

Déchets marins : D'où viennent-ils et où vont-ils ?

Dossier de la rédaction de H2o
 Avril 2014

La pollution - sous forme de déchets, de toxines et du ruissellement d'origine agricole - compte parmi les plus grands problèmes qui menacent la viabilité des océans de la planète. La National Oceanic and Atmospheric Administration - NOAA, s'efforce de sensibiliser l'opinion au sujet des "déchets marins". Cette illustration montre les courants marins dans le Pacifique qui favorisent leur accumulation. Elle figure également sur une affiche d'information qui vient d'être publiée. Contrairement à ce qu'elle suggère, "il n'y a pas de déchets qui forment une île au milieu de l'océan ni une étendue visible sur des photos aériennes ou prises par satellite", selon les documents de la NOAA. Il s'agit plutôt de débris présents sous la forme de granulés de plastique qui flottent à la surface, et qui sont parfois difficiles à repérer en surface depuis un bateau. Ingerés par la faune marine, ces déchets sont d'autant plus nocifs qu'ils sont absorbés tout au long de la chaîne alimentaire. La NOAA plaide pour l'élimination de tous les déchets de manière responsable, que cela soit sur terre ou sur mer. Elle se fait ainsi l'écho du mouvement de défense de l'environnement, qui répète depuis longtemps qu'il faut "réduire, réutiliser et recycler". L'application de ce principe à tout ce que nous utilisons au quotidien peut atténuer la pollution des océans et ailleurs.

Le secrétaire d'État John Kerry a mentionné les dangers posés par les déchets marins le 25 février dernier à l'occasion du Sommet mondial sur les océans, qui se tient actuellement à San Francisco. John Kerry a prôné la mobilisation d'une vaste coalition politique pour forger des solutions mondiales aux trois principaux problèmes qui menacent la qualité des océans : la surpêche, la pollution et les émissions de gaz à effet de serre.

La documentation de la NOAA sur les déchets marins est disponible en plusieurs langues.

Marine Debris Program - NOAA

IPP Digital

À