

Zeitschrift: Horizonte : Schweizer Forschungsmagazin
Band: 31 [i.e. 30] (2018)
Heft: 116

Inhaltsverzeichnis

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. 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. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

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. [Voir Informations légales.](#)

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. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 18.10.2024

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.

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.

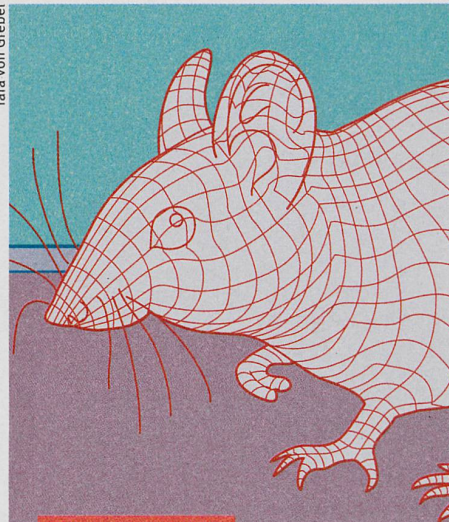
22

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's?

49 Kampagnen effizienter organisieren

Aus erster Hand

50 Symposium für digitale Weiterbildung

SNF und Akademien direkt

51 Mädchen für Technik begeistern