

1. はじめに
2. まだ
3. まだ
4. 提案手法
5. おわりに

タイトル未定

英語版タイトル

清水 豪士

**Department of Information Systems Engineering,
Graduate School of Engineering
u155016@st.pu-toyama.ac.jp**

**Teams, 9:30-10:00 Tuesday, February 9, 2021,
Toyama Prefectural University.**

1.1 本研究の背景

2/15

本研究の背景

- 為替取引や賭け事は一般的にゼロサムゲームと呼ばれる一方が得点すると他方が失点することで、全体の持ち点の和は必ずゼロになるといったものである。
- 競馬においてはゼロサムゲームの中でも非ゼロサムゲームと呼ばれる参加者の得点と失点の総和がゼロにならない状態に近い。
- そのため、競馬においてはリスクを抑えて利を目指すことが重要である。
- しかし、そのためにはどの馬が優秀なのかの予想やどのレースならば勝ちやすいのかをデータをもとに予想する必要がある。

1.2 本研究の目的

3/15

本研究の目的

- 1 競馬においての馬の強さの数値化
- 2 3着以内に入る馬（払い戻しに該当する馬）を予測する.
- 3 予測したものをもとにリスクを抑え，利益を高めるための馬券購入

1. はじめに
2. まだ
3. まだ
4. 提案手法
5. おわりに

2.1 様々な賭け事と共通項

4/15

- 1. はじめに
- 2. まだ
- 3. まだ
- 4. 提案手法
- 5. おわりに

賭け事

賭け事は一般的にはギャンブルといわれ、ルールを基に金銭を賭け、負けた方が賭けた物を失い、勝った方が賭けた物 + 利益を得ることができる。そのため、リスクを伴う賭けになることが多いが、立ち回り次第では利益を最大化できる。

賭け事における共通項

一般的にはお金を賭けることが主流である。
また、お金を賭ける際に人や過去の成績などを基準にして賭けるという点が様々な賭け事において共通している。
しかし、出走する人数やレースの数に違いはある。

賭け事の例

- 1 競馬, 競輪, 競艇

2.2 賭け事の仕組みと特徴量

5/15

オッズ

- 的中した際の配当を倍率で表したもの。
- オッズを見ることでどの馬が人気なのかを読み取ることができる。
- しかし、人気が高い馬や過去の成績が良い馬などはオッズの変動が少ないが、払い戻しの金額が小さい。

単勝・複勝					
人気	種	馬番	印	馬名	単勝オッズ
1	1	1		エフフォーリア	1.7
2	8	16		サトノレイナス	5.1
3	7	13		グレートマジシャン	11.1
4	5	10		シャフリヤール	11.7
5	6	12		ワンダフルタウン	16.2
6	4	8		ヨーホーレイク	18.4
7	3	5		ディーブモンスター	23.7
					複勝オッズ
					1.1 - 1.3
					1.6 - 2.3
					2.3 - 3.9
					2.3 - 4.0
					2.5 - 4.4
					2.9 - 5.2
					4.4 - 8.0

図 1: 2021 日本ダービーにおけるオッズ

	特徴量
共通	番号, 過去の成績, レース場, 距離, 勝率, レースグレード, 天気など
競馬	馬の強さ, 馬の性別, 年齢, 馬体重, 距離適正, 脚質, 血統 など

図 2: 特徴量

1. はじめに
2. まだ
3. まだ
4. 提案手法
5. おわりに

2.3 従来研究の紹介（2章に基づいて）

6/15

競馬に対する戦略の最適性の照明

胴元がオッズを設定し、 m 頭が出走するレースで 1 着になる馬を賭け師が予想する競馬を考える。

そのもとで賭け師のレース後の資金の成長率が最大となる賭け方を最適化問題として捉え、その最適解を考える、最適性の証明を行った¹。

過去の中山競馬場での勝馬の成績のデータを用いて因子分析と主成分分析を行い、有馬記念の勝馬の予想を行った²。

ファンダメンタル分析で出走馬の選別を行い、テクニカル分析を用いて的中率とオッズがともに高い場合の馬券を購入するといった方法で予測を行った。

¹中川 勇斗, “劣公平なオッズの競馬に対する戦略の最適性の証明”, 信州大学 工学部 学士論文 2016.

²辺見 広大, “主成分分析と因子分析による競馬の勝因の研究”, 大阪工業大学 2009.

3.1 賭け事の数理モデル化

7/15

調べ中

1. はじめに
2. まだ
3. **まだ**
4. 提案手法
5. おわりに

3.2 Bradley-Terry モデルとゲーム理論

8/15

Bradley-Terry モデル

- スポーツやゲームの勝敗や、アイテムの好き嫌いの一対比較の対象データを用いて強さを表現するモデル。

競馬に BT モデルを適用するなら

- 2 着馬に注目すると、1 着馬に負け、3 着以下の馬には勝ったという形になる。

$$P_{ij} = \frac{\pi_i}{\pi_i + \pi_j}$$

図 3: Bradley-Terry モデル

- 要素 i が要素 j に勝利する確率を P_{ij} とし、 π_i は要素 i の強さを表す。

3.3 分析手法

9/15

アンサンブル学習

- 複数のモデル（学習器）を融合させて1つの学習モデルを生成する学習方法。

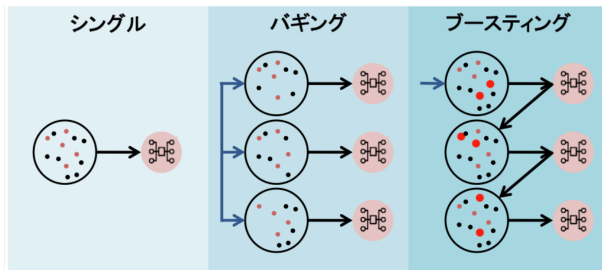


図 4: アンサンブル学習

1. はじめに
2. まだ
3. まだ
4. 提案手法
5. おわりに

3.3 分析手法

10/15

ブースティング

- アンサンブル学習の手法の 1 つ.
- ブースティングは前の弱学習器の結果を次の学習データに反映させるという特徴を持つ.

勾配ブースティング

- アンサンブル学習のブースティングを用いた手法.
- 勾配ブースティングはそれぞれの弱学習器の誤差を学習することに最大の特徴を持つ.
- 予測精度は高いが、計算時間が長いという特徴も持つ.

3.3 分析手法

11/15

LightGBM

- 決定木アルゴリズムに基づいた勾配ブースティングの機械学習フレーム.
- Leaf-wise という手法を採用しており, 同じ勾配ブースティングを用いた機械学習フレーム XGboost の Level-wise 比べて訓練時間が短くなる傾向がある.

重回帰分析

- 1 つの目的変数を複数の説明変数で予測するもの.

4.1 競馬予測のプラットフォームの構築

12/15

netkeiba のスクレイピング

netkeiba.com のスクレイピングを行う。

- netkeiba の数年分のレース結果を取得した。
- 情報として、着順、騎手、人気順、オッズなどの情報

着順	枠番	馬番	馬名	性齢	斤量	騎手
1	5	10	エルカスラ牝3		53	M. デム
2	8	18	ミッドサマ牝5		55	秋山真一
3	3	6	ジュノー 牡3		55	松若風馬
4	7	14	ジュスト 牡3		55	ルメール
5	5	9	エイシンヒ牝3		53	藤井勘一
6	8	16	ヤマニンハ牝3		52	富田暁

図 5: スクレイピングの一例

4.2 データ分析

13/15

- 1. はじめに
- 2. まだ
- 3. まだ
- 4. 提案手法
- 5. おわりに

- スクレイピングで取得したデータをもとに馬の「強さ」を算出する.
- 従来の場合, 着順のみで「強さ」を算出するものだが, 競馬の場合馬同士の対戦は年に数回しか行われない.
- そのため, 着順での強さの算出には不確かさがある.
- そこで, 着順に馬の持つ情報を足すことで馬の「強さ」を算出する.

イメージ手順

- 1 特徴量を取得し, それらを用いて重回帰分析を行いどの特徴量が重要なのかを調べ, 特徴量の選別を行う.
- 2 選別した特徴量をもとに, LightGBM を用いて 3 着以内になる確率を予測する.

4.3 未定

14/15

資産分配問題についての解法を書くかも.

1. はじめに
2. まだ
3. まだ
4. 提案手法
5. おわりに

5. おわりに

15/15

まとめ



今後の課題

- スライドの完成度を高める
- スクレイピングの際レース結果のみだけでなく、馬の情報部分も取りたい。
- 重回帰分析をかける際にスピード指数を算出する。また、偏回帰係数を見てどの偏回帰係数が必要なのかを吟味する。(イメージとしてタイムを目的変数とする。)