

Pressemitteilung

04/2010

Karten für GAME neu gemischt

– Prominent besetztes Kuratorium stellt Zukunftskonzept für erfolgreiches Forschungs- und Studienprogramm vor –

21.01.2011/Kiel. Ökologische Forschung mit Blick auf den gesamten Globus, gezielte Förderung von Studenten, Vernetzung von Meeresforschern weltweit und Wissenstransfer in Schwellenländer – all das verbindet das Forschungs- und Studienprogramm GAME am Kieler Leibniz-Institut für Meereswissenschaften (IFM-GEOMAR) seit neun Jahren auf einmalige Weise. Um das Programm auch in Zukunft so erfolgreich weiterführen zu können, beschreiten die Koordinatoren jetzt neue Wege der Finanzierung. Ein Kuratorium mit Vertretern aus Politik, Wissenschaft, Publizistik und Gesellschaft wird diesen Schritt beratend begleiten. Heute stellten die Mitglieder am IFM-GEOMAR das Zukunftskonzept vor.

Anfang März ist es wieder so weit. Studierende aus Deutschland, aus Brasilien, Chile, Indonesien, China, Japan und den USA treffen sich in Kiel am Leibniz-Institut für Meereswissenschaften (IFM-GEOMAR), um nach einer intensiven Vorbereitung gemeinsam eine aktuelle Frage zur Küstenökologie global zu erforschen. Sie alle stehen kurz vor ihrem Master- oder Diplomabschluss in Biologie oder einem verwandten Fach. Die Abschlussarbeit schreiben sie im Rahmen des Forschungs- und Studienprogramms GAME (Global Approach by Modular Experiments) des IFM-GEOMAR. Nach einem einmonatigen Einführungskurs reisen die Teilnehmer jeweils zu zweit in die Partnerländer und führen dort fünf bis sechs Monate lang die in Kiel vorbereiteten Experimente durch. Anschließend kehren sie nach Kiel zurück und werten die Ergebnisse gemeinsam aus. „Dieses Programm gibt jungen Nachwuchswissenschaftlern die Gelegenheit, die Folgen des globalen Wandels für die Meere unter gleicher Themenstellung weltweit zu erforschen. Das einzigartige, erfolgreiche Konzept fördert den internationalen Wissenstransfer, knüpft neue Maschen für ein internationales Forschungsnetzwerk von morgen und stärkt damit die weltweite Meeresforschung“, lobt Uwe Döring, ehemaliger Minister für Arbeit, Justiz und Europa des Landes Schleswig Holstein. Doch nach acht Jahren ist die ursprüngliche Finanzierung durch die Essener Stiftung Mercator planmäßig ausgelaufen. Um GAME auch in Zukunft anbieten zu können, beschreiten die Programmkoordinatoren jetzt neue Wege. Dazu gehören Patenschaften, die Wirtschaftsunternehmen oder Stiftungen für einen oder mehrere Studenten übernehmen können. Ein neu gegründetes Kuratorium, dem unter anderem **Uwe Döring** angehört, wird das Programm beratend in die Zukunft begleiten. Heute stellten die Mitglieder des Gremiums sich und das Zukunftskonzept von GAME in Kiel vor.

Zu den GAME-Beratern gehört auch der Verleger **Nikolaus Gelpke**, Herausgeber der Zeitschrift „mare“. Er betonte, GAME sei „eine einmalige Möglichkeit, das Bewusstsein junger Wissenschaftler in Deutschland für die Problemstellungen in den Partnerländern, vor allem auch in Schwellenländern, zu schärfen“. **Jens Amsbdorf**, Vorstand der Lighthouse Foundation, sieht in GAME „ein großartiges Instrument des Kennenlernens und Austausches für junge Menschen. Das Programm fördert das Verständnis für Lebens- und Arbeitsbedingungen außerhalb der wenigen großen Meeresforschungszentren.“ Die Journalistin, Filmemacherin und Buchautorin **Sarah Zierul** („Der Kampf um die Tiefsee“) betonte darüber hinaus den wissenschaftlichen Wert der globalen Studien: „GAME macht wahr, was auf Klima- und Forschungskonferenzen immer wieder gefordert

Der Abdruck der Pressemitteilung ist honorarfrei unter Nennung der Quelle. Um die Zusendung eines Belegexemplars wird gebeten.

Das Leibniz-Institut für Meereswissenschaften ist Mitglied der

wird – den Klimawandel und seine Auswirkungen auf die Ökosysteme als internationale Aufgabe zu begreifen.“ Und der Rostocker Meeresbiologe **Professor Gerhard Graf** hob die Chancen für den wissenschaftlichen Nachwuchs hervor, der sich aus den ungewöhnlich Abschlussarbeiten ergibt: „In den vergangenen Jahren wurden aus GAME heraus bereits viele beeindruckende Diplom- und Masterarbeiten erstellt, die zu Publikationen in international führenden Zeitschriften führten.“ Alle Kuratoriumsmitglieder betonten während der Präsentation heute, dass sie eine Fortführung von GAME über 2011 hinaus unbedingt unterstützen wollten.

Dazu benötigen die Organisatoren allerdings weitere Geldgeber. „Forschung darf keine Angelegenheit der Reichen sein. Deshalb ist uns so wichtig, dass Studenten aus Schwellenländern an unseren Studien teilnehmen können. Dafür müssen wir finanzielle Unterstützung bieten“, sagte Professor Martin Wahl vom IFM-GEOMAR, der GAME 2002 ins Leben gerufen hat. Mehrere Institutionen, darunter das von Elisabeth Mann Borgese gegründete International Ocean Institute oder die Lighthouse Foundation, konnten er und seine Kollegen bereits von dem Patenschaftskonzept überzeugen. „Speziell über noch mehr Förderer aus Schleswig-Holstein würden wir uns aber sehr freuen. Mit GAME bauen wir ein globales Netzwerk auf, in dessen Zentrum Kiel und das Land Schleswig-Holstein stehen. Egal ob die Absolventen später in die Wissenschaft oder in die Wirtschaft gehen, sie werden in ihren Heimatländern wertvolle Ansprechpartner für uns und die jeweiligen Paten sein“, betont Dr. Claas Hiebenthal, der Projektkoordinator. Im wissenschaftlichen Bereich hat sich dieses Netzwerk bereits bewährt: GAME-Teilnehmer aus früheren Jahren halten den Kontakt zum IFM-GEOMAR und helfen, internationale Forschungsprojekte zu fördern.

Hintergrundinformationen: GAME kurzgefasst

Nach einer Pilotstudie in den Jahren 2000 bis 2002 wurde GAME (Global Approach by Modular Experiments) 2002 am Kieler Leibniz-Instituts für Meereswissenschaften (IFM-GEOMAR) von dem Meeresbiologen Professor Martin Wahl gegründet. Die jährlich wechselnden Themen befassen sich mit der Erforschung des globalen Wandels in Küstenökosystemen. Mittlerweile beteiligen sich 31 Forschungsinstitute in 24 Ländern. Bisher haben 60 Studentinnen und Studenten aus Deutschland und noch einmal so viele aus den Partnerländern im Rahmen von GAME einen Diplom- oder Masterabschluss erlangt.

Links:

www.ifm-geomar.de/game Die GAME-Projektseite

Bildmaterial:

Unter www.ifm-geomar.de/presse steht Bildmaterial zum Download bereit.

Ansprechpartner:

Dr. Claas Hiebenthal, Tel. 0431 600-4512, chiebenthal@ifm-geomar.de

Jan Steffen (Öffentlichkeitsarbeit IFM-GEOMAR), Tel. 0431 600-2811, jsteffen@ifm-geomar.de