

WOWOW

中期経営計画の概要

(2014年度－2016年度)

2014年5月15日
株式会社WOWOW



2020年に向けた変革 – VISION2020

中長期的な事業環境の変化

- ・ 4K/8K、スマートTVなど、放送サービスの進化
- ・ パーソナルデバイス普及によるコンテンツ視聴スタイルの変化
- ・ 映像伝送方法の多様化、Over-the-Top (OTT*) の市場参入

*インターネット上で映像・音楽コンテンツやサービスを提供する事業者

人々の映像コンテンツの楽しみ方が変わっていく将来に向け、
WOWOWが価値ある存在感を持った企業であり続けるための方法

VISION2020



Entertainment

今まで以上に、独創的かつ先駆的な挑戦を見つけ、
エンターテインメントの本質を追求



Engagement

単なる送り手と受け手という関係から、会員同士が
エンターテインメントについての造詣を深め、会員とWOWOW、
そして会員同士の強い結びつきを創造

中期経営計画 – 2020年に向けたロードマップ –

「プレミアム・ペイチャンネル」から「総合エンターテインメント・メディア企業」へ

2010年度

現在

2016年度

2020年度～

前・中期経営計画
新たなハイビジョン・3チャンネル放送局への生まれ変わり

- ▶フルハイビジョン・3チャンネル化を軸に大きな成長を達成
- ▶BS放送多チャンネル化に伴い市場拡大を想定(2014年度末 累計正味加入件数285万件、連結売上高780億円、連結経常利益率10.0%以上)

— 累計正味加入件数の成長 —

249万件 (2009年度末)	▶	265万件 (2013年度末)
--------------------	---	--------------------

— 収益規模の拡大 —

売上高 655億円	▶	売上高 702億円
経常利益 58億円	▶	経常利益 75億円
経常利益率 9.0%	▶	経常利益率 10.7%
(2009年度・連結)		(2013年度・連結)



中期経営計画
(2014年度-2016年度)
「2020年に向けた変革」の実現性を高めつつ成長

1.集中的成長	有料放送サービスにおける優位性の維持・向上
2.統合的成長	「TV&Web」に即した新サービスの開発
3.多角的成長	サービス領域拡大、利用者拡大のための投資

— 【2016年度目標】 —

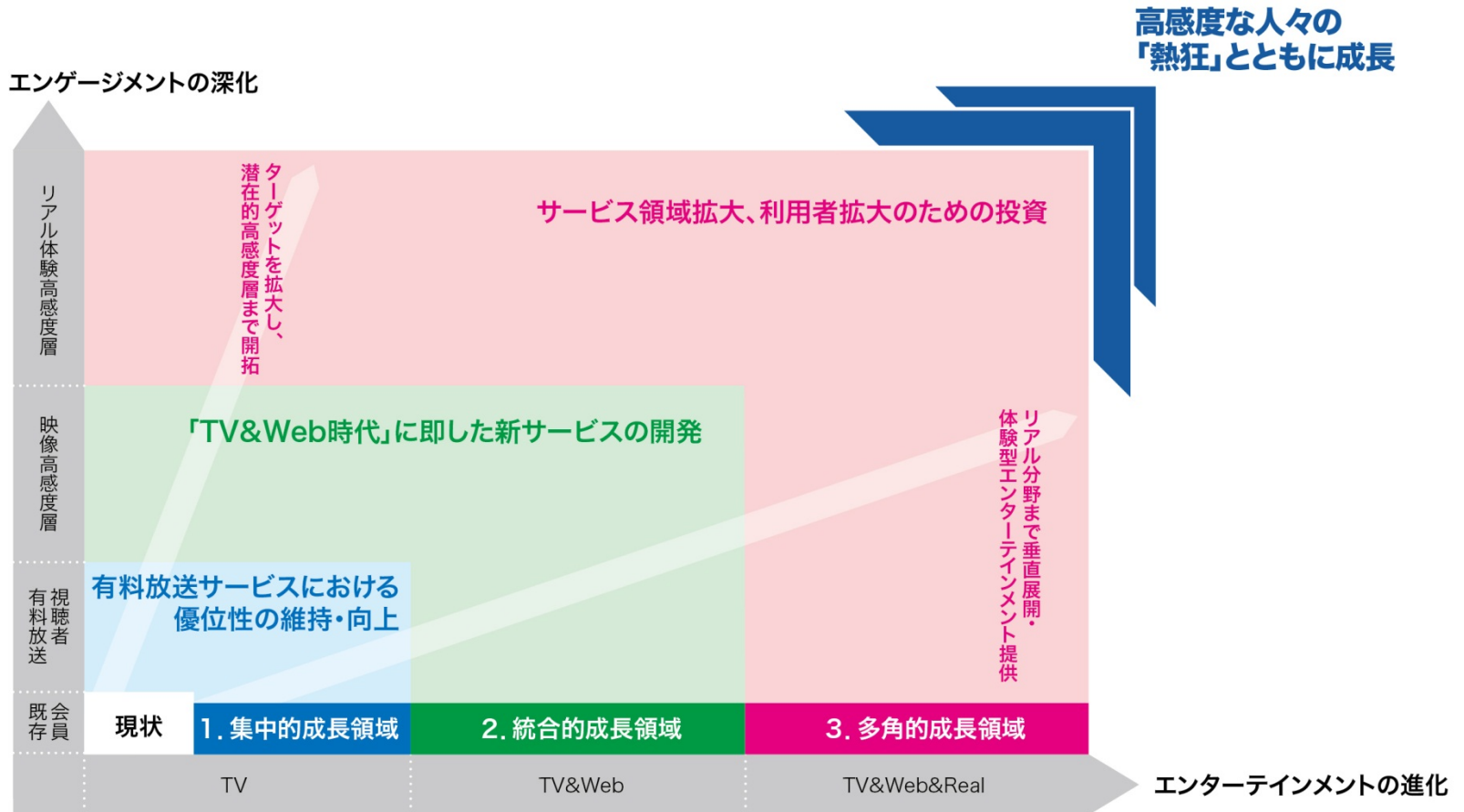
連結売上高:750億円
連結経常利益:90億円(経営利益率12.0%)
累計正味加入件数:276万件



**総合
エンターテインメント・
メディア企業へ**
WOWOW VISION2020

中期経営計画 – 方針・施策（2014年度-2016年度） –

3つの領域で新たな取組みを推進し、高感度な人々の「熱狂」を創出する



1. 集中的成長

有料放送サービスにおける優位性の維持・向上

「No.1プレミアム・ペイチャンネル」の基礎力強化。収益基盤をより強固に

方針と施策

番組・編成の充実

—— 市場分析の手法刷新

- ▶新番組ジャンルの開発、オリジナルコンテンツ強化継続
→感度の高いBS受信者の取り込みを意識した番組ジャンル開発
- ▶生活者インサイトの分析を基に、加入獲得・解約低減の施策展開
→お客様起点でメディア・コンテンツ・サービスの見直し

「会員向けサービス」の 開発・充実

- ▶お客さまを「会員」として位置づけ、既存サービスの拡充・新規サービスの開発により、結びつきを強化
→会員サービスの強化による顧客満足度の向上
→WOWOWメンバーズオンデマンド視聴促進による総接触の向上

国際共同制作の継続・強化

- ▶海外プレイヤーとの番組共同制作の継続、収益を拡大
→海外プレイヤーとの協働関係を更に発展させ、国内外の視聴者ニーズの高いコンテンツを開発
→質の高いコンテンツにより、海外におけるWOWOWブランドを醸成

2. 統合的成長

「TV&Web」に即した新サービスの開発

既存リソースを活用し、「TV&Web」具現化に取り組む

方針と施策

スマートデバイス 向けサービスの開発

▶Webを活用した新たな視聴体験の提供

→本放送と連動したコンテンツのネット配信を強化し、
既存のTV視聴会員への付加価値を向上

▶新規映像配信サービスによる新たなユーザー層の開拓

→VOD型の新サービス提供により、普段TVを視聴しない層の取り込み
→当社に強みのあるジャンルの映像ライブラリを有効に活用したサービス開発

放送サービスの高度化 への技術・コンテンツ対応

▶マーケットのニーズに合わせてタイムリーにサービスを投入できる技術の蓄積

→4K/8Kなど今後成熟する制作・技術の習熟
→「TV&Web」に向けたコンテンツ開発・技術への取り組み

3. 多角的成長

サービス領域拡大、利用者拡大のための投資

放送局の枠を越え、既存ビジネス周辺領域で収益源を多様化

方針と施策

体験型
エンターテインメントの提供

- ▶「TV&Web&Real」エンターテインメント実現のための準備
→TV・Webと連動したリアルサービス、収益モデルの開発

現有リソースの事業化

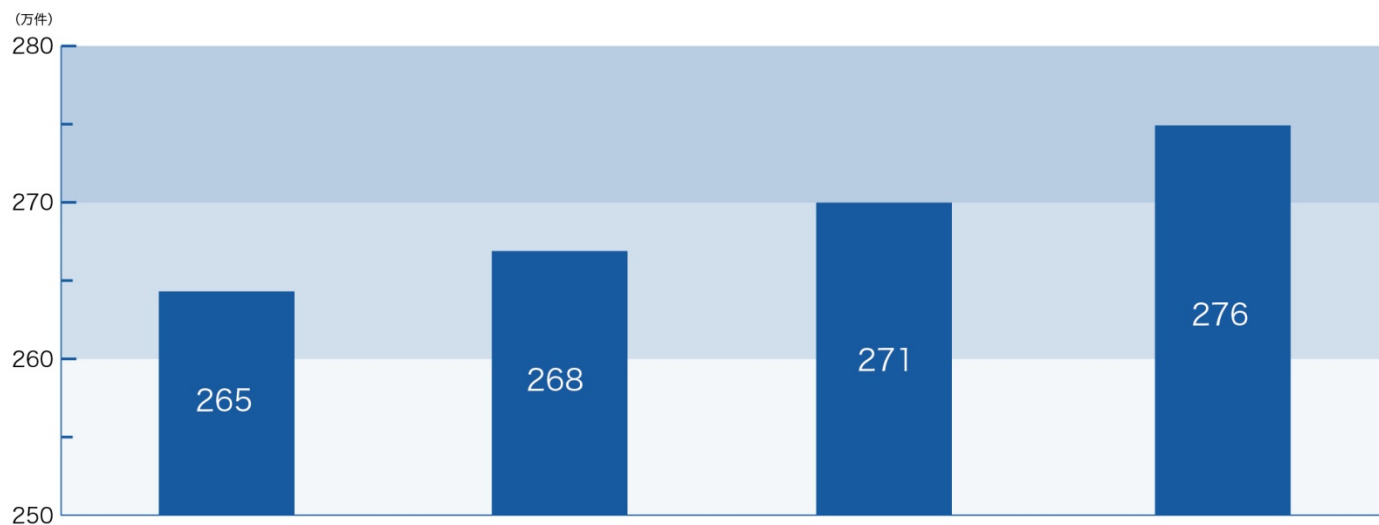
- ▶当社が有料放送事業者として有する機能の外販、新たな収益源としての育成
→特に映像技術分野の強化

外部リソースの取り込み

- ▶周辺領域における、新規ビジネスへの投資機会の発見
→有力プレイヤーとの協働 / WOWOW独自の機能強化
→保有キャッシュポジション及び、必要に応じ保有自己株式の活用

加入計画

加入獲得、解約低減施策の推進による加入増

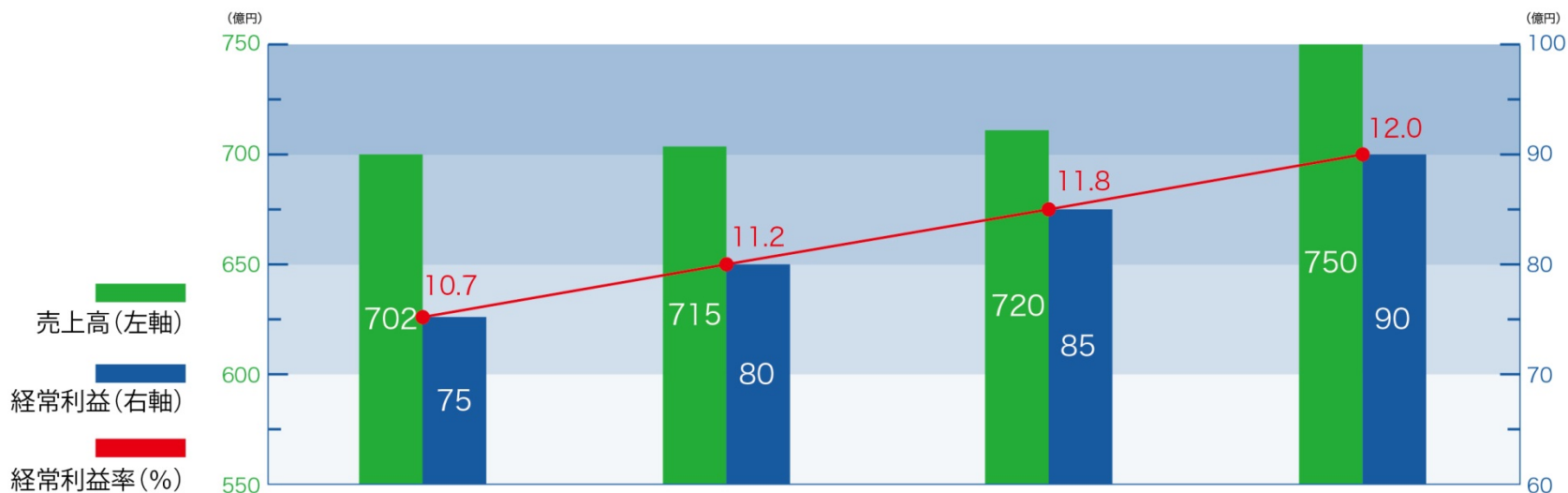


	2013年度	2014年度	2015年度	2016年度
累計正味加入	265	268	271	276
正味加入	2	3	3	5

(単位: 万件)

収支計画（連結）

最終年度 連結売上750億円 経常利益率12%を目指す



	2013年度	2014年度	2015年度	2016年度
売上高	702	715	720	750
経常利益	75	80	85	90
経常利益率 (%)	10.7	11.2	11.8	12.0

(単位: 億円)

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下さい。

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

(マスコミ関係) 広報部 TEL 03 (4330) 8080
(IR関係) IR経理部 TEL 03 (4330) 8089