

- Programm
- Service
- 3satText
- A bis Z
- Film
- Gespräch
- Kabarett
- Kulinarisches
- Magazin
- Musik
- Ratgeber
- Theater
- Wissen

Donnerstag, 24. August 2006

Unsere Themen in "nano - die Welt von morgen"

Glutamat könnte das Hungergefühl im Gehirn stören

Proteine und Glutamat sind der Grund, warum unser Hungergefühl aus dem Gleichgewicht geraten ist, meint Michael Hermanussen, Kieler Professor für Kinderheilkunde. Sie sollen der Grund dafür sein, warum dicke Kinder und Erwachsene ständig hungrig sind. "Es ist bekannt, dass Glutamat in experimentellen Situationen dick machen kann", bestätigt Susanne Klaus vom Deutschen Institut für Ernährungsforschung (Dife). Injiziere man es neugeborenen Ratten, würden sie fett.

[mehr zum](#)
[Sendedaten](#)

Auch der Fruchtzucker in Getränken ist ein Dickmacher

Das Deutsche Institut für Ernährungsforschung hat Fruchtzucker in Getränken als einen bedeutenden Dickmacher in den Industrienationen lokalisiert. "Bei Tierversuchen zeigte sich ein deutlicher Zusammenhang zwischen dem Konsum von Fruchtzucker (Fructose) und Übergewicht", schreibt die "Potsdamer Neueste Nachrichten". Die Forscher des Instituts bei Potsdam sehen dabei nicht die Aufnahme des Zuckers durch Obst, sondern in Erfrischungsgetränken mit hohem Fructoseanteil als Problem.

Computerspiele gehen hinaus in die "freie Wildbahn"

Das Computerspiel der Zukunft soll die Spieler wieder in die reale Welt führen, hoffen Entwickler des Fraunhofer-Instituts für angewandte Informationstechnik (FIT). Per Augmented Reality bewegen sich die Spieler mit Datenbrille auf dem Campus, um zu spielen. "Wir setzen hier ja ganz unterschiedliche Technologien ein", sagt Irma Lindt vom FI, "Mobiltelefone, Augmented-Reality-Systeme und stationäre Applikationen." Die Herausforderung liege darin, sie beim "Pervasive Gaming" zu verknüpfen.

"Games Convention" boomt - Spiele-Branche stagniert

Die Leipziger Messe für Computer- und Videospiele "Games Convention" (GC) eilt von Rekord zu Rekord. Stolz nennen die Veranstalter sie 2006 die "europäische Leitmesse" der Branche. Experten räumen ihr sogar das Potenzial ein, zur weltweit wichtigsten Schau für elektronische Unterhaltung zu werden. Die zuletzt von rasantem Wachstum geprägte deutsche Unterhaltungssoftware-Industrie dagegen kämpft in diesem Jahr mit stagnierenden Umsätzen. Sie will nun neue Zielgruppen erreichen

Frühe Siedlungen zeigen Wanderwege durch die Sahara

Kölnler Forscher haben anhand archäologischer Funde die Wanderungen des Menschen der Vorzeit durch die heutige Sahara nachgezeichnet. Die Wissenschaftler Stefan Kröpelin und Rudolph Kuper kombinierten die Datierungen von fast 500 archäologischen Fundstücken aus rund 150 Grabungsorten und konnten damit zeigen, wie die Siedler in der Zeit vor rund 9000 bis 5000 Jahren dem Niederschlagsmuster folgten. Die heutige Wüste bot sich den Menschen als weniger lebensbedrohliche Savanne.

■ 23.08.2006

■ [zurück](#) ■ [Seitenanfang](#) ■ [Druckversion](#) ■ [Artikel versenden](#)