

41/2022

Seit 20 Jahren Chancen bieten: Programm GAME feiert Jubiläum Bereits seit dem Jahr 2002 können deutsche und internationale Masterstudierende auf einzigartige Weise weltweit das eigenständige wissenschaftliche Arbeiten erlernen

05.12.2022/Kiel. Junge Forscher:innen auf den wissenschaftlichen Alltag vorbereiten – das ist seit 20 Jahren das Konzept des Programms Globaler Ansatz durch Modulare Experimente (GAME) des GEOMAR Helmholtz Zentrums für Ozeanforschung Kiel. Im Rahmen von GAME führen Masterstudierende in binationalen Zweiertteams an 40 Partnerinstituten weltweit Experimente durch und erstellen auf Grundlage der gesammelten Daten ihre Abschlussarbeiten. Das Jubiläum dieser erfolgreichen Zusammenarbeit wurde jetzt im Rahmen eines Alumni-Treffens und Abendempfangs am GEOMAR gewürdigt.

Ein eigenes wissenschaftliches Projekt zu planen, sich für eine Zielrichtung des Experiments zu entscheiden, die Datenerfassung zu organisieren und eigenständig eine statistische Auswertung durchzuführen – diese wichtigen Bestandteile des späteren wissenschaftlichen Alltags lehren Universitäten oftmals nicht in der erforderlichen Tiefe. Diese Lücke schließt seit 20 Jahren das Programm Globaler Ansatz durch Modulare Experimente (GAME) des GEOMAR Helmholtz-Zentrum für Ozeanforschung Kiel. Das Jubiläum wurde am GEOMAR mit einem Abendempfang und einem Alumni-Treffen der ehemaligen GAME-Teilnehmenden gefeiert. Zudem stellte die diesjährige Gruppe ihre Forschungsergebnisse vor.

„Wir wollen jungen Nachwuchswissenschaftler:innen die Möglichkeit geben, schon während ihres Studiums in die Realität des Wissenschaftsalltags hineinzuschnuppern. Damit können sie gut vorbereitet in ihre weitere Karriere starten“, erklärt Dr. Mark Lenz, experimenteller Ökologe am GEOMAR und seit 2004 wissenschaftlicher Koordinator des Programms. „Sie wissen besser, was sie erwartet und sind erfahrener in der Umsetzung von Projekten. Eventuell haben sie durch die Zusammenarbeit im Ausland schon erste wissenschaftliche Kontakte an anderen Instituten“, ergänzt Professor Dr. Arne Körtzinger, mariner Biogeochemiker am GEOMAR und wissenschaftlicher Leiter von GAME.

Insgesamt haben in den zwei Dekaden, die GAME bereits besteht, 270 Studierende aus 31 Ländern und 40 Partnerinstitute weltweit an dem Programm teilgenommen. Deutsche Masterstudierende und Studierende aus einem der Partnerinstitute arbeiten dabei in Zweiertteams zusammen in einem selbst koordinierten Experiment über ein Jahr hinweg, sammeln Daten und führen diese am Ende in einer Masterarbeit zusammen. Pro Jahr können 18 Studierende an dem Programm teilnehmen.

„Mit unserer Jubiläumsveranstaltung möchten wir nicht nur das lange Bestehen dieses in der Meeresforschung immer noch einzigartigen Programms feiern, sondern uns gleichzeitig bei all den Personen bedanken, die uns auf dem Weg begleitet und unterstützt haben. Durch ihr Engagement können wir heute auf 20 erfolgreiche Jahre zurückblicken“, freut sich Professor Dr. Martin Wahl, Ökologe am GEOMAR, der das Konzept im Jahr 2002 entwickelte. Die Themen der Experimente werden regelmäßig neu gesetzt und reichen von Mikroplastik im Meer über das Fraßverhalten mariner Lebewesen im Klimawandel bis hin zum aktuellen Fokus – Lichtverschmutzung und ihre Auswirkungen auf Muscheln.

GEOMAR-Direktorin Professorin Dr. Katja Matthes sagt zum Jahrestag: „Es ist die große Stärke von GAME, jungen, motivierten Studierenden die Chance zur Teilnahme an einem einzigartigen Ausbildungsprogramm zu ermöglichen und dabei gleichzeitig den Grundstein für den wissenschaftlichen Nachwuchs von morgen zu legen. Ich gratuliere allen Beteiligten zu dem runden Projektgeburtstag und wünsche dem Programm viele weitere erfolgreiche Jahre.“

Für das Jahr 2023 stehen Freiwasser-Experimente zum Siedlungsverhalten von Larven unter den Auswirkungen von Lichtverschmutzung an. In diesem Entwicklungsstadium besiedeln Muscheln, Seepocken, Schnecken und andere Tiere feste Oberflächen im Meer. Der Prozess könnte von Kunstlicht beeinflusst werden

Projekt-Förderung:

GAME wird gefördert von der Klaus Tschira Stiftung sowie Bornhöft Industriegeräte, Hydro-Bios, Hydrotechnik Lübeck, LimnoMar, dem Lions Club Kappeln, der Müllverbrennung Kiel, Offcon und SubCtech.

Links:

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

www.geomar.de/game Das Programm GAME und der Projektpodcast

<https://www.oceanblogs.org/game> Der GAME-Blog

Bildmaterial:

Unter www.geomar.de/n8743 steht Bildmaterial zum Download bereit.

Kontakt:

Ann Kristin Montano (GEOMAR, Kommunikation & Medien), Tel.: 0431 600-2811,
media(at)geomar.de