

WOWOW

会社案内

# 見たい、の先へ。

こだわりの映像エンタメを届け続けてきた私たちの情熱が、さらに進化します。  
これからはここにしかない発見や学びで  
人生の視野や楽しみ方が広がる体験までもお届けします。

## お客さまとともに エンターテインメント文化を育む

WOWOWは、日本初の民間衛星放送局として1991年に放送を開始し、映画、音楽、スポーツ、オリジナルドラマなど、数々のエンターテインメントを30年以上お届けしてまいりました。

BS放送の1チャンネルから開始したサービスも、今ではプライム、ライブ、シネマ、4Kの4チャンネルと、WOWOWオンデマンドを提供し、お客さまのライフスタイルに合わせたサービスに進化してまいりました。

これまで支えていただいた多くのお客さま、ともにコンテンツ創造に携わってきたクリエイターやアーティストの皆さんに、心から感謝申し上げます。

現在、動画配信サービスの劇的な普及によって、大量のコンテンツが世の中に届けられ、あふれかえっています。刺激的なコンテンツが生まれては矢継ぎ早に消費されている時代です。

そのような時代にあって、WOWOWのコンテンツは消費されるものではなく新しい価値を生産するものでありたいと思います。新鮮な驚きが感情を豊かにし、共感で時間が満たされる、そんなコンテンツを提供してまいります。

WOWOWのコンテンツは「見る」だけのものではなくお客さまご自身が「参加する」場でありたいと思います。愛するコンテンツがもっと好きになり、生活が楽しく、人生が豊かになるお手伝いをしてまいります。

WOWOWは、お客さまと一緒に、すべての仲間たちと一緒に、愛するエンターテインメント文化を育んでまいります。

代表取締役 社長執行役員  
田中 晃



# WOWOWはもうテレビだけじゃない。スマートフォンやタブレットで、いつでも、どこでも。

BS視聴環境が整っていなくてもインターネット環境があれば、

スマートフォンやタブレット、PCでWOWOWが気軽に楽しめます。



## 珠玉のエンターテインメントを結集

オリジナルドラマ、スポーツ、音楽、映画、海外ドラマなど多様なジャンルを取りそろえています。WOWOWが厳選した映画、見ごたえのあるオリジナルドラマ、ここでしか味わえない音楽ライブやスポーツ中継をいつでも、どこでもお楽しみいただけます。



連続ドラマW 事件

不朽の名著が令和を舞台に  
法廷サスペンスドラマとしてよみがえる！



LPGA女子ゴルフトー  
日本人選手専用カメラ

日本人選手のラウンドを専用カメラで配信



B'z LIVE-GYM Pleasure 2023 -STARS-  
ベスト選曲による5年ぶりの全国ツアー  
「B'z LIVE-GYM Pleasure 2023 -STARS-」  
ファイナル公演を全曲ノーカットで放送・配信



連続ドラマW-30 杉咲花の撮休

杉咲花が自分で自分で自分を演じるパラレルストーリー



欧州サッカー UEFAヨーロッパリーグ  
2023-24シーズン

三苫、堂安、守田、遠藤ら日本代表選手も出場！



井上芳雄ミュージカルアワー「芳雄のミュー」

生放送＆ライブ配信でお届け！  
井上芳雄が司会を務める、トーク＆音楽ショーケース！

## さらに進化したWOWOWオンデマンド



### 作品が探しやすくなりました

全体デザインやジャンルのカテゴリがリニューアルされ、  
作品が探しやすくなりました。



### アプリ対応テレビの拡充

WOWOW オンデマンドアプリに対応したテレビ機種が増えてさらに便利になりました。オンデマンド限定配信の作品も大画面でお楽しみいただけます。



### ダウンロード機能の搭載

作品をあらかじめダウンロードしておくと、インターネット接続なしでも視聴が可能になりました。

※スマートフォン・タブレット向けアプリに対応しています。一部ご利用いただけない作品もございます。



### ピクチャーインピクチャー機能の搭載

再生中の動画が画面の隅に別ウィンドウで表示され、動画を視聴しながら他の操作ができるようになりました。

※PC ブラウザ・iOS 向けアプリのみに対応しています。

## WOWOW 独自の強みを生かしたオンデマンド配信へ

「WOWOWオンデマンド」では、放送同時配信、見逃し配信(VOD)、スポーツなどのライブ配信を行なっています。テニスの全コート配信やLPGA女子ゴルフトーの日本人選手専用カメラなどに代表される充実したライブ配信は、従来の放送とは違ったWOWOWオンデマンドならではの特長・魅力だと思います。放送であれば、いくつもの試合の中から一つを切り出してお届けすることになりますが、配信であればいくつものコートの試合を並行して配信し、ユーザーが見たい試合を選ぶことができます。さらに、2022年のリニューアルにてコンテンツのダウンロードが可能になるなどの機能拡張を行いました。今後も、ユーザーが自分でカメラを切り替えることができるマルチアングル配信や、より簡易な決済方法の導入など、ユーザーにとってさらに使いやすく、そしてWOWOW独自の強みを生かした機能を追加していくといたいなと考えています。



メディア事業局  
WODプロダクト部  
**小野邊 智**

# あらゆるエンターテインメントの最高峰だけを。

世界中から選りすぐりのエンターテインメントと、WOWOWでしか

見られないオリジナル番組を放送と配信でお届けしています。



## Movies

「トップガン マーヴェリック」2023年9月放送 ©2023 Paramount Pictures.  
「母性」2023年9月放送 ©2012兼かなえ／新潮社 ©2022映画『母性』製作委員会  
「ある男」2023年9月放送 ©2022「ある男」製作委員会  
「RRR」2023年9月放送 ©2021 DVY ENTERTAINMENTS LLP. ALL RIGHTS RESERVED.

## Awards



「第65回グラミー賞開催式典(第95回グラミー賞開催式典)」Kore Novak-Kernan / Richard Hirschhorn / ©AMPAS  
「第76回トニー賞開催式典(第76回トニー賞開催式典)」Getty Images



## Sports

「欧洲サッカー UEFAチャンピオンズリーグ」Getty Images 「全米オープンテニス」Getty Images  
「南韓4大面对抗戦 ザ・ラグビーチャンピオンシップ」Getty Images. 写真:アフロ  
「LPGA女子ゴルフツアー」Getty Images 「エキサイトマッチ」Getty Images. ©NAOKI FUKUDA

## Original Drama

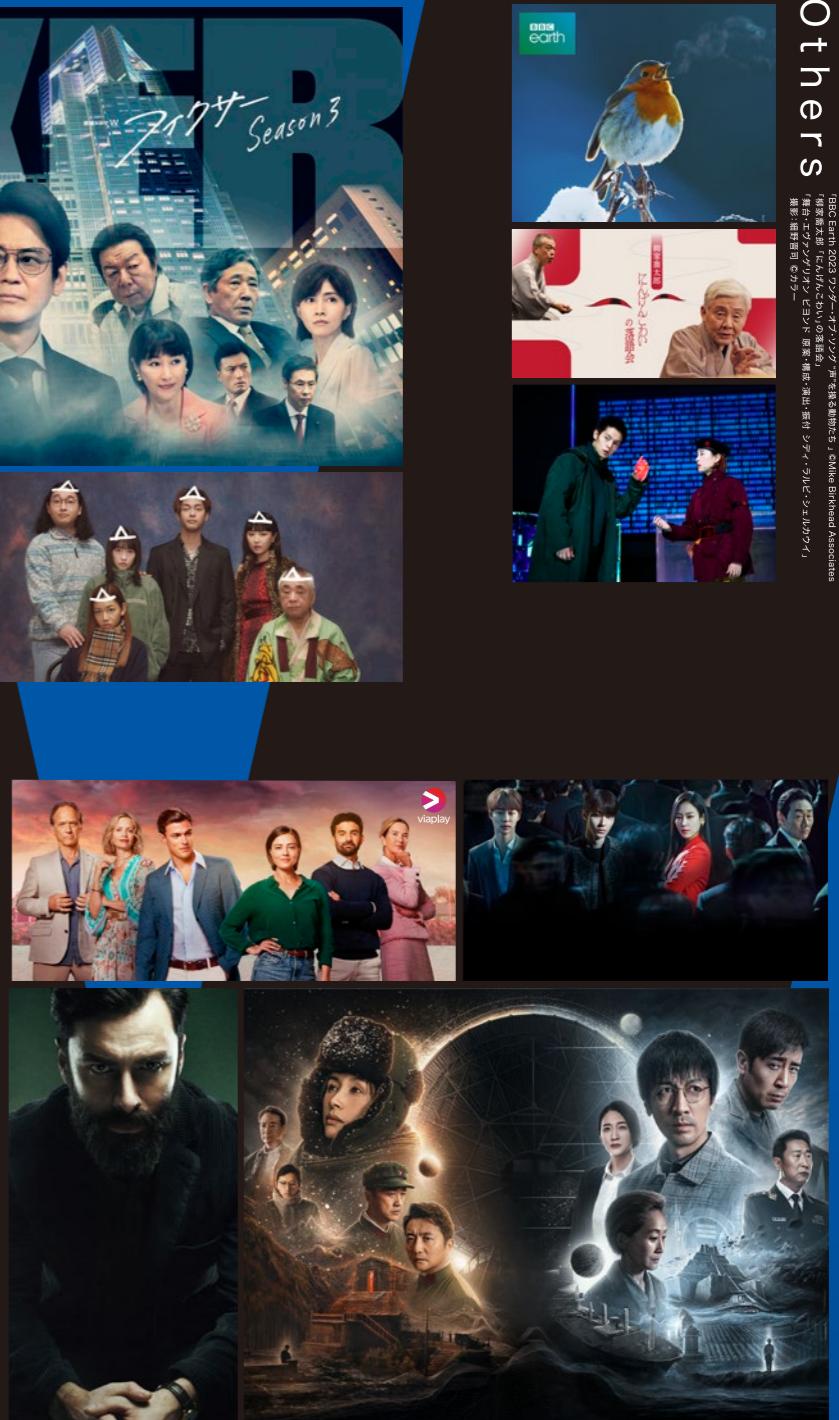


「原創ドラマ『FLYER』Season 3」  
「原創ドラマ『あなたの名前』」  
「原創ドラマ『おしゃれがんばったせ!』」 © WOWOW



「東方神起 LIVE TOUR 2023 ~CLASSYC~ in 東京ドーム」  
「SUMMER SONIC 2023」 © SUMMER SONIC All Rights Reserved.

## Music



## Foreign Series

「WOWOW プレミア 北欧サスペンス『ピーチホテル』」© 2023 Viaplay Group. All rights reserved.  
「ソヨンジン×フレンチイニヨブ!なせオーストゥねか」© SBS  
「WOWOW プレミア 英国サスペンス『宿縁者～はじめた恋愛心理～』」© World Productions 2022  
「SF超大作『三体』」© TENCENT TECHNOLOGY BEIJING CO., LTD.

## Others

BBC Earth は BBC の登録商標です。  
 BBC のロゴは BBC の登録商標です。  
 BBC Earth は BBC の登録商標です。  
 BBC のロゴは BBC の登録商標です。

# WOWOW オリジナル

WOWOWだからこそ表現できるクオリティーファーストの作品作りが、国内外で高い評価を得て

います。ドラマをはじめとした、あらゆるジャンルのエンターテインメントを作り続けています。

## ドラマW・連続ドラマW

ドラマWは、2003年に「眞のエンターテインメント性に富んだドラマを目指し、作品のクオリティーを極限まで追求する」というコンセプトのもとにスタート。2008年4月には、「ドラマW」のコンセプトをもとに、継続的にご覧いただけるオリジナルコンテンツをお客さまにお届けしたいという想いから「連続ドラマW」がスタートしました。以来、ハイクオリティーで独創的なドラマが、次々と生まれています。



連続ドラマW  
**フェンス**  
第62回モンテカルロ・テレビ祭 ゴールデニンフ賞 フィクション番組部門ノミネート ギャラクシー賞2023年4月度月間賞



連続ドラマW  
**東野圭吾「さまよう刃」**  
第12回衛星放送協会オリジナル番組アワード 番組部門 ドrama 最優秀賞

## ハリウッド共同制作オリジナルドラマ

WOWOWとHBO Maxの日米共同制作による超大作ドラマとして、第1話の監督にマイケル・マンを迎え、全編オール日本ロケで描いた、日米スター共演の超大作ドラマシリーズです。



TOKYO VICE

## アニメ

1998年のWOWOW初オリジナルアニメ「ブレンパワード」以降、数多くの作品を世に送り出してきました。



火狩りの王 第1シーズン



火狩りの王 第2シーズン

2024年1月放送・配信予定

## 沖縄をテーマにした作品を世に送り出すことが、自分の使命

僕は普天間基地のすぐそばで生まれ育ち、戦闘機が飛び交うことが日常の環境で過ごしていました。東京に来て初めて、沖縄での暮らしは普通のことではなかったのだと気付かされました。だんだんと自分の中に沖縄と向き合わなきゃという想いが芽生え、いつか沖縄をテーマにした作品を作りたいと考えるようになりました。センシティブなテーマなので、扱う上で相当な覚悟が必要でしたが、「連続ドラマW フェンス」という企画に挑戦し、世に送り出しが自分の使命だと感じていました。

沖縄では、基地を含めさまざまな問題が今もそのままにされています。そこに生きる人々の考え方はさまざま、意見の違いが分断を生むため、友人や家族の間でも本音を隠しながら生活している現実があります。沖縄に限ったことではないですが、社会問題の下には必ずそこに生きている人たちがいて、それぞれの葛藤を抱えています。まずは、こういった事実を知ってもらい、そういう人たちへ想いを馳せることができ、社会問題を解決する大きな一歩だと信じています。そのためにも、ドラマというエンターテインメントに携わる者として、そのきっかけを提供できたら…。そういった想いでこの作品に向き合いました。最後に、この企画を出してくれた北野拓プロデューサー、素晴らしい脚本を書いてくださった野木亜紀子さん、松本佳奈監督をはじめとするスタッフ、松岡茉優さん、宮本エリアナさんらキャストの皆さん、ご協力いただいた沖縄の方々、皆さんに感謝しています。



コンテンツ制作局  
ドラマ制作部

**高江洲 義貴**

# WOWOW オリジナル

WOWOWでは番組の放送・配信のほかにオリジナルイベントの開催や映画製作にも取り組んでいます。

## WOWOW オリジナルイベント

### FUJI & SUN '23

2023.5.13 SAT - 14 SUN  
静岡県・富士山こどもの国



FUJI & SUN



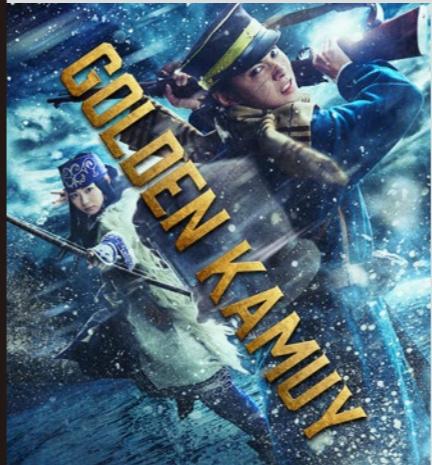
プロードウェイミュージカル『ジャニス』



祝・日比谷野音100周年 MARI NATSUKI 50 Jubilee LIVE

## WOWOW FILMS

2007年に立ち上げた劇場用映画レーベル「WOWOW FILMS」。徹底してクオリティーにこだわったエンターテインメント性の高い映画を企画・製作し、日本のみならず世界の映画ファンへもお届けしています。WOWOWオリジナルドラマと連動した大型作品や海外映画祭に出品される作品など、WOWOWならではの多岐にわたる製作展開で、多くの映画ファンを魅了しています。



ゴールデンカムイ



最後まで行く



アキラとあきら



劇場版 優しいスピッツ  
a secret session in Obihiro



ミスター・ムーンライト  
1966 ザ・ビートルズ武道館公演 みんなで見た夢



前科者



明日の食卓

### お客さまにとって一生の宝物になるような映画体験作りを目指して

今年度はWOWOW FILMS史上最大規模の製作費で挑む「ゴールデンカムイ」が公開されます。作品は、惜しまれつつも22年春に連載が終了した大人気漫画が原作で、北海道に眠る莫大な埋蔵金を巡って熾烈な争奪戦が繰り広げられるエンターテインメント超大作です。既にアニメ化や展示会などさまざまな形でファンを魅了してきた上で、満を持しての実写化となります。これだけ巨大なIPをもとにした映画製作はWOWOWとしても初めてですが、第一線で活躍されるスタッフ・キャストに集結いただき半年以上に及ぶ大規模撮影を敢行しました。原作の世界観を忠実に再現すべく注力した迫力あるアクションシーンやVFX、美術も見どころになっているので多くの人に愛してもらえる作品になると信じています。テレビや配信で手軽に楽しめるエンタメとは違い、大スクリーンを前に集中して映像と音に浸れる映画館だからこそ得られる感動をご提供することで、お客さまにとって一生に一度の体験作りができたなら良いなと思って日夜製作に勤しんでいます。WOWOWの映画事業としてはそのほかにもさまざまな取り組みにチャレンジしております。2024年以降公開の実写作品も複数準備しており、ジャンルや規模感は違えど、徹底的に脚本を練り、携わるスタッフ・キャストとしっかりコミュニケーションを取りながら丁寧に仕上げることで、世に出すときには必ずお客さまの心に深く刺さるものを目指しています。また配給事業は音楽コンテンツの劇場公開を軸に今後も増やしていくと考えています。WOWOWが長年にわたり連続と紡いできたアーティストサイドとの信頼関係の土台があるからこそ副次的な展開として、放送だけにとどまらないさらなる感動体験を発信していきたいと思います。



事業局  
エンターテインメント事業部

大瀧 亮

# 彩りを感じる体験を。

4K放送ならではの映像美。WOWOWならではの番組セレクション・映像体験。  
これらを融合し、ここでしか味わえない至高のエンターテインメント体験をお届けします。

4Kだからこそ味わえる圧倒的な映像体験

WOWOW  
4 K



# “WOWOWクオリティー”を支える最新技術

日本でも数少ない3Dオーディオ制作や4K HDR制作などの最先端の技術により、WOWOWならではのハイクオリティーなコンテンツ・視聴体験を生み出しています。

## 放送センター

4K収録にまつわる作業拠点の拡充や多様化する国内外の映像回線に柔軟に対応する回線センター、WOWOWオンデマンドの配信をスピーディーに行なうWEB配信センターなど、体制を日々進化させています。さらに、5.1chサラウンドの2カ国語放送に対応する設備や最新鋭のスピーカー導入により、音楽ライブやスポーツの臨場感が向上。とりわけ自社グループの技術スタッフが中心となって制作する音楽ライブ生中継はアーティストからの信頼も厚く、卓越したカメラワーク、スイッチング技術、録音技術により、まるで会場にいるかのような体験をお客さまに提供しています。



## WOWOW Lab

映像 / 音声 / xR / Connected Media

WOWOW Labでは、テクノロジーを使って新しいコンテンツやサービスの可能性を追求しています。社外のさまざまな企業・アーティスト・エンジニア・クリエイターとWOWOWのプロデューサーがコラボレーションしながら未来のWOWOW、そして新しいエンターテインメントを作っています。



xR領域の取り組みとして、  
2020年よりCinemaLeapと  
VR作品を共同製作しています。



Typeman

リモートプロダクション Connected Media領域の取り組みとして、2019年よりTBS  
テレビとリモートプロダクションシステムを共同開発しています。



中継先(兵庫)のリモートカメラ

リモート先(東京)の様子

## 低コストで高品質な番組制作を! リモートプロダクションシステムの開発

リモートプロダクションとは、中継先に多くのスタッフや機材が出向くスタンダードな中継とは反対に、中継先の人手や機材を極限まで減らす、新たな番組制作の手法です。カメラ等さまざまな機材をリモート先から遠隔操作することで実現でき、移動費や宿泊費などの経済的コスト、移動時間などの時間的コストを削減することができます。弊社のリモートプロダクションシステムはTBSテレビと共同で独自開発しています。特徴は、重厚な業務用機器ではなく、市販の小回りが利く機材やソフトウェア、インターネットを駆使している点です。そこに独自の低遅延技術を掛け合わせることで、機材の軽量化・コスト削減と映像のクオリティーを両立しています。このシステムを活用すれば、究極、インターネットさえつながっていればカメラマンが自宅で仕事をすることもできるのです。今年はこのシステムを使ってテニス大会のワールドフィールド制作に挑戦し、無事成功しました。目指しているのは低コストの追求だけではなく、コンテンツに新たな価値を付与できるようなシステムにすることです。例えば、人の立ち入りが難しい場所や、大きな機材を置けない場所にリモートカメラを設置すれば、これまで撮影が難しかった画が撮影できる、インターネット・ソフトウェアの拡張性を生かせばお客様も映像制作に参加できるなど、さまざまな可能性を秘めています。

技術センター  
技術推進ユニット  
**馬詰 真実**

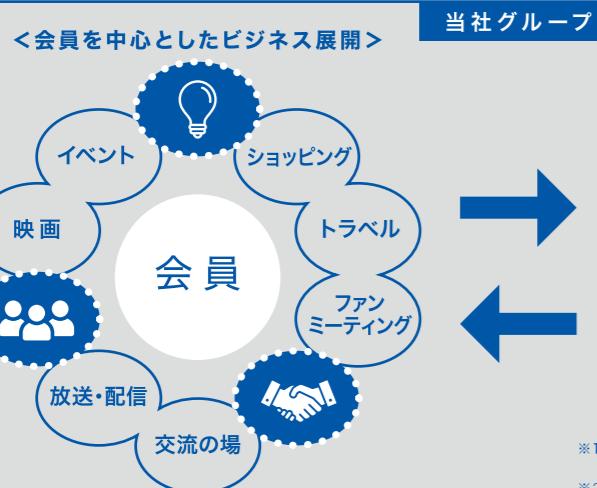
# 人的資本に関する取り組み

## 収益拡大への取り組み

会員を中心としたビジネス展開に加え、新たな収益機会を創出することで、収益拡大を目指した取り組みを加速させます。

### 新たな収益機会の創出

WOWOWは、2021年度に中期経営計画(2021年-2025年度)<sup>※1</sup>を公表しており、WOWOWの世界観、「コンテンツのことがもっと好きになる。毎日の生活がもっと楽しくなる。人生がもっと豊かになる。」の実現を目指しています。さらに、2023年度の事業計画の方針として、「会員ファースト」「独自性の追求」を掲げています。付加価値の高いコンテンツ体験を創出するため、TVOD<sup>※2</sup>サービス「WOWOWオンデマンドPPV」を新たに開始したほか、グループ会社の外部販売をさらに強化するなどに取り組みます。またこれらの取り組みを加速すべく、既存事業の強化や新規事業の創出の手段として、国内外の上場企業やベンチャー企業、ベンチャーファンド等を対象とした投資も進めています。



※1 中期経営計画(2021年-2025年度)の詳細は、WOWOWコーポレートサイト内に掲載されている2020年度決算説明会資料をご参照ください。  
※2 Transactional Video On Demand(視聴レンタル制の都度課金型動画配信)

### <投資実績について>

株式会社アルファコードと  
資本業務提携

**ALPHA CODE**

VR/XRプラットフォーマーとして高い技術力とノウハウを持つアルファコードとの協業により、VR/XR市場に参入

ZAIKO PTE. LTD.と  
資本業務提携および子会社である  
ZAIKO株式会社と業務提携

**ZAIKO**

イベント、動画配信、eコマース、ファンクラブ、NFT※など幅広いプロダクトやサービスを持つZAIKOグループとの協業により、さまざまなサービスの提供を目指す ※NFT(非代替性トークン)

株式会社PLAYと  
合弁会社を設立

**WXP**

株式会社PLAYと共に出資により「株式会社WOWOWクロスプレイ」を2023年6月に設立(PLAY 51.0%、WOWOW 49.0%)

株式会社サムライインキュベートが組成したファンドにLP出資※

名称	Samurai Incubate Fund 7号
投資事業	有限責任組合
ファンド規模	5,000百万円(目標)
投資対象国	日本、一部海外
投資対象領域	エンターテインメントからIT、素材・化粧・ヘルスケアまで幅広く対象
運用会社	株式会社サムライインキュベート
運用期間	10年

※LP出資:有限責任組合員の立場で投資事業有限責任組合へ出資すること

### VR/XRコンテンツによる「体験する楽しさ」をお客さまに提供したい

WOWOWは、VR/XR市場を、今後成長することが予測される有望な市場であると注目しており、アルファコードと一度コンテンツを制作・配信したことがあったため、VR/XR領域のノウハウと確かな技術力があるアルファコードと資本業務提携することで、VR/XR事業に参入できないか、2022年から検討していました。私は、元々法務出身でしたので、新規事業を立ち上げる際に契約や規約を作成したり、法的リスクの洗い出しと解決策の提示をしたりといった法務業務をしたことはあったのですが、VR/XRの知識はまったくありませんでした。ですので、初期検討段階ではVR/XRコンテンツの撮影現場を視察したり、文献やレポートを探し回ったりして、とにかく情報収集をするところから始めました。その後、アルファコードとの資本業務提携の具体的な検討において、VR/XR市場の規模や成長性のリサーチ、競合分析・比較、協業イメージの策定、事業計画の作成、デューデリジェンスの実施、バリュエーションの実施、契約内容の交渉等のさまざまな業務を経て、何とか資本業務提携まで進めることができました。資本業務提携が完了したら終了という訳ではなく、VR/XR事業をWOWOWの新規事業として定着させなければならないため、むしろこれからがスタートになります。継続的にVR/XRコンテンツを制作・配信できる環境を整え、VR/XRコンテンツによる「体験する楽しさ」をお客さまに提供していきます。



事業開発室  
兼  
経営管理局  
法務部  
鈴木 慧

### 多様な人財の採用



WOWOWが映像メディア業からエンターテインメント・コンテンツを起点とした会員事業に変革する上で、多様な経験や考え方、価値観を持つ人財が集まることが重要と考え、瑞々しい感性とエネルギーをもたらす新卒人財に加え、さまざまな経験値のキャリア人財を即戦力として積極的に採用しています。年齢、学歴、SOGI、国籍、障がいの有無にかかわらず、おののが個性と能力を発揮できる分野での採用を継続的に行ない、多様な人財が活躍する組織を目指しております。

＜キャリア採用、障がい者雇用率の状況＞	2022年度	2021年度	2020年度
従業員に占めるキャリア採用者の割合(%)	39.7	35.8	35.1
障がい者雇用率(%)	3.15	3.13	2.56

### 働きやすい環境の整備



人財が、その多様な経験や価値観、考え方をあらゆるステージにおいて発揮できることが、企業価値につながるとWOWOWでは考えています。採用時は男女の数に顕著な差がないものの、40代後半以降の女性が少ないこともあり、管理職層における女性の割合が21.8%にとどまっています。この割合を引き上げつつ、すべての社員が育児や介護、傷病の治療等のあらゆるライフステージに応じて、しなやかな働き方ができるように育児休業取得の推奨、時間外勤務のない働き方、時短勤務の制度に加え、全社員を対象にフルフレックス制度とテレワーク制度を展開しています。ほかにも、ベビーシッター補助制度等、キャリアサポートの充実を図り、目標としている女性社員の育児休業取得者の復職率100%を達成しています。

＜男女別の状況＞	2022年度		2021年度		2020年度	
	男性	女性	男性	女性	男性	女性
平均年齢(歳)	43.2	37.5	43.5	36.8	43.0	37.2
育児休業取得率(%)	50.0	100.0	50.0	100.0	36.4	100.0
育児休業後の復職率(%)	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

### 働きがいの向上

組織としてのパフォーマンス最大化を図るうえで、WOWOWの社員が高い働きがいを感じ、納得感を持って生き生きと活躍することが重要です。WOWOWではさまざまな制度や施策の整備と運用改善を継続し、発揮能力による評価・登用、自律的な学びの支援、主体的なキャリア形成、心理的安全性が担保された率直なコミュニケーションの促進を図っています。また社員との1on1や社員への定期的なアンケート調査を通じ、働きがい向上に向けた課題を洗い出し、改善施策につなげられるように取り組んでいます。

### 「個を活かす」ことで人財価値の最大化を目指す

WOWOWは創立当初より行動指針に「個の可能性を信じ、個を活かす」ことを定めています。お客様がエンターテインメントを楽しむ選択肢が増え、趣向の多様化が進む中、この指針は事業成長を図る上で一層重要性が増すと感じています。多様なマインドセットの社員が、お互いを尊重しながらも忌憚のない意見をぶつけ合ってこそブレイクスルーが生まれ出されるでしょうし、お客様にとって既視感のない、斬新的コンテンツをお届けする上でも、さまざまなバックグラウンドのお客さまの多様なユースケースを想定したサービス改善を図る上でも、社員の多様な「個」は重要な要素となります。多様な属性や考え方の社員が集まつたうえで、その「個」の力を生かし、結集することこそが、WOWOWの人財価値の最大化、ひいてはお客様にご提供するサービス価値の最大化につながると考えています。これを実現するために、一人一人の社員の特性やスキル、キャリア志向と向き合った成長支援と戦略的な配置、発揮能力に対しての納得感のある評価、すべての社員が自分らしく輝くための心理的安全性が担保された風土や、さまざまなライフステージを想定した働き方等、社員の「働きがい」と「働きやすさ」の両面から人事施策を推進しています。定期的に行なわれる社員アンケートで課題を認識し、整備・改善を続けることにより、多様で優秀な人財がまた集まり、お客様を魅了するエンターテインメントとサービスをさらに強化するスパイラルアップを目指しています。



人財戦略局長  
岩島 未央子

# 社会への取り組み

WOWOWは「エンターテインメントを通じ人々の幸福と豊かな文化の創造に貢献」することを企業理念としています。エンターテインメント企業として、多様な価値観が尊重され寛容さが育まれる社会の実現に貢献してまいります。

## WOWOWオリジナルドキュメンタリー WHO I AM シリーズ



WOWOWとIPC(国際パラリンピック委員会)との共同プロジェクトとして2016年にスタートし、世界最高峰のパラアスリートたちに迫ってきたシリーズがパワーアップ。世界最高峰のパラアスリートに迫る継続シリーズ「WHO I AM パラリンピック」と、アーティストやクリエイターなどスポーツの枠を超えた多様なラインナップがそろう追加新シリーズ「WHO I AM LIFE」の2シリーズに。

シーズン1 (エリック・コール)  
2017年日本民間放送連盟賞 特別表彰部門 青少年向け番組 優秀  
シーズン2 (森井大輝)  
第60回科学技術映像祭 研究・技術開発部門 文部科学大臣賞  
第49回科学放送高橋賞 最優秀賞  
シーズン2 (ペトリッシュ・ヴィオ)  
ABU(アジア太平洋放送連合)賞2018 テレビ・スポーツ部門 最優秀賞  
2018年日本民間放送連盟賞 特別表彰部門 青少年向け番組 優秀  
シーズン2 (全8回)  
第46回国際エミー賞 ドキュメンタリー番組部門 ノミネート  
第23回アジア・テレビジョン・アワード ドキュメンタリーシリーズ部門 ノミネート  
シーズン3 (全8回)  
第24回アジア・テレビジョン・アワード ドキュメンタリーシリーズ部門 ノミネート  
シーズン4 (カーティス・マグラス)  
第10回衛星放送協会オリジナル番組アワード  
番組部門ドキュメンタリー 最優秀賞  
2020年日本民間放送連盟賞 特別表彰部門 青少年向け番組 優秀  
東京パラリンピックオフィシャル (木村敬一)  
2022年日本民間放送連盟賞 特別表彰部門 青少年向け番組 優秀  
ドキュメンタリーシリーズ WHO I AM LIFE  
グッドウッド・モテスキ(ハイオニック・ボップ・アーティスト)  
第64回科学技術映像祭 研究・技術開発部門 文部科学大臣賞  
第13回衛星放送協会オリジナル番組アワード  
グランプリ&番組部門文化・教養 最優秀賞

## WHO I AM 発のオリジナルイベント

### ノーバリアゲームズ

～#みんなちがってみんないい～

WHO I AMシリーズから生まれた、年齢・性別・国籍・障がいの有無を問わず、誰もが参加することのできる新しいカタチのユニバーサルスポーツイベント。  
2019年に初開催し、2023年3月に第3回を開催。



## 多様性を認め合う未来社会への貢献を目指して

2016年にスタートした「パラリンピック・ドキュメンタリーシリーズ WHO I AM」。世界の第一線で活躍する25カ国40組のアスリートを取り、番組化してきました。彼らの輝かしいキャリアを裏づける生き方や考え方、私たちに多くのことを教えてくれました。ポジティブでいること、夢や目標を持ち、困難な時こそ前を向いて歩み出す大切さ、そして何より、「自分らしくあること」。そんなメッセージをより発展的に発信すべく、2023年1月からシリーズが2ラインになってリニューアルしました。世界最高峰のパラアスリートに迫る継続シリーズ「ドキュメンタリーシリーズ WHO I AM パラリンピック」と、アーティストやクリエイターなど、スポーツの枠を超えた多様なラインナップがそろう新シリーズ「ドキュメンタリーシリーズ WHO I AM LIFE」です。また、これまで「放送はゴールではなくスタート」を合言葉に、映像の全国教材としての活用や、教育機関や企業での講義講演活動、ユニバーサルスポーツイベント「ノーバリアゲームズ」の立ち上げ、企業とのコラボレーションなど、広く社会へ向けた発信を続けてきました。この活動にもゴールはありません。2023年以降も、WOWOW WHO I AM PROJECTは真に多様性を認め合う未来社会への貢献を目指し、たくさんの方々のお力を借りながら、さらにパワーアップしていきます。ぜひご期待ください。



コンテンツ制作局  
制作部  
**太田 慎也**

## パラスポーツ応援プロジェクト

WOWOWでは車いすバスケットボールをはじめとしたアスリートの可能性やスポーツ界のさらなる発展に寄与するため、さまざまな活動を行なっています。



古澤 拓也 (ふるさわ たくや)  
車いすバスケットボール  
東京パラリンピック銀メダリスト  
2021年4月入社／人事部

豊島 英 (とよしま あきら)  
車いすバスケットボール  
東京パラリンピック銀メダリスト  
2015年4月入社／広報・IR部

ジュニア選手に競技用車いすを贈る「パラスポーツ応援プロジェクト」は、アスリート採用の第1号としてWOWOWに入社した豊島が中心となって展開した取り組みです。日本車いすバスケットボール連盟や車いすバスケットボール選手、車いすテニスの国枝慎吾さんや上地結衣選手にも賛同いただき、WOWOWの公式オンラインストア「wowshop」でオリジナルグッズ等を販売。その売り上げから、車いすバスケットボールのジュニア選手15名に競技用車いすを寄贈し、強化活動費を連盟に寄付しました。そのほか、豊島に加え古澤も日本各地で講演や体験会などを実施しております。当社は所属アスリートの競技活動のサポートだけでなく、彼らが今まで培ってきた経験を活用することで、パラスポーツの普及・強化に貢献できるよう注力しています。

## 字幕放送

聴覚障がいのある方やテレビの音が聞こえにくい方々にも番組を楽しんでいただくために、2015年12月より字幕放送(クローズドキャプション)をスタートしました。  
字幕放送はパッケージ字幕とリアルタイム字幕の二つに分けられます。

### パッケージ字幕

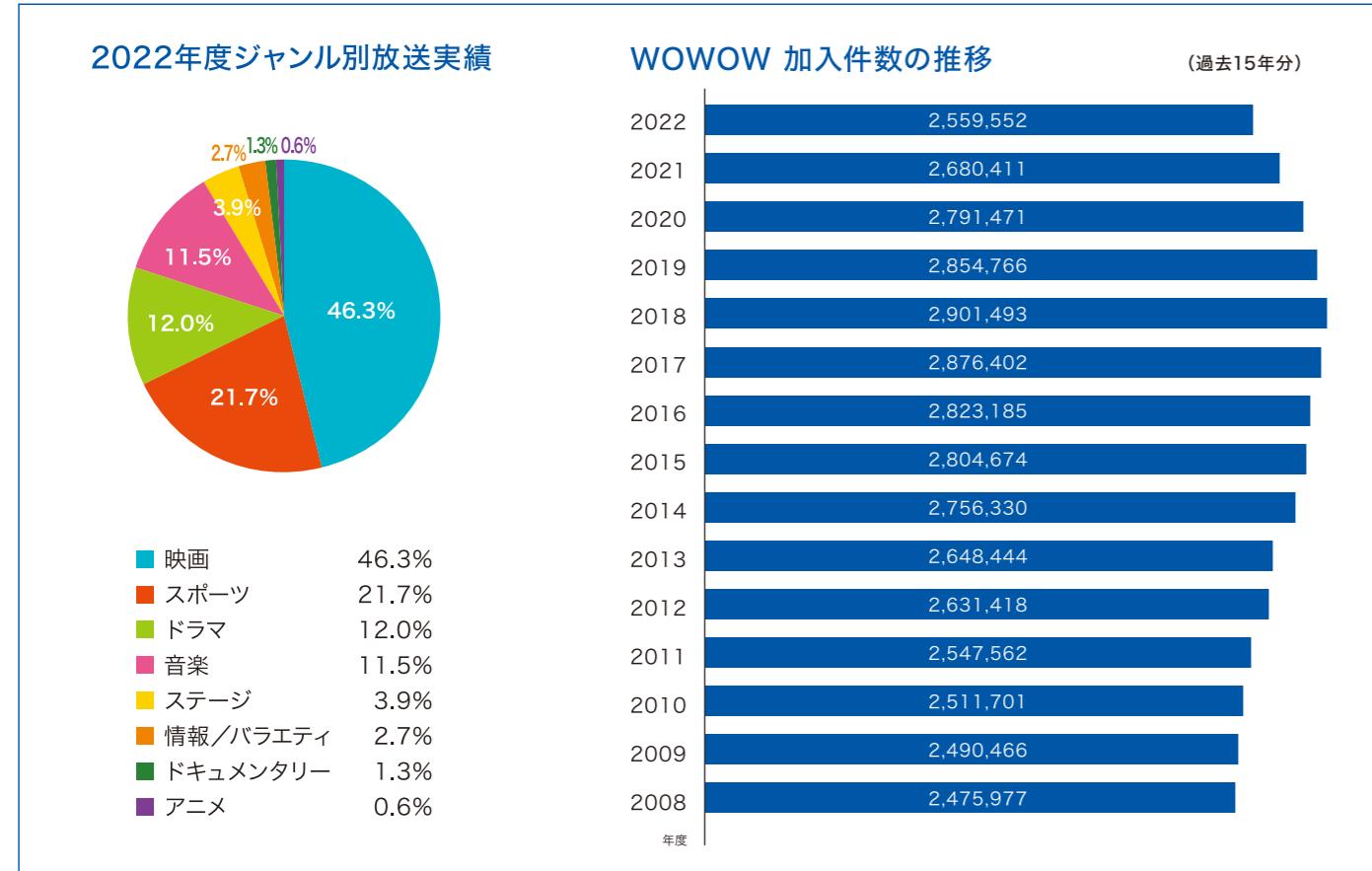


邦画および洋画吹替版の映画など、作品に付ける字幕。セリフに加え、「バトカーのサイレン音」等の効果音も字幕で表示し、より多くのお客様に番組内容を理解いただけるように工夫しています。

### リアルタイム字幕

海外サッカーなど生中継のスポーツ番組に付ける字幕。放送での実況・解説を聞き取り発話するリスピーカー、字幕の確認・修正を行う修正者、進行管理のディレクターの3人で運用しており、実況・解説や会場音が醸し出す臨場感をそのまま字幕にしています。

# 放送実績



# 沿革

1984年 初の民間衛星放送会社「日本衛星放送(現WOWOW)」設立  
1989年 チャンネルの愛称を「WOWOW」と決める  
1990年 東京・中央区に視聴者サービスセンターを開設、東京・江東区に放送センターが完成  
サービス放送開始(12時間、無料放送)  
1991年 開局。営業放送開始(24時間、有料放送)、ハイビジョン試験放送開始、在京キー5局の送出業務受託  
1992年 累計正味加入契約数100万世帯突破(世界の有料テレビ史上最短)  
1996年 累計正味加入契約数が200万世帯を突破  
1998年 横浜カスタマーセンター開所。累計正味加入契約数250万世帯を突破  
2000年 社名を「株式会社WOWOW」に改める。BSデジタル放送を開始  
2001年 東京証券取引所マザーズに株式上場  
2003年 「ドラマW」放送スタート、第1回作品は「センセイの鞆」  
2005年 創業以来、初の配当を実施  
WHDエンタテインメント株式会社(現・WOWOWエンタテインメント株式会社)設立  
2010年 スカパー! HD(621~623ch)で放送開始、IPTVサービス「ひかりTV」で放送開始  
2011年 東京証券取引所市場第一部へ上場市場を変更。BSアナログ放送終了  
2012年 加入者限定無料番組配信サービス「WOWOWメンバーズオンデマンド」開始  
2013年 初の4K制作ドラマ「ドラマW チキンレース」放送  
2014年 WOWOW×TBS共同制作 連続ドラマ「MOZU」放送  
2015年 グランドスラム4大会すべてで車いすテニスを放送。初の4K HDR制作ドラマ「連続ドラマW 海に降る」放送  
クローズドキャプション字幕放送を開始  
2016年 IPC×WOWOW パラリンピック・ドキュメンタリーシリーズ「WHO I AM」放送開始  
2017年 株式会社アクトビラ、株式会社IMAGICAティーヴィの株式を取得して子会社化  
2018年 放送のネット同時配信を開始  
2019年 スカパー! 110度で放送開始  
2021年 「WOWOWオンデマンド」開始。「WOWOW 4K」開局  
2022年 東京証券取引所 プライム市場に移行。監査等委員会設置会社へ移行  
2023年 合併会社「株式会社WOWOWクロスプレイ」設立。フロストインターナショナルコーポレーション株式会社を孫会社化  
「WOWOWオンデマンドPPV」サービス提供開始

# 会社情報

## 会社概要

社名 株式会社WOWOW

URL [WOWOWオンライン](https://www.wowow.co.jp)  
[コーポレートサイト](https://corporate.wowow.co.jp)

主な事業 放送法に基づく基幹放送事業および一般放送事業

放送チャンネル デジタル放送 テレビ  
BSデジタル191、192、193ch  
BS4K 9ch  
データ放送  
BSデジタル791、792ch

設立 1984年12月25日

営業放送開始 アナログ放送 1991年4月1日  
(2011年7月24日に終了)  
デジタル放送 2000年12月1日  
4K放送 2021年3月1日

資本金 50億円

従業員 307名(2023年3月31日現在)

所在地 〒107-6121  
東京都港区赤坂5-2-20 赤坂パークビル21F  
Tel.03-4330-8111(代表)

## 役員紹介

代表取締役 社長執行役員 田中 晃

取締役 副社長執行役員 山本 均

取締役 専務執行役員 井原 多美

取締役 常務執行役員 尾上 純一

取締役 監査等委員 山内 文博

取締役(非常勤) 大友 淳

取締役(非常勤) 清水 賢治

取締役(非常勤) 福田 博之

取締役(非常勤) 永井 聖士

取締役(非常勤) 草間 高志

取締役(非常勤) 高橋 秀行

取締役(非常勤) 村井 満

## 株式の状況(2023年3月31日現在)

発行済株式の総数 28,844,400株

株主数 29,826名

## 主な株主(2023年3月31日現在)

株式会社フジ・メディア・ホールディングス

株式会社TBSホールディングス

日本テレビ放送網株式会社

日本マスタートラスト信託銀行株式会社  
(信託口)

日本マスタートラスト信託銀行株式会社  
(退職給付信託口・株式会社電通口)

## 決算ハイライト(連結)(2022年度)

売上高 77,101百万円

営業利益 3,225百万円

経常利益 3,547百万円

親会社に帰属する当期純利益 2,398百万円

## 財務ハイライト(連結)(2022年度)

総資産 97,046百万円

負債合計 30,218百万円

純資産 66,828百万円

# グループ会社

- 株式会社WOWOWコミュニケーションズ / テレマーケティング、デジタルマーケティングサービス等
- WOWOWエンタテインメント株式会社 / 番組制作、番組中継収録等
- 株式会社放送衛星システム
- 株式会社ビーエス・コンディショナルアクセスシステムズ
- 株式会社WOWOWプラス / BS/CSデジタル放送等
- 株式会社WOWOWクロスプレイ
- フロストインターナショナルコーポレーション株式会社