

野球の打撃成績は どれくらい水物か？

野球の打撃成績は、好不調の波が激しいことで知られている。不振が続いた打者に対して「はスランプだ」などというフレーズがよく聞かれるし、「打撃は水物だから守備を固める」などとも言われる。しかし本当は真の打撃成績は常に一定で、偶然に生じた不振の連続を「スランプ」と称しているだけなのかもしれない。例えば、打率がちょうど3割の打者がいるとしよう。この打者が、10打数3安打となる確率は意外に低く27%である。一方、10打数1安打以下となる確率も15%存在する。実力は変わらないのに、たまたま打てないという事象も意外に頻繁に生じるのである。

こうした打撃成績の波について、米国のJ.アルバートとJ.ベネットが、かなり真面目に分析している¹⁾。彼らを取り上げたのは、トッド・ジールというメジャーリーガーの80試合の打撃成績で、その期間におけるジールの平均打率は0.28(2割8分)である。比較対象となるのは、0.28の確率でヒット領域に停止するように設計されたルーレットである。もし、ジールが好不調の波のある打者なら、ルーレットでシミュレートされた成績よりも良い時と悪い時の差が激しかったり、良い時や悪い時が連続したりするはずである。

結果は、ジールの連続する8試合の移動平均打率の最高値が0.548、最低値が0.069、その差が0.479であるのに対して、ルーレットは最高と最低の差が0.327にとどまった²⁾。また、平均を上回る打率や

下回る打率が8ゲーム以上連続する回数は、ジールが2ケースであるのに対して、ルーレットによるシミュレーションでは、平均で0.5回であった。これらの事実から、ジールの成績はランダムに発生する事象よりも明らかに成績の変動が激しいと結論付けられている。ちなみに、ジールの好不調の波を模擬するためには、好調のときは平均より1割高い0.38、不調の時は逆に1割低い0.18の確率でヒットとなる2種類のルーレットを用意し、9割の確率で前回と同じルーレットを回し残り1割の確率で切り替える、というかなり極端なケースを想定しなければならなかった。

人間の好不調の影響を受けるといえば、投資の世界も同様だろう。うまく相場を当てられるケースもあればスランプもある。このような調子の波を排除するには、コンピュータの活用が有効である。投資対象銘柄の選定をコンピュータが行うシステム運用は確立された運用手法の1つであるし、最近では銘柄選定後の売買執行プロセスをコンピュータが行う「アルゴリズム取引」も登場している。コンピュータ将棋のボナンザはまだプロ棋士に勝てないようだが、投資の世界ではどこまでコンピュータによる判断が定着するだろうか。

(田中隆博)

¹⁾ J.アルバート・J.ベネット『メジャーリーグの数理科学』シュプリンガー・フェアラーク東京

²⁾ 80試合のシミュレーションを8回繰り返した場合の平均値。