

表Ⅲ-26 運動器アウトカム指標の組み合わせを考慮した実施内容別維持改善割合（特定高齢者）

	開眼片足立ち時間				TUG				5m通常歩行時間				5m最大歩行時間			
	悪化		維持改善		悪化		維持改善		悪化		維持改善		悪化		維持改善	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
マシンによる筋力増強のみ	15	26.8%	41	73.2%	6	10.7%	50	89.3%	9	18.8%	39	81.3%	15	26.8%	41	73.2%
マシンによらない筋力増強のみ	38	29.7%	90	70.3%	23	17.2%	111	82.8%	32	28.8%	79	71.2%	30	27.8%	78	72.2%
レクリエーションのみ	16	32.0%	34	68.0%	22	40.7%	32	59.3%	20	37.0%	34	63.0%	24	49.0%	25	51.0%
マシンによる筋力増強と持久性訓練	9	13.0%	60	87.0%	9	12.9%	61	87.1%	2	5.4%	35	94.6%	3	6.5%	43	93.5%
マシンによる筋力増強とレクリエーション	5	17.9%	23	82.1%	7	23.3%	23	76.7%	6	25.0%	18	75.0%	8	26.7%	22	73.3%
マシンによらない筋力増強と日常生活動作の訓練	17	19.3%	71	80.7%	7	7.4%	87	92.6%	7	12.3%	50	87.7%	15	17.2%	72	82.8%
マシンによらない筋力増強とレクリエーション	54	29.5%	129	70.5%	57	30.0%	133	70.0%	54	30.3%	124	69.7%	55	28.6%	137	71.4%
日常生活動作の訓練とレクリエーション	10	26.3%	28	73.7%	13	31.7%	28	68.3%	13	31.7%	28	68.3%	11	26.8%	30	73.2%
マシンによらない筋力増強と日常生活動作とレクリエーション	17	14.8%	98	85.2%	15	12.9%	101	87.1%	12	10.4%	103	89.6%	16	13.6%	102	86.4%

<組み合わせを考慮した実施内容別>

多重ロジスティック回帰分析の結果では、マシンによる筋力増強訓練と持久性訓練の組み合わせでは、7つのアウトカム指標のうち3つ、マシンによらない筋力増強訓練と日常生活活動に関する訓練とレクリエーション・ゲームの組み合わせでは2つ、マシンによらない筋力増強訓練のみ、マシンによる筋力増強訓練とレクリエーション・ゲームの組み合わせ、マシンによらない筋力増強訓練と日常生活動作に関する訓練の組み合わせでは、主観的健康観1つで有意にオッズ比が高かった。マシンによらない筋力増強訓練とレクリエーション・ゲームの組み合わせでは、主観的健康観では有意にオッズ比が高かったが、TUGでは逆の結果であった。日常生活動作に関する訓練とレクリエーション・ゲームの組み合わせでは、基本チェックリストとTUG時間が有意にオッズ比が低い結果となった。

表Ⅲ-27 組み合わせを考慮した実施内容を独立変数に入れた多重ロジスティック解析の結果（特定高齢者）

		要介護度	基本 チェックリスト	主観的健康観	開眼 片足立ち時間	TUG	5m 通常歩行時間	5m 最大歩行時間
マシンによる筋力増強のみ	オッズ比	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000
	95%信頼区間							
マシンによらない筋力増強のみ	オッズ比	1.030	0.649	3.707	0.795	0.638	0.722	1.054
	95%信頼区間	0.242 - 4.395	0.267 - 1.578	1.836 - 7.487	0.380 - 1.664	0.235 - 1.728	0.295 - 1.768	0.488 - 2.276
レクリエーションのみ	オッズ比	0.686	0.672	1.307	0.715	0.194	0.423	0.441
	95%信頼区間	0.141 - 3.327	0.238 - 1.903	0.606 - 2.822	0.299 - 1.712	0.068 - 0.549	0.161 - 1.114	0.188 - 1.034
マシンによる筋力増強と持久性訓練	オッズ比	0.340	1.098	3.046	2.435	0.732	5.552	5.136
	95%信頼区間	0.076 - 1.523	0.379 - 3.182	1.354 - 6.851	0.943 - 6.289	0.236 - 2.269	1.039 - 29.667	1.340 - 19.686
マシンによる筋力増強とレクリエーション	オッズ比	1.387	1.413	4.254	1.555	0.568	1.172	1.227
	95%信頼区間	0.128 - 15.078	0.263 - 7.590	1.116 - 16.220	0.438 - 5.522	0.147 - 2.198	0.300 - 4.580	0.391 - 3.857
マシンによらない筋力増強と日常生活動作の訓練	オッズ比	0.924	1.065	2.878	1.486	1.404	1.704	1.847
	95%信頼区間	0.188 - 4.530	0.401 - 2.827	1.378 - 6.010	0.656 - 3.369	0.437 - 4.511	0.555 - 5.228	0.797 - 4.282
マシンによらない筋力増強とレクリエーション	オッズ比	1.023	0.552	2.227	0.805	0.343	0.701	1.017
	95%信頼区間	0.256 - 4.085	0.230 - 1.327	1.175 - 4.221	0.396 - 1.636	0.134 - 0.878	0.297 - 1.651	0.499 - 2.073
日常生活動作の訓練とレクリエーション	オッズ比	0.371	0.337	1.761	1.170	0.220	0.470	0.910
	95%信頼区間	0.081 - 1.699	0.120 - 0.949	0.741 - 4.183	0.432 - 3.165	0.072 - 0.674	0.165 - 1.340	0.350 - 2.370
マシンによらない筋力増強と日常生活動作とレクリエーション	オッズ比	0.952	1.025	3.170	1.896	0.841	2.233	2.438
	95%信頼区間	0.240 - 3.774	0.400 - 2.628	1.579 - 6.364	0.851 - 4.226	0.301 - 2.348	0.837 - 5.956	1.079 - 5.507

統計学的に有意に成功確率が高いもの      統計学的に有意に成功確率が低いもの