

## —調査による初期仮説の棄却と24 類型への移行に関する報告—

発行日: 2026 年 4 月 2 日

調査期間: 2026 年 3 月 18 日~2026 年 3 月 23 日

対象: 12 歳~40 歳の男女(n=101 / 中高生、大学生、社会人を含む)

発行元: MAP 診断開発プロジェクト

### 1. 緒言: 初期モデルの設計思想と検証の目的

本プロジェクトが当初提唱した「MAP 理論(初期型)」は、学習者の認知特性を「動機(Motivation)」「行動(Action)」「理解(Process)」の3軸・8タイプに集約することを目的としていた。本調査は、この8類型モデルが学習者の実態をどの程度正確に記述できているかを検証し、MAP理論の妥当性、実用性を担保するために実施された。

### 2. 調査データに基づく分析結果

①収集した101名のデータに対し、相関分析および多変量解析等の多角的な分析を行なった。以下、調査結果の一部を、匿名性を確保した上で公開する。分析や考察に不十分な点も含まれるが、本結果が今後の検討や改善の一助となることは言うまでもない。

#### A: 3軸の判定結果

M軸: 好奇心優位=80名

目的達成優位=21名

▶当初のM軸は目的達成(A)の人数の方が多いと仮説を立てていた。学生はテストや受験のための学習となっていることが多いのではないかと仮説だったが、質問を学習行動ではなく日常生活の質問に寄せすぎた影響で好奇心優位の人数が多くなったと考えられる。

A軸: 積極優位=46名

熟考優位=55名

▶ここでは行動スタイルが2分化された。極端な偏りがないことからこの軸は妥当であると判断した。しかし積極的なタイプの中に、テスト前だけ学習するといった個体がいくつも見られ、逆に熟考型の中にはコツコツゆっくり学習する個体も見られた。つまり熟考＝テスト前に詰め込むとはならないことが判明した。この軸をより細かく、「行動の手法(やってみるか、考えてみるか)」と「行動の周期(ペース)」に分けることで、より正確な学習行動として診断できるのではないかと考えている。

**P 軸:論理的思考優位=52 名**

**直感思考優位=49 名**

▶この軸も A 軸と同様に極端な偏りがないことから軸として妥当であると判断した。

※なお同値の場合は最高スコア(5)の選択肢の回数または各回答スコアを相対的に考慮して手動で判定している。

**B:得意科目・不得意科目 出現回数**

英語=(得意:31 不得意:42)

国語=(得意:46 不得意:21)

数学=(得意:35 不得意:51)

理科=(得意:18 不得意:37)

社会=(得意:41 不得意:26) 単位:名

▶最も得意と挙げられたのは国語である。得意科目として「社会」が2位に位置しているのが予想外だった。東京都立高校入試では例年社会科の得点率が低い、実際は得意と感じる人が多かった。本診断とはあまり関係しないが、この点について考察した。以下の通りである。

(1)できるという錯覚

社会科目は暗記寄りの科目であり、日常生活に繋がることが多い科目である。歴史は具体的なエピソード等が頭に残りやすく、学習が苦手な学生でも理解しやすいのかもしれない。しかし実際のテストでは資料の読み取りや記述問題で差がついているのではないか。

(2)楽しい⇨得意

M 軸で好奇心優位であることと得意科目で社会を上げることにはやや相関関係があった。現実世界ベースで進む社会科目は好奇心が高い学生にとっては「面白い」「楽しい」と感じやすく、それが結果として得意と上げている可能性がある。

(3)実際に社会科目が得意になっている

高校入試時は社会科の得点が伸び悩んだとしても、高校入学後、より深い学びを得ることで実際に理

解が深まっているのではないか。共通テストの平均点も社会科目は他の科目と比べて低くないので、高校教育で社会科目の克服が発生している可能性は大いに考えられる。

## ②動機付け(M軸)における独立性の発見

当初、学習動機は「好奇心(C)」と「目的達成(G)」のトレードオフ(一方が高ければ他方が低い)であると定義していた。しかし、相関分析の結果、両者の相関係数は  $r = -0.15$  と極めて低い負の相関となり、統計的に「独立した変数」であることが証明された。

- **分析結果:** 好奇心スコアと目的達成スコアが共に平均値より高い「高動機併存層」は約 20% 程度確認された。
- **結論:** 多くの学習者において、好奇心と目的達成欲は二者択一ではなく共存する性質、あるいは双方が欠落する性質を持つ。この分かれぬ層の存在こそが、新たな動機成分(S型: 社会型)を導入し、軸を再定義する決定的な根拠となった。分析においては好奇心及び目的達成に関する相関が小さかったが、この要因として質問文の紛らわしさと学習行動を問う質問でなかったことが挙げられる。そのため、既存の学習理論を参考に、好奇心と目的達成の動機タイプは残しつつ、質問文の修正や行動選択型の質問に切り替えることでより正確な結果を得られる診断にアップデートする。

## ③実行機能における「手法」と「周期」の未分化

「行動は積極(A)か熟考(R)か」という指標を詳細に分析した結果、論理的な積み上げを重視しつつ(L)、実行においては短期集中型の爆発力を持つデータが多数検出された。

- **棄却理由:** 「行動の速さ」と「集中の持続」を一つの軸に混在させたことが、診断結果の「体感とのズレ」を生む最大の原因であった。全回答者の約 70% が「集中力の持続」に悩みを抱えており、これはタイプを問わず共通していた。これを解消するため、手法(L/P)と周期(B/R)を分離・独立させた。

## ④設問における「相関の欠如」と修正の必要性

今回の調査において、一部の質問項目で回答が特定の数値に極端に偏り、軸判定の決定打として機能しない「相関の欠如」が確認された。

- **課題:** 自己申告型の質問紙法では、社会的な「望ましさ」や無意識のバイアスに回答が誘導されやすい。

- **対応:** この結果を受け、次期モデルでは抽象的な性格を問う形式を廃し、具体的なシチュエーション下での意思決定を問う「行動選択型設問」へと全面的に刷新する。

### 3. 新モデル「4軸・24類型」への昇華

分析結果と教育心理学理論をクロスオーバーさせ、以下の4つの独立した軸による新モデルを構築した。

1. **動機(Why)[A / C / S]** 既存の達成(G→Aに変更)・探求(C)に加え、調査で見られた「他者の視線や期待」をエンジンとする「社会型(S)」を新たに定義。実際はさらに細かく分岐される(6タイプ※2要因モデル)と推察されるが
2. **手法(How)[L / P]** 論理的積み上げ(L)と実践的経験(P)。データ上、L判定者の数学不得意率は約32%に留まり、特に低い数値であった。
3. **周期(Cycle)[B / R]** 短期集中(B)と習慣維持(R)。多くの学生がテスト前に一気にやり込む短期集中型であると推察されるが、最善の学習法はこの2タイプで大きく異なるため、軸として採用せざるを得ない。
4. **視点(Focus)[D / H]** 詳細(D)と全体(H)。情報の捉え方の癖を分類し、よりパーソナライズされた学習環境を提案する。

### 4. 今後のロードマップ

データが示した人間の複雑さを反映した本モデルは、以下のプロセスを経て正式公開される。

- **追加インタビュー(2026年4月～):** すでに複数名には実施済み。有志への追加調査により、ナラティブの解像度を高める。
- **プロトタイプ実証実験(2026年5月～):** 数十名規模のモニターによる最終微調整。
- **正式公開(2026年7月予定):** 決定版「MAP診断」公開。

調査にご協力いただいた被験者のうち約5割が現役高校生であり、そのほとんどが高校3年生であるため、夏休みまでには診断を公開できるよう開発を進めている。

### 5. 謝辞

本調査にご協力いただいた101名の被験者の皆様に深く感謝申し上げます。皆様の回答一つひとつが、既存モデルの欠陥を浮き彫りにし、より精緻な24類型へと進化させる原動力となった。皆様のデータに基づき、すべての学習者が自分だけの「冒険の地図」を手にする世界を実現することを目標に今後も開発に尽力する。

**【注釈】**

- **動的モデルの定義**: 本モデルは実証実験の結果を受け、今後もアルゴリズムの軽微な修正・更新を継続的に行う。
- **知的財産保護**: 本レポートに記載された知見は独自の調査に基づく固有の知的財産である。