

冒頭2秒で「スワイプ」を阻止する



最初の2秒で価値を提示する

視聴者は瞬時に「自分に関係あるか」を判断します。一瞬でメリットを伝えて離脱を防ぎます。



視覚と聴覚で注意を奪う

大胆なテロップや動きのある映像に加え、SEやBGMの頭出しでインパクトを与えます。



「え？」「どうなるの？」を生み出す

疑問や期待感を持たせることで指を止めさせ、続きを見たいくなる心理状態を作ります。



フックの4つの基本パターン

状況に応じて使い分ける「冒頭の型」



結論から（ベネフィット）

視聴後の未来を最初に見せる。
「～する方法」「～選」など、
教育系で最も強い鉄板パターン。



共感（悩み代弁）

「～で困ってませんか？」とターゲットの痛みを代弁。自分事化させ、信頼関係を一瞬で作る。



疑問形（問いかけ）

「なぜ～なのか？」「実は～って知ってた？」と問いかけ、脳内の空白を埋めたい欲求を刺激する。



意外性（常識否定）

「実はそれ間違いです」と固定観念を崩す。驚きは最も強い感情トリガーとなり、手が止まる。

なぜパターン化するのか？



離脱防止の最適解

視聴者は0.5秒で「見るか見ないか」を判断します。迷わずこの4つの型を使うことで、スワイプされる確率を劇的に下げられます。



ネタ切れを防ぐ

同じテーマでも「結論」「疑問」「共感」「意外性」と切り口を変えるだけで、全く別の動画として企画できます。



AI評価の向上

冒頭の視聴維持率が高いとアルゴリズムが高評価し、おすすめフィードへの露出（インプレッション）が増加します。



テロップの文字サイズは、冒頭だけ通常の1.5倍～2倍にして視認性を上げましょう。

視聴維持率を伸ばす「改変PREP法」

0-2秒

①フック

結論・意外性
「えっ？」と止める

～5秒

②共感

悩みの代弁
「わかる！」を作る

本編

③本題

解決策・ノウハウ
3つのポイント等

終盤

④ベネフィット

得られる未来
どう変わるか？

ラスト

⑤CTA

行動喚起
保存・フォロー誘導

POINT 01

「共感」を挟む理由

いきなり解説を始めると「売り込み」や「説教」に聞こえます。一度「私もそうでした」と寄り添うことで、聞く耳を持ってもらえます。

POINT 02

1ブロック＝短文3つ

ダラダラ喋らず、1つのブロックは「1～3文」で端的に構成します。
例：「実は〇〇です。なぜなら××だから。つまり△△なんです。」

POINT 03

CTAは具体的に

単に「よろしく」ではなく、「**見返せるように保存してね**」「**〇〇な人はコメントしてね**」と具体的なアクションを指定します。

💡 型を守るだけで「何を話せばいいかわからない」が解消され、視聴維持率も安定します。

競合モデリング（TTP）の手法

× NG

ただの「パクリ」



丸パクリ

台本も構成もそのままコピーする行為



口調・キャラの模倣

自分に合わないキャラ作りは痛々しくなる



素材の無断流用

他人の動画を保存して勝手に使う（規約違反）

✓ OK

「構造」を学ぶ



構成（骨組み）を抽出

話の流れや展開のパターンだけを参考にする



テンポ・間を分析

カットのタイミングやBGMの合わせ方を学ぶ



自分の言葉で再設計

自分の体験や専門知識に置き換える

POINT

伸びている動画の「なぜ伸びたか」という本質的な構造だけを真似る。

台本から動画への変換プロセス



PHASE 01 準備・撮影



台本設計

構成案を作成し、必要なカットをリストアップ。



撮影

チェックリスト（光・画角）を確認して素材を確保。

PHASE 02 編集・修正



粗編集

ジェットカットと並べ替えて構成を固める。



装飾・修正

テロップ・BGM挿入後、通しで見直して微調整。

PHASE 03 仕上げ・投稿



完パケ

高画質設定（1080p/30fps）で書き出し。



投稿準備

サムネイル画像の設定とキャプション作成。



編集後の「修正」工程を飛ばさないこと。一晩寝かせて見直すと、改善点が必ず見つかります。