

Common disease の 処方箋ファイル

臨床経過から学ぶ 20 症例

昭和時代に若かりし頃を過ごした皆様は「ゲームブック」なるものを覚えているでしょうか。「ゲームブック」は、読者の選択によってストーリー展開や結末が変わるロールプレイングゲームのような本で、順番にページをめくって読み進めていくのではなく、読者自らの選択やサイコロの目によって指定されたページに飛ぶことで物語が進行していくものです。辿っていく道のりや結末が選択によって異なるため、パラレルワールドさながらに違ったストーリーを何度も楽しむことができ、胸躍らせながら繰り返し読んだことを覚えています。

日々の臨床はもちろんゲームとは全く異なるものですし、比較してはいけないものとは思いますが、同じ疾患や病態でも、その診断や治療選択肢、治療アウトカムは実に多彩で、その都度違った経過を辿る可能性があるという意味ではゲームブックを思わせます。実は教科書や診療ガイドラインで提示されているような一般的な経過になることのほうが少なく、治療による有害事象やアレルギーなどによって、第一選択となる治療が実践できないことや、治療に対する経過がさまざまであるために、明確なエビデンスがない治療方針を選択せざるを得ないこともしばしばあります。

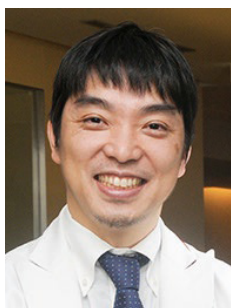
本特集はそんな臨床実践で皆様が日々遭遇する多様な経過について、時系列で考えながら学べる特集を目指しています。Common disease の典型的な臨床経過を念頭に置きつつ、

- ・「初回の処方ではどんな薬剤や非薬物療法を考慮するべきか？」
- ・「薬剤処方後に生じた経過（改善・不変・悪化）にどのようなアクションを行うべきか？」
- ・「いつ薬剤の処方を中止するか、その際の注意点やピットフォールは何か？」

などの具体的な分岐点について考えていただければと思います。それぞれの臨床問題は時系列に沿って経過を提示し、おのおの分岐点での選択をお示ししていきますので、実際に診断や治療を進めていく感覚で取り組んでいただければと思います。各項目の執筆についてはそれぞれの領域でご活躍されている諸先生に筆を奮っていただきました。ぜひ楽しみつつ学んでいただければ幸いです。

VUCA (volatility：変動性・uncertainty：不確実性・complexity：複雑性・ambiguity：曖昧性)の時代という言葉が頻繁に聞かれるようになりました。最近では、新型コロナウイルス感染症の流行によって医療現場も大きな変革を迫られました。このような変動が大きく予測が難しい時代へのアプローチとして、OODA ループが重要とされています。OODA とは観察 (observe)・状況判断 (orient)・決定 (decide)・実行 (act) のことで、状況の丁寧な観察と判断、臨機応変な対応が必要とされています。

私たちの人生にはゲームブックのようなやり直しのきく未来はありません。臨床現場において「やり直し」はできませんが、臨床医は医学的な最善について十分知識を備えておく必要があります。起こりうるさまざまな経過を想定し、“素振り”を繰り返すことは非常に重要なことで、私たちの成長のために欠かせないことの1つだと思います。本特集が読者の諸先生方の日常診療の一助となればと期待しています。



矢吹 拓

国立病院機構
栃木医療センター内科



山本 祐

自治医科大学附属病院
総合診療内科



青島 周一

中野病院薬剤師