

Objektyp: **TableOfContent**

Zeitschrift: **Horizonte : Schweizer Forschungsmagazin**

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

Heft 116

PDF erstellt am: **20.09.2024**

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

<http://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.

13 **Fit für die Arbeitswelt**

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

18 **Sechs Games aus dem Labor Schweiz**

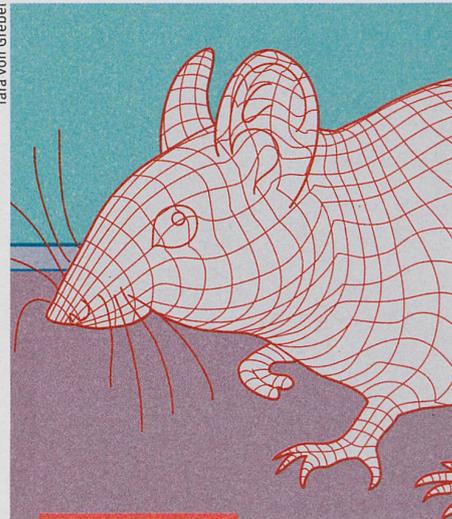
Heimische Videospiele trainieren einen gesunden Rücken, fördern ethisches Verhalten und machen aus Städtern Bauern.

22 **Spieltrieb nützt der Wissenschaft**

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

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

25



Wissen und Politik

24 **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.

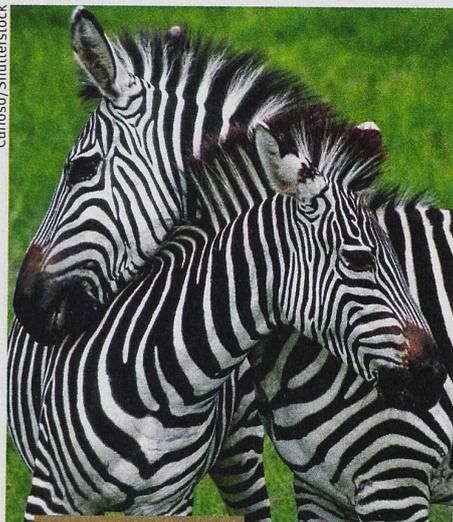
30 **Open Access hat es nicht leicht**

Das revidierte Urheberrecht könnte die Bemühungen für Open Access gefährden.

◀ Umschlag 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

Curioso/Shutterstock



Umwelt und Technik

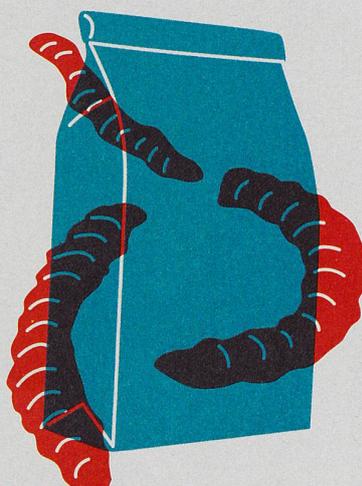
34 Künstliche Intelligenz verstehen

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

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

38

CANA atelier graphique



Biologie und Medizin

38 Fleischalternativen auf dem Prüfstand

Umweltverschmutzung und Ressourcenverbrauch: Was bringt das Laborschnitzel?

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

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

42

Valérie Chételat



Kultur und Gesellschaft

42 Ein gewählter Politologe

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

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

46 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 funktioniert?

49 Kampagnen effizienter organisieren

Aus erster Hand

50 Symposium für digitale Weiterbildung

SNF und Akademien direkt

51 Mädchen für Technik begeistern