

フラット

Next Clinical Discussion Space For the Future

ぶらっと

2013.7.14 - 15 @ 浅草

ちょっと題名を変えてみました…

不定愁訴から「みる」を考える

～日々の臨床感、臨床推論より～

山王リハビリ・クリニック
笠原 可奈子

〈不定愁訴とは〉

「明白な器質的疾患が見られないのに、さまざまな自覚症状を訴えるもの。」（広辞苑）

「漠然とした不快感を伴う自覚症状を訴えるが、体の異常との関連がはっきりしないもの。」（広辞林）

- ・ 全身の倦怠感、易疲労性
 - ・ 疼痛(変化しやすい)
 - ・ 肩こり、頸部痛
 - ・ 頭痛、眩暈
 - ・ 不眠
 - ・ 便秘、膀胱炎
 - ・ 眼精疲労
- など



- ・ 明確な診断が付かない
- ・ あっても治療方針がないことが多い

「どこに行ったらよいか解らない」
「頼れる人がいない」
→ドクターショッピング、医療難民

<こんな経験ありますか？>

いやー。なんか
難しいんだよね。
あの患者さん。

いつも訴えが変わるし。
ちょっとメンタル的な
問題もある気がするんだよね。

でも、どうにかしなきゃいけない。
そして、心の問題ですか？

評価能力が低いせい？ プライマリーの選択が違う？
治療手技が未熟だから？



更なる知識、技術スキルがあれば対応できる？

でも、今日の前にあるものをどうするか…。

機能(ミクロ)より

もう少し大きなイメージ(在る)で捉えて「みる」。



<その前に…>

器質的な問題がないと考えられてしまう不定愁訴だからこそ

生命の問題を考える



出来る、行ふべき範疇の見定め

- ・何か重篤な症状が潜んでいないか。
- ・その信号を拾い落としていないか。
- ・客観的な評価、検査をおこなっていること。
- ・ストーリー（問診）でつじつまが合わないことがないか。
- ・違和感はないか。

- ・相手を、自分を守る行為。

《Clinical View Point》

- 男女の性差からの観点→圧倒的に**男性<女性**

- ・ 生得的な、社会的役割の違い
- ・ 生殖器の違い
- ・ **ホルモン分泌**の違い
- ・ **筋肉量** 女性は男性の70~60%



- **筋力**って何？

- ・ 生得的に**組み込まれた動きを遂行するための力**（能動的）
- ・ 進化の過程で作られた**身体を支えるための、守るためのスーツ**（受動的）

- **力の発生、発生する場所、滞る場所どうコントロールするか**

効率性、スイッチの切り替え
クッションを作る

- ・ 球になっている関節：顎関節、肩関節、股関節
- ・ アーチができる場所：喉頭蓋、横隔膜、骨盤底筋、足のアーチ

- **感覚**の集まる場所をどのように保護するか

- ・ 感覚に作用する筋、筋紡錘が多い筋のリラックス
- ・ 自分の感覚をどう操作するか（環境設定含め）

《Impression》 患者さんの身体の訴え、感じること

組織の問題として…

支えられない
落ちていく
伸びない
内側に溜まる

ゆるい
浮腫みやすい
水気が多い

硬い
弾力性がない
ゴムのよう
にぶよぶよする

軟部組織

- 通っていない
- 活動を停止している
- 働くことを拒否している
- カラダから解離している
- 偽麻痺状態

神経伝達

老化現象の加速を自ら生み出しているような印象

《Evaluation》

● 体質、気質の要素（身体、精神共に）

- ・流動性が強い
- ・軸が作れない
- ・筋の浮腫が強い

● 急激な身体の変化

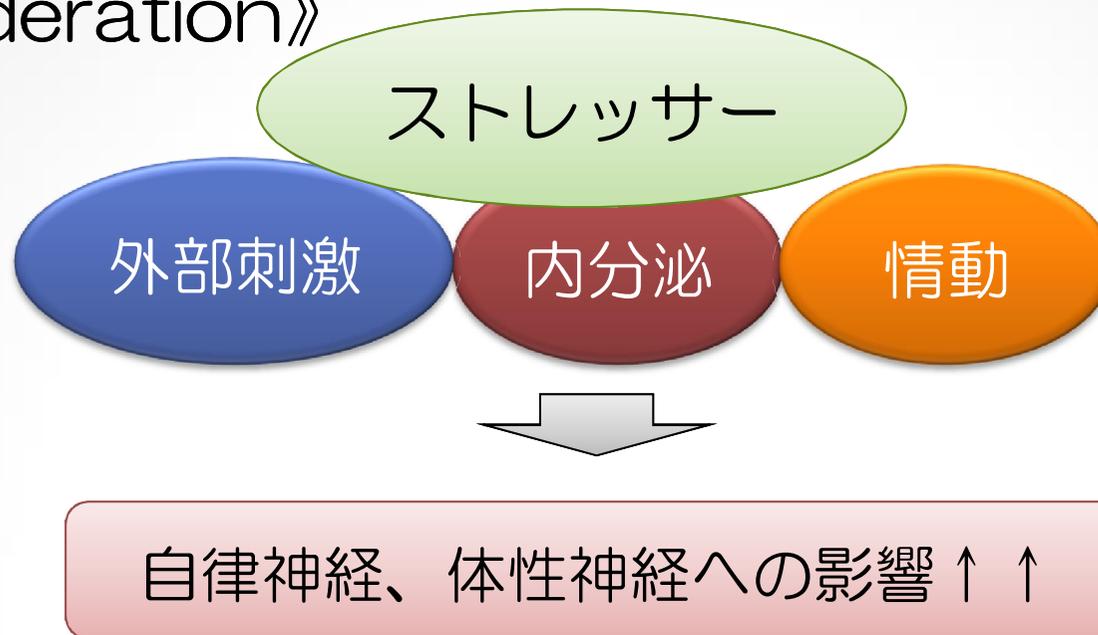
- ・交通事故（むちうちなど、不意の事故）
- ・産後（40週での体の変化率）
- ・PMS、更年期（ホルモン分泌の変化）

● 生→死に向かう過程

- ・伸張→収縮の過程の変化
- ・不可逆性の変化



《Consideration》



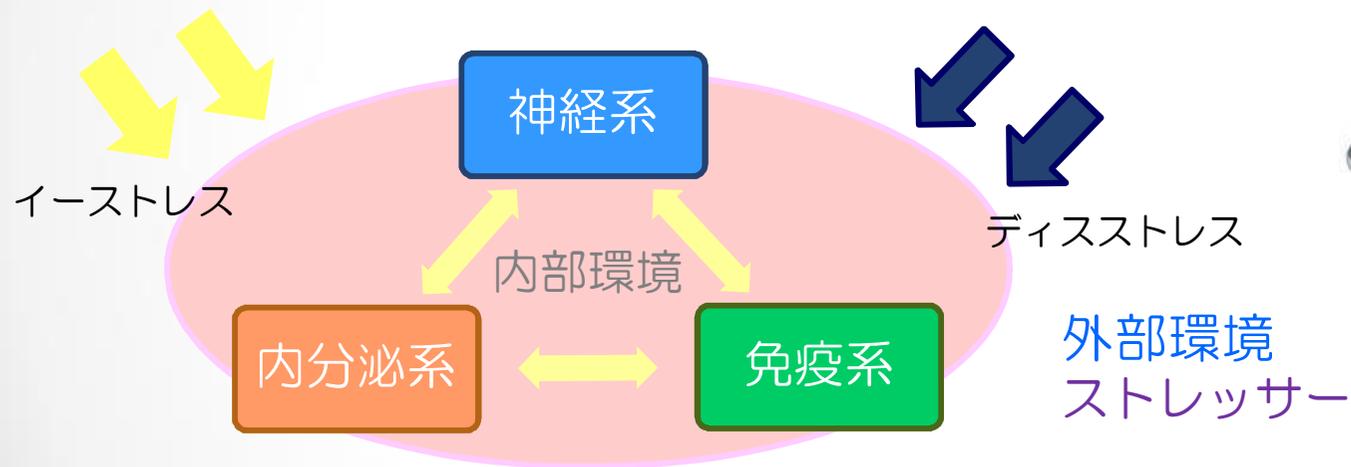
- 身体活動が抑制された状態
神経伝達が過活動(過剰)になり、その結果反応が低下している
(α - γ ループによる収縮が過剰)
- 受動的なシステム(抗重力位の基本的な活動維持システム)が低下している。
→より個々の機能的な問題の影響が大きくなる

《Principle》 そのひとの「生きる」の枠組み

その人個人の「活動」を**恒常性**の振り幅の中の納めること

【恒常性】 Homeostasis

ストレスになりうる外界の環境の変化に対して、生体を安定した状態に保とうとする仕組み。本来人間の身体が生まれつき持っている、病気や障害を自身の方で元の健康体に戻そうとする、身体の制御の働き。



納めること

- 全体的に(再度積み上げていく、再学習 ex つみき)
- 個として(軌道修正をする、繋がりを作る ex パズル)

《Goal》 何を「みる」か

身体は人の歩いて来たストーリー

- 遺伝子レベル、持って生まれたもの
- 育った環境（人、風土、文化）
- 思考
- 行動パターン



重要なのはこちらがプライマリーを見つけるか見つけないか

ということよりも

対応する過程の中でプライマリーに**本人が気が付けるかどうか**

- 物語を客観的に読み返すことができるか
- **ストレッサーを認識**出来るか
- 自立したうえで**の依存**ができるか

《Programs》

- 「止まっている」筋、神経の賦活
過剰緊張→緩むことに気が付く→受動的レベルの筋活動
passive、activeは適切な筋緊張のコントロールと意識
- Body Mapping
身体の中で起こっている状況をどのように認識するか
- 能動的な活動システムの向上、動きの再学習
伸張位、遠心性のコントロール

☆身体認知、どこまで知る必要がある？

- ・ オートマチックな運動に再度組み込めるレベル
- ・ 受動から能動的システムに変換できるレベル
- ・ ベースの生命力次第



「*ars longa, vita brevis* アルスロンガ、ウィータブレヴィス」

「人生は短く、術のみちは長い。
…機会は逸し易く、試みは失敗すること多く、判断は難しい。」

だからこそ、自分が変われば、相手も変わる。

不易：自然の流れ、生体

流行：どこまで理解できるか、感じられるか

未知、無知にどこまで向き合えるか、で「負けない」かもしれません

☆ご清聴ありがとうございました☆