

Simulačná štúdia

Varianta 9: Plasty

12. listopadu 2020

Radoslav Grenčík (xgrenc00)
Róbert Hubinák (xhubin03)

Obsah

| | | |
|----------|---|----------|
| 1 | Úvod | 1 |
| 1.1 | Autori, zdroje | 1 |
| 1.2 | Overovanie validity modelu | 1 |
| 2 | Rozbor témy a použitých metód/technológií | 1 |
| 2.1 | Použité postupy | 1 |
| 2.2 | Popis pôvodu použitých metód a technológií | 1 |
| 3 | Koncepcia metódy, prístupu, modelu | 2 |
| 3.1 | Popis konceptuálneho modelu | 2 |
| 3.2 | Forma konceptuálneho modelu | 3 |
| 4 | Architektúra simulačného modelu/simulátoru | 3 |
| 4.1 | Mapovanie konceptuálneho modelu do simulačného modelu | 3 |
| 4.2 | Spustenie simulačného modelu, parametre programu | 3 |
| 4.2.1 | Popis parametrov programu | 4 |
| 5 | Podstata simulačných experimentov a ich priebeh | 4 |
| 5.1 | Experimenty | 4 |
| 5.1.1 | Experiment 1 | 4 |
| 5.1.2 | Experiment 2 | 5 |
| 5.1.3 | Experiment 3 | 6 |
| 5.1.4 | Experiment 4 | 7 |
| 6 | Zhrnutie simulačných experimentov a záver | 8 |

1 Úvod

V tejto práci sa rozoberá problém plastov na našej planéte. Cieľom práce je vytvoriť model, ktorý popisuje kritickú situáciu s prebytkom plastového odpadu na našej planéte. V práci sa rozoberá hlavne problém s jednoúčelovými a jednorázovými plastovými výrobkami ako sú rôzne obaly poprípade iné jednorázové výrobky. Tieto výrobky tvoria najväčšiu časť plastového odpadu. V práci sa vyskytujú rôzne experimenty, ktorých zmyslom je demonštrovať, čo sa stane ak okamžite neznížime produkciu plastového odpadu, ako na množstvo plastového odpadu vplýva recyklácia a iné faktory.

1.1 Autori, zdroje

Projekt vypracovali študenti VUT FIT v Brne Radoslav Grenčík a Róbert Hubinák.

K vypracovaniu projektu boli využité poznatky a študijné texty z predmetu Modelování a simulace [9], ktorý sa vyučuje na VUT FIT v Brne. Ako zdroj údajov slúžili rôzne štúdie a články na internete a takisto vlastné meranie.

1.2 Overovanie validity modelu

Validita modelu bola overovaná experimentovaním a porovnávaním výsledkov s reálnymi nameranými dátami, ktoré boli čerpané z overených zdrojov.

2 Rozbor témy a použitých metód/technológií

Systém modeluje životný cyklus plastu - od jeho vzniku až po rozklad. Podľa článku na portále **Euractiv** [12] celosvetová produkcia plastu stúpa v roku 2018 bolo vyrobených 359 miliónov ton plastu, čo je 3,2% nárast oproti roku 2017.

Vyprodukovaný plast môže byť stále použitý, môže sa z neho stať odpad, môže byť spálený alebo zrecyklovaný. Podľa článkov na portáloch **Our World in Data** [11] a **ScienceAdvances** [7] je približne 30% plastu stále použitých, približne 56% je odpad, približne 8% je spálených a len približne 6% je zrecyklovaných. Ďalej je v týchto článkoch spomenutý fakt, že približne 20% zo zrecyklovaného odpadu sa znovu použije, takisto približne 20% sa spáli a až 60% zrecyklovaného odpadu ide na skládky.

Podľa grafov z portálu **European Parliamentary Research Service Blog** [2] je väčšina plastového odpadu tvorená hlavne plastovými obalmi a druhé miesto tvoria rôzne plastové výrobky nespádajúce do kategórií: elektronika, automobilový priemysel ani stavebníctvo. Model sa preto zameriava práve na spomínaný druh plastového odpadu. Podľa článku na portále **EcoWatch** [4] je práve top 10 nájdených vecí pri medzinárodnom čistení pláží hnutím Ocean Conservancy v roku 2018 plastový odpad a to hlavne cigaretové ohorky a rôzne plastové obaly alebo iné jednorázové produkty z plastu.

2.1 Použité postupy

Pre vytvorenie simulačného modelu sme využili programovací jazyk C++ a knižnicu SIMLIB [10]. Tieto technológie sú vhodné na riešenie nášho problému. Ďalej boli použité postupy popísané v prednáškach k predmetu Modelování a simulace [9] na VUT FIT v Brne pre vytvorenie Petriho siete a programovanie v SIMLIBE [10].

2.2 Popis pôvodu použitých metód a technológií

Boli použité štandardné knižnice jazyka C++ a knižnica SIMLIB [10] pre implementovanie Petriho siete v simulačnom modeli. Autormi knižnice SIMLIB [10] sú Petr Peringer, David Leska a David Martinek. Ako nástroj pre preklad bol použitý GNU Make [6].

3 Konceptcia metódy, prístupu, modelu

Údaj o celosvetovej produkcii plastu bol zjednodušený a v simulačnom modeli sa generuje každý deň 1 milión ton plastu čo je vo výsledku 365 miliónov ton plastu ročne. V simulačnom modeli sa dá nastaviť ročný prírastok v produkcii plastu. Priestupné roky zanedbávame pretože pri takomto množstve je tento údaj zanedbateľný. Simulačný model si sám počíta čas, za ktorý sa generuje 1 milión ton plastu na základe ročnej produkcie plastu.

V článku na portále **EcoWatch** [4] sú spomenuté množstvá jednotlivých vyzbieraných vecí pri medzinárodnom čistení pláží v roku 2018. Na základe týchto množstiev a vlastného merania - približná hmotnosť predmetov bola získaná vážením rôznych zástupcov určitého druhu a spriemerovaním - bola vypočítaná celková hmotnosť nájdených predmetov v jednotlivých kategóriách. Nasledovne boli predmety zoskupené do kategórií podľa doby rozkladu. Údaje o dobách rozkladu boli problematickým údajom, pretože sa na rôznych stránkach vyskytujú rôzne údaje. Údaje získané z nasledovných stránok nie sú úplne presné, avšak pre vytvorenie si predstavy o probléme s plastovým odpadom sú dostačujúce. Údaje boli získané z nasledovných stránok [14], [3], [13], [5], [15]. Výsledky sú v tabuľke 1.

| | MNOŽSTVO | KUSOVÁ HMOTNOSŤ | CELKOVÁ HMOTNOSŤ | DOBA ROZKLADU | KATEGÓRIA |
|------------------------------------|----------|--------------------|---------------------|------------------|-----------|
| cigaretový ohorok/ drobný odpad | 2412151 | 1,4 g | 3377 kg | 5-10 rokov | A |
| slamka | 643562 | 0,42 g | 270 kg | 200 rokov | B |
| PET fľaša | 1569135 | 30 g | 47074 kg | 450 rokov | C |
| PET vrchnák | 1091107 | 2 g | 2182 kg | 450 rokov | |
| plastový vrchnák | 624878 | 3 g | 1874 kg | 450 rokov | |
| "take away" box z plastu | 632874 | 4,5 g | 2848 kg | 450 rokov | |
| igelitová taška | 757523 | 5,5 g | 4166 kg | 20 rokov | D |
| plastové vrece | 746211 | 5,5 g | 4104 kg | 20 rokov | |
| fólia/drobný obal | 1739743 | 2 g | 3479 kg | 20 rokov | |
| "take away" box z peny | 580570 | 4,5 g | 2612 kg | 50-80 rokov | E |
| SPOLU: 71986 kg | | | | | |

Tabuľka 1: Tabuľka top 10 nájdených predmetov a výsledky meraní

Nakoniec bola vypočítaná percentuálna zastúpenosť jednotlivých kategórií v celkovej hmotnosti vyzbieraného odpadu. Kategória A má zastúpenie 5%, kategória B 0,4%, kategória C 75%, kategória D 16% a kategória E 3,6%. Tieto údaje boli použité pri tvorbe Petriho siete ??.

3.1 Popis konceptuálneho modelu

Na vstupe modelu - príloha ?? sa nachádza časovaný prechod s dĺžkou prechodu 1 deň. Za túto časovú jednotku sa na vstupe vygeneruje 1 milión ton plastu. Plast potom môže prejsť do 4 stavov:

- pravdepodobnosť 35% - Plast sa znovu použije a posielajú sa na vstup systému.
- pravdepodobnosť 56% - Plast sa stáva odpadom a môže ďalej prejsť do 5 stavov.
- pravdepodobnosť 8% - Plast sa spáli a stáva sa rozloženým - opúšťa systém.
- pravdepodobnosť 6% - Plast sa pošle na recykláciu a môže ďalej prejsť do 3 stavov.

Pokiaľ sa plast stal odpadom prejde do jedného z nasledujúcich stavov:

- pravdepodobnosť 5% - Stáva sa cigaretovým ohorkom popripade iným drobným odpadom. Odpad sa stáva rozloženým za 5-10 rokov - opúšťa systém.
- pravdepodobnosť 0,4% - Stáva sa slamkou. Odpad sa stáva rozloženým za exponenciálne 200 rokov - opúšťa systém.
- pravdepodobnosť 75% - Stáva sa o PET fľašou/vrchnákom popripade plastovým obalom/vrchnákom. Odpad sa stáva rozloženým za exponenciálne 450 rokov - opúšťa systém.
- pravdepodobnosť 16% - Stáva sa taškou popripade plastovým vreckom či fóliou. Odpad sa stáva rozloženým za exponenciálne 20 rokov - opúšťa systém.
- pravdepodobnosť 3,6% - Stáva sa penovým "take away" obalom na jedlo. Odpad sa stáva rozloženým za exponenciálne 50 rokov - opúšťa systém.

Pokiaľ sa plast pošle na recykláciu prejde do jedného z nasledujúcich stavov::

- pravdepodobnosť 20% - Plast sa spáli a stáva sa rozloženým - opúšťa systém.
- pravdepodobnosť 20% - Plast sa znovu použije a posiel sa na vstup systému.
- pravdepodobnosť 60% - Plast sa stáva odpadom a môže ďalej prejsť do 5 stavov.

3.2 Forma konceptuálneho modelu

Model je vyjadrený formou Petriho siete - príloha ??.

4 Architektúra simulačného modelu/simulátoru

Hlavnými komponentami implementačnej časti projektu sú triedy `Production` a `Plastic`. Trieda `Production` dedí od triedy `Event` [10] a stará sa o generovanie a aktiváciu procesov ktoré spracovávame. Životný cyklus týchto procesov je popísaný v triede `Plastic`. Program takisto obsahuje triedu `ArgumentParser`, ktorá sa stará o spracovanie argumentov programu.

4.1 Mapovanie konceptuálneho modelu do simulačného modelu

Ako už bolo spomenuté v úvode kapitoly 4 o generovanie procesov vstupujúcich do systému sa stará trieda `Production`. Jeden tento proces predstavuje jeden milión ton plastu. Po vygenerovaní je proces rozdelený do jednej zo 4 vetiev, ktoré predstavujú stavy popísané v modeli ?? (recyklovaný, skládka...). Rozdelenie je vo forme intervalov, ktoré zodpovedajú percentám v modeli. O náhodnosť rozdelenia sa stará funkcia `Random()` [10]. Po tom čo prejde proces do tohto stavu, inkrementuje sa celočíselná premenná ktorá predstavuje množstvo plastu v danom stave. Ak prejde proces do stavu recyklácie je následne opäť náhodne rozdelený do stavov podľa rozdelenia v modeli. Procesy ktoré sa dostali do stavu skládka sú takisto rozdelené a podľa kategórie, do ktorej spadajú im je nastavené čakanie funkciou `Wait()` [10]. Ak takýto čakajúci proces stihne skončiť pred skončením simulácie považujeme ho za rozložený.

4.2 Spustenie simulačného modelu, parametre programu

Simulačný model je nutné pred spustením preložiť príkazom `make` alebo `make run` (tento príkaz po preklade spustí program). Simulačný model je možné spustiť ako bez parametrov, tak s nimi, a to v ľubovoľnom poradí. Ak užívateľ nezadá parametre, je program spustený s prednastavenými parametrami.

4.2.1 Popis parametrov programu

- -y Počet rokov simulácie [Prednastavená hodnota: 10 rokov]
- -r Percento recyklovaných plastov. Maximálna percentuálna hodnota je nastavená na 62%, pretože recyklácia sa netýka plastu ktorý je znovupoužitý a spálený. [Prednastavená hodnota: 6 (viz ??)]
- -s Percento úspešne zrecyklovaných plastov(znovupoužitých). Maximálna hodnota je nastavená na 80% pretože 20% z recyklovaných plasov sa spáli [Prednastavená hodnota: 20 (viz ??)]
- -i Percentuálny ročný nárast produkcie plastov [Prednastavená hodnota: 0]

5 Podstata simulačných experimentov a ich priebeh

Cieľom experimentov bolo overiť verejne dostupné informácie o problematike plastového odpadu vo svete a navrhnúť vhodný a zrealizovateľný plán ako zastaviť nadmerné znečistenie našej planéty. Experimenty 2 - sekcia 5.1.2 a 3 - sekcia 5.1.3 a zameriavajú na otázku, či je vhodnejšie zvýšiť percento recyklovaného odpadu alebo kvalitu recyklácie.

5.1 Experimenty

5.1.1 Experiment 1

Cieľom prvého experimentu bolo overiť verejne dostupné informácie zo stránky **National Geographic** [8]. Na tejto stránke je uvedené že ak sa bude produkcia plastov naďalej zvyšovať tempom akým sa zvyšuje, v roku 2050 bude na zemi okolo 12000 miliónov ton plastového odpadu. Podľa zdroja [1] bolo v roku 2018 recyklovaných 25 % plastového odpadu, preto sme nastavili paramter -r na 25. Takisto predpokladáme že úspešnosť recyklácie je aspoň 30%.Nárast produkcie plastov sa odhaduje na 3.6% takže parameter -i sme nastavili na 3.6. V článku National Geographic [8] je takisto spomenuté, že z 6300 milionov ton vyprodukovaných ľudstvom do teraz, sa 79 percent uložilo na skládky alebo sa povaluje voľne v prírode. Preto sme pred spustením každého experimentu nastavili počiatočnú hodnotu znečistenia na 5000Mton. ./ims-projekt -y 50 -r 25 -i 3.6 -s 30.

| | | |
|--------------------------|-------------------|-------|
| Total produced | 18842 | 100% |
| Reused | 7088 | 38% |
| Waste | 9352 | 49% |
| Decomposed | 1313 | |
| Incinerated | 2401 | 13% |
| Recycled | 4745 | (20%) |
| Reused | 1444 | |
| Incinerated | 932 | |
| Wasted | 2368 | |
| Total world waste | 13038 milion tons | |

Tabulka 2: Výsledok experimentu 1

Ako možno vidieť v tabuľke 2, simulátor vrátil číslo 13038 čo sa takmer zhoduje s údajom v spomínanom článku. Týmto experimentom sme zároveň testovali validitu modelu, pretože v prvých verziách nám simulačný model vracal hodnotu o 5000 väčšiu čím sme odhalili jeho vadu.

5.1.2 Experiment 2

Cieľom druhého experimentu bolo zistiť, či je pri snahe o zredukovanie plastového odpadu výhodnejšie sa zamerať na vyššiu mieru recyklácie odpadu alebo skôr zefektívniť recykláciu odpadu. Budeme simulovať časový úsek 10 rokov.

Spustenie simulácie s maximálnou mierou recyklácie odpadu -r 62%: `./ims-projekt -r 62`.

| | | |
|--------------------------|------------------|-------|
| Total produced | 3590 | 100% |
| Reused | 1539 | 43% |
| Waste | 1342 | 37% |
| <i>Decomposed</i> | 82 | |
| Incinerated | 708 | 20% |
| Recycled | 2230 | (62%) |
| <i>Reused</i> | 461 | |
| <i>Incinerated</i> | 426 | |
| <i>Wasted</i> | 1342 | |
| Total world waste | 6259 milion tons | |

Tabulka 3: Experiment 2 - maximálna miera recyklácie

Spustenie simulácie s mierou recyklácie odpadu -r 20% a s maximálnou efektivitou recyklácie -s 100: `./ims-projekt -r 20 -s 100`.

| | | |
|--------------------------|------------------|-------|
| Total produced | 3590 | 100% |
| Reused | 1650 | 46% |
| Waste | 1527 | 42% |
| <i>Decomposed</i> | 89 | |
| Incinerated | 413 | 12% |
| Recycled | 705 | (20%) |
| <i>Reused</i> | 573 | |
| <i>Incinerated</i> | 132 | |
| <i>Wasted</i> | 0 | |
| Total world waste | 6438 milion tons | |

Tabulka 4: Experiment 2 - maximálna efektivita recyklácie

Ako možno vidieť v tabuľkách 3 a 4, simulátor vrátil v tabuľke 3 číslo 6259 a v tabuľke 4 číslo 6438. V prípade časového úseku 10 rokov sa viac opláti zamerať sa na maximálnu efektivitu recyklácie odpadu.

5.1.3 Experiment 3

Cieľom tretieho experimentu bude overiť čo sa stane ak si zopakujeme experiment číslo 2, ale budeme simulovať časový úsek 100 rokov.

Spustenie simulácie s maximálnou mierou recyklácie odpadu -r 62% a časovým úsekom -y 100 rokov:
./ims-projekt -r 62 -y 100.

| | | |
|--------------------------|-------------------|-------|
| Total produced | 35900 | 100% |
| Reused | 15389 | 43% |
| Waste | 13272 | 37% |
| <i>Decomposed</i> | 3592 | |
| Incinerated | 7238 | 20% |
| Recycled | 22177 | (62%) |
| <i>Reused</i> | 4522 | |
| <i>Incinerated</i> | 4380 | |
| <i>Wasted</i> | 13272 | |
| Total world waste | 14679 milion tons | |

Tabulka 5: Experiment 3 - maximálna miera recyklácie, 100 rokov

Spustenie simulácie s mierou recyklácie odpadu -r 20%, s maximálnou efektivitou recyklácie -s 100 a časovým úsekom -y 100 rokov: ./ims-projekt -r 20 -s 100 -y 100.

| | | |
|--------------------------|-------------------|-------|
| Total produced | 35900 | 100% |
| Reused | 16370 | 46% |
| Waste | 15212 | 42% |
| <i>Decomposed</i> | 4130 | |
| Incinerated | 4317 | 12% |
| Recycled | 7222 | (20%) |
| <i>Reused</i> | 5760 | |
| <i>Incinerated</i> | 1463 | |
| <i>Wasted</i> | 0 | |
| Total world waste | 16081 milion tons | |

Tabulka 6: Experiment 3 - maximálna efektivita recyklácie, 100 rokov

Ako možno vidieť v tabuľkách 5 a 6, simulátor vrátil v tabuľke 5 číslo 14679 a v tabuľke 6 číslo 16081. V prípade časového úseku 100 rokov sa taktiež viacej oplatí zamerať sa na maximálnu efektivitu recyklácie odpadu a môžeme vidieť že čísla, ktoré vrátil simulátor v tomto experimente sa k sebe nepriblížili, naopak sa od seba viacej vzdialil. Z tohoto môžeme vyvodiť záver, že sa do budúcnosti oplatí zamerať na maximálnu mieru recyklácie odpadu.

5.1.4 Experiment 4

V tomto experimente sme sa zamerali na to, aký veľký rozdiel spraví 3,6 percentný ročný nárast a úbytok v produkcii plastov. Experimentovali sme s 3 prípadmi. Ako bude situácia vyzeráť ak bude produkcia každoročne narastať, klesať a stagnovať. Ako testovacie obdobie sme si zvolili 50 rokov a zvyšné parametre sme nastavili podľa experimentu 1 - sekcia 5.1.1. Menili sme len parameter -i { -3.6, 1.0, 3.6 }.

| | | |
|--------------------------|-------------------|-------|
| Total produced | 48479 | 100% |
| Reused | 18167 | 37% |
| Waste | 24014 | 50% |
| Decomposed | 4577 | |
| Incinerated | 6297 | 13% |
| Recycled | 12153 | (25%) |
| Reused | 3640 | |
| Incinerated | 2417 | |
| Wasted | 6095 | |
| Total world waste | 24436 milion tons | |

Tabulka 7: Výsledok experimentu s rastúcou produkciou

| | | |
|--------------------------|------------------|-------|
| Total produced | 8378 | 100% |
| Reused | 3139 | 37% |
| Waste | 4150 | 50% |
| Decomposed | 791 | |
| Incinerated | 1088 | 13% |
| Recycled | 2100 | (25%) |
| Reused | 629 | |
| Incinerated | 417 | |
| Wasted | 1053 | |
| Total world waste | 8358 milion tons | |

Tabulka 8: Výsledok experimentu s klesajúcou produkciou

| | | |
|--------------------------|-------------------|-------|
| Total produced | 17951 | 100% |
| Reused | 6726 | 37% |
| Waste | 8892 | 50% |
| Decomposed | 1695 | |
| Incinerated | 2332 | 13% |
| Recycled | 4500 | (25%) |
| Reused | 1348 | |
| Incinerated | 894 | |
| Wasted | 2257 | |
| Total world waste | 12196 milion tons | |

Tabulka 9: Výsledok experimentu so stagnujúcou produkciou

Ako môžeme vidieť, v experimente kde sme ponechali nárast produkcie 3.6% - tabuľka 7 je celkový odpad 3krát väčší ako v experimente kde sme znižovali produkciu - tabuľka 8 a 2krát väčší ako v experimente so stagnujúcou produkciou - tabuľka 9. Zisťujeme, že ak by sme udržali produkciu na leveli akom je momentálne ušetrili by sme 12000 miliónov ton plastového odpadu.

6 Zhrnutie simulačných experimentov a záver

Z výsledkov experimentu 1 - sekcia 5.1.1 vyplýva, že náš model je validný a vracia výsledky odpovedajúce realite. Z experimentu 2 - sekcia 5.1.2 a experimentu 3 - sekcia 5.1.3 vyplýva, že na vyriešenie problému s plastovým odpadom bude dôležité maximalizovať mieru recyklácie a taktiež z experimentu 4 - sekcia 5.1.4 vyplýva, že bude nutné zastaviť ročné zvyšovanie produkcie plastov.

V rámci projektu vznikol nástroj, ktorý realisticky modeluje kritickú situáciu s prebytkom plastového odpadu na našej planéte. Tento nástroj bol implementovaný v jazyku C++ s použitím knižnice SIMLIB [10]. Systém je možné spustiť s rôznymi argumentami a tým pádom vykonávať rôzne experimenty, ktorých výsledky sú vracané vo formáte prehľadných tabuliek.

Literatúra

- [1] [online], [online 2019-12-09]. Dostupné z: <https://utahrecycles.org/get-the-facts/the-facts-plastic/>
- [2] Plastic Waste. [online], 11 2013, [online 2019-12-09]. Dostupné z: <https://epthinktank.eu/2013/11/07/plastic-waste/>
- [3] The lifecycle of plastics. [online], 6 2018, [online 2019-12-09]. Dostupné z: <https://www.wwf.org.au/news/blogs/the-lifecycle-of-plastics#gs.lf6len>
- [4] Chow, L.: 10 Most Common Types of Beach Litter Are All Plastic. [online], 7 2018, [online 2019-12-09]. Dostupné z: <https://www.ecowatch.com/beach-litter-plastics-ocean-conservancy-2581760475.html>
- [5] CREIGHTON, J.: Infographic: Here's How Long Your Trash Will Be Around. [online], 2 2014, [online 2019-12-09]. Dostupné z: <https://futurism.com/plastic-decomposition>
- [6] Feldman, S.: GNU Make. [online], 5 2016, [online 2019-12-08]. Dostupné z: <https://www.gnu.org/software/make/>
- [7] Geyer, R.; Jambeck, J. R.; Law, K. L.: Production, use, and fate of all plastics ever made. [online], 7 2017, [online 2019-12-09]. Dostupné z: <https://advances.sciencemag.org/content/3/7/e1700782>
- [8] PARKER, L.: A whopping 91[online 2019-12-09]. Dostupné z: <https://www.nationalgeographic.com/magazine/2018/06/plastic-planet-waste-pollution-trash-crisis/>
- [9] Peringer, P.; Hrubý, M.: Modelování a simulace. [online], 10 2019, [online 2019-12-08]. Dostupné z: <https://www.fit.vutbr.cz/study/courses/IMS/public/prednasky/IMS.pdf>
- [10] Peringer, P.; Leska, D.; Martinek, D.: SIMLIB/C++ (SIMulation LIBrary for C++). [online], 10 2018, [online 2019-12-08]. Dostupné z: <http://www.fit.vutbr.cz/~peringer/SIMLIB>
- [11] Ritchie, H.; Roser, M.: Plastic Pollution. [online], 9 2018, [online 2019-12-09]. Dostupné z: <https://ourworldindata.org/plastic-pollution>
- [12] Senet, S.: Plastic production on the rise worldwide but slowing in Europe. [online], 6 2019, [online 2019-12-09]. Dostupné z: <https://www.euractiv.com/section/energy-environment/news/while-global-plastic-production-is-increasing-worldwide-it-is-slowin-down-in-europe/>
- [13] Smith, T.: WHY IS SINGLE-USE PLASTIC CAUSING SUCH A PROBLEM TO THE MARINE ENVIRONMENT TODAY & FOR THE FUTURE? [online], [online 2019-12-09]. Dostupné z: <https://www.pelagicdivetravel.com/single-use-plastic-and-the-marine-environment>
- [14] Whiting, K.: This is how long everyday plastic items last in the ocean. [online], 11 2018, [online 2019-12-09]. Dostupné z: <https://www.weforum.org/agenda/2018/11/chart-of-the-day-this-is-how-long-everyday-plastic-items-last-in-the-ocean/>
- [15] Wright, M.; Kirk, A.; Molloy, M.; aj.: The stark truth about how long your plastic footprint will last on the planet. [online], 1 2018, [online 2019-12-09]. Dostupné z: <https://www.telegraph.co.uk/news/2018/01/10/stark-truth-long-plastic-footprint-will-last-planet/>