

# Pick Up!

# データで変わる、スポーツが変わる

スポーツ界が「データ」を取り入れるようになってからどれくらい経つだろうか……。

しかし、本格的に取り入れられるようになったのは、ここ5年ぐらいである。気が付くと、スポーツ番組内で「データ」という言葉が当たり前のように使われるようになってきている。

今月のPickUp!は1995年、ヤクルトVSオリックスのプロ野球日本シリーズで「イチロー封印」に成功した野村ID野球の影の立役者、プロボウズ 片山謙の話を中心にスポーツにおけるデータの役割に焦点を当ててみた。



## ロッテ伊良部VS西武から始まった

1995年—この年にプロボウズ横はスタードした。野球のスコアブックをコンピュータで管理・分析する「SCORE MAKER」を開発し、このシステムをどこかの球団でテストしてもらいたいと考え、ホビー・パソコン(現ニューヨーク・メッツ監督)が指揮をとっていた千葉ロッテマリナーズに話を持ちかけた。当時、ロッテのエースには伊良部秀輝(現モントリオール・エクスポズ)が君臨していたが、どうしても西武ライオンズには勝てなかった。そこへ片山氏は「データを基に理論的に「伊良部が西武に勝てない理由」を説明した。「ストリートとウォークのスピード差がないのが原因だ。西武打線はスピード差に弱い」と端的に伝えた。それまで、伊良部のウォークボールは「高速ウォーク」と言われ、ストリートと変わらないスピードでストンと落ちていくことに価値があった。しかし、片山氏つまりデータの出した答えは全く逆であった。

これを聞いたパレンタイン監督は即座に伊良部に対して「スピードの遅いカーブを投げられるように練習してくれ」とプロバリスをした。この日を境に伊良部はほとんど西武に負けることはなくなつた。

## 活躍に隠されていたデータの存在

これを機に日本のプロ野球界は次々とプロボウズ様のデータを取り入れるようになり、今では10球団が何らかの形で利用している。野球以外にも、現在ではほとんどのスポーツ

にデータは取り入れられているという。例えばサッカー。1997年のワールド・カップ予選。当時、日本代表監督だった加茂監督が解任され岡田監督が引き継ぐことになった。そして韓国との第2戦を迎える。もう絶対に負けられない。岡田監督は片山氏を訪ねた。そこで韓国の後半残り15分の攻めを徹底的に研究。「ウォームアップ解析システム」というシステムを用いて、選手の動きを正確に記録し、分析を行った。その結果、韓国の攻撃は元をたどると縦のロングパスが起点となっていることが判明した。そして、データという大きな味方を従えて臨んだ結果、前回1-2で負けていた相手に見事2-0で勝利を収めた。特に分析していた韓国の攻撃に関しては、完全にシャットアウトすることができた。

このほかにも、ゴルフクラブ複合の萩原健司、女子プロゴルファー村口史子、TBSアナウンサー佐古忠彦氏、プロ野球解説者栗山英樹氏など数多くの人たちが後を絶たずに片山氏の自宅を訪れているらしい。

ちなみに、IBMも1997年、NBA(米プロバスケットボール協会)のオーランド・マジックに対してデータ・マイニング技術を利用した「Advanced Scout」というシステムを提供して、データを提示していた。1997年のプレーオフ、マジックは大差でマイアミ・ヒートに連敗していた。この境地に立たされたマジックのコーチ陣は「Advanced Scout」を使うことを決断。このシステムは公式戦の大量の統計データを自動的にリサーチし、スコアブックから見えてこない選手のプレー・パターンや因果関係を明らかにしたり、自軍や対戦相手についての新しい情報と洞察を提供する。この結果、続く2試合に連勝。第5戦は敗れたものの、ブ

## 1対1の駆け引きでは「カゴ」に軍配

そうはいっても、なかなかデータが通用しない競技もあるらしい。それは1対1で勝負するスポーツ。例えば相撲や柔道といった競技。これらの競技には「間合い」というものが存在する。現在のところ、「間合い」をデータで表すことは難しいことであり、チンセンズだという意見が大半を占めている。というのは、人間が「いまだっ」と思っただけで投をかける心の中を測るのはデータではなく、むしろ肌で感じた方が正しいからというのだ。

## データも最後は「人」に左右される

現在、データは氾濫している。データに振り回されてはいいい結果は生まれてこない。これからは、データをうまく使えるかどうかが大事成らってくる。例えば、工藤公康(巨人)。昨年ダイエーから巨人に移籍が決まったとき、投手である彼は、片山氏のもとを訪ねて丸2日間セリ・リーグの主要打者のデータを叩き込んでいった。そして、自分にはもう1種類、横に小さく曲がる変化球が必要であると判断した。「彼は自分を知っている。自分を知っているからこそデータを自分なりに加工できるし、うまく活用できる。うまく使えるかどうかはその人の姿勢です」と片山氏は語る。

ちなみに清原和博(巨人)は感性で野球をやるタイプらしい。だから逆に全くデータを左右されない。そして今年、見事復活を果たした。「清原は天才だよ。感性のみであれだけ活躍をするんだから。データを真剣に取り入れたら間違いなくメジャーリーグでも活躍できるんだけどなあ」と片山氏は苦笑いした。

## インタラクティブな世界がやってくる

データがますます活用されていくと、今後どうなるか。当然選手側にとっては、ますますなくてはならないものになっていくのは当然だが、テレビでスポーツを見る側にとっても大きなアイテムとなってくる。例えば、右には実際の映像、左にはCG(Computer Graphics)画面を並べて仮想ゲームが楽しめる。ゴルフ中継の場合どう変わるだろうか。実中継はタイガー・ウッズを映している。場面は最終18番ホール、400ヤード、パー4。ウッズは1番アイアンで確実にフェアウェイをねらう戦法を取っている。一方視聴者は、CG画面にお気に入りの選手のスコア・グラフィックを登場させてみる。そして、ウッズとは違つてあえて飛距離の出るドライバーで勝負させてみる。CG画面の結果は今までのグラフィックの事細かなデータに基づいてはじき出されるようになっていく。これにより、あこがれの選手とワッチ・プレーを疑似体験することができるといえる。

さらに野球の場合はどうであろう。長嶋茂雄監督(巨人)が投手を横原寛己に交代する。今までであれば、「違うんだよねー」とボヤクだけであった。CG画面を使うことができれば、実際に桑田真澄に変えてみてシミュレーションをすることができるといえる。CG画面内で自分の好きな球団の監督になることができるわけだ。こんな楽しみ方できるときはすぐそこまで来ている。

データはほとんど私たちの生活の中に取り込まれてきている。データを利用することが当たり前前の生活がやがてやってくるだろう。しかし、そのデータを利用するのは人である。これからは、私たち1人1人がデータといかに付き合っていくかが大切になってくる。

## 株式会社 プロボウズ

代表取締役:片山 謙

会社概要

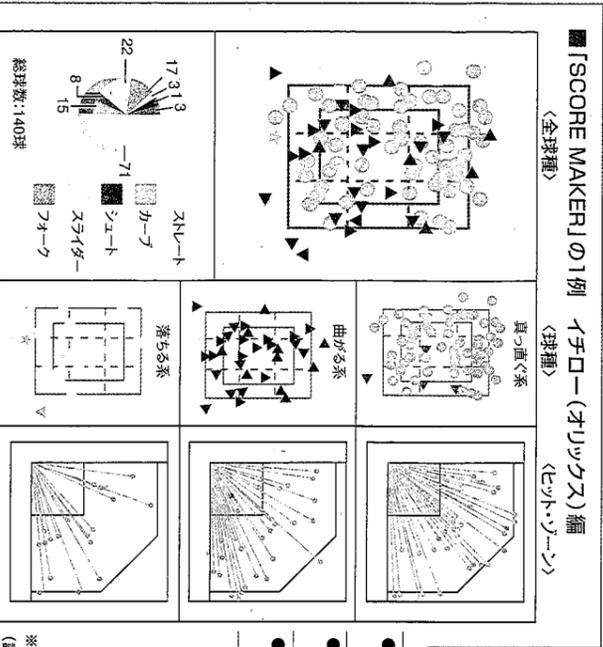
スポーツ選手に「動作解析システム」「ゲーム入力分析システム」などを利用したデータを提供。そこで得たノウハウを子供たちを含めたスポーツ界全体の活性化に役立てており、「スポーツをもっと楽しく、奥深いものに…」といった願いをかかなえるために日々活動を行っている。



<http://datastadium.asobous.co.jp/>

※「パソコンが野球を変える!」(講談社現代新書)より

取材協力:片山謙氏(株式会社プロボウズ代表取締役) ●参考文献:「パソコンが野球を変える!」(講談社現代新書)



●分析条件:  
安打したボール  
●試合日付:  
99.4.03~99.10.12  
●結果:  
ヒット(ALL)