

気合い入れて投稿

内容も整っている感覚

それでも反応が弱い / いいねは知り合い中心

手応えが残らない
原因が分からない状態

自信が少しずつ削れる

原因は「中身」ではない

読了のボトルネック
順番のズレ

- 読み始める理由がない
- 出会い方で離脱
- 内容に入る前に終了

価値が届く前に通過
入口設計の欠落

「長さ」の幻想を捨てる

- × 内容を磨けば伸びる
- × 文章力で解決できる
- × テーマが良ければ読まれる
- × 長く書けば伝わる

その順番では届かない

まず読まれる前提が必要
「出会い方」が先

最後まで運ばれる設計

1. タイトルで自分ごと化

2. 書き出しで停止させる

3. 途中で感情接触を置く

4. 流れで読み進める

順番が読了率を作る

「内容」はその後に効いてくる

結果を分岐させる「順序」

同じ内容でも反応変化
共感から入ると滞在増加

- 問いから入ると読了上昇
- 主張先出しは離脱増加
- 知らない人から反応発生

届いた実感が生まれる

パズルを組み替える

1. 一投稿を選ぶ
2. 結論を後ろへ移動
3. 共感か問いを先頭へ
4. 体験を中盤に配置
5. 最後に主張を置く

順番だけ変えて投稿
反応の差を確認

投稿前の品質点検

- ☐ 最初に読む理由があるか
- ☐ 共感か問いで始まるか
- ☐ 途中で感情が動くか
- ☐ 結論が早すぎないか
- ☐ 最後まで流れが続くか
- ☐ 順番が崩れていないか

離脱ポイ

ントがないか

設計から、始めよう。

- 順番を型として固定
- 毎回同じ流れで構築
- 内容改善は後回し
- 反応データを蓄積
- ズレたら順番を修正

必要なら外から設計

必要な人だけ次へ