

Sie wollen im Spiel den höchsten Gewinn machen? Das wollen die anderen Spieler auch! Können Sie und die anderen ihre individuellen Strategien so wählen, dass alle im Gleichgewicht sind und keiner von seiner Strategie abweichen möchte? Wie schwer ist es, solche Gleichgewichtsstrategien zu finden?

Sie wollen Ihren Lieblingskandidaten die Wahl gewinnen sehen? Das wollen die anderen Wähler auch! Können Sie Ihre individuelle Präferenz strategisch setzen, um die Wahl zu manipulieren? Wie schwer ist das?

Sie wollen ein besonders leckeres Stück vom Kuchen haben? Das wollen die anderen Kuchenteiler auch! Die individuellen Geschmäcker sind jedoch verschieden. Wie kann man den Kuchen aufteilen, ohne dass Neid entsteht?

Dieses Buch führt in das junge, interdisziplinäre Gebiet Computational Social Choice ein, das an der Schnittstelle zwischen der Informatik und den Politik- und Wirtschaftswissenschaften liegt. Ausgehend von der klassischen Spiel- und Social-Choice-Theorie werden die algorithmischen Eigenschaften von Spielen, Wahlen und Aufteilungsverfahren in leicht verständlicher und dennoch exakter Form präsentiert.



Prof. Dr. **Jörg Rothe** und seine Doktorandin **Dorothea Baumeister** arbeiten an der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf im Gebiet Computational Social Choice.

**Claudia Lindner** hat im Gebiet Cake-cutting geforscht und promoviert an der University of Manchester. Prof. Dr. **Irene Rothe** arbeitet als Informatikerin an der Hochschule Bonn-Rhein-Sieg in Sankt Augustin.

[www.spektrum-verlag.de](http://www.spektrum-verlag.de)

**Spektrum**  
AKADEMISCHER VERLAG

ISBN 978-3-8274-2570-6



9 783827 425706

**Spektrum**  
AKADEMISCHER VERLAG

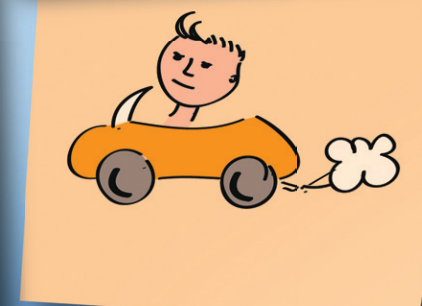
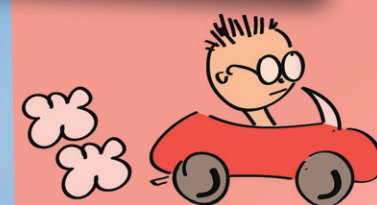
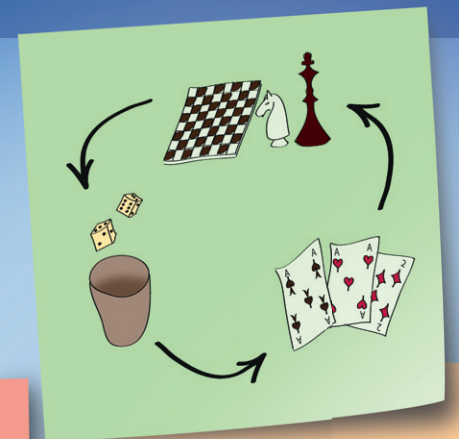
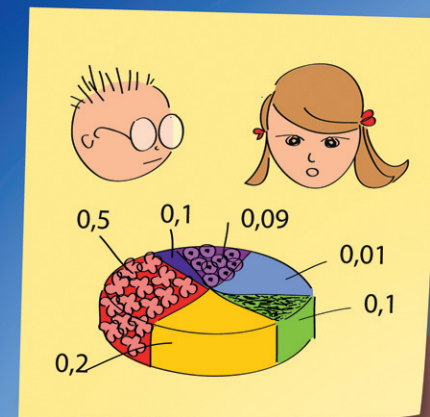
Rothe Baumeister  
Lindner Rothe

Einführung in Computational Social Choice

J. Rothe D. Baumeister C. Lindner I. Rothe

# Einführung in Computational Social Choice

Individuelle Strategien und kollektive  
Entscheidungen beim Spielen, Wählen und Teilen



**Spektrum**  
AKADEMISCHER VERLAG