



連載

コラボの極意を学ぶ

～うまくいく多職種連携のポイント～

第4回

遊びとこだわりで
人は人につながる



東京情報大学 看護学部
教授 松下博宣

看護師の真面目病

私は看護学部の教員として、また看護を客観的な目で眺める社会学者として、日本の看護界を外側と内側から見てきました。そんななかで、看護師の集団性格を一言でいえば、「真面目」に尽きると思います。私以外にも、「看護師は真面目だ」「真面目な看護師が望まれる」「患者さまの命にかかわる看護師は真面目に働くべきだ」という思いをもつ人は多いでしょう。

実際、多くの看護学生は真面目です。あらかじめ正解が決められている国試問題に効率よく取り組み、正解に辿り着く「正解思考」を見ず知らずのうちに身につけていきます。また看護師になってからも、臨床現場で無数に存在する前例、前提、形式、パターン、基準、手順、ルールに合わせて仕事をこなすためには真面目であることが求められます。

そのような看護師は、真面目にいろいろなコンテンツや学会を物色し、また、まわりと同じように考え、がんばるというエートス（気風）を共有してい

ます。そこには同調圧力が働き、無自覚的に既存の前提、形式、枠組み、パターンを疑わない、はみ出さないという行動様式があります。

ところが、その真面目さも度を越すと、改善、変革といった前向きな変化を阻むものとなります。なぜならそれらは、どのようなものであっても既存の前例、前提、形式、パターンを疑い、否定し、はみ出ることから生まれるものだからです。

遊びとこだわりから人はつながる

では、どのようにすれば、前向きな変化を生み出すことができるのでしょうか。人と人とは、真面目のみではつながることはありません。たとえつながったとしても、そのような関係はすぐに消滅します。人は遊びとこだわりのスピリットを共有することで縦横無尽、臨機応変につながっていく動物です。これは多職種連携や医療チームにおいても同じです。遊びとこだわりのスピリットを共有しなければ、うまくいかないのです。

前号（2022年12月1日号、No. 591）では縄文時代

の人々の話をしましたが、今回は、縄文時代の土器を例にとって考えてみましょう。

筆者が勤務する大学の近くには、加曽利貝塚という縄文時代の貝塚があります。加曽利貝塚に縄文人が住み始めたのは、今から約7,000年前のことです。そこで巨大な貝塚の形成が始まったのは、今から約5,000年前の縄文時代中期で、貝塚が最も大型になったのは、今から約4,000年前の縄文時代後期のことでした。そのような時代に、縄文時代の人々は女性を中心として、互いに交流しながら当時のイノベーション、つまり土器づくりに熱中していました。

土器には、水や取ってきた食料を入れ、煮沸や煮炊など、調理できる機能があります。土器で調理することによって、固い物が柔らかくなり、アクが抜けて、それまで食べることができなかったものを食べられるようになりました。また、肉類や魚類、貝類、草菜類、デンプン質といった複数の食材、さらには調味料としての塩などを組み合わせることによって、いくつもの好みの「味」をつくり出せるようになりました¹⁾。そのようにして、ホモ・サピエンスの縄文人は、多様な食物を食べ、多様な栄養素を確保し、健康を増進させ、サバイブできるようになったのです。

ところが、縄文土器には機能の追求だけでは説明がつかない造形が多々見られます。火焰型土器がつくられたのは、5,300年前から4,800年前の約500年間です。信濃川流域の遺跡から出土した、燃え上がる焔を思わせるような造形美を誇る縄文時代中期を代表する土器です。その存在感から縄文時代を象徴する土器になっています。

写真1の加曽利E式土器は、関東地方で縄文時代中期の後半（4500年～4900年前）に広くつくられ、使用された土器です。その代表的な姿は、筒状の胴部から口縁部に向けて広がる深鉢のような形で、文様は口縁部と胴部に分かれ、口縁部には渦巻や逆S字の文様、胴部には斜めの方向に縄文の文様が施されています。

考古学の研究によると、当時の土器は、実質上の機能よりも知覚上の顕著さ、すなわち、人目を引く「凝り」を盛り込むことを第一の目的としてつくり整えられるようになった、とされています²⁾。見る人を驚かせたい、びっくりさせたい。また、面白いものを見せたい、共感を得たい。そうした「凝り」を盛り込んだ結果、自分も目立つし、これらの意匠がまねされ、地域一帯に広がるさまを見届けたい。このような欲求が土器という形象に具現化されています。

モノ・コトを合わせる知的な遊びの力

縄文時代の土器というイノベーションと現代ヘルスケアのイノベーションには、5,000年の時を隔てながらも、意外にもいくつかの共通点があります。遊びとこだわりが起爆剤となり、図で示すように、①足

写真1 千葉市加曽利貝塚出土の加曽利E式土器のレプリカ



加曽利貝塚土器づくり同好会 宮間秀規氏提供（筆者撮影）

し合わせ（アディション）、②掛け合わせ（マルチブリーケーション）、③組み合わせ（モジュール）、④擦り合わせ（インテグラル）、という4つの原理が、縄文土器にも、現代ヘルスケアにも表れているのです。図にあるような現代ヘルスケア・イノベーションは、多様な技術体系やそれらによってもたらされる多様な情報の組み合わせ、掛け合わせ、足し合わせ、そして、擦り合わせによって成り立つ産官学イノベーション・エコ・システムにて日進月歩の発展を続けているといえます³⁾。

冒頭に述べたように、既存の前提、形式、枠組み、パターンを疑わない、はみ出さないという「真面目である」だけでは、決して前向きな変化は生まれません。モノ・コトの新しい組み合わせを発案し、掛け合わせを試し、足し合わせにトライし、楽しみながら擦り合わせを行うには、遊びとこだわりが求め

られ、それらが斬新なアイデアをもたらします。

創造は遊び・こだわりを核にした交流から



真面目に多職種連携に取り組むだけでは、診療報酬制度の加点を得ることはできても、そこから前向きな変化はなかなか生まれないものです。多くの医療機関や地域の多職種連携に接してきた筆者は、「～すべきだ」「～ねばならない」「～する必要がある」という真面目一本槍の議論よりは、「こうしたら患者さんが笑顔になるよね」「こんなやり方だったらみんながハッピーになるかも」「これ、面白いからやってみない?」といった雑談から新機軸が多数生まれた事例に数多く触れてきました。これらの前向きな変化を起こす「場」に共通しているのは、遊びとこだわりの精神が横溢し、4つの原理に基づいて絶えず変化していることでした。

縄文時代も令和の時代も、前向きな変化は、人と人との交流から創発します。そして人と人との交流の潤滑油は、真面目であることというよりは、むしろ遊びとこだわりなのです。

（編集協力：中山史奈）

【参考・引用文献】

- 1) 山田康弘：縄文時代の歴史。講談社現代新書、2019.
- 2) 松木武彦：列島創世記。小学館、2007.
- 3) Hironobu Matsushita：Health Informatics: Translating Information into Innovation. Springer Nature、2020.

図 縄文時代と現代で見る4つの原理

縄文時代（縄文土器）	現代（ヘルスケア）
組み合わせ 造形を足し合わせる	組み合わせ 生物由来薬品 分子治療薬
掛け合わせ 粘土を混ぜて焼成しやすくする	掛け合わせ マン・マシンシステム
足し合わせ 土器の凹凸の面を組み合わせる	足し合わせ 医療ロボティクス インフォマティクス
擦り合わせ 異なる部族間でデザインを共有・改善する	擦り合わせ 健康医療IoT ビッグデータ