flirt: Vorspielphase



Kontaktaufnahme



Kennenlernphase

Fotos: Merkur



1 Frau, 3 Männer



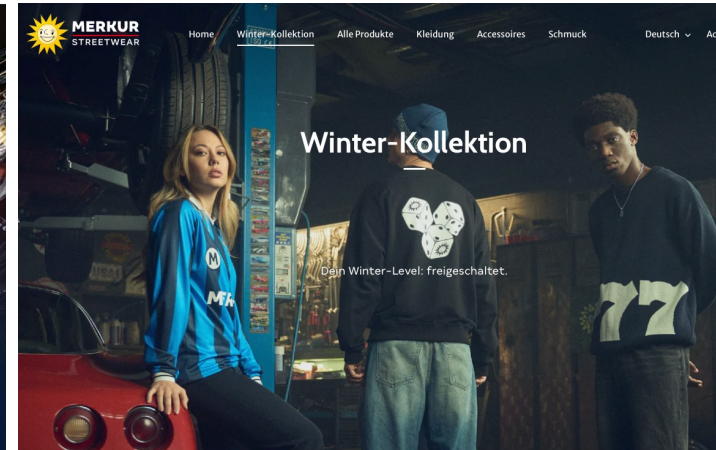
Flirtfotos älterer Semester

Die typischen Merkur-Kunden (neu)

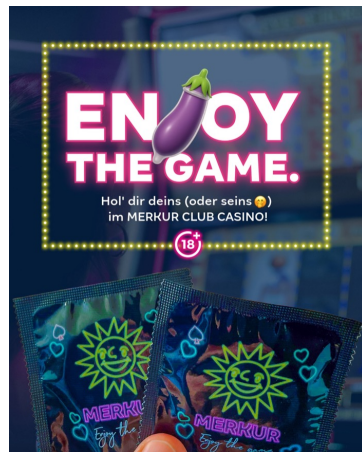
Fotodokumente aus der Unternehmenswerbung

Fotos: Merkur

Daddeln für Hipster



Freizeitspaß für Anfang 20er Singles, gerne auch People of Colour



Global Player

Westeuropa

„In Italien habe ich viel Geld verloren“ (Paul Gauselmann, 2019)



2012: Übernahme Praesepe (Kette)

2015: Gründung Cashpoint Denmark

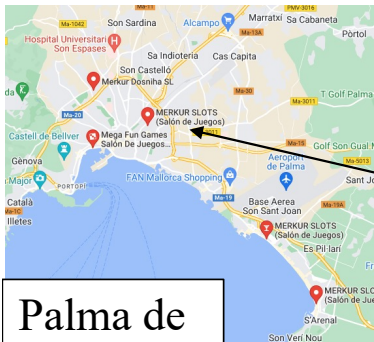


1986: erste internationale Spielhalle in Amsterdam

2005: Gründung Betcenter



2005: Einstieg in die Sportwetten (Cashpoint)



Palma de Mallorca



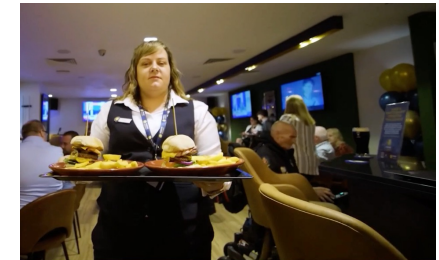
2010: Übernahme Slots S.L.U.

Global Player

Großbritannien

„Unser größter Markt ist England“ (Paul Gauselmann)

- Sitz von 28 Tochtergesellschaften der Merkur Group
- Merkur Casino UK betreibt über 230 Spielhallen mit 1.800 Mitarbeitern
- Regal Gaming Technologies = Marktführer bei den B2B-Pubaufstellern
- Kooperation mit Raststätten-Betreiber Roadchef
- Einstieg in das Spielbanken-Geschäft: Aberdeen (2023) und Milton Keynes (2025)
- Ausstieg aus dem Bingo-Business geplant?



Fotos: Merkur



Britische Geselligkeit

Global Player

Isle of Man



YOU CAN!

Forming, Licensing
and Running
an e-Gaming
Company
on the
Isle of Man

3rd Edition

Editors:
Renée Frappier
& Paul Davis, LL.D.

APPLEBY

Paradise Papers: Einblicke in die Schattenwelt der Globalisierung

- 2008: Kauf der Edict Egaming GmbH = *Einstieg in den Online-Casino-Markt*
- 2010: Gründung der Tochtergesellschaft Edict IoM = *Steueroase Isle of Man*
- 2012: Verbot von Online-Casinos im Glücksspielstaatsvertrag; Konsultation der Anwaltskanzlei Appleby = *Spezialgebiet Offshore-Geschäfte*
- 2012: Umbenennung der Edict IoM in Alliance Gaming Solutions Limited; Einsetzen der Firma Bruncaster Limited als Treuhänderin, die in der Folgezeit Lizenzen u.a. an die Stake7 IoM vertreibt = *Anbieter eines damals illegalen deutschsprachigen Online-Casinos mit „Original Merkur-Spielen“*
- 2017: Publikation der Paradise Papers = *Auswertung von rund 7 Mio. vertraulichen Appleby-Dokumenten inkl. Korrespondenzen der Gauselmann Gruppe durch das International Consortium of Investigative Journalists*
- Gauselmann rechtfertigt die verschachtelte Unternehmensstruktur mit dem Schutz „neuer Geschäftsfelder vor der Beobachtung durch Wettbewerber“ und fordert die internationalen Lizenznehmer zur Einhaltung geltender Gesetze auf
- 2025: Alliance Gaming Solutions Limited, Isle of Man wird im Bericht des Wirtschaftsprüfers als 100%-ige Tochter der Merkur.com AG gelistet



Malta

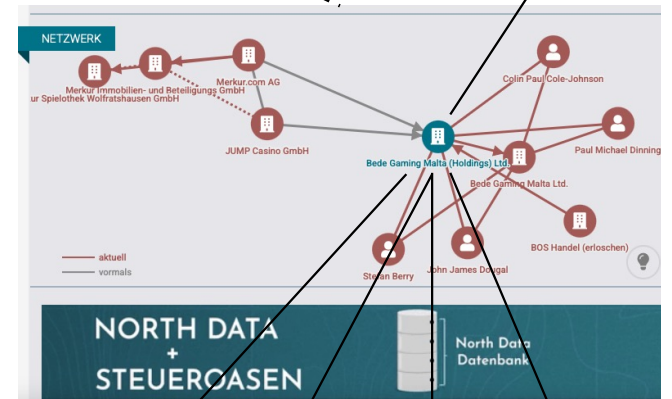


Tochterfirmengeflecht in einem Einkaufszentrum

- Bede Gaming Malta (Holdings) Limited, Sliema
- Bede Gaming Malta Limited, Sliema
- BLC Holding Limited, Zebbug
- BLC Systems Limited, Sliema
- Blueprint Technologies Malta Limited, Zebbug
- Blueprint Holdings Malta Limited, Zebbug
- Cashpoint Malta Limited, St. Julians
- Cashpoint Solutions Malta Limited, Sliema
- Edict Malta Limited, Zebbug
- EPG Financial Services Holding Limited, Sliema
- EPG Financial Services Limited, Sliema
- EPG Solution Services Limited, Sliema
- Eyas Gaming Holding Limited, Zebbug (49%)
- Eyas Gaming Limited (in Liquid.), Zebbug (49%)
- Merkur Casino Holding Limited, Birkirkara
- Merkur eSolutions Malta Limited, Sliema
- Merkur Interactive Malta plc. (in Liquid.), Zebbug
- Primebet International Limited, Birkirkara
- Solar Holding Limited, Sliema (74,9%)
- Solar Operations Limited, Sliema
- Solis Ortus Holding Ltd., Sliema
- Solis Ortus Service Ltd., Sliema



Gibraltar



Global Player

„Einer der führenden Marktakteure in Serbien“ (Geschäftsbericht 2024)

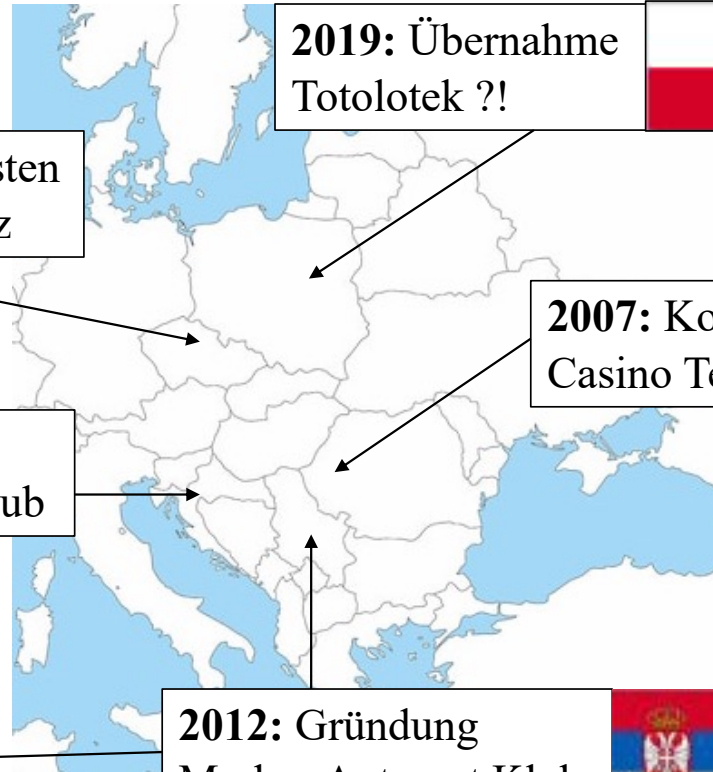
Osteuropa



1992: Eröffnung der ersten Spielhalle in Königgrätz



2006: Gründung Merkur Automat Klub



2019: Übernahme Totolotek ?!



2007: Kooperation Casino Technology



2012: Gründung Merkur Automat Klub



Global Player

USA



Coral Springs, Florida
Sitz der Merkur
Gaming US LLC

Der größte Glücksspielmarkt der Welt

Erste US-Offensive 1998:

Die Tochterfirma Atronic erhält als einziges europäisches Unternehmen die Herstellerlizenz für den US-Staat Nevada. Geschäftsführer: Michael Gauselmann, Finanzdirektor: Lars Felderhoff. Verkauf der Firma im Jahr 2008.

Zweite US-Offensive 2025:

Die Tochterfirma Merkur Gaming US erhält die Herstellerlizenz für den US-Staat Nevada (Geschäftsfeld B2B). Zudem wird die Übernahme des Spielentwicklers Gaming Arts LLC mit Sitz in Las Vegas genehmigt.



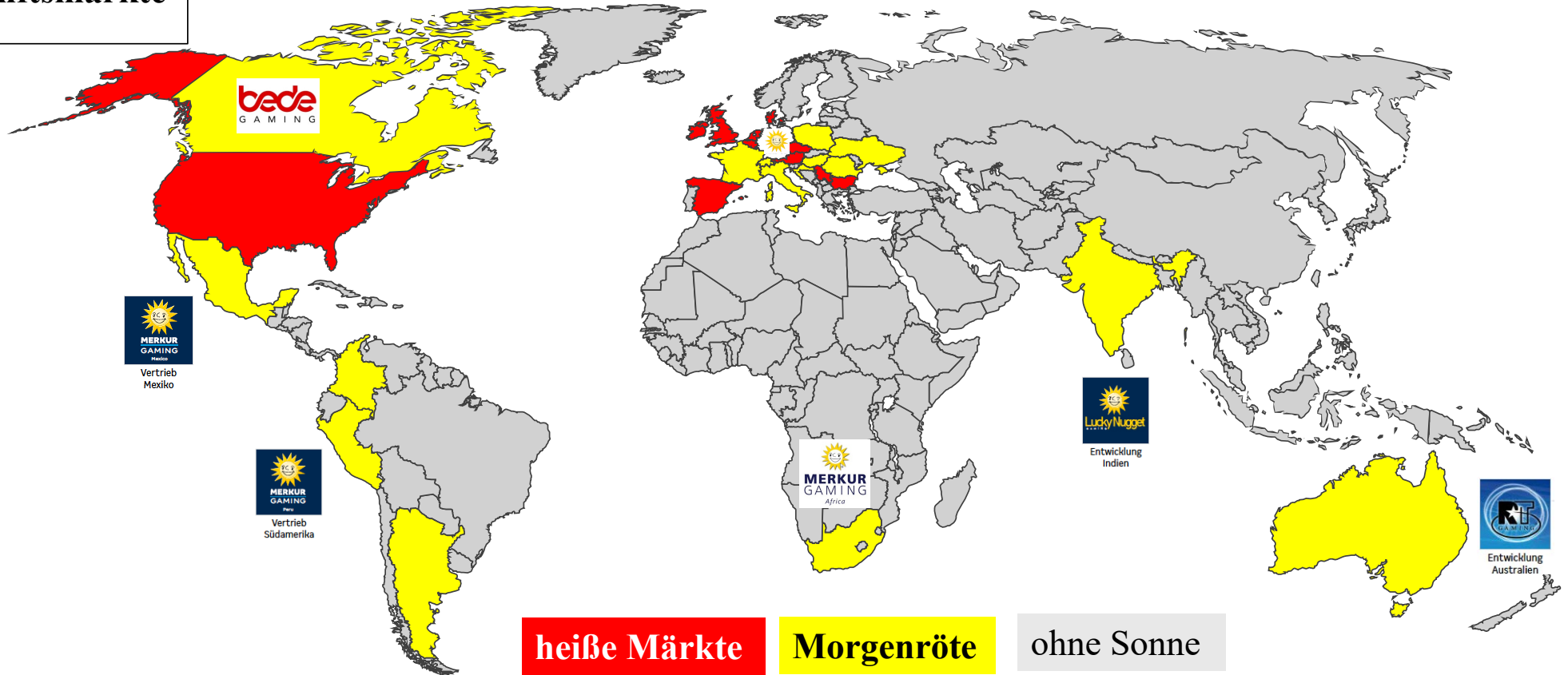
Fotos: Merkur



Global Player

„Global agierender High-Tech-Konzern der Unterhaltungswirtschaft“

Zukunftsmärkte



Global Player

Glokalisierung

Vereinheitlichung und Differenzierung des Produktportfolios

- Synergieeffekte durch globale Vermarktung, economies of scale
- Anpassung an juristische und kulturelle Besonderheiten vor Ort



Spielthemen:
Regionale „Abenteuer“



Lateinamerika: mehr Frauen, laute Musik,
größere Hallen, Ü40-Publikum



Gerätegruppen mit
progressivem Jackpot

Espelkamp

Altkreis Lübbecke

Stiftungsprojekte



Gestringen:
neuer Spielplatz

Kinderfeuerwehr
Stemwede:
Geldspende

Ganztagsschule
Isenstedt: Kicker

Waldorfkindergarten:
Neue Indoor-Schaukel

Kindergarten Löwenzahn:
Neue Außenschaukel

Kita Zwergenhaus:
Zwei Holzpferde

Kita Wildbiene:
Bauherr Paul
Gauselmann

Ev. Kindergarten
Isenstedt: Neue
Außenschaukel

Grundschule
Hüllhorst: Kicker



Fotos: Merkur



Espelkamp

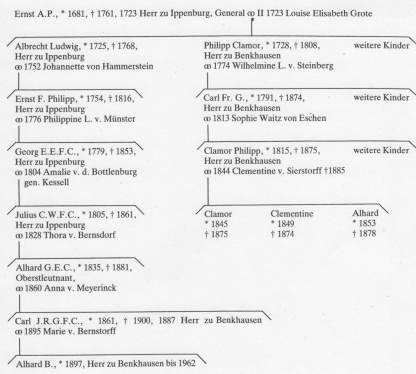
Refeudalisierung

Schloss Benkhausen: Die Residenz des Automatenkönigs



Foto: Fassbender/ dpa

Ahnentafel aus der Geschichte des Rittergutes Benkhausen



Q: Schütte 1983

Dynastisches Prinzip:
„Ich habe nicht nur vier Söhne, sondern auch neun Enkelkinder, später vielleicht mal 50 Urenkel.“
(Paul Gauselmann 2016)

Bittsteller-Prinzip:
Der Bürgermeister dankt dem Schlossherrn für seine Spenden an den Stadtsäckel.

Paul y Karin Gauselmann reciben al Presidente Federal Frank-Walter Steinmeier en el Castillo Benkhausen



0 Comentarios

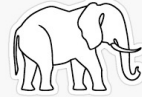
Q: infoplay

Empfang eines SPD-Politikers

Die drei Elefanten im Raum

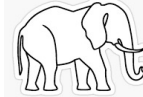


1



Reine Glücksspiele
„bringen dem Geist
und dem Leben
keinen Gewinn.“

2

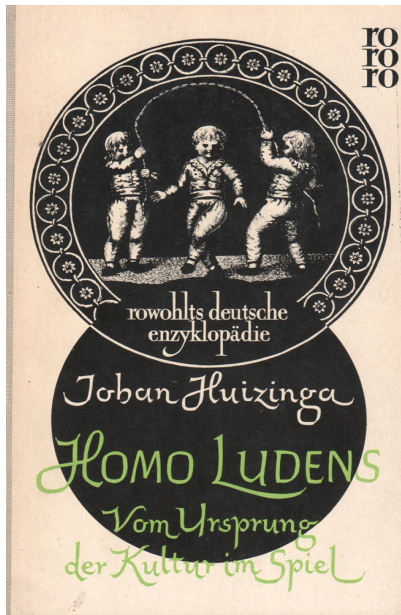


Die Anbieter ver-
danken der Spiel-
sucht einen Großteil
ihres Umsatzes.

3



Die Sucht nach dem
Automatenspiel
wird ingenieurs-
mäßig getriggert.



The Lancet Public Health Commission on gambling

Members: William K. Latta (Chairman), Gerardo R. Ballester, Charles Longstrech, Malcom Spector, Lucy F. Finn, Bill Riggs, Christopher Evers, Michael Freed, Elizabeth Gorman, Andrew Horwood, Jonathan Dool, Roger Lewis, Angela Rimes, Alessandro Pifferi, Jeremy D. O'Brien, Kristina Lata, Christa Johnson, Rachel Vahlgren, Joanne Gately, Fredrick, Sander Sauer*

Executive summary

The global gambling industry

The global gambling industry is rapidly expanding, with net losses by consumers projected to reach nearly US\$200 billion by 2024. Industry growth is fuelled by the rise of online gambling, widespread accessibility of gambling opportunities through mobile phones, increased legislation, and the introduction of consumer-facing regulatory infrastructure to often weak. Gambling, in some form or at least in some highly regulated form, is now available in more than 80% of countries worldwide. Online gambling gives its borderless accessibility in a double-edged sword: while the internet has transformed the production and operation of commercial gambling, but the consequences of this shift and its effects on consumers have not yet been fully recognised. The production of online gambling is intertwined with an ecosystem of internet, information technology infrastructure, and financial technology services. The commercial gambling industry has also developed strong partnerships in media and social media. Sponsorship and partnering with professional sports organisations provides gambling operators with marketing opportunities with huge new audiences. This financing and independent corporate ecosystem collectively wields substantial influence over policy and has multiple points-of-contact through which to leverage the behaviour of consumers.

Online gambling products are designed to be rapid and interactive, characteristics that are associated with higher risk of harm for consumers. The introduction of in-game betting during live matches has made online sports betting more immersive and increased both its frequency and prevalence. Traditional gambling products, such as lotteries and bingo, now have faster cycles and are continuously accessible through smartphone apps. The boundaries between digital gaming and gambling are becoming blurred, with gaming increasingly acting as a conduit into gambling.

Leveraging online digital infrastructure and novel forms of digital gambling, companies now have unprecedented capabilities to target consumers, including through the use of social media and influencers to engage individuals and online user data to tailor marketing to individuals, create self-products, and predict user engagement.

To safeguard these interests, stakeholders in the commercial gambling ecosystem deploy a range of strategies, many of which are similar to those used by other industries selling potentially addictive or health-harming

products. To shape public and policy perceptions, and as they likely policy makers directly to further their commercial interests, the industry portrays gambling as harmless entertainment and stresses the economic benefits (including tax revenues) and employment opportunities that the industry provides. The gambling industry particularly stresses the social benefits that accrue when some people of gambling profits are used to fund education, health services, or other worthwhile social causes. According to industry narratives, responsibility for gambling harm is attributed to individuals, particularly those devoted to engaging in problematic gambling, which deflects attention from corporate conduct. The gambling industry also invests considerable resources into research into gambling and gambling harms, which helps it to evade control of the framing and messaging surrounding these issues.

Industry messaging has substantially influenced gambling policy and regulation. Most policy solutions to gambling harms rest on the notion of individual responsibility. Providing support services, treatment, and protection for at-risk individuals is, of course, important. Improving these remedies further and making protective supports broadly available remains a priority. However, framing the problem in this way and narrowly focusing policy attention on a small subset of the people who gamble drives attention away from industry practices and

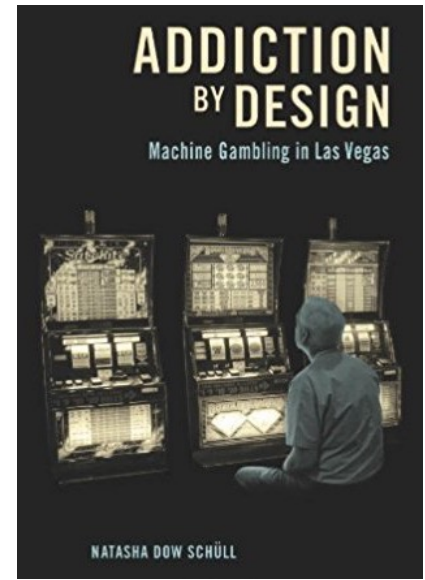
Key messages

Commercial gambling is a rapidly growing global industry and is becoming increasingly digital. The harm to health and wellbeing that results from gambling are more substantial than previously understood, extending beyond gambling-specific harms to include wider range of gambling harms, which affect many people and in a variety of ways. Evidence of the gambling industry is at a social justice, public health and consumer protection level. The industry is causing harm to population health and wellbeing in the future. The global governments have not yet paid sufficient attention to gambling harms and have not done enough to prevent or mitigate them.

Stronger policy and regulatory controls focused on harm prevention and the protection of public health, social wellbeing, and independent of industry or other competing interests, are now needed. Comprehensive, investigatory global and boundary-spanning nature of this industry international coordination on regulatory approaches will be necessary.



© 2024 The Lancet. All rights reserved. This article is published in The Lancet Public Health, a peer-reviewed journal. For more information, visit www.thelancet.com/public-health. The Lancet is a registered trademark of the Lancet Publishing Group. The Lancet logo is a registered trademark of the Lancet Publishing Group. The Lancet logo is a registered trademark of the Lancet Publishing Group.



Der Merkur nach
Ansicht der Astronomen

Foto: Wikipedia



Der Merkur nach
Ansicht der Merkur Group

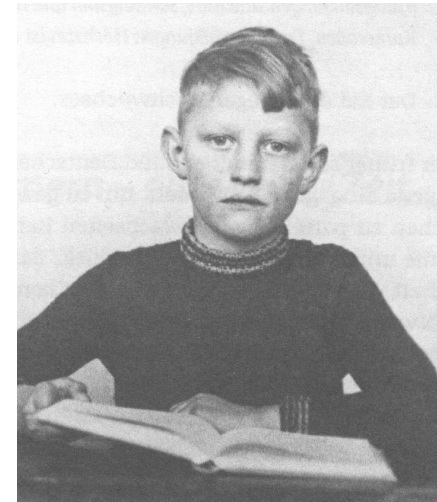


Foto: Dickmann 2017

„Michael bewundert und beneidet seinen Vater für die Fähigkeit zu verdrängen.“

Biographin Barbara Dickmann

Ausblick

20-Punkte-Plan

Was die Automatenwirtschaft von der Politik erwartet

Erforderliche Maßnahmen
zur erfolgreichen **Bekämpfung des Schwarzmarktes**
und zur **Erreichung des Kanalisierungsziels gemäß**
Glücksspielstaatsvertrag im gewerblichen Automatenspiel

20-Punkte-Plan

Im Sommer 2025 an Mitglieder des Bundestages und der Bundesregierung versendet.



Einige Forderungen:

- Verkürzung der Mindestspieldauer auf 2,5 Sekunden
- Streichung der obligatorischen Spielpausen
- höherer Höchsteinsatz
- Wegfall der Gewinnobergrenzen
- mehr Geldspielgeräte in den Spielhallen
- mehr Geldspielgeräte in der Gastronomie

„Die Interessenvertretung der Merkur.com AG erfolgt überwiegend im Rahmen der zahlreichen Vereins- und (Branchen-)Verbandsmitgliedschaften des Unternehmens.“
Firmeninformation im Lobbyregister des Deutschen Bundestages

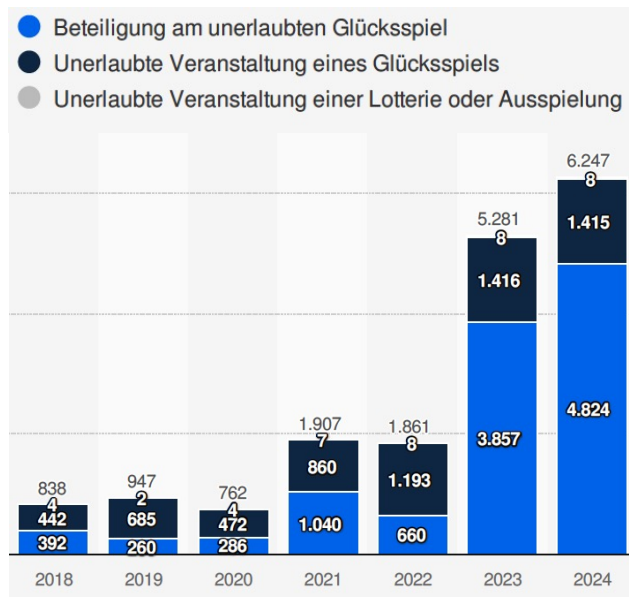
Alternative

3-Punkte-Plan

„Trauen Sie sich, neue Ideen zu denken.“*

①

Bekämpfung des Schwarzmarkts



Q: Polizeiliche Kriminalstatistik
Abb.: Statista

Intensivere Bekämpfung des Schwarzmarktes durch eine bessere Ausstattung der Polizei.

Begründung:

Illegale Glücksspiele lassen sich nicht aus der Welt schaffen, indem man das Suchtpotential der legalen Angebote erhöht. Das führt lediglich zu einem Rattenrennen in Richtung Anarchokapitalismus.

*Linda Heitmann, MdB, am 4.12.2025 auf der Tagung des Fachverbandes Glücksspielsucht in Berlin

Alternative

3-Punkte-Plan

② Forschungsförderung

Alle Glücksspielunternehmen zahlen ihre Forschungsgelder in einen Fonds* ein, der von der Deutschen Forschungsgemeinschaft verwaltet wird.

Begründung:

Nur unabhängige Studien eignen sich als glaubwürdige Evidenzbasis. Sollten sich die Aussagen der Glücksspielindustrie zur Seltenheit der Spielsucht und zum Erfolg der eigenen Präventionsmaßnahmen bewahrheiten, wäre dies der beste Schutz vor einer Überregulierung.



* Angelehnt an das finnische Modell. Mit dem Zusatz eines Transparenzregisters für Antragsteller aus der Wissenschaft (Auflistung aller Zuwendungen von interessierter Seite).

Alternative

3-Punkte-Plan

③

Kanalisation des Spieltriebs

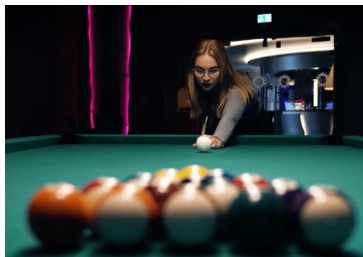
Konzentration auf besondere Orte:

Geldspielgeräte werden nur noch in Spielbanken aufgestellt.

Zurück zu den Wurzeln:

Spielhallen werden zu Begegnungsstätten mit einem breiten Angebot an Geschicklichkeitsspielen (Billard, Darts, Kicker, Tischtennis, Shuffleboard etc.).

Fotos: Merkur



Begründung:

Die Digitalisierung läuft auf eine Isolation vor dem eigenen Bildschirm hinaus. Dadurch wächst das Bedürfnis nach Gemeinschaftserlebnissen und körperlichem Ausgleich.

Ausblick

Welcher Plan ist besser für die Branche?

20-Punkte-Plan

Vorteil: mehr Geld

Nachteil: Daddel-Image, Sucht-Stigma*

3-Punkte-Plan

Nachteil: weniger Geld

Vorteil: soziale Anerkennung

„Meine Kinder haben in der Schule immer wieder mal leiden müssen, wenn es einen negativen Artikel über Opa gab. (...) Wenn die Öffentlichkeit uns nicht als seriöse Alternative zum illegalen Glücksspiel sieht und der Gesetzgeber dieses ungewollt fördert, indem er uns immer mehr beschneidet, dann soll er uns doch gleich ganz verbieten, verdammt!“

Michael Gauselmann, 2024

Deklaration von Interessenskonflikten:

Der Referent ist Rentner und erhält eine mickrige Aufwandsentschädigung vom Fachverband Glücksspielsucht. Die Rente wäre höher, wenn der Referent von den Unternehmen der Cannabis-, Pharma-, Tabak-, E-Zigaretten- oder Glücksspielindustrie die dort üblichen Zuwendungen angenommen hätte. Er hat sie aber nicht einmal angeboten bekommen. Warum eigentlich nicht?

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Bei Nachfragen, Korrekturen und Fragen zu Quellenhinweisen bitte eine E-Mail an Jazbinsek@online.de

Hinweis zur Bildnutzung:

Die in dieser Präsentation enthaltenen Abbildungen stammen im Wesentlichen aus Publikationen der Merkur Group. Ihre Verwendung erfolgt gemäß § 51 UrhG (Zitatrecht). Alle Rechte an den gezeigten Bildern liegen bei den jeweiligen Rechteinhabern.