

13/2021

Internationales Forschungs- und Ausbildungsprogramm startet virtuell Trotz Pandemie gewinnt das GAME-Netzwerk ein neues Partnerland

15.03.2021/Kiel. Internationalen Austausch, Netzerkennung und eine Abschlussarbeit zu einem globalen meeresökologischen Experiment – das ermöglicht das Forschungs- und Ausbildungsprogramm GAME am GEOMAR Helmholtz-Zentrum für Ozeanforschung Kiel angehenden Wissenschaftler*innen seit fast 20 Jahren. Auch in der Pandemie soll es keine Unterbrechung geben. In diesen Tagen startet der erste GAME-Jahrgang mit einem rein virtuellen Einführungskurs. 2021 beschäftigt sich GAME mit der Frage, ob Lichtverschmutzung das Verhalten von Organismen in Küstenökosystemen beeinflusst.

Der März ist traditionell ein besonderer Monat für das Forschungs- und Ausbildungsprogramm GAME (Globaler Ansatz durch Modulare Experimente) am GEOMAR. Studierende aus aller Welt kommen dann nach Kiel und lernen hier ihre deutschen Projektpartner*innen kennen. Gemeinsam bereiten sie ein Experiment zu einer globalen, meeresökologischen Fragestellung vor, das sie anschließend über die Sommermonate hinweg in den Partnerländern parallel durchführen. Doch 2021 ist im Zeichen der COVID-19-Pandemie natürlich alles anders.

„Uns war trotzdem wichtig, dass das GAME-Netzwerk bestehen bleibt und dass junge Menschen wieder die Chance bekommen, in einem internationalen Umfeld ihre Abschlussarbeiten zu schreiben“, betont GAME-Koordinator Dr. Mark Lenz vom GEOMAR. Tatsächlich startet in diesen Tagen wie üblich der neue GAME-Einführungskurs – allerdings erstmalig in der fast zwanzigjährigen Geschichte des Programms rein virtuell. „Trotzdem sind wir froh, dass wir wieder ein vollwertiges Programm organisieren konnten“, sagt Mark Lenz.

In diesem Jahr nehmen Student*innen aus Deutschland sowie aus Kap Verde, Kroatien, Japan, Malaysia, Portugal und Spanien an GAME teil. „Mit Kroatien und einer Teilnehmerin von der Uni Zagreb ist sogar ein Land dabei, das bisher nicht zum GAME-Netzwerk gehörte. Das freut uns natürlich besonders“, sagt Dr. Lenz.

Auch der Themenbereich des geplanten Experiments ist neu. Es geht 2021 erstmals um die Frage ob künstliche Beleuchtung das Verhalten von Organismen in Küstenökosystemen verändern kann. Küsten werden weltweit immer stärker genutzt, sowohl für wirtschaftliche Zwecke als auch für Besiedlung oder für Freizeitaktivitäten. „Man muss sich nur vor Augen halten, dass die meisten Megacitys Küstenstädte sind, um zu erkennen, dass Lichtverschmutzung ein globales Thema in der Küstenökologie ist“, sagt der GAME-Koordinator. Fast ein Viertel aller Küsten weltweit ist von dem Phänomen betroffen. Es gibt aber bislang erstaunlich wenige Studien zu diesem Thema.

Im Sommer werden die Teilnehmer*innen in ihren jeweiligen Ländern untersuchen, ob künstliches Licht die Aktivitätsmuster von Pflanzenfressern wie Asseln, Flohkrebse, Schnecken und Seeigeln beeinflusst. „Da diese Tiere Großalgen oder Seegräser beweidet, hätten Verhaltensänderungen Auswirkungen auf das ganze System“, erklärt Dr. Lenz.

Ob die GAME-Teilnehmer*innen aus Deutschland irgendwann zu ihren Projektpartnern reisen können, so wie in früheren Jahren üblich, ist aber noch offen. „Wir haben uns bereits nach alternativen Orten für Experimente umgesehen, die leichter und sicherer zu erreichen sind“, sagt Dr.

Lenz, „die größte Herausforderung wird dabei sein, die Teambildung, die ein elementarer Bestandteil von GAME ist, in die virtuelle Welt zu übertragen. Dabei müssen wir kreativ sein. Aber die Teilnehmerinnen und Teilnehmer sind motiviert und gemeinsam werden wir das schaffen“.

Hintergrundinformationen:

GAME ist ein internationales Forschungs- und Ausbildungsprogramm für junge Meereswissenschaftler*innen. Der Name steht für „Globaler Ansatz durch Modulare Experimente“. Zu einer ökologischen Fragestellung werden im Rahmen von themengebundenen Forschungsprojekten zeitgleich identische Experimente an verschiedenen Standorten auf der ganzen Welt durchgeführt. Jedes Jahr können bis zu 20 Studierende betreut werden, die Experimente in binationalen Teams an jährlich bis zu 10 Standorten auf der Welt durchführen. Die Vor- und Nachbereitung jedes Projektes findet gemeinsam mit allen Teilnehmern am GEOMAR in Kiel statt. Die Finanzierung des Programms erfolgt teilweise durch das GEOMAR, zum anderen Teil über Spenden. In diesem Jahr ermöglichen die Zuwendungen folgender Unternehmen und Stiftungen die Durchführung des Programms: Hydro-Bios, Hydrotechnik Lübeck, Lighthouse Foundation, LimnoMar, Mareverlag, Müllverbrennung Kiel, OFFCON, SubCtech. Ohne ihr Engagement wäre GAME nicht möglich.

Links:

www.geomar.de Das GEOMAR Helmholtz-Zentrum für Ozeanforschung Kiel

<https://www.geomar.de/game> Das GAME-Programm

Bildmaterial

Unter www.geomar.de/n7691 steht Bildmaterial zum Download bereit

Kontakt:

Jan Steffen (GEOMAR, Kommunikation & Medien), Tel.: 0431 600-2811, presse@geomar.de