Zeitschrift: Horizonte : Schweizer Forschungsmagazin

Herausgeber: Schweizerischer Nationalfonds zur Förderung der Wissenschaftlichen

Forschung

Band: 31 [i.e. 30] (2018)

Heft: 116

Inhaltsverzeichnis

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 18.11.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch



Schwerpunkt Spielen für die Wissenschaft

10

Computerspiele: eine Ehrenrettung

Sie unterhalten, schaffen digitale Pioniere und bringen die Wissenschaft voran. Videogames muss man ernst nehmen.

Fit für die Arbeitswelt

Früher galten sie als asoziale Aussenseiter. Heute sind die Fähigkeiten der Videospieler auf dem Arbeitsmarkt gefragt.

18

Sechs Games aus dem Labor Schweiz

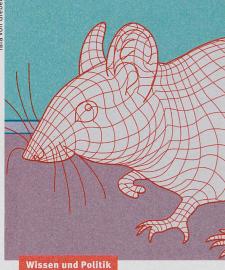
Heimische Videospiele trainieren einen gesunden Rücken, fördern ethisches Verhalten und machen aus Städtern Bauern.

22

Spieltrieb nützt der Wissenschaft

Ob bewusst oder nebenbei: Gamer leisten ihren Beitrag zur Lösung von grossen Fragen.

25



Wissell ullu Fotitik

Globalisierung auf chinesisch

Marc Laperrouza schickt Studierende nach Shenzhen statt San Francisco.

25

Tierversuche minimieren

Ersetzen, verringern und verbessern – und trotzdem gelingt der totale Verzicht auf Tierversuche nicht.

29

Bekannte Stimme der Wissenschaft

Der neue Präsident der Akademien der Wissenschaften, Antonio Loprieno, setzt auf Dialog.

30

Open Access hat es nicht leicht

Das revidierte Urheberrecht könnte die Bemühungen für Open Access gefährden.

[◄] Umschlag: Pong war das erste kommerziell erfolgreiche Computerspiel. Das digitale Tischtennis wurde ab 1972 von Atari verkauft. Spielstand: 1:0. Bild: 2. Stock Sild

[◄] Umschlag innen: Heutige Videogames fordern von ihren Nutzern viel Multitasking, eine intensive Zusammenarbeit mit andern Spielern und ein gutes räumliches Vorstellungsvermögen. Bild: Shana de Neve

34



34 Künstliche Intelligenz verstehen

Forschende verwirren und täuschen neuronale Netzwerke - um sie zu begreifen.

37
Schatten schadet Solarzellen
Herz treibt den Herzschrittmacher an
Rissprognose für Beton

38



Fleischalternativen auf dem Prüfstand

Umweltverschmutzung und Ressourcenverbrauch: Was bringt das Laborschnitzel?

Neue klinische Studien gefordert Ein Statistiker zweifelt das Fundament der personalisierten Medizin an.

Suizid mit Medikamenten Gammastrahlentherapie gegen Tremor Weshalb Käfer so schön schimmern 42



Ein gewählter Politologe

Theorie und Praxis sind für Romain Felli Alltag: Der Politologe ist auch Politiker.

Tierische Geschichten
Einst galt das Einhorn als mächtig und gefährlich. Wie es zu einem niedlichen
Tier wurde, erklären Berner Forscher.

Staatliche Gewalt gegen Bürger Wie Entscheidungsträger in einem Land über Konflikte sprechen, hat einen Einfluss auf die Lösungsansätze.

48
Konfliktnetzwerke entflechten
Prozesse im Asylverfahren verstehen
Feiern wie die alten Römer

Im Bild

6 Bunter Informationsfluss im Kopf

kontrovers

8 Haben Menschen das Recht, mit ihren Genen zu experimentieren? Vor Ort

32 Unter Hochspannung im Labor

Wie funktionierts?

49 Kampagnen effizienter organisieren Aus erster Hand

50

Symposium für digitale Weiterbildung

SNF und Akademien direkt

51 Mädchen für Technik begeistern