

Le sostanze psicoattive

a cura di

Dott. Giancarlo Zecchinato
Psichiatra e Psicoterapeuta

Direttore UOC Interdistrettuale Dipendenze - ULSS 17 ESTE-MONSELICE

Eroina

Come l'oppio e la morfina anche l'eroina deriva dal papavero. Si presenta come una **polvere bianca o marrone**, spesso granulosa. L'eroina è stata creata nei primi del '900 come "cura" per la **dipendenza da morfina** e a quei tempi fu pubblicizzata (assieme all'aspirina) per raffreddore e tosse.

Cos'è, perché attrae

L'assunzione di eroina avviene per lo più per via **inalatoria** o per via **endovenosa**, provocando una sensazione di benessere diffuso, la scomparsa di paure o angosce e annullamento del dolore fisico. Chi la utilizza ricerca il flash, un momento di benessere acuto e improvviso. L'assunzione, anche di poche dosi, può generare **dipendenza** in modo molto rapido, sia dal punto di vista **fisico** che **psicologico**. Con l'uso prolungato della sostanza scompaiono gli effetti piacevoli e la dose serve solo per combattere i sintomi (molto dolorosi) dell'astinenza. L'eroina, infatti, come tutti i derivati dell'oppio provoca una grande tolleranza e assuefazione, più se ne usa più ne serve per ottenere gli effetti della dose iniziale.

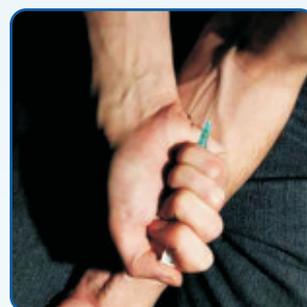
Irischi

La **salute** dell'eroinomane **peggiora**, si abbassano le difese immunitarie, si cariano i denti e l'uso per via endovenosa provoca spesso flebiti e ascessi. L'uso promiscuo di filtri o siringhe può trasmettere l'infezione da Hiv, epatiti B e C.

La vita ruota in breve tempo attorno alla **dose giornaliera**. I legami affettivi, familiari, amicali, lavorativi, quando vengono faticosamente mantenuti, risultano comunque compromessi dall'uso della sostanza; l'eroinomane è costretto a procurarsi continuamente denaro per acquistare la dose (o le dosi) giornaliera, arrivando spesso a spacciare, a rubare o prostituirsi.

I segnali

Una persona che ha assunto un oppioide, quale eroina e morfina, avrà **pupille contratte della dimensione** di una capocchia di spillo. Avrà **prurito** con grattamento frequente. Può avere **pallore e sudorazione** abbondante con grande sete. Se l'oppioide è stato sniffato, le narici possono essere escoriate e rosse; se iniettato ci saranno segni di iniezione sulle braccia o dietro le ginocchia o a livello delle caviglie.



Intossicazione acuta

Si manifesta con **miosi**, depressione dello stato di coscienza fino al coma, eloquio disartrico, deficit attenzione e memoria.

Overdose

È la causa più diretta di morte per l'uso di eroina, si manifesta associando **eroina** ad **alcol** o **psicofarmaci**, ma anche per concentrazioni di eroina diverse dalla quella utilizzata normalmente. I sintomi dell'overdose sono:

- ▶ incoscienza o coma
- ▶ depressione respiratoria
- ▶ pupille "a spillo"
- ▶ iporiflessia fino alla scomparsa dei riflessi
- ▶ ipotensione fino allo shock.

In caso di overdose è necessario:

- ▶ stare vicino al paziente, evitando che si addormenti
- ▶ porlo in posizione di sicurezza (decubito laterale con il capo iperesteso) per mantenere la pervietà delle vie aeree.
- ▶ somministrare una dose di farmaco antagonista (Narcan 0,4-0,8 mg ev, eventualmente anche im o sottocute)
- ▶ monitorare il paziente nelle ore successive.

La **sindrome astinenziale** da oppiacei può ricordare il quadro di una malattia febbrile ed è costituito da:

- ▶ piloerezione
- ▶ lacrimazione
- ▶ midriasi
- ▶ sbadigli
- ▶ sudorazione
- ▶ rinorrea e congestione delle mucose nasali
- ▶ mialgie
- ▶ vomito
- ▶ crampi addominali e diarrea.

La **crisi astinenziale**, per quanto possa presentarsi in modo drammatico, non rappresenta di norma un pericolo per la vita del soggetto. Inizia a manifestarsi dopo 6-8 ore dall'ultima somministrazione di eroina ma raggiunge il suo picco nell'arco di 2-3 giorni. L'intera sindrome si conclude spontaneamente in 7-10 giorni.

Trattamenti Sostitutivi

Metadone: è una **sostanza oppioide**, questo vuol dire che, pur non essendo ricavata dall'oppio, come la morfina, ma essendo prodotto chimicamente, agisce sul nostro organismo sugli stessi bersagli su cui agiscono gli oppioidi. Il metadone si **assume per via orale**, questo fa sì che l'assorbimento sia molto più lento rispetto a quanto avviene con l'eroina inalata o assunta per via endovenosa.

La conseguenza è che il metadone non dà quella **sensazione di euforia** immediata che è provocata dall'eroina.

Inoltre le trasformazioni che il metadone subisce nel nostro organismo e la sua eliminazione



Attraverso il rene e le vie biliari sono molto lente (in media i livelli nel sangue si dimezzano dopo 8-25 ore con notevoli variazioni tra un paziente e l'altro).

Questa sostanza inoltre, somministrata tutti i giorni a una certa dose, tende ad accumularsi fino a raggiungere nel sangue, in circa una settimana, un livello quasi costante.

A questo livello, detto in inglese "**steady state**", la quantità introdotta è circa uguale a quella eliminata giornalmente.

Buprenorfina: è un **agonista parziale** dei recettori degli oppioidi e deriva dalla **tebaina** (un alcaloide dell'oppio). Si somministra per via sublinguale, se ingerita si dimezza l'assorbimento. Viene secreta con feci ed urine. Ha un'azione analgesica 7-10 volte maggiore della morfina per via orale, l'effetto disforico è minore rispetto a quello creato dall'eroina. Ha un forte legame recettoriale impedendo il legame dell'eroina ai siti recettoriali.

Cocaina

L'uso della cocaina risale al 2000 A.C., è nel XIX secolo che la cocaina raggiunge proporzioni di utilizzo vastissime. Nel 1914 è posta fuori legge.

Il costo della cocaina è diminuito diventando più accessibile.

Cos'è e perché attrae

La cocaina è una sostanza psicoattiva **eccitante** estratta dalla pianta della coca.

L'uso della cocaina all'inizio dà **sicurezza, efficienza, vitalità intellettuale**, esalta la **resistenza fisica**. È spesso utilizzata allo scopo di **aumentare l'intimità interpersonale**.

La cocaina può essere consumata in vari modi: **sniffata** (tirata), **fumata, iniettata**. Gli effetti iniziano a manifestarsi entro 3-5 minuti quando la cocaina viene sniffata, entro 30-45 secondi se iniettata e in tempi ancora più brevi se fumata. Tali effetti durano poco più di un'ora.

Rischi

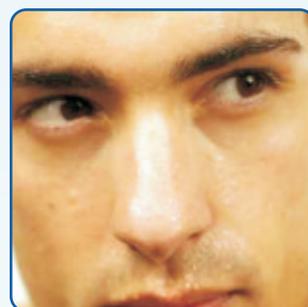
Maggiori se la cocaina è iniettata in vena o fumata perché arriva più velocemente al cervello: tremori, ipertensione, tachicardia, innalzamento della temperatura, difficoltà a mangiare e dormire, agitazione psicomotoria.

Deficit di critica e impulsività: pericoloso durante la guida o in situazioni in cui l'aggressività va tenuta sotto controllo.

Quando termina l'effetto c'è il cosiddetto **down**. Il consumatore cronico è spesso **ansioso, irritabile, sospettoso e suscettibile**. Nei casi estremi può arrivare alla paranoia, al delirio, alle allucinazioni.

In poco tempo la cocaina porta **all'abuso**: si sente sempre più forte il bisogno di prenderne ancora, fino al punto in cui, se dosi e frequenza aumentano, non si riesce più a farne a meno.

Intossicazione: midriasi, irrequietezza, contratture muscolari, agitazione psicomotoria.



Urgenze nell'abuso di cocaina

L'overdose: può manifestarsi con **tachicardia, aumento della pressione, aggressività, ipertermia**; può portare alla morte per arresto cardiaco, convulsioni o paralisi respiratoria.

Terapia: monitorare segni vitali, sedare il paziente; in caso di dolore cardiaco, eseguire ECG per escludere Infarto Miocardico Acuto.

Segnali

Una persona che ha assunto cocaina o amfetamine solitamente avrà gli **occhi vitrei** e le **pupille molto dilatate**.

Potrà cercare di nascondersi indossando costantemente occhiali da sole o altri occhiali scuri. Si noteranno attività e comportamenti anomali: irritabilità, nervosismo o aggressività. Gli stimolanti come la cocaina accelerano le funzioni del corpo per cui la persona non riuscirà a stare seduta tranquillamente, a rimanere ferma o a controllarsi, e potrà trascorrere lunghi periodi senza dormire. Potrà avere insonnia per poi dormire lungamente. La persona avrà la bocca secca e berrà insolite quantità di acqua per placare la sete. Aspirerà continuamente con il naso pur non avendo il raffreddore.



Amfetamine

Sono **sostanze stimolanti** (usati durante la guerra, dagli studenti negli anni '60, in alcuni farmaci contro l'obesità).

Vengono spacciate sotto forma di **pasticche**, raramente in polvere.

Cosa si ricerca usandole

L'assunzione è per via orale, come polvere si può sniffare o iniettare.

Vengono anche usate come sostanze da taglio unite a MDMA (extasi = metilenediossimetamfetamine) o lsd.

L'uso delle amfetamine dà la percezione di poter **abolire i propri limiti fisici di fame e sonno**, i segnali di stanchezza; la sostanza aumenta la facilità di parola, la sensazione di potenza, la resistenza fisica.

Danni

Rebound: aumenta la stanchezza, l'irritazione e la depressione. Questo porta l'assuntore a ricercare una maggiore quantità di sostanza per stare bene.

Uso prolungato: provoca **diminuzione di peso**, ed è spesso causa di psicosi. Questi effetti possono comparire anche dopo una sola assunzione. Possibili **effetti tossici** anche letali (soprattutto se associata all'MDMA) quali aritmie cardiache, ipertermia (aumento delle temperature), disidratazione e collasso cardiovascolare.

Segnali: insonnia, inversione ritmo sonno-veglia. Desiderio di mangiare cioccolato. Aggressività eccessiva e fuori luogo, scarsa attenzione, depressione.



Exstasy

L'**exstasy** è un **composto sintetico**, generalmente spacciato in pasticche colorate o capsule, molto più raramente in polvere.

La sostanza principale in essa contenuta, è: l'**MDMA** (exstasy, X, E, XTC, Adam, Ice; Speed, Eve, the drug).

In realtà calarsi una pasticca è un salto nel buio, non si sa quello che si prende.

L'MDMA (la sostanza principale della pasticca) veniva utilizzata negli anni '60, in situazioni terapeutiche protette, come coadiuvante nella psicoterapia.

Perché attrae

Per sopportare lo stress della notte e **favorire la disinibizione**.

I composti a base di metilossianfetamine agiscono dopo 20/40 minuti raggiungendo il loro picco dopo 60/90 minuti. Con l'assunzione sembrano sparire le barriere e le inibizioni.

La fase successiva di down si presenta, al contrario, con astenia, depressione e apatia, per qualcuno considerata altresì una ulteriore forma di piacere.

Vengono anche usate come sostanze da taglio unite a MDMA (exstasi = metilenediossimetamfetamine) o LSD.

Danni diretti

I danni sono legati ai diversi contenuti delle pasticche.

L'**MDMA** provoca **ipertensione arteriosa**, **aumento della temperatura** corporea e può causare la morte in soggetti con scompensi cardiaci, renali o epatici.

Alterazioni dei circuiti serotoninergici nel Sistema Nervoso Centrale.

Dosaggi multipli: si possono presentare tachicardie, capogiri, irrequietezza, svenimenti, crampi; a lungo andare possono comparire sintomi semi-permanenti come ansia, depressione, attacchi di panico, aggressività, difficoltà di concentrazione, paranoia, allucinazioni.

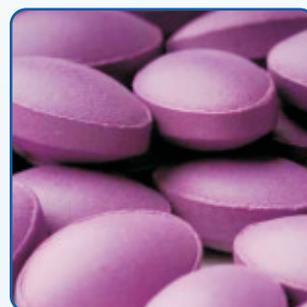
L'associazione con alcool e altre sostanze e il conseguente e improvviso down è spesso causa di incidenti stradali durante il ritorno a casa.

Aumenta la probabilità di rapporti sessuali a rischio.

Segnali

Insonnia, inversione ritmo sonno-veglia. Desiderio di mangiare cioccolato.

Aggressività eccessiva e fuori luogo, sbadato, depresso.



Allucinogeni

Sostanze di diversa composizione chimica, che hanno in comune effetti simili: LSD, mescalina, psilocibina, peyote, ketamina.

Alcune di queste sostanze sono molto antiche (uso rituale in popolazioni indigene).

Diffuse negli anni '60/70 all'interno dei movimenti giovanili collegati alla cultura psichedelica (ricerca di esperienze di sé e di rapporti interpersonali più consapevoli e autentici), negli anni '90 queste sostanze sono ritornate in forma massiccia sul mercato, associate a un uso più consumistico della sostanza.

L'**LSD** viene prodotto per lo più sotto forma di **francobolli**, zollette di zucchero o pillole; e varia molto negli effetti a seconda dei tagli (sostanze che si aggiungono alla principale) con ecstasy, stricnina, amfetamine.

Il **peyote** è un cactus contenente diversi principi attivi ed è utilizzato soprattutto in Centro America, viene spacciato sotto forma di bottoni freschi o secchi.

La **Ketamina** è una **droga-dance** (droghe associate al week-end e alle lunghe notti in discoteca) spesso spacciata come ecstasy in associazione con efedrina e caffeina, ma produce la percezione di dissociazione dal proprio corpo e percezioni extrasensoriali, in particolare legate alla dimensione della morte.

Perché attraggono

Le sostanze allucinogene producono effetti molto diversi e molto soggettivi.

Viaggi (trip) psichedelici: la percezione di sé e dell'ambiente circostante viene alterata, è quindi possibile non distinguere la realtà dall'immaginario e perdere i confini spazio temporali, confondendo il proprio sé con quanto ci circonda. I viaggi possono essere piacevoli oppure "**bad trip**".

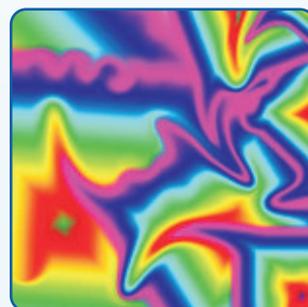
La durata dell'effetto dura dalle quattro alle dodici ore (per la ketamina una quindicina di minuti). Anche a distanza di mesi, si possono riproporre flashback.

Non generano dipendenza fisica, ma, come altre sostanze, possono ingenerare fenomeni di **dipendenza psicologica**. L'effetto di una sola dose può comportare, inoltre, sensazioni molto traumatiche, e dolorose, per la psiche e l'integrità dell'io.

Danni

Possono verificarsi attacchi di panico, psicosi durature o permanenti, soprattutto in soggetti giovani e psicologicamente immaturi.

I rischi legati all'assunzione aumentano se la persona non è "accompagnata" nel suo trip da qualcuno che possa proteggerla, da eventuali danni fisici, che nella perdita di realtà potrebbero essere commessi a sé stessi o agli altri, e da sensazioni negative che l'acido può provocare.



Segnali

Occhi vitrei e sguardo fatuo e assente. La conversazione tenderà verso argomenti esoterici e strani come un "**viaggio mentale**". Allucinazioni e ansia senza motivo.

Popper

Originariamente nitrito di amile o di butile. Si presenta sotto forma di **liquido**, contenuto in **fiale** o **bottigliette**.

L'assunzione avviene, quasi sempre, per inalazione. Si diffonde anche in Italia, negli anni '90, parallelamente al consumo di altre droghe sintetiche. L'effetto sale dopo pochi secondi dall'inalazione e non dura più di 30/40 secondi.

Perché attrae

Il **Popper** aumenta il battito cardiaco molto velocemente e chi lo assume si sente il "**cuore in gola**". L'uso del popper è collegato, in particolare, al mito della sua capacità di **potenziare il desiderio** e le **prestazioni sessuali**. L'assunzione produce, infatti, vasodilatazione, rilassamento della muscolatura e un senso di euforia.

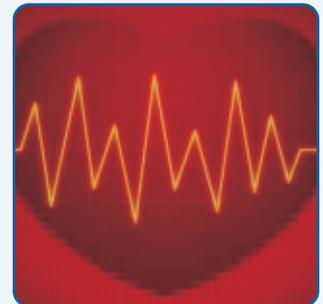


Rischi

Il **popper** può provocare tachicardia, attacchi di nausea, vomito, alterazioni della vista e, in persone predisposte, disturbi cardiaci molto gravi. Se viene assunto insieme ad ecstasy, anfetamine, cocaina, il rischio di attacchi cardiaci aumenta notevolmente, anche nei soggetti in perfetta forma fisica.

Il liquido irrita la pelle e le mucose producendo forti infiammazioni. Espone a maggior frequenza di rapporti sessuali a rischio.

Il rischio di dipendenza psicologica dal popper è molto forte.



Hashish e Marijuana

Derivati della **Cannabis Sativa**. Il principio, attivo sul cervello, è il THC. I cannabinoidi vengono principalmente fumati (spinello), ma si possono anche ingerire sotto forma di infuso (thè).

Perché si ricerca

Con il fumo si cerca l'aumento delle **percezioni interne e esterne**, e una maggiore socializzazione con gli altri.

La cannabis produce l'intensificazione della percezione che si vive: maggiore solidarietà ed empatia se si sta bene nel gruppo, o paranoia se il gruppo non è gradito (variazioni su base individuale o di contesto).

Danni

I danni **fisici** sono a carico del sistema respiratorio: il fumo viene trattenuto più a lungo ed è più caldo.

A dosi elevate, disturbi **fisici** o **psicologici**: manie di persecuzione o paranoia associata a tachicardie, mal di testa. Nei soggetti con equilibrio psichico precario i cannabinoidi possono



portare in evidenza disturbi di personalità o crisi psicotiche latenti.
L'assunzione prolungata di cannabinoidi può dare dipendenza psicologica.

Segnali

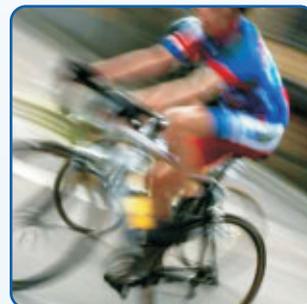
Occhi irritati e rossi. Spesso labbra e bocca secche.
Può apparire stordito ed inespressivo, può ridere senza motivo.

Anabolizzanti e altre sostanze (doping)

Il "**doping**" è l'impiego di sostanze per migliorare la prestazione fisica e atletica anche (ma non solo) attraverso l'aumento della massa muscolare.

Nel doping vengono utilizzate sostanze stupefacenti, per l'**effetto stimolante** (come cocaina, ecstasy, anfetamine) o analgesico (come la morfina), oppure farmaci a base di ormoni, farmaci diuretici che utilizzati in modo improprio provocano gravi danni all'organismo.

Benché il doping sia illegale, e contro l'etica sportiva, l'uso di sostanze per migliorare le prestazioni è molto diffuso, anche tra persone che praticano attività fisiche nel tempo libero.



Perché si ricercano

Gli anabolizzanti (steroidi anabolizzanti androgeni), come il testosterone, aumentano la massa e la potenza muscolare.

I diuretici aiutano l'eliminazione dei fluidi favorendo la riduzione repentina del peso corporeo. Vengono utilizzati anche per ridurre la presenza di altri farmaci nelle urine ed aggirare, in questo modo, i controlli anti-doping.

Gli **ormoni peptidici** servono a stimolare la produzione di steroidi nel corpo e producono un effetto euforizzante.



Danni

Gli **anabolizzanti** (steroidi anabolizzanti androgeni), possono comportare danni al fegato, all'epidermide, all'apparato cardiovascolare e all'apparato endocrino.

L'uso prolungato favorisce l'insorgenza di **tumori** e di **disturbi psichiatrici**.

Negli uomini gli steroidi possono provocare una diminuzione dei testicoli e la riduzione della produzione di sperma; mentre nelle donne può verificarsi una mascolinizzazione: riduzione del seno e perdita delle mestruazioni.

L'uso di diuretici per raggiungere una riduzione repentina di peso corporeo può comportare gravi danni e squilibri all'organismo.

Gli ormoni peptidici possono comportare gravi **effetti collaterali**: allergie, diabete, acromegalia (grave malattia che negli adulti si manifesta con la crescita delle ossa e negli adolescenti con il gigantismo).

