

Pressemitteilung

10/2020

Kann Plastikmüll ganze Lebensgemeinschaften verändern? Neues Projekt des Forschungs- und Ausbildungsprogramms GAME startet mit Empfang im Kieler Rathaus

02.03.2020/Kiel. Welche Auswirkungen hat Plastikmüll auf die Umwelt? In diesem Jahr konzentriert sich das 18. Projekt des Forschungs- und Ausbildungsprogramm GAME am GEOMAR Helmholtz-Zentrum für Ozeanforschung Kiel auf die Einflüsse von Plastikabfall auf ganze Populationen und Lebensgemeinschaften im Meer. Zusammen werden 16 Studierende aus neun verschiedenen Ländern – darunter drei Kieler – dieses Thema in einem globalen Experiment erforschen. Zum offiziellen Start des Projekts wurden die Studierenden heute im Kieler Rathaus vom Stadtpräsidenten Hans-Werner Tovar begrüßt.

Große Müllmengen an den Küsten Malloras. Tiere, die aufgrund von Plastik in ihrem Magen sterben. All diese Bilder sind nur zu präsent. Doch trotzdem gibt es immer noch große Wissenslücken hinsichtlich der Auswirkungen von Plastik auf die Umwelt. Um diese Lücken zu füllen, beschäftigen sich angehende Meereswissenschaftlerinnen und Meereswissenschaftler im Rahmen des GAME-Programms des GEOMAR Helmholtz-Zentrums für Ozeanforschung Kiel mit den Wechselwirkungen zwischen Plastikmüll und wichtigen Ökosystembildner bzw. den mit ihnen assoziierten Tier- und Pflanzenarten. „Das ist neu, denn bislang standen meist nur die Auswirkungen des Plastiks auf eine Art im Fokus“, sagt GAME-Koordinator Dr. Mark Lenz vom GEOMAR. Doch neu ist nicht nur das Thema des diesjährigen Projekts. Es beteiligt sich ebenfalls ein neues Land: Spanien - konkret der Ort Vigo in Galizien. Das Projekt startet mit einem vierwöchigen Vorbereitungskurs in Kiel. Heute empfing Kiels Stadtpräsident Hans-Werner Tovar die Teilnehmerinnen und Teilnehmer im Rathaus der Stadt.

Im Fokus der Untersuchungen werden Muscheln stehen, die an vielen Küsten der Welt natürliche Riffe bilden. Sie filtern das Wasser und reinigen so die Meere; zudem stabilisieren sie Küsten und bieten Nahrung für viele Tiere und für den Menschen. Schließlich sind Muschelbänke auch der Lebensraum für eine Vielzahl von Meeresorganismen. An vielen Standorten kann man jedoch mittlerweile beobachten, dass Plastikabfälle, vor allem Seil- und Netzreste aus der Fischerei, in die Muschelkolonien eingeschlossen werden. Plastik ist ein langlebiges und gleichzeitig oft flexibles Material, zu dem es keine natürliche Entsprechung in der marinen Umwelt gibt. GAME 2020 stellt die Frage, ob die Anwesenheit von Plastik die Stabilität, die Funktionsweise oder die Diversität von Muschelbänken beeinflusst.

Das GAME-Programm, in dessen Rahmen die Untersuchungen stattfinden, gibt es bereits seit 17 Jahren. Jedes Jahr geht es um ein anderes Thema, aber immer werden die Studien über geographische Räume und Ökosystemgrenzen hinweg betrieben. Gleichzeitig soll den Teilnehmerinnen und Teilnehmern des Programmes die Möglichkeit zum internationalen Austausch und zur Netzwerkbildung geboten werden.

„Hier in Kiel starten wir mit einer gemeinsamen Vorbereitungsphase. Danach wird die Gruppe in Zweier-Teams aufgeteilt. Die praktische Arbeit wird an den verschiedenen Partnerinstituten auf der ganzen Welt durchgeführt. Neben dem GEOMAR sind in diesem Jahr Partnereinrichtungen in Australien, Cabo Verde, Chile, Israel, Japan, Malaysia, Südafrika und Spanien beteiligt“, erklärt Dr. Lenz den Ablauf des GAME-Programmes. Nach Beendigung der Experimente kehren alle Teilnehmer wieder zurück nach Kiel. Im GEOMAR werden die Ergebnisse dann verglichen und

ausgewertet. Im Anschluss an das Projekt schreiben die Studierenden ihre Masterarbeiten über das Projekt und werden durch zusätzliche Lehrmodule im Rahmen des Programms optimal auf eine spätere internationale Wissenschaftskarriere vorbereitet.

Hintergrundinformationen: Das GAME-Programm

GAME ist ein internationales Forschungs- und Ausbildungsprogramm für junge Meereswissenschaftler und 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. Da die Finanzierung des Programms nur zu einem Teil durch das GEOMAR erfolgt, ist GAME auf Spenden angewiesen. In diesem Jahr ermöglichen die Zuwendungen folgender Unternehmen und Stiftungen die Durchführung des Programms: Andreas Rühl Stiftung, Bornhöft Meerestechnik, ENGIE Axima Germany, Hydro-Bios, Hydrotechnik Lübeck, Joachim Herz Stiftung, Lighthouse Foundation, LimnoMar, Mareverlag, Müllverbrennung Kiel, OFFCON und SubCtech. Ohne ihr Engagement wäre GAME nicht möglich.

Links:

www.geomar.de/go/game GAME Programm des GEOMAR Helmholtz-Zentrum für Ozeanforschung Kiel

<https://www.oceanblogs.org/game/> Blog zum GAME Programm

Bildmaterial:

Unter www.geomar.de/n6941 steht Bildmaterial zum Download bereit

Kontakt:

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