

野球用ビジュアルスコアブックの構築

9 8 5 1 6 3 二神 洋二郎

(指導教員 速水 治夫 教授)

1. はじめに

従来の野球におけるスコアブックは、スコアラが実際にダグアウト内(ベンチ)でペンを握り試合経過、または試合結果をペーパーへと記録するものである。本研究では、その書き込み式のスコアブックでは記録されない配球、打球方向、打球の球質等に着眼し、それをコンピュータにより簡易操作で記録するシステムを構築した。また、その記録データをもとに、投手、打者の分析が可能になると考える。

2. システムの概要

本システムは Visual Basic Ver6.0 で構築した。操作画面はすべてゲーム中に行われるため、主にマウスを使用した記録方法をとった。本システムには、メイン画面である配球、打球方向入力画面(図1参照)から野球におけるスコアボードをイメージした得点結果入力画面、ベンチ入りの選手名を登録する選手名入力画面、また、投手・打者特徴入力画面がある。

3. マウスイベントによる簡易操作

素人でも取り扱いやすく記録内容は、野球で重要視される配球、打球方向など最小限に抑えている。また、ゲーム中のキーボードでの入力を極力さげ、本システムの特徴として、マウスイベントでの記録方法が多く取られている。また、配球、打球方向表示の中で、投球、打球の球質は色分けによって識別し記録が取れる。それらの記録方法は、非常に簡単に行え、素人でも楽しく行える作業である。

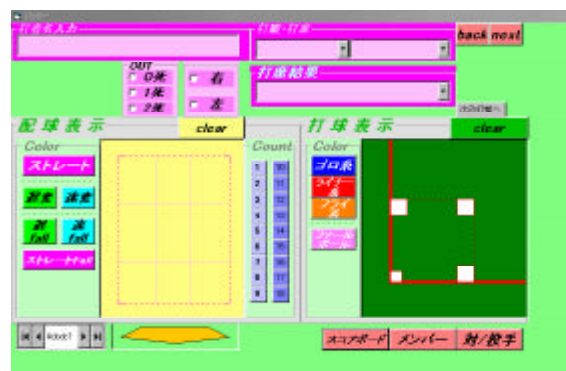


図1. 配球・打球方向入力画面

4. 投手・打者におけるデータ分析について

本システムでは、配球・打球方向をメインに記録している。投手においては、そのデータをもとにある打者の弱点等の分析が可能になると考える。また、打者においても、対投手の配球のデータをもとに、特徴から攻略といった有力な情報になると考える。過去の配球と打球方向の記録の蓄積からそのデータをもとに投手・打者共に活用できると考えられる。

5. まとめ

野球における記録方法を電子化することにより簡易操作でスピーディーに記録操作を行うことが出来た。また、より多くのデータを蓄積できる。しかし、すべてのデータをいっぺんに収集するとなると、まだまだ検討の必要が求められる。今後、より実用性を目指すため検討すべき点として、保存機能の追加、印刷機能の充実やそのデータから見出されるデータの分析結果、検索ツール等が上げられる。