

# Hans-Trappen-Preis 2024/25

## 2. Preis

Dr. Marco Rehm

### Thema des Vorhabens

Wie können wir Marktversagen bei Informationsasymmetrien beheben? - Das Gebrauchtwagenspiel

### Ziele

Die Schülerinnen und Schüler beurteilen Informationsasymmetrien auf Märkten, indem sie am Beispiel eines simulierten Gebrauchtwagenspiels dieses datenbasiert analysieren und geeignete Lösungsmöglichkeiten aus privatwirtschaftlicher und staatlicher Sicht entwerfen.

<p><b>öffentliche Informationen:</b> Aussehen tiptop 60.000 km gelaufen, 4 Jahre alt</p> <p><b>besser nichts sagen über:</b> - Fahrwerk nach Unfall krumm - Roststellen überstrichen - notdürftig reparierter Motorschaden vor einem Jahr</p> <p><b>Einkaufspreis: 3.000 €</b> <b>Reparatur: 2.700 €</b></p>	<p><b>öffentliche Informationen:</b> Aussehen tiptop 80.000 km gelaufen, 5 Jahre alt</p> <p><b>besser nichts sagen über:</b> - Fahrwerk nach Unfall krumm - Roststellen überstrichen - notdürftig reparierter Motorschaden vor einem Jahr</p> <p><b>Einkaufspreis: 2.500 €</b> <b>Reparatur: 2.500 €</b></p>	<p><b>öffentliche Informationen:</b> Aussehen tiptop 70.000 km gelaufen, 4 Jahre alt</p> <p><b>besser nichts sagen über:</b> - kleine Roststellen überstrichen - notdürftig reparierter Fahrwerksschaden vor einem Jahr</p> <p><b>Einkaufspreis: 3.500 €</b> <b>Reparatur: 1.800 €</b></p>
<p><b>öffentliche Informationen:</b> Aussehen tiptop 110.000 km gelaufen, 3 Jahre alt</p> <p><b>besser nichts sagen über:</b> - kleine Roststellen überstrichen</p> <p><b>Einkaufspreis: 5.500 €</b> <b>Reparatur: 100 €</b></p>	<p><b>öffentliche Informationen:</b> Aussehen: tiptop, Lack glänzt, keine Beulen. 90.000 km gelaufen, 4 Jahre alt</p> <p><b>besser nichts sagen über:</b> -----</p> <p><b>Einkaufspreis: 6.200 €</b> <b>Reparatur: 0 €</b></p>	<p><b>öffentliche Informationen:</b> Aussehen: keine Beulen. 100.000 km gelaufen, 4 Jahre alt</p> <p><b>besser nichts sagen über:</b> -----</p> <p><b>Einkaufspreis: 6.000 €</b> <b>Reparatur: 0 €</b></p>
<p><b>öffentliche Informationen:</b> Aussehen tiptop 9.000 km gelaufen, 5 Jahre alt</p> <p><b>besser nichts sagen über:</b> - Wasserpumpe kurz vor Defekt - Roststellen überstrichen</p> <p><b>Einkaufspreis: 4.000 €</b> <b>Reparatur: 900 €</b></p>	<p><b>öffentliche Informationen:</b> Aussehen tiptop, Lack glänzt. 100.000 km gelaufen, 4 Jahre alt</p> <p><b>besser nichts sagen über:</b> - Stoßdämpfer müssten neu - Roststellen überstrichen</p> <p><b>Einkaufspreis: 4.500 €</b> <b>Reparatur: 1.000 €</b></p>	<p><b>öffentliche Informationen:</b> Aussehen ok, Lack glänzt. 100.000 km gelaufen, 5 Jahre alt</p> <p><b>besser nichts sagen über:</b> - Motor verliert Öl - Stoßdämpfer müssen neu</p> <p><b>Einkaufspreis: 4.000 €</b> <b>Reparatur: 1.900 €</b></p>
<p><b>öffentliche Informationen:</b> Aussehen ok, kleine Beulen. 110.000 km gelaufen, 6 Jahre alt</p> <p><b>besser nichts sagen über:</b> - Fahrwerk nach Unfall krumm - Rost an tragenden Teilen - notdürftig reparierter Motorschaden vor einem Jahr</p> <p><b>Einkaufspreis: 1.000 €</b> <b>Reparatur: 4.100 €</b></p>	<p><b>öffentliche Informationen:</b> Aussehen tiptop, Lack glänzt. 110.000 km gelaufen, 5 Jahre alt</p> <p><b>besser nichts sagen über:</b> - Motor verliert Öl wie Sau - Wasserpumpe kurz vor Defekt - notdürftig reparierter Getriebeschaden vor zwei Jahren</p> <p><b>Einkaufspreis: 2.000 €</b> <b>Reparatur: 3.000 €</b></p>	<p><b>öffentliche Informationen:</b> Aussehen tiptop, kleine Beulen. 110.000 km gelaufen, 6 Jahre alt</p> <p><b>besser nichts sagen über:</b> - Radlager hinten und Getriebe müssen bald komplett neu - notdürftig reparierter Motorschaden vor einem Jahr</p> <p><b>Einkaufspreis: 1.500 €</b> <b>Reparatur: 4.200 €</b></p>

<p>Ich suche einen Gebrauchtwagen!</p> <p><b>Budget:</b> <b>6.000 €</b></p>	<p>Ich suche einen Gebrauchtwagen!</p> <p><b>Budget:</b> <b>6.000 €</b></p>	<p>Ich suche einen Gebrauchtwagen!</p> <p><b>Budget:</b> <b>6.000 €</b></p>
<p>Ich suche einen Gebrauchtwagen!</p> <p><b>Budget:</b> <b>6.000 €</b></p>	<p>Ich suche einen Gebrauchtwagen!</p> <p><b>Budget:</b> <b>6.000 €</b></p>	<p>Ich suche einen Gebrauchtwagen!</p> <p><b>Budget:</b> <b>6.000 €</b></p>
<p>Ich suche einen Gebrauchtwagen!</p> <p><b>Budget:</b> <b>6.200 €</b></p>	<p>Ich suche einen Gebrauchtwagen!</p> <p><b>Budget:</b> <b>6.200 €</b></p>	<p>Ich suche einen Gebrauchtwagen!</p> <p><b>Budget:</b> <b>6.500 €</b></p>
<p>Ich suche einen Gebrauchtwagen!</p> <p><b>Budget:</b> <b>5.500 €</b></p>	<p>Ich suche einen Gebrauchtwagen!</p> <p><b>Budget:</b> <b>5.800 €</b></p>	<p>Ich suche einen Gebrauchtwagen!</p> <p><b>Budget:</b> <b>5.800 €</b></p>

Deals	Nachfrager			Preis	Anbieter	
	Budget	Reparatur	Ersparnis		Gewinn	Einkaufspreis
1	6000	1800	-800	5000	1500	3500
2	6500	1900	100	4500	4100	400
3	6200	2700	-2000	5500	2500	3000
4	6000	2500	-200	3700	1200	2500
5	5800	1000	-100	4900	400	4500
6	6000	3000	-800	3800	1800	2000
7	6000	900	400	4700	700	4000
8	5800	4200	-1700	3300	1800	1500
9	6000	4100	-2700	4600	3600	1000
10	6000	0	100	5900	-100	6000
11			0		0	
12			0		0	

## Wie können wir Marktversagen bei Informationsasymmetrien beheben? - Das Gebrauchtwagenspiel

### Fachlicher Hintergrund

Unter den Voraussetzungen des vollkommenen Marktes (s.u.a. Mankiw 2021, 109ff; Smith 1963, 111ff.) führen Märkte zu effizienten Verteilungen. Allerdings sind die Voraussetzungen in der Regel nicht in Gänze erfüllt und Ökonom/innen sind sich vor allem uneins darüber, inwieweit Märkte in der Realität denen im Modell entsprechen.

Eine der Abweichungen von den Modellannahmen hat Akerlof (1970) am Beispiel des Gebrauchtwagenmarktes analysiert. Die Ausgangslage ist ein weitgehend unregulierter Markt, auf dem die Nachfrager über ein zu handelndes Produkt weitaus weniger Informationen besitzen als die Anbieter – die Annahme von perfekten Informationen ist also verletzt. Dies führt nach Akerlof zu adverser Selektion auf Seiten der Anbieter und einem Sinken der Budgets der Nachfrager, bis nur noch die „Lemons“, also die Gebrauchtwagen mit der schlechtesten Qualität übrig bleiben (*crowding out*). Im Grund ist damit die *homo oeconomicus*-Annahmen hinfällig, da Transaktionskosten (also Kosten der Marktbenutzung) impliziert sind, keine vollständige Markttransparenz vorliegt und selbst ein rationaler Akteur nur so viele Informationen beschaffen würde, bis deren Grenzkosten den Grenznutzen entsprechen (Scheufen 2020, 243). Dies verweist auf unterschiedlichen Annahmen von Neoklassik (*homo oeconomicus*) und Neukeynesianismus und der Verhaltensökonomik (*bounded rationality*), wobei die neoklassischen *homo-oeconomicus*-Annahmen heute nur noch eine sehr untergeordnete Rolle in der Fachwissenschaft spielen.

Anwendungsbeispiele sind mannigfaltig – einige liefert Akerlof bereits in seinem Forschungsbeitrag: auf (unregulierten) Märkten für Krankenversicherungen in den USA (keine gesetzliche Versicherungspflicht, kein gesetzlicher Kontraktionszwang, keine Einheitstarife, zeitlich weit vor *Obamacare*) haben die Nachfrager nach Versicherungsdienstleistungen mehr Informationen über ihren eigenen Gesundheitszustand als die Anbieter – der umgekehrte Fall also im Vergleich zum Gebrauchtwagenmarkt. Dies führt auf diesen Märkten dazu, dass die Anbieter die Preise höher ansetzen als bei Informationstransparenz, da sie sich gegen das Risiko absichern möchten, hohe Auszahlungen in der Zukunft leisten zu müssen. Dies wiederum wirkt abschreckend auf die vergleichsweise Gesunden – die „guten“ Risiken also. Im Markt verbleiben dagegen die „schlechten“ Risiken übrig, also gebrechliche Versicherungsnehmer/innen, aus deren Sicht die Risikoprämie noch mindestens angemessen erscheint. Ein weiteres Beispiel sind Kreditmärkte in Entwicklungsländern mit einem großen informellen Sektor, bei dem für eine Bank o.ä. nicht transparent ist, wie die Einkommensverhältnisse von potenziellen Kreditnehmer/innen sind. Auch hier gilt das gleiche wie auf dem Markt für Krankenversicherungen: der Preis – auf dem Kapitalmarkt also der Kreditzins – wird über dem Niveau sein verglichen mit einem hypothetischen Markt mit transparenten Informationen, was wiederum die besten Risiken, also hier die potenziellen Kreditnehmer/innen mit dem geringsten Kreditausfallrisiko am ehesten abschreckt. Makroökonomisch ist dies ein Erklärungsansatz für das geringe Kreditniveau in Entwicklungsländern, obwohl es einen hohen Kreditbedarf auf Seiten von Kleinunternehmer/innen und Bäuer/innen gibt (Akerlof 1970, 479). Als weitere Beispiele sei der Wohnungsmarkt (im Grunde beidseitiges Informationsdefizit hinsichtlich Verhalten des Mieter und der tatsächlichen Qualität der Wohnung) und der Arbeitsmarkt genannt (Informationsasymmetrie tendenziell zu Ungunsten des Arbeitgebers, daher Probezeit). Ohne asymmetrische Informationen sind weitergehende ökonomischen Konzepte wie beispielsweise Moral Hazard, Prinzipal-Agent-Beziehungen und die ökonomische Vertragstheorie nur schwer

verständlich. Wie oben skizziert, stellen Informationsasymmetrien wichtige Motive für staatliche Marktregulierungen dar wie beispielsweise im Bereich Verbraucherschutz, Arbeitsrecht,

Die Lösung von asymmetrischen Informationsproblemen auf Märkten kann von dreierlei Seiten erfolgen und sei hier beispielhaft am Gebrauchtwagenmarkt erläutert. Für weitere Beispiele siehe Scheufen (2020, 242ff.)

1. Die **Nachfrager** können sachkundige Hilfe zu Rate ziehen, beispielsweise durch die Beauftragung eines unabhängigen Gutachtens über einen Gebrauchtwagen (generell: *screening*).
2. Die **Anbieter** können unabhängige Informationen zur Verfügung stellen, beispielsweise durch ein Gutachten oder eine freiwillige Gebrauchtwagengarantie (generell: *signaling*).
3. Der **Staat** kann eine Sachmängelhaftung (in der Bundesrepublik § 438 Abs. 1 Nr. 3 BGB, vulgo „Gewährleistung“ oder hier „Gebrauchtwagengarantie“) gesetzlich vorschreiben.

### Didaktische Hinweise

Das Experiment setzt auf der methodischen und inhaltlichen Ebene voraus, dass die Schülerinnen und Schüler das Pit-Market-Experiment/Apfelmarktspiel (Schlösser et. al. 2009, 31; Schweizerische Nationalbank, o.J.) kennen.

Ist das Apfelmarktspiel gekannt, genügt als Einstieg meist eine Konfrontation mit den Regeln des Gebrauchtwagenspiels (Foliensatz, 1). Will man das Spiel hypothestestend verwenden, so kann man die Schülerinnen und Schüler nach dem Einstieg (Regeln) nach möglichen Ergebnissen des Spiels fragen, diese fixieren und am Ende der Stunde überprüfen lassen.

Das Beispiel zu Beginn (Foliensatz, 2) verwenden absichtlich ein Beispiel, bei dem Anbieter und Nachfrager einen Gewinn bzw. eine Ersparnis erzielen. Die Werte der Gebrauchtwagen-Karten sind so gewählt, dass die Anbieter verführt sind, mit dem Ziel der Gewinnmaximierung im Spiel Mängel zu verschweigen (*moral hazard*), was in der Regel auch geschieht. Sollte dies in einer Lerngruppe nicht erwartet werden, kann die Ersparnis- bzw. Gewinnmaximierung incentiviert werden, beispielsweise mit einem Schokoriegel o.ä.

Meist genügen drei Runden, um das didaktisch gewünschte Marktergebnis zu erzielen: sinkende Preise und sinkende Anzahl an Transaktionen. Nach jeder Runde sollten die Werte der einzelnen Transaktionen offengelegt werden, damit die Lerngruppe einen Überblick über die Streuung der Kartenwerte erhält, ohne dass für eine Folgerunde daraus ersichtlich würde, welche Karte das Gegenüber genau in der Hand hält (asymmetrische Informationen zwischen zwei konkreten Anbietern-Nachfragern bleiben also prinzipiell bestehen).

Die Auswertung kann an der Tafel oder in der Excel-Tabelle erfolgen; die Überprüfung und Eintragung der Daten können durch Schülerinnen und Schüler erfolgen. In einer eher geleiteten Auswertung kann auf das Grundproblem (eine Seite weiß mehr als die andere) und die Folgen eingegangen werden (Foliensatz, 3). Dies kann durch die Schülerinnen und Schülern erfolgen. Die Bezeichnung „adverse Selektion“ dagegen muss als Label für das Konzept, dass die schlechten Risiken übrig bleiben, von der Lehrkraft eingeführt werden.

In der Diskussion kann darauf eingegangen werden, dass die Werte der Gebrauchtwagenkarten im Vergleich zur Realität übertrieben erscheinen (was hier auch didaktische Gründe hat), kann aber ebenfalls dazu genutzt werden, über die Auswirkungen der Rahmenbedingungen (hier: keinerlei Regulierung des Marktes, keine negativen Reputationseffekte) zu diskutieren, in deren Lichte das Verhalten der Anbieter meist als realistischer als ursprünglich eingeschätzt wird.

Die Auswertungsaufgaben (Foliensatz, 4) zielen auf die oben skizzierten drei verschiedenen Ansatzpunkte für die Lösung des Gebrauchtwagenspiels. In weitergehenden Transferaufgaben (Foliensatz, 5) erfolgt eine Übertragung auf andere Märkte. Eine Schwierigkeit stellt dabei dar, dass die Folgen anders sind, wenn in einem Markt die Nachfrager über mehr Informationen verfügen als die Anbieter (Versicherungsmarkt, Kreditmarkt). Bisweilen sind die Informationsdefizite auch eher beidseitig (Arbeitsmarkt, Wohnungsmarkt), so dass sich Asymmetrieffekte gegenseitig aufheben können. Zur Unterstützung von sprachlich weniger versierten Schülerinnen und Schülern stehen zum Experiment passende Satzmuster zur Verfügung.

Das Spiel eignet sich aufgrund der dahinterliegenden Annahmen (bounded rationality) auch für die Einführung von differenzierteren Annahmen über menschliches Verhalten als das neoklassische Annahmenbündel (s.o.), das in der Fachwissenschaft seit 50 Jahren eine immer geringere Rolle spielt, aber in Schulbüchern und Curricula noch sehr präsent ist.

Das Spiel wurde mit verschiedenen Lerngruppen erprobt. Diese reichen von der Jahrgangsstufe 8 des Gymnasiums bis zur Q1 im allgemeinbildenden Bereich. Im berufsbildenden Bereich wurde es in der Fachoberschule 13 mehrfach getestet. Auf fachdidaktischer Ebene ist es als eine Stärke des Materials anzusehen, dass eine genuin ökonomische, konstruktive (im Sinne von Reich et al 1996, 260ff.) Wie-Frage im Anforderungsbereich III - hier der Marktregelung - aufgeworfen wird. Die experimentelle Herangehensweise bietet vielfältige Beteiligungsmöglichkeiten auch für schwächere Schülerinnen und Schüler. Das Experiment bietet einen hohen Grad der Aktivierung. Durch die Auswertung von selbst generierten Daten sind nicht solche Schülerinnen und Schüler strukturell bevorteilt, die über eine Affinität zum Arbeiten mit und an Texten verfügen, die meist über das Elternhaus sozial vererbt wird.

## Literatur

Akerlof, George A.: The Market for „Lemons“: Quality Uncertainty and the Market Mechanism. In: The Quarterly Journal of Economics, Bd. 84, Nr. 3, 1970.

Mankiw, Gregory: Principles of Economics. Boston 2021.

Reich, Kersten; Neubert, Steffen; Voß, Reinhard: Lernen als konstruktiver Prozess. In: Hug, Theo. (Hrsg.): Die Wissenschaft und ihr Wissen, Bd. 1. Baltmannsweiler 2001.

Scheufen, Marc: Angewandte Mikroökonomie und Wirtschaftspolitik. Mit einer Einführung in die ökonomische Analyse des Rechts. Berlin 2020.

Schlösser, Hans-Jürgen; Schuhen; Michael, Schäfer, Anna-Theresa; Niederschlag, Silvia; Macha, Klaas: Ökonomische Experimente. Anleitung mit Kopiervorlagen. Berlin 2009.

Schweizerische Nationalbank: Markt und Preisbildung. O.J. online veröffentlicht unter: <https://www.iconomix.ch/de/module/m03/>

Smith, Vernon L.: An Experimental Study of Competitive Market Behaviour. In: Journal of Political Economy, Bd. 70, Nr 2, 1962.

**Angenommene Lerngruppe:** Einführungsphase am Gymnasium, 26 Schülerinnen und Schüler

<p><b>Zentrales Lernziel:</b> Die Schülerinnen und Schüler beurteilen Informationsasymmetrien auf Märkten, indem sie am Beispiel eines simulierten Gebrauchtwagenspiels dieses datenbasiert analysieren und geeignete Lösungsmöglichkeiten aus privatwirtschaftlicher und staatlicher Sicht entwerfen.  <b>Teilziel:</b> Die Schülerinnen und Schüler führen das Gebrauchtwagenspiel durch und werten es aus.</p>				
Zeit	Unterrichtsgeschehen	Sozialform	Material	Didaktischer Kommentar
5 Min	Einstieg – Konfrontation mit den Regeln,	Plenum	Folie 1	Funktioniert nur, wenn das Apfelmarktspiel bereits bekannt ist
10 Min	Erarbeitung 1: Rechenbeispiel	GA	Folie 2	Stellt sicher, dass die Unterschiede zwischen dem Apfelmarkt und dem Gebrauchtwagenmarkt verstanden sind, bereitet die spätere Auswertung vor.
15 Min	Erarbeitung 2: Durchführung des Experiments, drei Runden	GA	Rollenkarten, Excel-Tabelle, Projektor	Drei Runden reichen in der Regel, um das gewünschte Ergebnis zu erzielen; Aufdecken der jeweiligen Kartenwerte in der Excel-Tabelle nach jeder Runde, Neuverteilung der Karten nach jeder Runde, Wechsel der Rollen; Zwei Schüler/innen tragen die Daten in die Tabelle ein.
15 Min	Auswertung des Experiments, Zwischensicherung der Problematik	Plenum		Erwartungshorizont von Schüler/innenäußerungen in den Notizen von Folie 3
15 Min	Erarbeitung 3: Schülerinnen und Schüler entwerfen Lösungsmöglichkeiten für das Problems	GA	Folie 4	Knüpft bei älteren Schülerinnen und Schülern an die Lebenswelt an (Erwerb eines gebrauchten PKW), Gruppenarbeit zur Verbesserung der Beurteilungsleistung (Wygotski).
5 Min	Sicherung möglicher Ergebnisse	Plenum		Lehrkraft und die Schülerinnen und Schüler kontrollieren die Plausibilität von Vorschlägen
15 Min	Transfer auf andere Sachverhalte	GA	Folie 5	Festigung der erworbenen Kompetenzen
10 Min	Sicherung der Ergebnisse; Plausibilitätskontrolle	Plenum		Plausibilitätsprüfung, s.o

# Regeln des Gebrauchtwagenspiels

- Sie sind Anbieter von oder Nachfrager nach Gebrauchtwagen.
- Jeder Nachfrager ist nur an einem Wagen interessiert, jeder Anbieter verkauft nur einen Wagen.
- In unserem Markt kann man für einen Gebrauchtwagen ohne Mängel einen Listenpreis von 6.000 € annehmen.
- Ob ein Wagen einen Reparaturbedarf aufweist und wie hoch dieser ist,
  - weiß vor dem Kauf nur der Anbieter
  - wissen nach dem Kauf beide.
- Der Markt ist weitgehend unreguliert: Es ist nicht möglich, einen Kauf aufgrund von Mängeln rückgängig zu machen.
- Einigen sich ein Anbieter und ein Nachfrager, geben beide ihre Karten beim Spielleiter (MR) ab.
- Es besteht keine Pflicht, am Marktgeschehen teilzunehmen.

# Kleines Rechenbeispiel...

**öffentliche Informationen:**  
Aussehen tiptop  
110.000 km gelaufen, 3 Jahre alt

**besser nichts sagen über:**  
- kleine Roststellen  
überstrichen

**Einkaufspreis: 5.500 €**  
**Reparatur: 100 €**

Wir gehen davon aus, Anbieter und Nachfrager einigen sich auf einen Preis von 5.700 Euro.

## Anbieter:

Gewinn = Erlös (gezahlter Preis) – Einkaufspreis

$$\text{Gewinn} = 5.700 - 5.500 = 200 \text{ Euro}$$

## Nachfrager:

Ersparnis = Budget – gezahlter Preis – Reparatur

$$\text{Ersparnis} = 6.000 - 5.700 - 100 = 200 \text{ Euro}$$

Ich suche einen  
Gebrauchtwagen!

**Budget:**  
**6.000 €**

# Antizipiertes Ergebnis

- Asymmetrische Informationen liegen vor, wenn eine Marktseite mehr Informationen über ein zu handelndes Gut hat als die Marktgegenseite.
- Asymmetrische Informationen an einem Markt führen dazu, dass mit einem Kauf ein erhebliches Risiko verbunden ist, ob der gezahlte Preis angesichts der Qualität der Ware angemessen ist. Da man darüber erst nach der Transaktion aufgeklärt wird, kommt es in vielen Fällen erst gar nicht zu einer Transaktion.
- Wenn die Nachfrageseite weniger Informationen über ein zu handelndes Gut besitzt als die Anbieterseite, führt das dazu, dass die Preise sinken und dadurch die Anbieter übrigbleiben, die aufgrund ihrer geringen Qualität und trotz der sinkenden Preise immer noch einen Gewinn machen, mit anderen Worten: die „Schrottanbieter“ bleiben übrig (so genannte negative Auslese oder *adverse Selektion*). Die Qualitätsanbieter scheiden dagegen aus dem Markt aus.

# Anwendungsaufgaben (am Beispiel des Gebrauchtwagenmarktes)

Entwerft mögliche Lösungsvorschläge, wie man die Informationsasymmetrie am Gebrauchtwagenmarkt

- a) aus der Sicht der Anbieter,
- b) aus der Sicht der Nachfrager,
- c) Mit staatlichen Mitteln

überwinden kann!

# Anwendungsaufgaben (Transfer auf andere Sachverhalte)

Analysiert an den folgenden Beispiele, in wie weit hier asymmetrische Informationen vorliegen:

- a) KFZ-Haftpflichtversicherung – potenzieller Kunde/Autofahrer
- b) Arbeitgeber – potenzieller Angestellter
- c) potenzieller Mieter – Vermieter

Formulierungshilfe:

Die Versicherung hat (*mehr / weniger / genauere / etc.* Informationen über ... )  
als der Autofahrer, weil...

Daher (*Preise sinken / steigen... , weil...* )

Dies führt dazu, dass ... im Markt verbleiben und ... aus dem Markt ausscheiden.