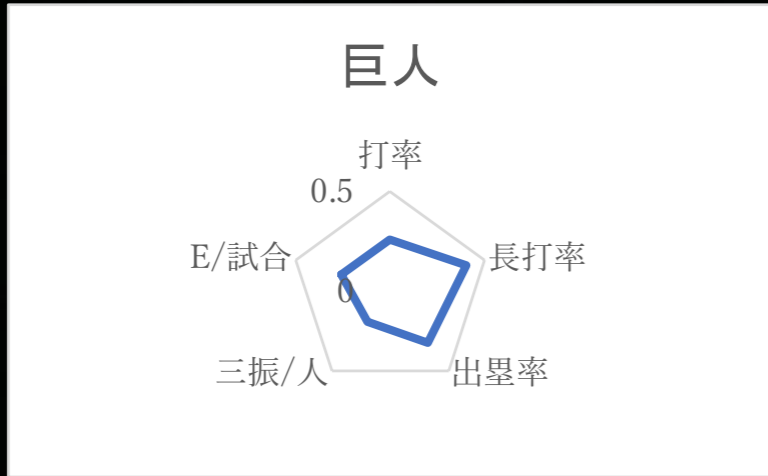


# データから見る

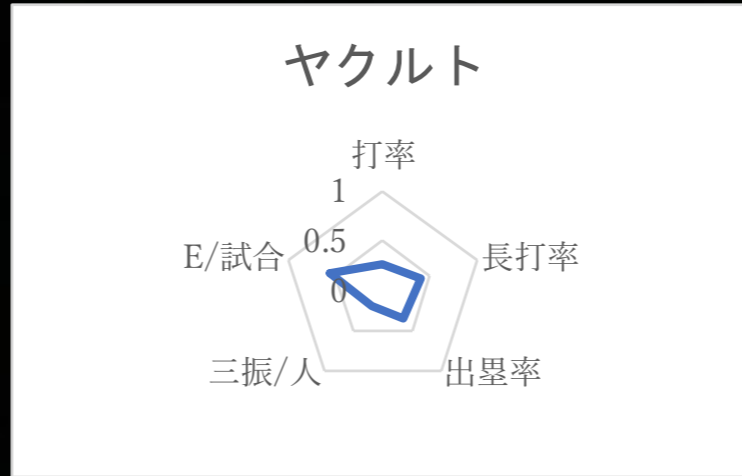
# ～ドラフト会議～



## 日本プロ野球 12 球団に必要な人材とは？！



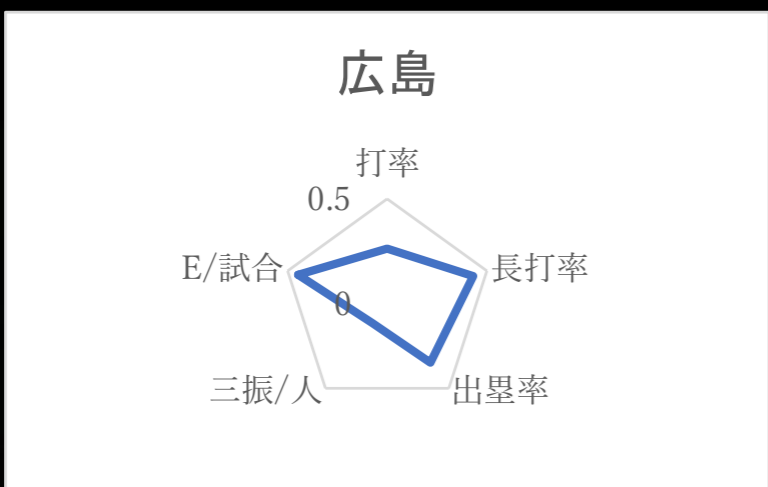
E/試合が少ない。守備は 12 球団中でも上位に入る。打率は低めだが長打率が高く、得点源になる打球が多い。投球に関しては三振/人はほぼゼロに近い。⇒三振を取れるエース級の投手が必要と思われる。



E/試合が 12 球団でトップ。守備陣のミスが多い。守備力が欲しい。また、三振/人が極めて低い。⇒三振が取れるレベルの投手が必要と思われる。



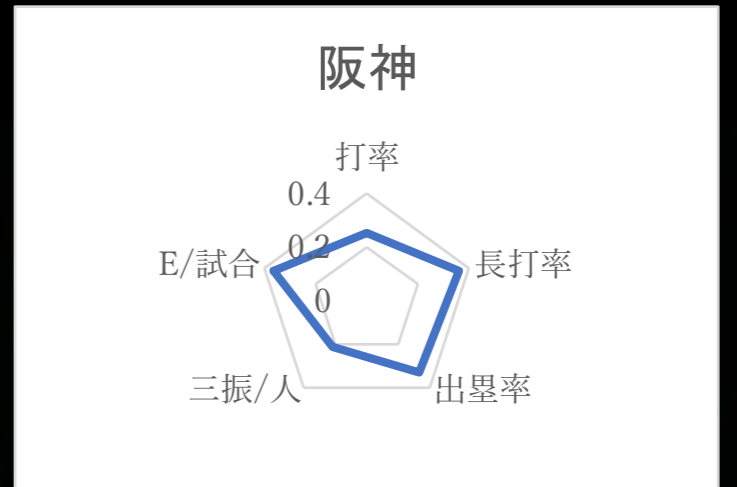
長打率の高さが目立つ。打率は平均的なので長打率に頼っているが実際の得点には繋がりにくい可能性も。三振/人が極めて低い。⇒三振の取れる投手が欲しい。



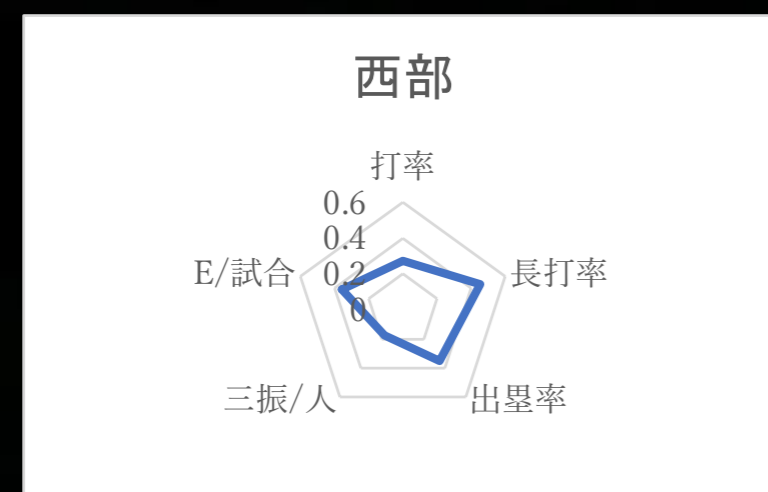
長打率・出塁率は高め、打率は平均的で攻撃力は高めだ。得点源になる打球が多い。E/試合・三振/人の結果は低めで総合守備力はかなり低い。⇒安定して投げられる投手、内野・外野に定評がある選手が必要と思われる。



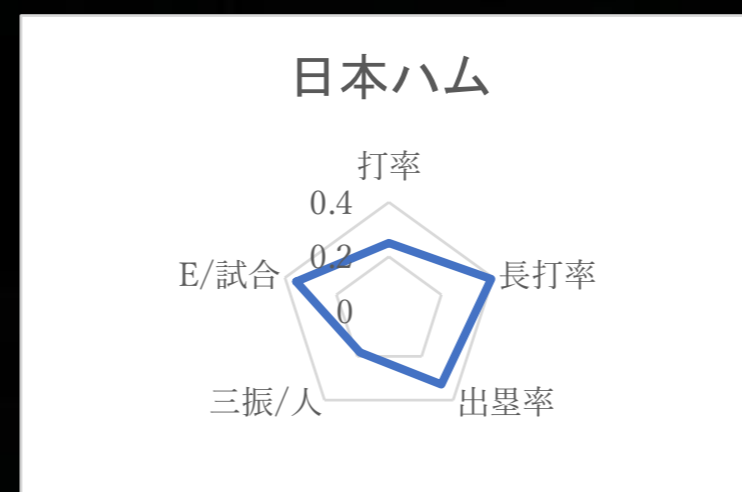
打率低く、長打率高い。E/試合がやや低めで、三振/人の成績が良い。守備力は基本的に高めである。⇒マルチに打てる選手が必要と思われる。



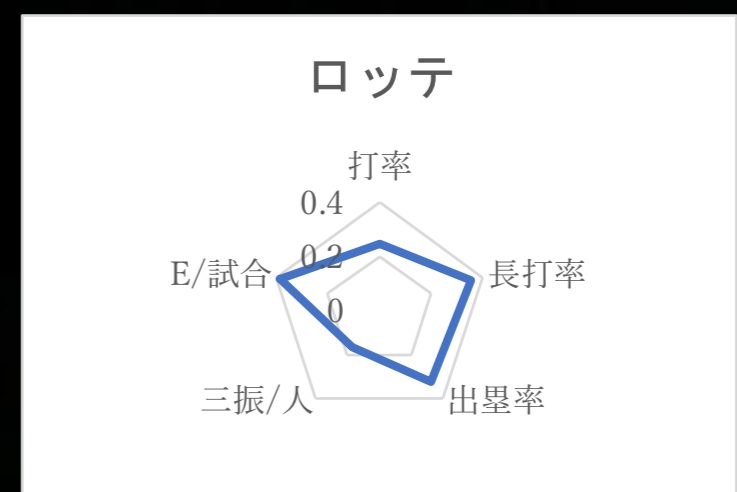
打率・長打率・出塁率ともに高い。攻撃力は 12 球団の中でも高い。E/試合も目立ちバックの守備力は 12 球団で最低レベル。三振/人は高め。⇒守備力のレベルアップのため守れる選手が必要と思われる。



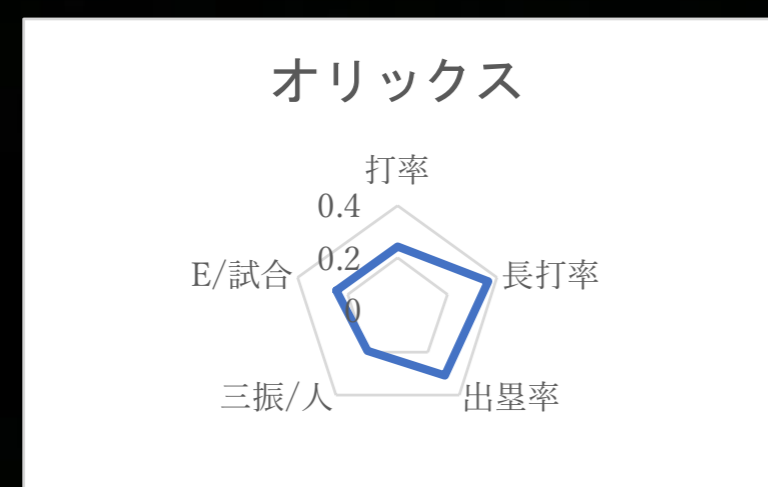
長打率・出塁率は平均的。打率は低め。攻撃力はやや低め。E/試合はやや高め。三振/人がゼロに近いので守備力はやや低め。ただ、守備力と攻撃力がバランスがよく、安定したチーム。⇒二刀流の選手が活躍できる可能性が。



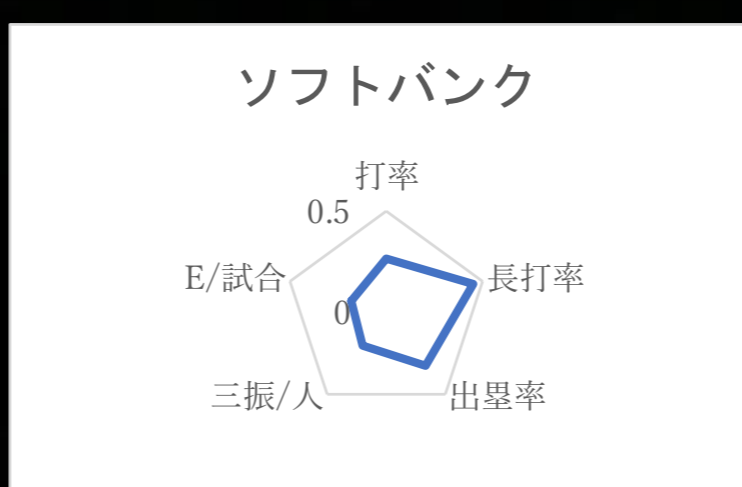
攻撃力は平均的。打率が高めなのが特長。E/試合が高いためミスによる失点が目立っている。三振/人はやや高め。総合守備力を底上げする必要がある。⇒レベルの高い野手が必要と思われる。



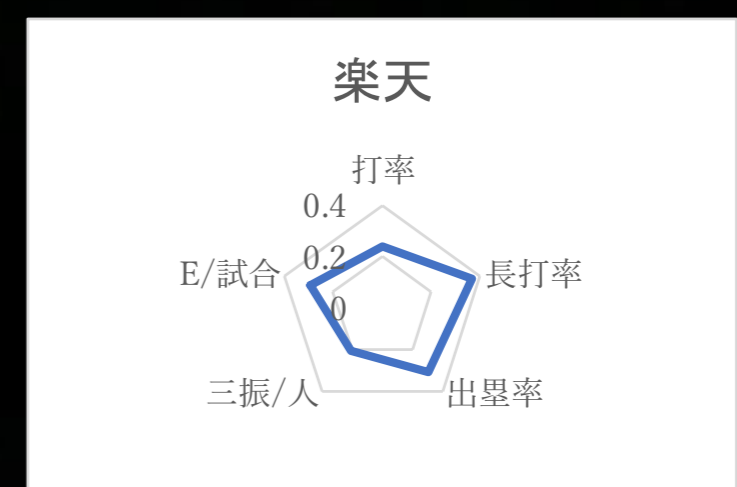
長打率は 12 球団で最も高い。打率も高めなので攻撃力は全体的に高め。一方三振/人が低い。E/試合は低めなので相手の得点が抑えられないのは投手の力量が大きな要因。⇒守備力の高い投手が欲しい。



E/試合の割合は 12 球団で最も低い。一方三振/人の成績が悪い。攻撃に頼っている状態となるが攻撃力は平均的。⇒三振の取れる投手や長打を打てる選手が必要と思われる。



出塁率が高め。打率・長打率は平均的だが攻撃力は高めである。三振/人の割合がやや高めで、守備力も高い。全体的にバランスの取れたチーム。⇒打率に突出した選手がいると尚良し。



三振/人が高め。E/試合は平均的なので総合守備力は高め。攻撃力は高い打率を誇るが出塁率の低さが目立つ。⇒盗塁のうまい選手、足の速い選手が必要と思われる。

### <まとめ>

勝率を上げるためには攻撃力、守備力、また監督やコーチなどによる指導者の指導能力のバランスが良いチームを形成する必要がある。そのためそれぞれの球団は、必要な戦力を分析し、見極めることが重要である。また技術面だけでなく、チームワーク、選手同士の信頼関係の向上など目に見えない部分の構築も大切となるだろう。分析を通して、球団ごとの特長はあるものの 12 球団の数字として表れる大きな実力差はなかった。ドラフト会議の役割は球団の新たな戦力を補充し様々な可能性を生み出すことであるだろう。