

2014年度までの中期経営計画の概要

wowow.co.jp wowow.co.jp wowow.co.jp wowow.co.jp wowow.co.jp wowow.co.jp wowow.co.jp wowow.co.jp wowow.co.jp wowow.co.jp

これからのテレビ



2010年5月14日

株式会社 WOWOW

WOWOWは新たなハイビジョン・3チャンネル放送局に 生まれ変わります

WOWOWは、自ら独自番組を発信し、有料放送のプレゼンスを向上させ、
有料放送市場の拡大を牽引します。

そして、

有料放送のリーディング・カンパニーとしてのブランドを確立し
世界を視野に入れて、有料放送メディアとして成長します。

2014年度末累計正味加入件数 **285万件** (2009年度末249万件)

- ・有料放送市場(契約数)における加入契約率20.0%の確保



2014年度売上高 **780億円** (2009年度655億円)

- ・有料放送収入 700億円
- ・放送外収入 80億円
- ・経常利益率10.0%以上の確保

*数値はすべて連結

コンテンツのさらなる充実

- ・他では見られない番組や、オリジナル番組の強化
- ・月額視聴料は2,415円(税込み)据え置き

- ・世界中の選りすぐりの番組を日本初放送 >>> 年間**1,800**本以上(※映画を除く)
- ・オリジナルのドラマ、ドキュメンタリーの製作 >>> 年間**125**本以上
- ・洋画から邦画まで世界中の映画を網羅 >>> 年間のファーストラン**800**本以上

“選べる”3チャンネル

- ・1チャンネルでは実現できなかった、多くの加入者のリクエストにお応えすることが可能に

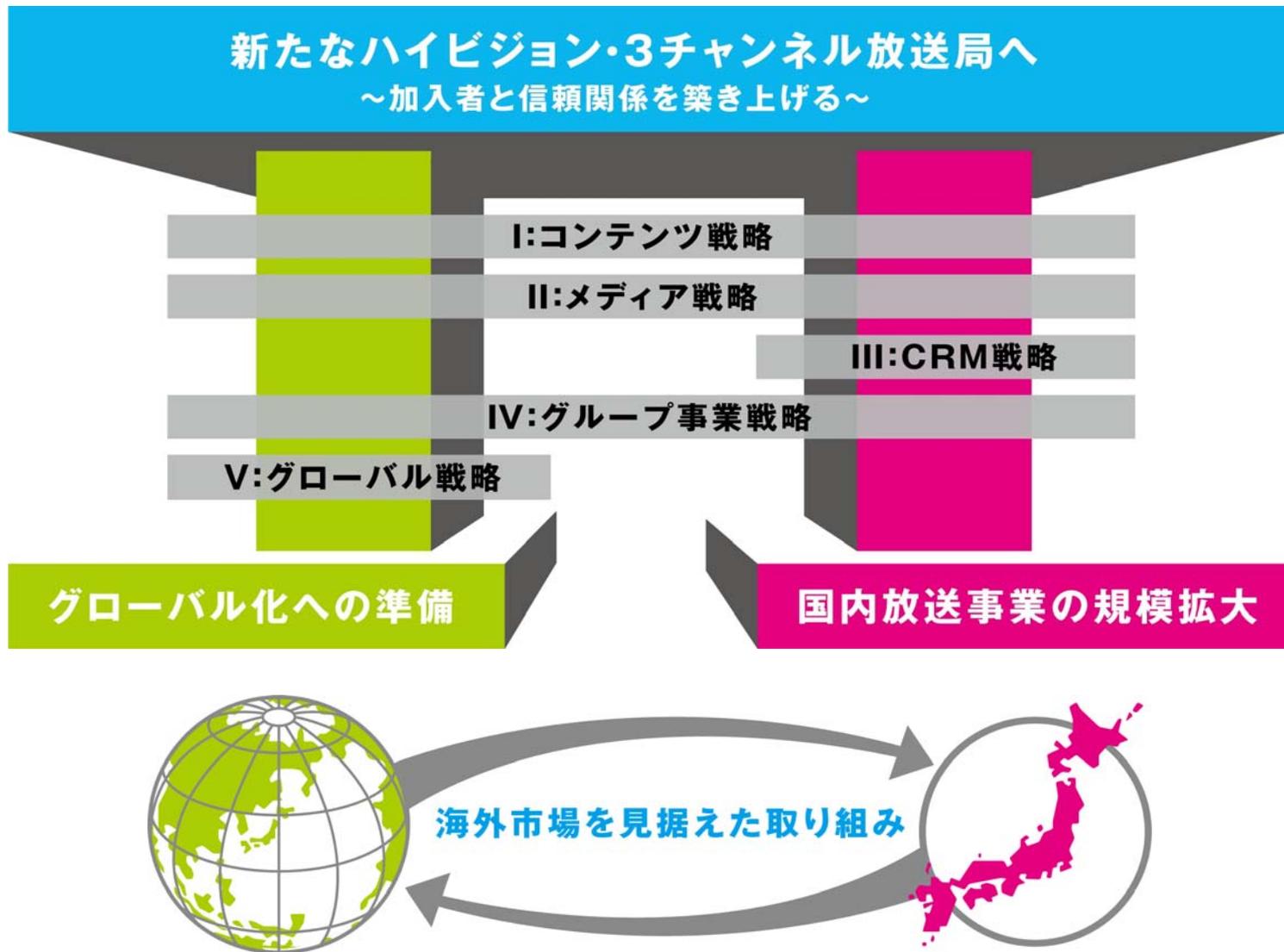


3チャンネルすべて、フルハイビジョンで放送

- ・総合エンターテインメントチャンネルとして、3チャンネルすべてをフルハイビジョンで放送映像の美しさやライブの臨場感を伝えることができる、高品質のサービスを実現

「加入者とのコミュニケーション」や「新サービス」を積極的に開発

- ・自社のカスタマーセンターの運営により、加入者の皆様の声を、番組やサービスへ反映
- ・3D放送や、携帯端末などの新しいメディアへのサービスも積極的に取り組む



WOWOWは日本における、コンテンツのターミナル(HUB)となる

～世界中からコンテンツを調達し加入者に届け、またオリジナル番組を世界に発信～

(1) 番組の量的拡大とオリジナル番組の創造

- ・世界中の選りすぐりの番組を日本初放送
- ・オリジナルのドラマ、ドキュメンタリーを意欲的に製作
- ・洋画から邦画まで世界中の映画を網羅

(2) コンテンツの魅力の徹底訴求

(3) コンテンツのマルチユースの徹底

- ・企画、製作段階からマルチユースを意識(海外含)した交渉、権利処理

(4) 海外コンテンツ調達力の強化

- ・海外のコンテンツ調達先等との関係を強化し、共同制作体制の構築

(5) 人材、放送体制の強化

- ・コンテンツ強化を目指した人材育成、体制強化

有料放送のリーディング・カンパニーであるために

～有料放送サービスを”核”に周辺サービスを充実～

(1) **事業の“核”** = 有料放送サービス

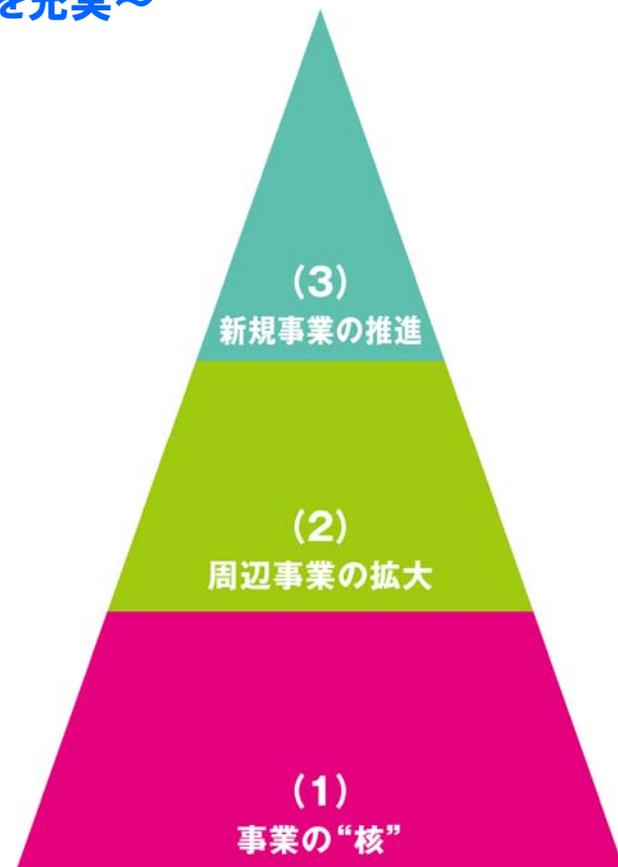
- ・ハイビジョン・3チャンネル放送による加入者拡大

(2) **周辺事業(サービス)の拡大** = 映像サービス

- ・次世代メディアにおけるサービス
- ・クロスメディアによる加入者拡大

(3) **新規事業の推進** = 次世代サービス

- ・3D放送の検討、実施と、放送以外の他の映像サービスへの提供



永く見続けていただけるチャンネルへ

～WOWOWと加入者や、加入者同士のコミュニケーションの活性化～

(1) 新生WOWOWのブランドの確立

- ・ブランド・ロイヤリティの醸成

(2) 加入者コミュニケーションの確立

- ・加入者とWOWOWとのコミュニケーション手法の開発、継続視聴の促進
- ・コミュニティを育成し、加入者目線の“ロコミ”効果を促進

(3) マーケティング強化による、加入から継続視聴へ繋がる施策の継続検討

- ・加入者優遇サービスの検討、開発
- ・テレビ、WEB等の双方向機能を利用した加入者動向の情報集約

(4) カスタマーセンターの強化

- ・加入者接点の最重要ポイントとして位置づけ、対応力強化
- ・サービスをさらに充実し、長期加入継続に結びつける

有料放送のプレゼンスの向上へ

～コンテンツ製作力の強化と、有料放送の特性を活かしたグループ全体の成長～

(1) WOWOWコミュニケーションズ

- ・有料放送サービスで培った、テレマーケティング業務のノウハウを活用し、グループ外からの売上増を図る

(2) 大規模イベントの実施

- ・独自に開催するイベントを実施し、ブランド・イメージの向上、加入者サービスを拡充

(3) 継続的なアライアンスの検討

- ・放送事業者、メディア関連企業との番組共同企画
- ・コンテンツ製作体制強化のための番組制作会社等との連携
- ・販売強化や、訴求力向上に結びつく、放送事業者、プラットフォーム事業者等との連携

オリジナルコンテンツ製作を軸にして、世界を視野にブランド展開

～自らコンテンツを作る、世界視点の放送事業者～

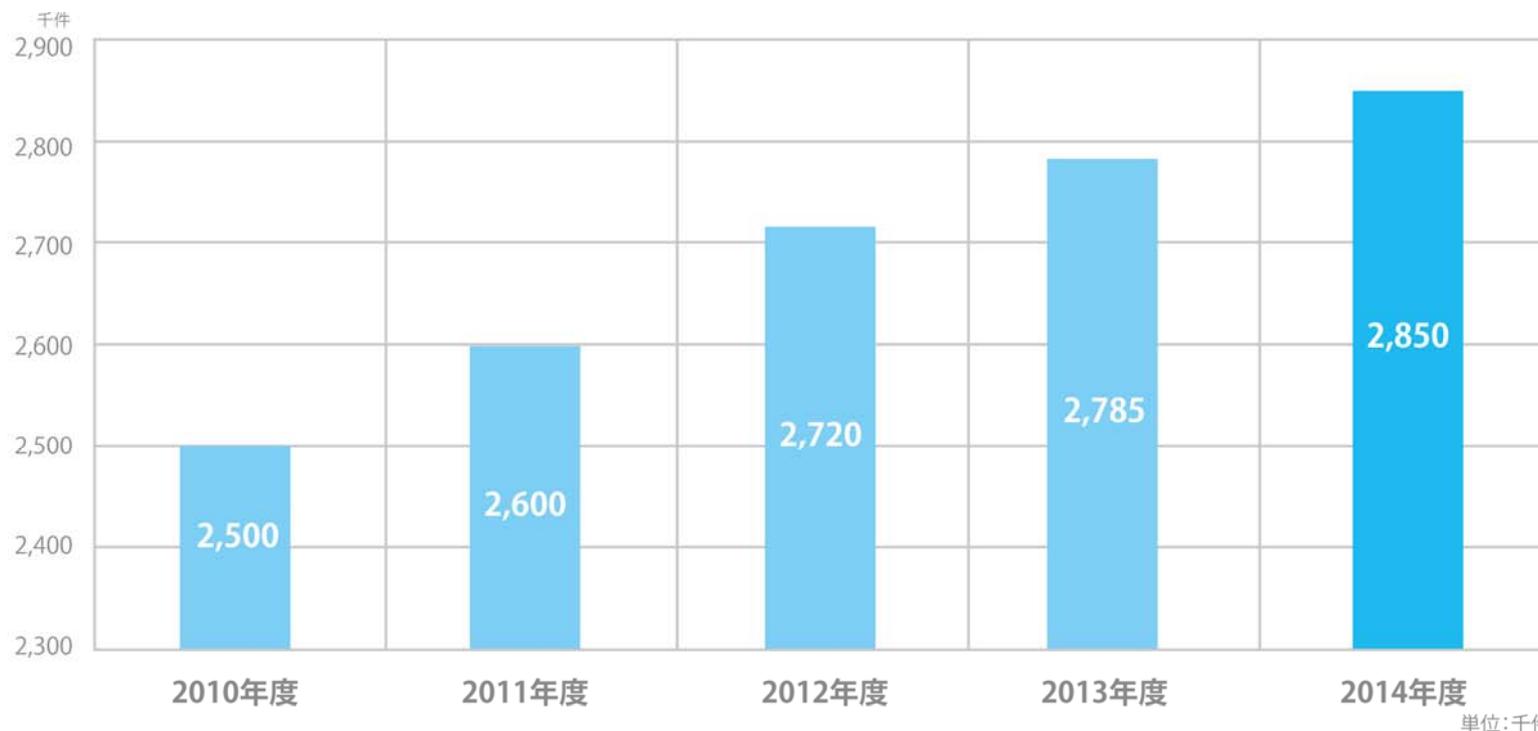
(1) 国際的な「ものづくり」の環境整備

- ・映画事業におけるビジネスモデルの検討
- ・日本におけるコンテンツのターミナル(HUB)として、海外有力メディア企業のパートナーの役割を果たす
- ・海外有力メディア企業との映画・ドラマの共同製作

(2) 人材育成・社内体制の構築

- ・海外拠点の設立と活用(海外メディアとの関係強化)
- ・対外交渉、協業における即戦力としての教育と意識改革

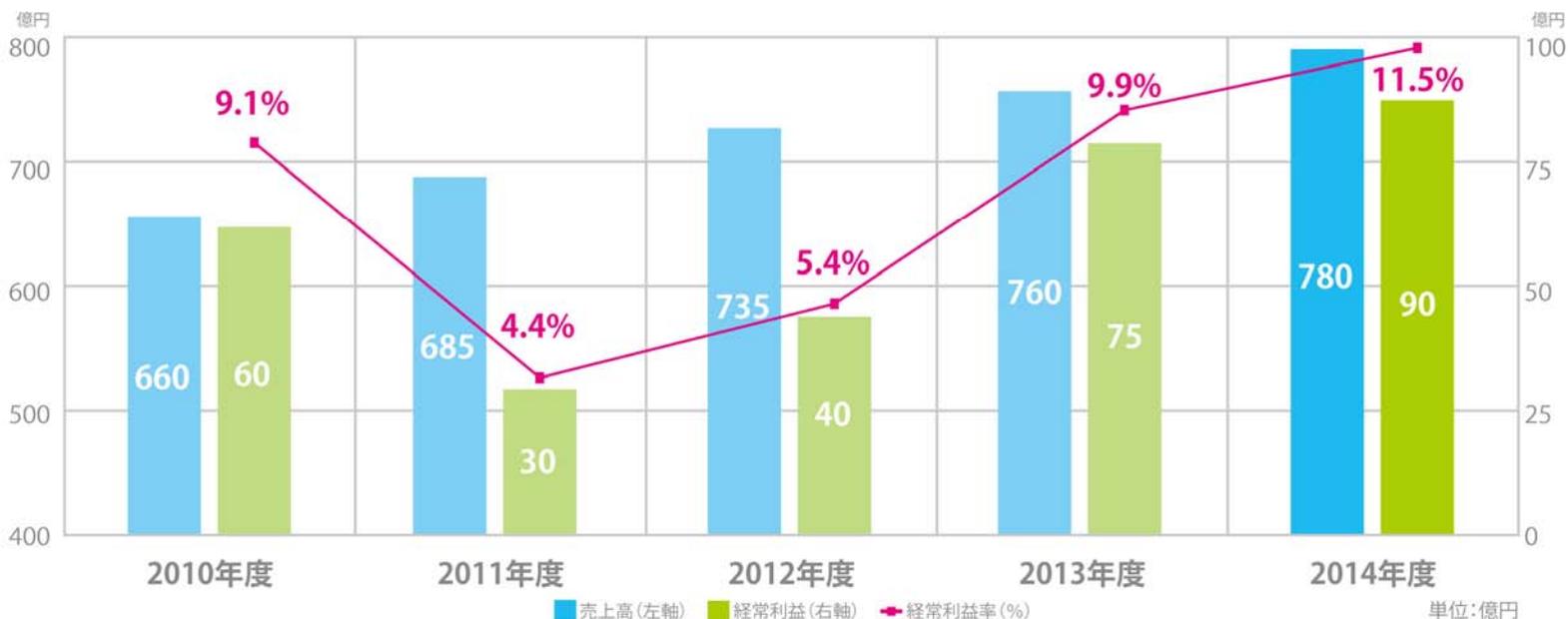
➤ 2011年10月からハイビジョン・3チャンネル放送がスタートし、2012年度にかけ徹底訴求



	2010年度	2011年度	2012年度	2013年度	2014年度
累計正味加入	2,500	2,600	2,720	2,785	2,850
正味加入	10	100	120	65	65

単位:千件

- 売上高は、加入増により、着実な増収を目指す
- 経常利益は、ハイビジョン・3チャンネル放送スタートに伴う番組費等の増加により一旦減少するも、2013年度以降、加入増により継続的な利益成長を目指す



売上高	660	685	735	760	780
経常利益	60	30	40	75	90
経常利益率	9.1%	4.4%	5.4%	9.9%	11.5%

**WOWOWは開局から今日までお客様に感動してもらえる
テレビ局でありたいと願っていました。
今もその考えは変わりません。**

**2011年、WOWOWは新たなハイビジョン・3チャンネル放送局に生まれ変わります。
「こんな番組が見たかった」と喜んでいただける放送局になる、
それがWOWOWとお客様との信頼の証だと思っています。**

**WOWOWに触れていただくお一人お一人と信頼関係を築き上げていくこと。
そのことにいつも思いをはせながら
「これからのテレビ」としてWOWOWは感動を送り続けます。**

これからのテレビ



本資料における注記事項

当資料に記載の業績予想は、現在入手している情報による判断及び仮定に基づいた発行日現在の見通しであり、リスクや不確実性を含んでいます。

実際の業績は、様々な要素によりこれら業績見通しとは異なる結果となりうることをご承知おきください。

実際の業績に影響を与え得る要素には、当社及び当社グループ会社の事業領域をとりまく経済情勢、市場の動向などが含まれております。

ただし、業績に影響を与え得る要素はこれらに限定されるものではありません。



株式会社 WOWOW

本資料に関するお問合せ先

(マスコミ関係) 広報部 TEL 03(4330)8080

(IR 関係) IR 経理部 TEL 03(4330)8089