GAME
GLOBAL APPROACH
BY MODULAR EXPERIMENTS

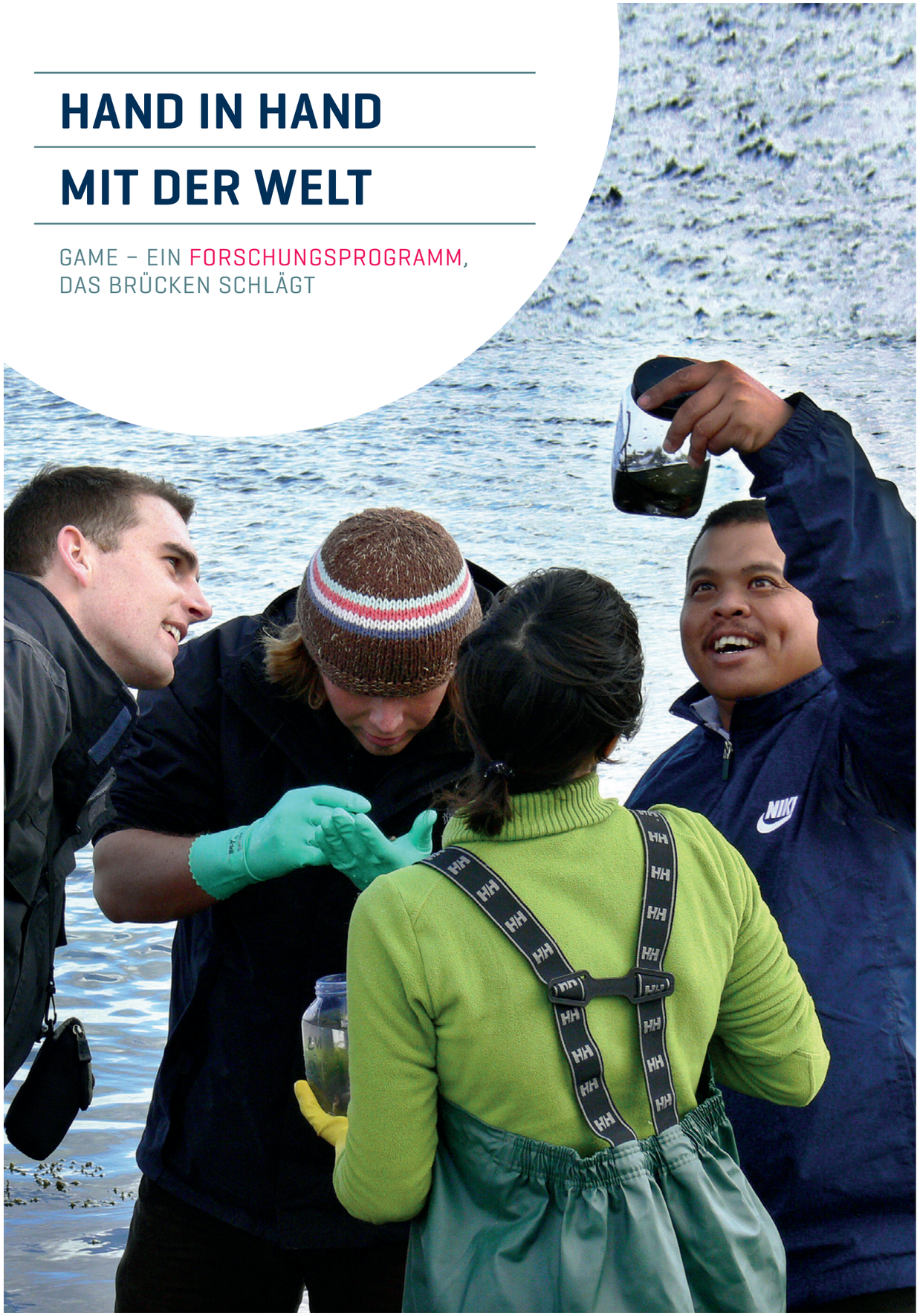
GLOBALER ANSATZ DURCH MODULARE EXPERIMENTE

EIN INTERNATIONALES FORSCHUNGS- UND AUSBILDUNGSPROGRAMM IN DER MEERESÖKOLOGIE

GEOMAR

HAND IN HAND MIT DER WELT

GAME – EIN FORSCHUNGSPROGRAMM, DAS BRÜCKEN SCHLÄGT



WAS IST GAME?

Das GEOMAR Helmholtz-Zentrum für Ozeanforschung Kiel gehört zu den weltweit führenden Instituten für Meereswissenschaften. Es hat sich zum Ziel gesetzt, die Ozeane in ihrer Gesamtheit zu untersuchen, und vereint zu diesem Zweck physikalische, chemische, biologische und geologische Forschung unter einem Dach. Im Jahr 2002 wurde hier von Prof. Dr. Martin Wahl ein besonderes Programm für den Bereich der Meeresbiologie ins Leben gerufen, das einen neuen und innovativen wissenschaftlichen Ansatz etabliert:

» GAME steht für
GLOBALER
ANSATZ DURCH
MODULARE
EXPERIMENTE

GAME – ein Programm für die weltweite Durchführung identischer Experimente über geografische und klimatische Grenzen hinweg.

GAME-Forschungsprojekte beschäftigen sich mit den Auswirkungen des globalen Wandels auf marine Lebensräume.

GAME ist ein internationales Trainingsprogramm, das angewandte Forschung mit der Ausbildung von Nachwuchswissenschaftler:innen verbindet. In diesem Rahmen werden jedes Jahr an verschiedenen Standorten auf der ganzen Welt parallele Untersuchungen zu aktuellen ökologischen Fragestellungen durchgeführt. Diese Forschung realisieren Studierende, die in binationalen Zweierteams arbeiten und von Wissenschaftler:innen der GAME-Partnerinstitute betreut werden.

Die einzigartigen GAME-Studien machen es möglich, verallgemeinerbare Erkenntnisse zu drängenden ökologischen Fragestellungen zu gewinnen. Gleichzeitig verbindet GAME das GEOMAR mit zahlreichen Partnerinstituten weltweit und schafft ein globales Netzwerk für nachhaltigen Wissensaustausch.

» *GAME ist eine tolle Sache: Fördert das globale Denken und die internationale Zusammenarbeit – ohne dabei die lokale Perspektive aus den Augen zu verlieren – und führt damit zu ganz neuen Einsichten über die Meere."*

Prof. Dr. Mojib Latif
GEOMAR Helmholtz-Zentrum für Ozeanforschung Kiel

NETZWERKE FÜR DAS MEER

EIN ZUKUNFTSPROGRAMM,
DAS PARTNER BRAUCHT

FORMEN DER FÖRDERUNG

Mit einer Partnerschaft

ermöglichen Sie es GAME, die erfolgreiche internationale Zusammenarbeit sowie die exzellente Lehre im Rahmen des Programms fortzusetzen und auszubauen. Die Summe, mit der Sie GAME fördern, bestimmen Sie selbst.

Mit einer Patenschaft

geben Sie einzelnen Studierenden die Chance, am Austausch innerhalb eines GAME-Projekts teilzunehmen. Mit einer Fixsumme finanzieren Sie das Stipendium für eine Person (Reisekosten, Unterbringung, Verbrauchsmittel).

Detailinformationen schicken wir Ihnen gern zu.

WAS WILL GAME?

Das vorrangige Ziel von GAME ist, die Auswirkungen des globalen Wandels auf Meeresökosysteme zu untersuchen. Darüber hinaus will GAME den multinationalen Wissenstransfer, vor allem zwischen Industrie- und Schwellenländern, ausbauen sowie dauerhafte und nachhaltige Netzwerke in der Meeresforschung schaffen. Gleichzeitig fördert GAME den akademischen Nachwuchs und trainiert in intensiven Lehrmodulen wissenschaftliche Kernkompetenzen wie beispielsweise die Kommunikation von Forschungsergebnissen in Form von Fachartikeln und Vorträgen.

Hierfür braucht GAME Unterstützung.

Für zukünftige Projekte suchen wir Unternehmen, Einzelförderer und Stiftungen, die sich als Partner oder Paten engagieren:

- Sie wollen sich für nachhaltige Meeresforschung engagieren?
- Sie wollen den wissenschaftlichen Nachwuchs fördern?
- Sie wollen Teil eines kulturellen und wissenschaftlichen Kompetenznetzwerks werden?

GAME bietet Chancen, auch für Förderer – Ihre Vorteile:

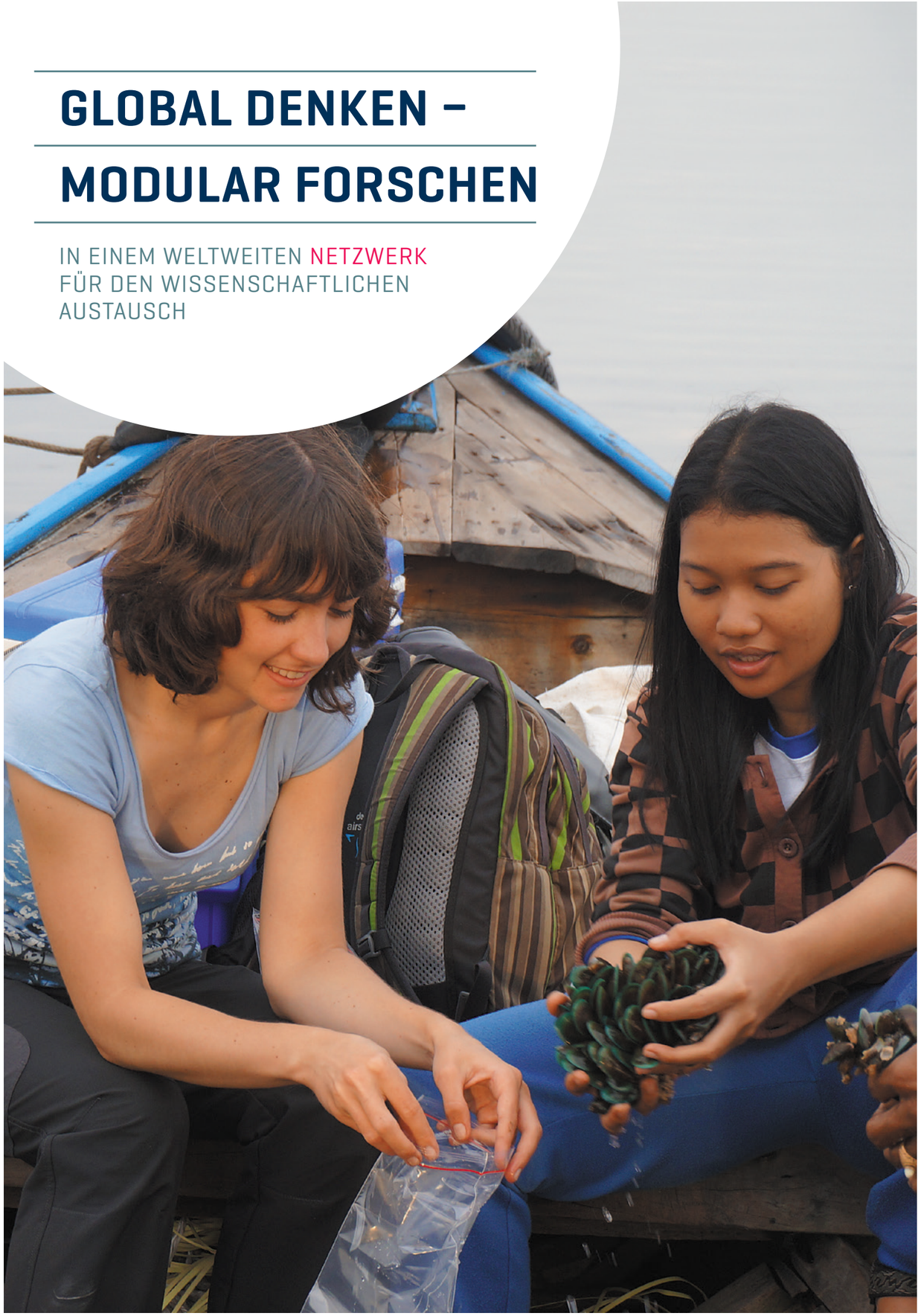
- Ihr Name wird in der GAME-Öffentlichkeitsarbeit genannt.
- Imagegewinn für Ihr Unternehmen durch Förderung von Nachwuchs, Wissenschaft und internationalem Austausch.
- Sie werden persönlich und exklusiv zu Veranstaltungen im Rahmen von GAME eingeladen.
- GAME bietet Ihnen die Möglichkeit, mit Wissenschaftler:innen, Studierenden und Institutionen in Kontakt zu treten und sich auszutauschen.
- Sie werden in ein internationales Forschungsnetzwerk eingebunden.

Das GAME-Programm fördert die interkulturelle Kompetenz seiner Teilnehmer und leistet somit einen wichtigen Beitrag dazu, anderen Kulturen offen, unvoreingenommen und interessiert zu begegnen, um miteinander lernen, arbeiten und forschen zu können.

Kerstin Bockhorn, GAME-Teilnehmerin aus Deutschland,
jetzt Leiterin der Stabsstelle Nachhaltigkeit der BUKEA Hamburg

GLOBAL DENKEN – MODULAR FORSCHEN

IN EINEM WELTWEITEN NETZWERK FÜR DEN WISSENSCHAFTLICHEN AUSTAUSCH



WIE FUNKTIONIERT GAME?

Jährlich nehmen bis zu 20 Studierende aus Deutschland und aus den Partnerländern an dem Programm teil. Im Anschluss an die Projektphase fertigen die Teilnehmer:innen aus den gewonnen Daten ihre Masterarbeiten an.

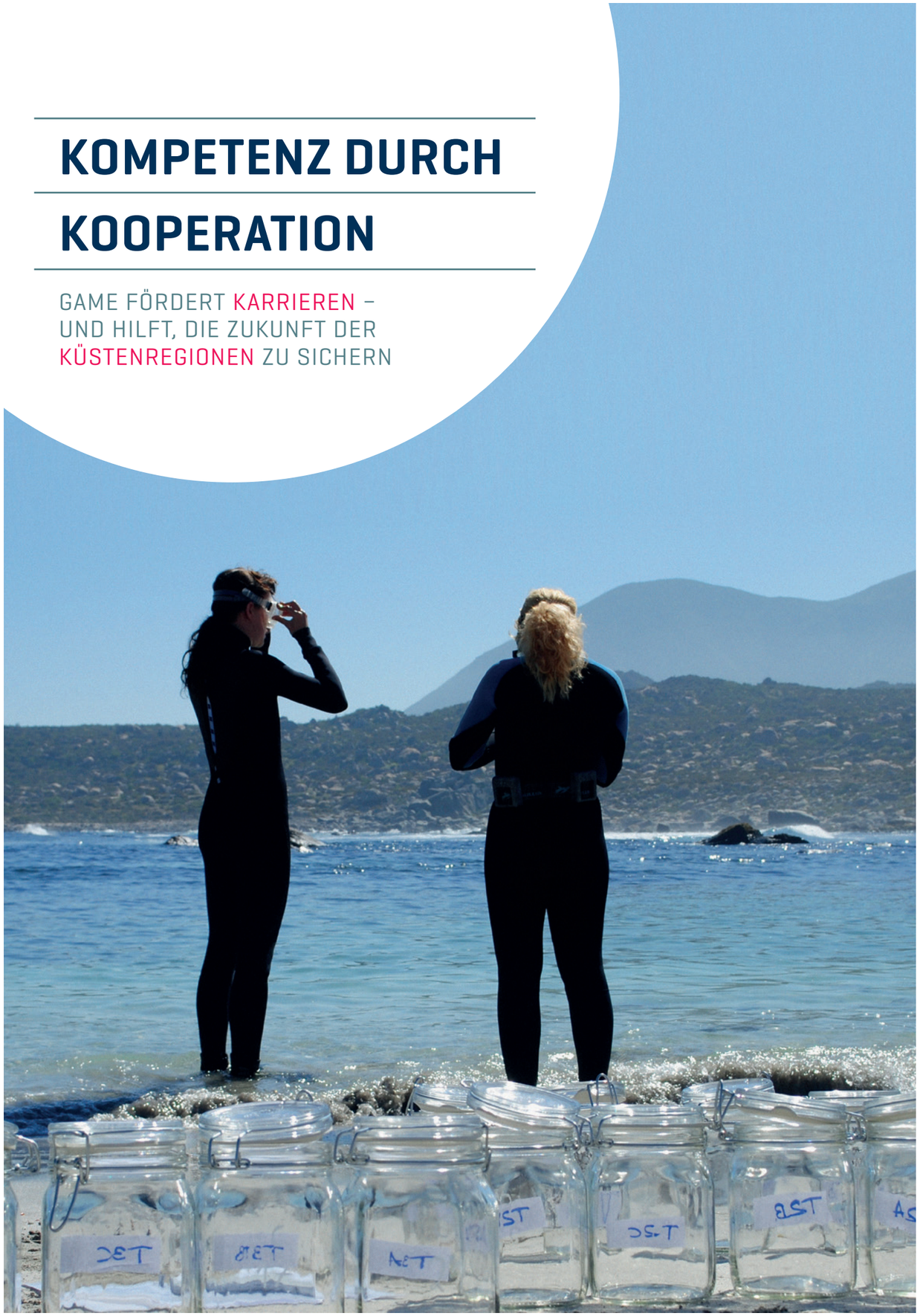
- Jedes GAME-Projekt beginnt in Kiel.
- Jeweils im März kommen hier alle Teilnehmenden zusammen und entwickeln in einem einmonatigen Vorbereitungskurs gemeinsam mit den Wissenschaftler:innen des GEOMAR den methodischen Ansatz für die neue Studie.
- Die Teilnehmenden bilden binationale Teams aus einer bzw. einem deutschen und einer bzw. einem einheimischen Studierenden aus dem jeweiligen Partnerland und führen dort ab April die Experimente durch.
- Anfang Oktober kehren alle Teilnehmer:innen nach Kiel zurück, wo sie, unterstützt von Wissenschaftler:innen des GEOMAR, ihre Daten auswerten und ihre Abschlussarbeiten verfassen.
- Es folgt eine Phase mit intensiven Trainingsmodulen zum Halten wissenschaftlicher Vorträge und zum Verfassen von Publikationen.
- Im letzten Abschnitt jedes Projekts präsentieren die Teilnehmenden ihre Ergebnisse in Form von Vorträgen an Universitäten in Norddeutschland und bereiten Manuskripte für wissenschaftliche Fachzeitschriften vor.

Ich hatte in meinem bisherigen Studium noch nie das Gefühl dem wissenschaftlichen Prozess so nahe zu kommen wie bei GAME. Man wird mit allen Schwierigkeiten und Problemen konfrontiert, die beim wissenschaftlichen Arbeiten auftauchen. Das empfand ich als Herausforderung, durch die ich aber viel gelernt habe. Ich bin durch GAME definitiv in meiner Entscheidung bestärkt worden, weiterhin in der Wissenschaft zu bleiben und fühle mich gut auf eine Promotion vorbereitet.

Dr. Sinja Rist, GAME-Teilnehmerin aus Deutschland, jetzt Wissenschaftlerin an der Technischen Universität Dänemark in Kopenhagen

KOMPETENZ DURCH KOOPERATION

GAME FÖRDERT KARRIEREN – UND HILFT, DIE ZUKUNFT DER KÜSTENREGIONEN ZU SICHERN



DIE STÄRKEN VON GAME

- Der einzigartige wissenschaftliche Ansatz (zeitgleiche Durchführung identischer Experimente weltweit) führt zu verallgemeinerbaren Forschungsergebnissen von großer Relevanz
- Hohe Qualität durch kleine Anzahl an Teilnehmer:innen
- GAME ist ein globales Werkzeug mit Modellcharakter für andere Disziplinen
- hohe Attraktivität durch Nutzung der Kompetenz und der Logistik des GEOMAR
- Vernetzung der Teinehmenden und der Partnerinstitute
- globaler Wissenstransfer

GAME fördert

- das Verständnis für globale Fragestellungen
- interkulturelle Kompetenz und Teamfähigkeit
- Wissensaustausch, Weltoffenheit und Toleranz
- die Befähigung zum wissenschaftlichen Arbeiten auf internationaler Ebene

GAME bietet

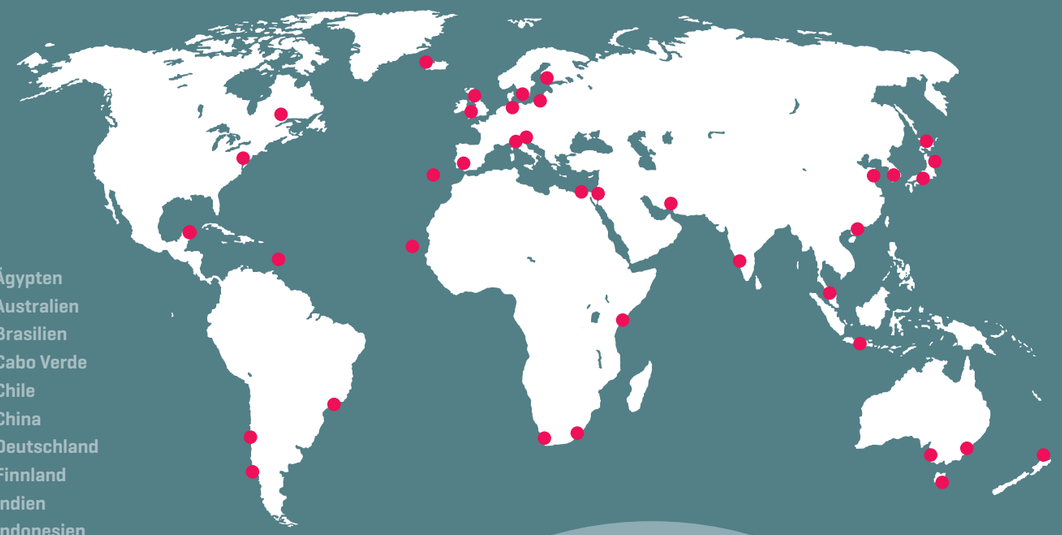
- exzellente Ausbildung durch intensive, individuelle Betreuung
- effizientes Training für bessere Karriereaussichten
- Forschungserfahrung im Ausland bereits vor dem Beginn eines Promotionsprojekts
- Training für das praktische Arbeiten an schwierigen Forschungsstandorten

GAME stellt in der Meeresökologie die erste wirklich ernsthafte und vor allem nachhaltige Form des Technologie- und Wissenstransfers vom Norden in so genannte Schwellenländer dar. Darüber hinaus schärft das Programm auch das Bewusstsein junger Wissenschaftler in Deutschland für die Problemstellungen in den Partnerländern.

Nikolaus Gelpke, Meeresbiologe, Herausgeber der Zeitschrift MARE

DIE WELT WIRFT FRAGEN AUF

DAS GAME-NETZWERK IN ZAHLEN



Ägypten
Australien
Brasilien
Cabo Verde
Chile
China
Deutschland
Finnland
Indien
Indonesien
Iran
Island
Israel
Italien
Japan
Kanada
Kenia
Kroatien
Malaysia
Mexiko
Neuseeland
Polen
Portugal
Schweden
Spain
Südafrika
Südkorea
Trinidad & Tobago
UK
USA

GAME 2002 bis 2024

Unser Netzwerk umfasst zurzeit **41** Forschungseinrichtungen in **30** Ländern. Wir sind auf **5** Kontinenten und somit in allen größeren Meeresgebieten vertreten. Bislang wurden **286** Studierende von GAME betreut. Die deutschen Teilnehmerinnen und Teilnehmer kamen von **35** Universitäten aus dem ganzen Bundesgebiet.

Bisher sind **53** Publikationen in internationalen Fachzeitschriften aus insgesamt **22** GAME-Projekten hervorgegangen.

Ermöglicht wird GAME durch die finanzielle Unterstützung von Stiftungen und Unternehmen.
GAME dankt seinen Förderern!

Stand Juli 2024

GAME FINDET ANTWORTEN – IM MEER

Mit den Ergebnissen vieler vergleichbarer Einzelstudien lassen sich Zusammenhänge aufdecken, die allgemeingültig sind.

Das Meer beherbergt die größte Artenvielfalt, ist aber weit weniger erforscht als terrestrische Lebensräume. Dabei hat es eine immense Bedeutung als Quelle für lebende und nicht lebende Rohstoffe und als Klimapuffer.

GAME konzentriert sich auf die Ökosysteme der flachen Meere, die die Kontinente säumen. Diese Systeme sind für den Menschen von überragender Wichtigkeit: Sie halten wesentliche Nahrungsressourcen bereit, stellen Senken für Kohlendioxid dar, dienen als Transportwege und schützen die Küsten. Bereits jetzt leben mehr als 50 Prozent der Weltbevölkerung in der Nähe des Meeres und dieser Prozentsatz steigt stetig. Dadurch sind die Ränder der Ozeane am stärksten vom globalen Wandel betroffen, denn hier wirken die Klimaerwärmung, der Anstieg des Meeresspiegels, die Verschleppung von Arten und die starke Nutzung durch den Menschen zusammen. Das kann weitreichende Folgen für das Funktionieren dieser Ökosysteme haben.

GAME beschäftigt sich mit diesen Folgen. So wurden in Projekten des Programms Fragestellungen zur Invasionsökologie bearbeitet und untersucht, wie sich Umweltveränderungen, beispielsweise die globale Erwärmung oder die Verschmutzung der Meere durch Plastikmüll, auf Arten, Populationen und Lebensgemeinschaften auswirken.

Informationen zu den GAME-Forschungsprojekten gibt es auf

- www.geomar.de/game
- www.facebook.com/GAME.GEOMAR
- www. oceanblogs.org/game
- www.instagram.com/game_geomar

There is no other way to say it: GAME has changed my life. This global project gave me a rigorous formal training of quantitative analysis of spatial and temporal dynamics in benthic marine communities. GAME showed me the right way and gave me the tools I needed for the path I chose.

João Canning-Clode, PhD, GAME-Teilnehmer aus Portugal, Wissenschaftler am MARE – Marine and Environmental Sciences Centre, Madeira, Portugal

GEOMAR Helmholtz-Zentrum
für Ozeanforschung Kiel
GAME-Programm
Wischhofstraße 1-3
24148 Kiel
www.geomar.de/game
www.facebook.com/GAME.GEOMAR
www. oceanblogs.org/game
www.instagram.com/game_geomar

Programmleitung und wissenschaftliche
Koordination GAME
Dr. Mark Lenz
Telefon: +49 431-600-4576
Telefax: +49 431-600-1671
E-Mail: mlenz@geomar.de

GAME Fundraising
Annette Tempelmann
Mobil: +176 76902809
E-Mail: atempelmann@geomar.de

GAME
GLOBAL APPROACH
BY MODULAR EXPERIMENTS