

CESDANEWS

Anno XIX 3 Marzo 2022

ALCOL E PANDEMIA: RIFLESSIONI A PIU' DI DUE ANNI DI DISTANZA

A più di due anni di distanza dall'inizio della pandemia si possono cominciare a fare delle riflessioni sul consumo di alcol in questo periodo critico, basandosi su diversi studi internazionali. **Con la chiusura dei locali e la diminuzione delle occasioni di incontro come è cambiato il consumo di questi "beni di conforto" nei mesi di pandemia?** Durante l'emergenza sanitaria l'uso di alcol è diventato una sostanza da limitare e contenere, addirittura proibita in alcuni paesi tra cui la Groenlandia, India e Sudafrica, con motivazioni associate al fatto che avrebbero potuto intasare i servizi già sotto pressione. La comunità scientifica non aveva precedenti studi su cui basarsi, ma già dal 2020 è emerso che **i comportamenti hanno seguito traiettorie diverse a seconda delle fasi dell'epidemia:** all'inizio si è assistito ad un aumento degli acquisti guidati dall'effetto paura/esaurimento scorte, ma con il passare dei mesi tutto questo si è ridimensionato e "normalizzato". **La maggior parte degli studi internazionali ha comunque mostrato alcune evidenze** (pur tra le difficoltà di comparazione nei diversi paesi):

- a fronte di una certa percentuale di persone che ha aumentato il consumo, c'è una parte predominante che non ha cambiato abitudini o ha consumato di meno;

- i giovani sono la fascia di popolazione che ha diminuito maggiormente il consumo di alcol;

- tra le categorie più a rischio ci sono le persone con consumi già elevati, le donne delle fasce di età intermedie, i genitori con figli in età scolare e persone con livelli più alti di depressione, ansia e stress.

Anche riguardo **le quantità e i canali di vendita degli alcolici** si è assistito ad alcuni cambiamenti significativi in questi mesi. Nei primi tre mesi dell'epidemia la grande distribuzione ha aumentato la vendita di vino, birra e aperitivi alcolici del 11%, 12,8% e 14,4% rispettivamente, inoltre una tendenza a livello internazionale rilevata è stata quella riguardante il consumo di birra a bassa gradazione, che negli Stati Uniti è aumentato del 40%.

Rispetto ai canali di vendita, l'Italia prima del lockdown era all'ultimo posto degli **acquisti online a livello internazionale di vino, mentre oggi questa modalità di acquisto è aumentata del 4%**, quantità che se paragonata ad altri paesi resta comunque limitata, ma che registra una continua crescita. Tra le persone che hanno comprato con questa modalità durante la pandemia circa 1/4 ha deciso che continuerà a farlo; si tratta per lo più di consumatori che acquistano vino con prezzi mediamente alti e che hanno modalità di consumo limitate sia nella quantità che nella frequenza. Sicuramente una spinta significativa all'acquisto online, oltre che dalla pandemia, è stata data in parte anche dai giovani, soprattutto i *millennials* e la *generazione Z*, che hanno una maggiore attitudine all'uso del web e che in futuro rappresenterà sicuramente una modalità in crescita (oggi resta ancora minoritaria). All'interno di questo quadro va tenuto conto che **nel post pandemia alcuni effetti collegati ai comportamenti depressivi e ansiosi ricominceranno a manifestarsi in modo evidente tra alcune fasce della popolazione, in particolare tra i giovani, che avranno ricadute importanti sui consumi di alcolici.** Questi consumi sono comunque un effetto anche di altre dinamiche, legate in particolare al bisogno di socializzazione e incontro, che le agenzie sociali ed educative dovrebbero cercare di riorientato in modo positivo.

SOMMARIO

- ✓ **ALCOL E PANDEMIA: RIFLESSIONI A PIU' DI DUE ANNI DI DISTANZA**
- ✓ **ANALISI DELLE SOSTANZE NELLE ACQUE REFLUE IN 75 CITTA' EUROPEE**
- ✓ **EFFETTO GAME TRANSFER PHENOMENA**
- ✓ **ADOLESCENTI, ALCOL, DROGHE E DIPENDENZE - DATI DELL'INDAGINE CONOSCITIVA SULLE DIPENDENZE PATOLOGICHE DIFFUSE TRA I GIOVANI - 2021**
- ✓ **FARMACI: LE NUOVE DROGHE DEI GIOVANI**

APPUNTAMENTI

WEBINAR 8 APRILE 2022
ORGANIZZAZIONE DEI SERVIZI SANITARI E MODELLI DI INTERVENTO IN ADOLESCENZA. La sfida del cambiamento.
Per info: www.cesda.net

EVENTO DI FORMAZIONE IN PRESENZA 30 APRILE 2022
CIPensi mai a...
PATOLOGIE DA DIPENDENZA IN ETA' EVOLUTIVA
i-Generation e società additiva
IL RUOLO DEL PEDIATRA E IL VALORE DELLA RETE MULTIDISCIPLINARE SUL TERRITORIO DELLA REGIONE LAZIO
Per info: www.cesda.net



ANALISI DELLE SOSTANZE NELLE ACQUE REFLUE IN 75 CITTÀ EUROPEE

L'Agenzia europea per la droga (EMCDDA) ha diffuso i risultati dell'indagine annuale basata sulle analisi delle tracce di varie sostanze psicoattive nelle acque reflue in 75 città europee. A questo tipo di indagine, avviata nel 2011, ha partecipato il più alto numero di città finora registrato (nonostante lo studio si sia svolto in un periodo contrassegnato da varie limitazioni imposte dalla situazione pandemica), per un totale di 45 mil., consentendo così di ampliare le conoscenze disponibili sui livelli di consumo di cocaina, anfetamine, metanfetamine, MDMA/ecstasy e cannabis.

Fra i principali risultati riscontrati, nel 2021 si rileva un aumento complessivo della presenza di quattro delle cinque sostanze analizzate, con la sola eccezione di MDMA. Va notato che in questa ultima indagine le sostanze sono state rintracciate in modo più diffuso, rispetto alle indagini precedenti, con le cinque sostanze trovate in quasi tutte le città partecipanti. Rispetto alle singole sostanze, si può osservare che i residui di cocaina nelle acque reflue rimangono alti soprattutto nelle città dell'ovest e del sud (specie in Belgio, Olanda e Spagna), ma tracce sono state trovate nella maggior parte di città dell'Europa dell'Est, in alcune delle quali sono stati riscontrati degli aumenti. Le metanfetamine, tradizionalmente concentrate nella Repubblica Ceca e in Slovacchia, sono ora presenti in Belgio, Cipro, Germania orientale, Spagna, Turchia e molte altre nazioni europee. Su 58 città che hanno partecipato all'indagine sia nel 2020 che nel 2021, in quasi la metà si registra un incremento. Per le anfetamine, il loro livello cambia in modo significativo a seconda della città esaminata. Le concentrazioni maggiori si riscontrano in città localizzate in Belgio, Svezia, Olanda e Finlandia e quelle minori nelle città del sud Europa. Sulla cannabis, le concentrazioni maggiori si trovano in Croazia, Repubblica Ceca, Spagna, Olanda, Slovenia e Portogallo. Fra tutte le sostanze analizzate, la cannabis è quella che sembra avere meno risentito dai lockdown imposti da Covid-19. Infine, per quanto concerne l'MDMA, è l'unica delle sostanze analizzate per la quale si riscontra una diminuzione nella maggior parte di città analizzate, probabilmente come effetto della chiusura dei contesti del divertimento e delle restrizioni alla vita notturna ai quali l'MDMA è associato.

[LINK ALL'INDAGINE \(INGLESE\)](#)

EFFETTO GAME TRANSFER PHENOMENA

I videogiochi generano vissuti particolari: trasmettono conoscenze, emozioni e sensazioni senza che ce ne rendiamo conto.

Le ricerche condotte hanno messo in luce come i videogiochi possano influenzare la nostra realtà, trasmettendoci nuove chiavi di interpretazione per comprendere e affrontare ciò che ci accade. In particolare, secondo uno studio di *De Gortari e Griffiths* (2014), diversi aspetti che incontriamo nei videogiochi possono essere associati ad elementi del mondo reale, il che permette di evocare nei giocatori - in maniera del tutto automatica - pensieri, emozioni sensazioni e comportamenti specifici. Giocare ad un videogioco in cui il protagonista compie acrobatiche scalate genera in noi un apprendimento che si manifesta, per un tempo limitato, anche nel mondo reale. Normalmente, infatti, un muro è un oggetto che non possiede *affordance* di scalata, ovvero non presenta indizi che ci invitino ad usarlo in questo modo, ma se abbiamo fatto esperienza di scalarne molti, indipendentemente dal fatto che ciò sia accaduto nella realtà o solo in un gioco, la percezione della parete si modifica e nasce l'idea di poterla scalare.

Tali pensieri non sono frutto di dissociazioni patologiche, il fenomeno del Game Transfer Phenomena, infatti, non spinge i videogiocatori a lanciarsi in imprese pericolose, perché convinti dal videogioco di poterle conseguire, ma consiste esclusivamente in un'alterazione delle percezioni sensoriali, delle sensazioni, dei processi mentali automatici, dei comportamenti e delle azioni.

Il Game Transfer Phenomena si può declinare, soprattutto nei videogiocatori abituali, nel pensiero di poter risolvere problematiche della vita reale sfruttando elementi del videogioco.

Talvolta può presentarsi sotto forma di distorsioni percettive di oggetti fisici, di ambienti e suoni; oltre ad azioni, interpretazioni e comportamenti involontari basati su esperienze ricavate dai videogiochi.

Il Game Transfer Phenomena comporta anche: visualizzare immagini del gioco ad occhi chiusi, vivere sensazioni corporee di movimento presenti nel videogioco o percepire di possedere capacità del protagonista del gioco.

Per approfondimenti:

<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563215003568>

ADOLESCENTI, ALCOL, DROGHE E DIPENDENZE - DATI DELL'INDAGINE CONOSCITIVA SULLE DIPENDENZE PATOLOGICHE DIFFUSE TRA I GIOVANI - 2021

I dati emersi dall'Indagine conoscitiva sulle dipendenze patologiche diffuse tra i giovani (2021) non mostrano uno stravolgimento dei trend rispetto al pre-pandemia.

Nel 2020, il 18,2% dei ragazzi e il 18,8% delle ragazze di 11-17 anni hanno consumato almeno una bevanda alcolica nell'anno.

Negli ultimi anni si è registrata per i ragazzi una progressiva riduzione del consumo, mentre per le ragazze si è osservato - soprattutto a partire dal 2018 - un progressivo aumento, che ha allineato i livelli di consumo a quelli dei coetanei maschi.

Il consumo di bevande alcoliche è **prevalentemente occasionale** (17,6%) e spesso consumato lontano dai pasti (8,7%). Tra le bevande alcoliche maggiormente consumate in questa fascia d'età, si segnala, tra i maschi, principalmente la birra (14,3%) e gli aperitivi alcolici/amari/superalcolici (12,4%); tra le ragazze, gli aperitivi alcolici/amari/superalcolici (13,5%), seguiti dalla birra (12,2%).

In questa fascia d'età il 4,3% ha le **abitudini più rischiose** legate ad un **consumo giornaliero di bevande alcoliche** ed all'abitudine al **binge drinking** e/o al consumo fuori pasto settimanale.

Gli episodi di ubriacatura raggiungono tra i **16-17enni livelli quasi allineati a quelli medi della popolazione** (6,5% rispetto al 7,6% della media della popolazione di 11 anni e più), con livelli simili tra ragazzi e ragazze. La tendenza generale sembra essere quella di un uso socializzante.

FARMACI: LE NUOVE DROGHE DEI GIOVANI

Ansiolitici, antinfiammatori, mixati con alcol e cannabis: **il consumo inizia spesso a 13-14 anni e i ragazzi sono convinti di poterli gestire..**

E' quanto emerge da un'intervista pubblicata su Repubblica a Claudio Leonardi presidente della Società italiana patologie da dipendenza.

Farmaci usati come droghe: psicofarmaci, ansiolitici, sonniferi, antidepressivi, stabilizzanti dell'umore, i farmaci oppioidi, utilizzati nella gestione del dolore che non solo lo alleviano, ma rimuovono la componente emotiva e per questo spesso usati come stupefacenti.

Secondo il rapporto dell' Osservatorio europeo delle droghe e delle tossicodipendenze del 2019, **dal 2005 alla fine del 2018, sono oltre 730 le nuove sostanze psicoattive che compaiono e scompaiono dal mercato prima di essere inserite nella tabella delle sostanze stupefacenti.**

Sostanze psicoattive, oppiacei, i cannabinoidi sintetici, gli stimolanti come le amfetamine, e le benzodiazepine.

Sempre dall'Osservatorio europeo delle droghe e delle tossicodipendenze del 2019 emerge che, tra le persone che iniziano per la prima volta il trattamento della tossicodipendenza per un problema legato agli oppiacei, **una su cinque segnala un oppiaceo sintetico.**

Per lo sbalzo i ragazzi vogliono spendere poco, per questo cercano sempre sostanze nuove. Preferiscono i farmaci alle droghe perché hanno l'illusione di poterne gestire l'uso e l'effetto. **Iniziano ad usarle a 13 anni e a 16 sono già dei chimici.** Fanno i mix con alcol e cannabis.

I giovani trovano informazioni sulla rete su quali farmaci assumere e come mescolarli per ottenere lo sbalzo. L'uso prolungato di questi medicinali può provocare danni importanti: tremori, eccitazione, tristezza, delirio, allucinazioni difficoltà a pensare e ad esprimere le proprie emozioni.

Il dr. Leonardi raccomanda ai genitori di intervenire tempestivamente perché più tempestivo è l'intervento e più è possibile tornare indietro dai danni provocati all'abuso. *“Occorre fare attenzione ad alcuni segnali: gli improvvisi cali di rendimento scolastico, la richiesta di denaro, sbalzi di umore, perdite di interesse per qualcosa a cui tenevano molto.”*

L'importante è che le famiglie siano consapevoli del problema e chiedano aiuto, altrimenti il rischio è che quegli sbalzi da ragazzino segnino per sempre i nostri giovani.



La Biblioteca

Orari di apertura:

Lunedì e Venerdì ore 10.00-13.00,

Mercoledì ore 14.00 - 16.00

Eventuali consulenze fuori orario su appuntamento. Tel. 055/6933315

Per informazioni:

biblioteca.cesda@uslcentro.toscana.it



Il Cesda ha sede presso la palazzina 27

Via di San Salvi 12 - 50135 Firenze Tel. 055/6933315

e.mail: centrostudi.cesda@uslcentro.toscana.it