

福利厚生制度の"見えにくい課題"

多くの企業が福利厚生制度を導入している一方で、現場では次のような課題が浮かび上がっています。

「コストの増大」: 45.9%

「利用制度の偏り」: 36.8%

「利用率の低さ」: 34.2%

制度が"ある"のに、使われていない。

社員は福利厚生制度の存在を知っていても、 中身を把握しておらず、 使いにくさやハードルを感じている。 人事部は制度手応

人事部は制度を整えても利用率が伸びず、 手応えが感じられない。

社員と人事部がそれぞれの立場で 努力しているのに、制度が"使われない" という結果だけが残る。

この"すれ違い"こそが本質。制度は"存在している"だけでは、届かない。

その理由は、"届け方"にあった。

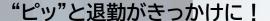
制度があるだけでは、使われない。

「知らなかった」 「使い方がわからなかった」 「面倒だった」 それは、利用者のせいではない。

> 自分から取りに行かないと使えない制度ではなく、 日常の中で自然に届けられる仕組みが求められる。

制度を生かすかどうかは、"届け方の設計"次第。

定時で退勤した社員に、突然届くサプライズ制度。



"ある日、突然"月1回のランダム配布!

"半年有効"自分のタイミングで!







※SlackやTeams、メールなど会社インフラに合わせた通知形式を選択可。

「今日は定時で帰ろっかな」から、会社のカルチャーが変わる。

定時で退勤した社員に、突然届くサプライズ制度。

届く設計

勤怠管理システムに連携し

自動配信することで

「取りに行かない制度」を実現

気づきの演出

期待していない日常に

突然届く

さりげないごほうび

語られる体験

映画という共通体験が

社員同士の何気ない会話を生み

社内のつながりを育てるきっかけに

社員にも人事にも、ちゃんと届く制度です。

🖁 🥻 社員にとってのメリット	人事部にとってのメリット
● 定時退社が"ちょっと嬉しいこと"になる	● 定時退社の行動促進につながる制度設計
● 自分の行動が"見られていた"という承認感	● 客観的なログデータで効果測定が可能
● 映画という共通体験が会話を生む	● 社内コミュニケーションの活性化につながる
●「贈られた映画」で作品との新しい出会い	● 福利厚生制度の"文化化"を後押しできる
● 意外性のあるご褒美がモチベーションに	● 工数少なく、既存インフラと連携して導入可能

仕組みはシンプル。届く仕掛けはスマートに。

勤怠システムと連携

社内の打刻データを活用して、 定時退勤をトリガーに設定。

勤怠システム一例



クラウド動意管理システム

・ KING OF TIME



2

自動抽選と配信設定

月1回の抽選タイミングと 配信対象者のルールを設定。

抽選ロジックは、シンプルな ルールベースで構築。

人事システムのCSVデータを 活用することで、特別なツール は不要。

3

通知で"届ける"

Slackやメールなど、 社内インフラに合わせた方法で 映画GIFTが届く。

通知アプリー例









映画GIFTは、あえて制度の詳細を社内に告知しません。 社員が"ある日突然"通知を受け取るサプライズ設計により、 制度そのものよりも先に、「驚き」や「会話」が広がる仕掛けです。

Slack やメールなどの通知を通じて、「〇〇さんに映画GIFTが届きました」というメッセージが流れると、「なにそれ?」「どうやったら届くの?」という声が自然に生まれます。

この"話題が先に届く"スタイルは、従来の制度説明とは異なり、 社員同士のリアクションから制度が広がるという逆転のプロモーション。

> 定時退社が、「ちょっといいこと」として定着していく。 その小さなきっかけが、映画GIFTの真価です。

会社から届く、さりげないごほうび。それが、社員の心と職場をあたためる。



定時にサプライズを。

