

2017年5月15日

各 位

会 社 名 株 式 会 社 W O W O W  
代 表 者 名 代 表 取 締 役 社 長 田 中 晃  
(コード番号 4839 東証第一部)

## 「中期経営計画（2017年度～2020年度）」の概要について

当社は、「中期経営計画（2017年度-2020年度）」を策定いたしましたのでお知らせいたします。

当社グループは、有料放送事業を中核事業とした「総合エンターテインメント・メディアグループ」として、卓越したエンターテインメントを創り出してお客さまに提供し、クリエイターにもお客さまにも魅力的な「場」となり、エンターテインメントの集積とその活用を促進して、継続的に成長することを目指しております。そのためにオリジナルコンテンツの幅を広げ、デジタルテクノロジーによってお客さまとのコミュニケーションを進化させます。

当計画は、①「WOWOWらしさを貫いた徹底的なコンテンツの差別化」、②「マーケティング改革による顧客創造」、③「サービスの更なる高度化」、④「WOWOWグループとしての成長」の4点を軸としております。当社は、これに基づき、事業環境の変化に備え、良質なエンターテインメントを求め、お客さまの多様なニーズに対応し、「総合エンターテインメント・メディアグループ」として成長するための取り組みを行ってまいります。

当計画期間を2021年度以降の成長のための種まきの期間と位置づけ、WOWOWらしさを追求したコンテンツの拡充とデジタルによるコミュニケーションの進化に注力します。加入マーケティング活動を効率的・効果的に行うとともに新たなサービスを展開していくことで、2021年度以降の持続的な成長を目指します。

詳細は別紙の通りです。

【お問い合わせ先】 (マスコミ関係) 広報部 TEL03(4330)8080  
(IR関係) IR経理部 TEL03(4330)8089

# WOWOW

## 中期経営計画について (2017年度～2020年度)

---

2017年5月15日  
株式会社WOWOW



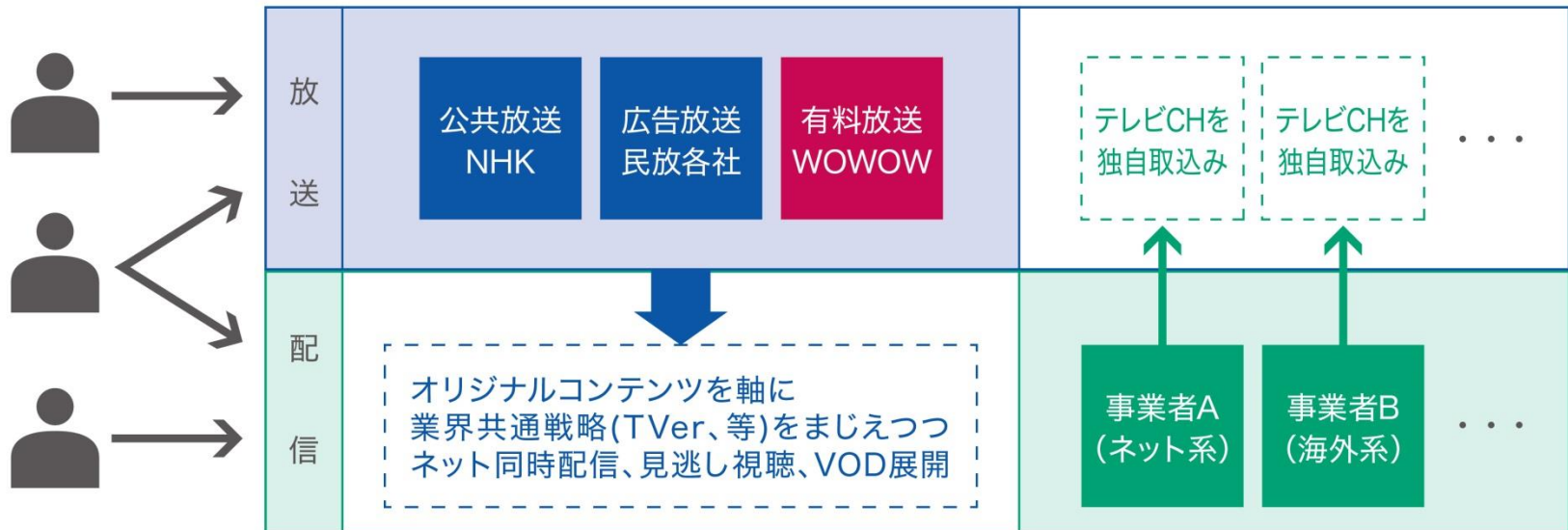
# 取り巻く環境について

## ■ 社会環境

- ・ 人口減少と高齢化の進捗  
(65歳以上の人口 2016年:27.3% ⇒ 2025年:30%超見込み ※総務省、内閣府の統計調査より)
- ・ デジタルテクノロジーの進化による情報流通の激変と生活者のライフスタイルの多様化

## ■ メディア業界

- ・ 新たな配信事業者を加えたプレイヤーの多様化
- ・ コンテンツ流通のグローバル化が進展
- ・ 視聴行動の多様化に対応するため各社対策強化



TVer: 民放テレビ局が連携した公式テレビポータルサイト、VOD: Video On Demandの略、CH: channelの略

# 更なる成長に向けて

WOWOWは顧客とコンテンツの出会いの場として、  
上質なエンターテインメントを提供してきた。

この急激に変化する経営環境の中でも、  
顧客にとって魅力的な場で在り続けるために、

## 10年後のWOWOW

卓越したクリエイターとエンターテインメントが集まる場に進化し、  
日本のクリエイティブの先頭に立ち、新鮮な驚きと感動を日本及び世界に提供する。

不確実な時代にあっても、社会から信頼され、必要とされる  
「総合エンターテインメント・メディアグループ」を目指す。

# 中期経営計画（2017年度～2020年度）の骨子

---

## ■本中期経営計画の位置づけ

継続的な成長を維持しながら、これからの10年を戦うためのあらゆる準備を行ない、更なる成長に向けた布石を打つ。

## ■本中期経営計画の方針

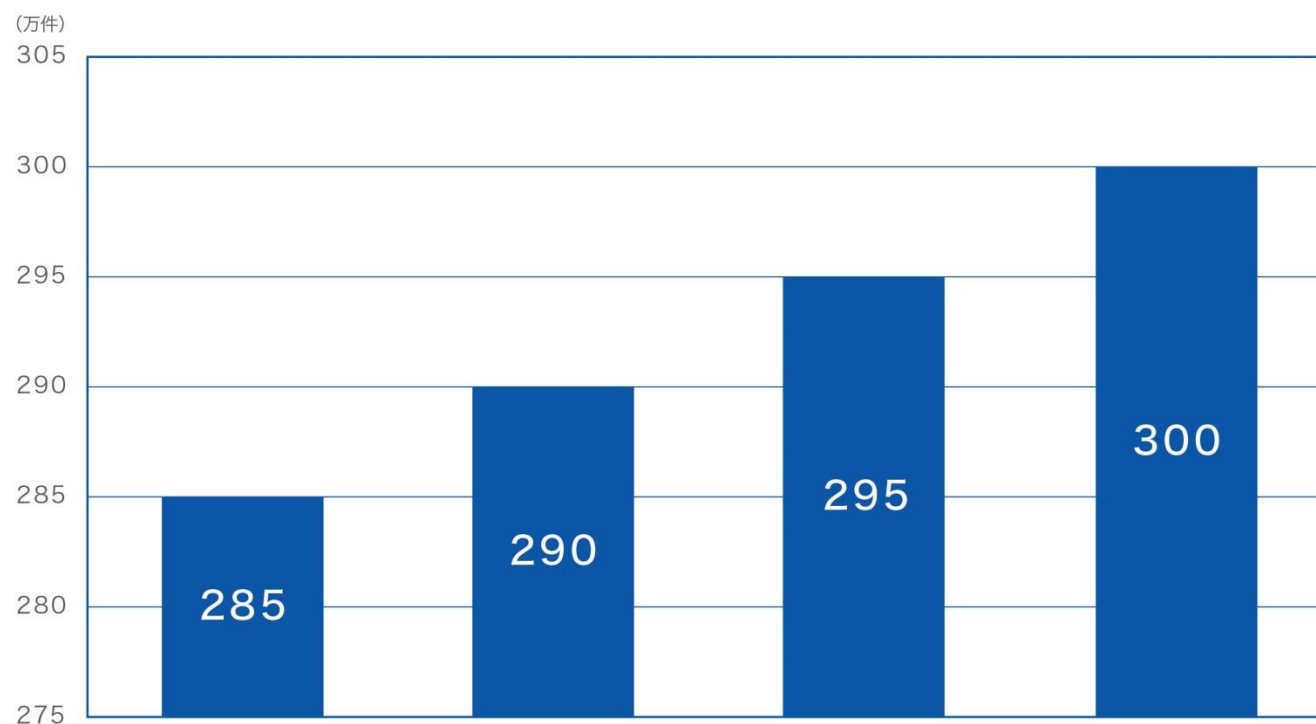
創造的な人々1人1人と繋がり、卓越したエンターテインメントが共創される場として進化する。そして、進化した場の活用によって、先進性と共感を両立するエンターテインメントの集積とその活用を促進し、継続的な成長の基盤を築く。

## ■重点戦略

- ① WOWOWらしさを貫いた徹底的なコンテンツの差別化
- ② マーケティング改革による顧客創造
- ③ サービスの更なる高度化
- ④ WOWOWグループとしての成長

# WOWOW有料放送 累計正味加入件数計画

2020年度末、WOWOW有料放送累計正味加入件数300万を目指す

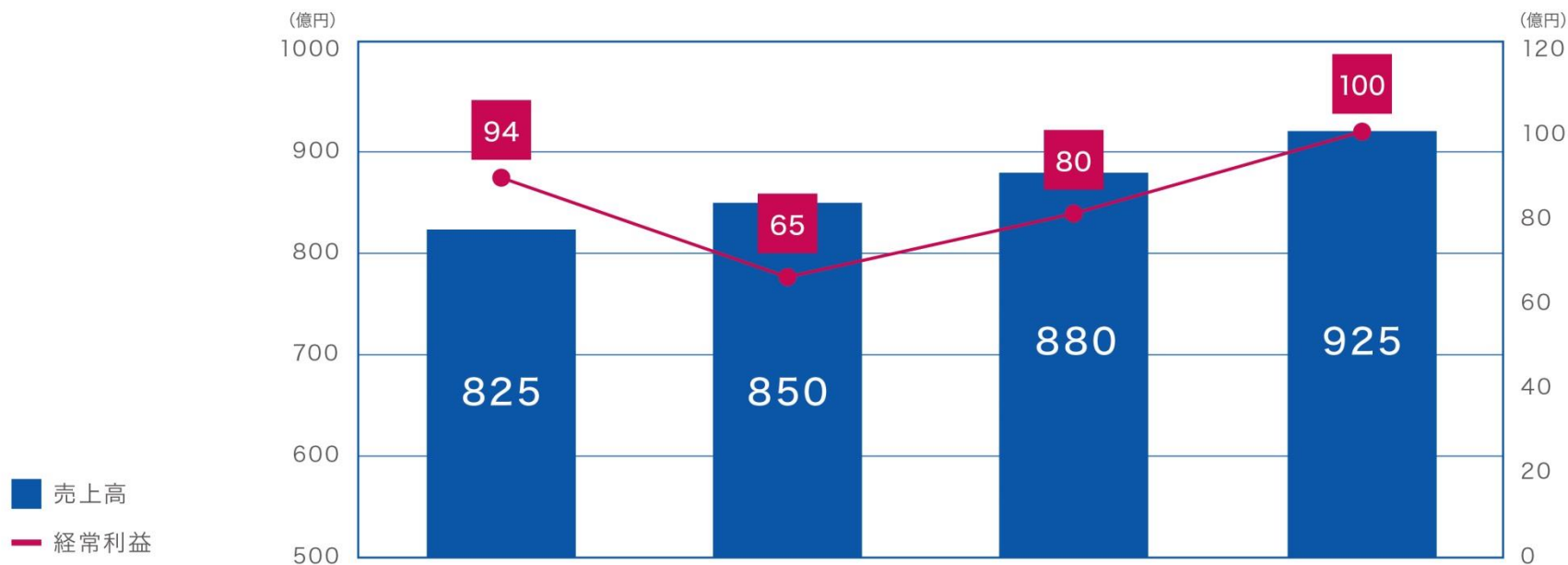


単位: 万件

	2017年度	2018年度	2019年度	2020年度
WOWOW有料放送 累計正味加入件数	285	290	295	300

# 収支計画（連結）

2018年ネット同時配信、2020年4K放送を開始予定



単位: 億円

	2017年度	2018年度	2019年度	2020年度
売上高	825	850	880	925
経常利益	94	65	80	100
備考	コンテンツ強化費：20億～40億円規模の強化 ※2018年度以降 マーケティング改革費：5億～10億円/年を想定 設備投資：4か年で160億円程度を想定			



# 重点戦略（1 / 2）

## ① WOWOWらしさを貫いた徹底的なコンテンツの差別化

- ・ 顧客嗜好分析に基づいたオリジナルコンテンツの開発
- ・ グループでの利活用を前提としたコンテンツ制作への転換
- ・ オリジナルコンテンツの拡大とマルチユースの促進
- ・ 放送・配信と連動し、相互に価値が高められるリアルイベントの創出

## ② マーケティング改革による顧客創造

- ・ WEB会員<sup>(\*)</sup>の拡大による新たな営業・マーケティング導線の創出
- ・ 顧客とクリエイター等が繋がる場で、創造的なコミュニティを創出

## ③ サービスの更なる高度化

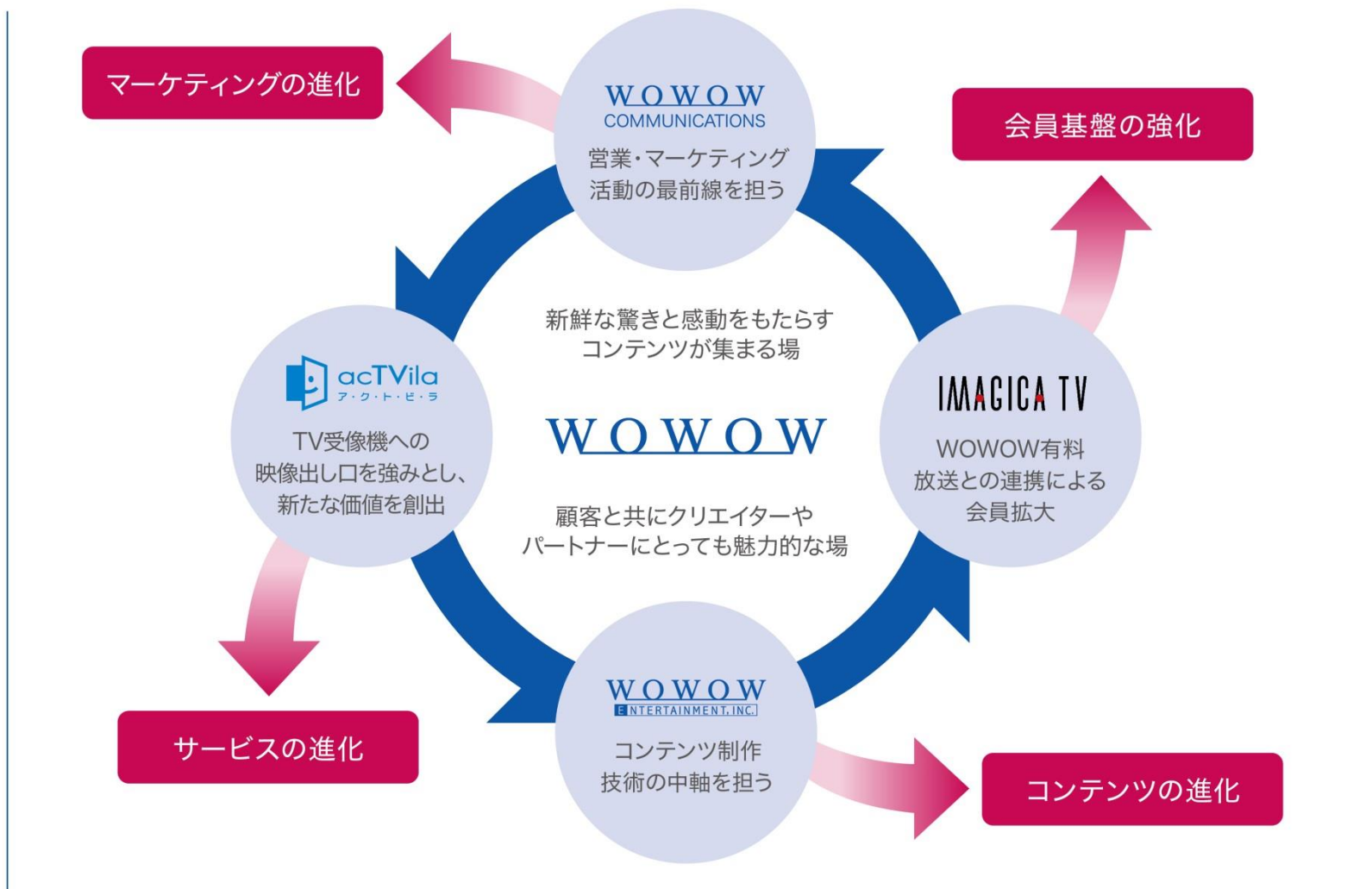
- ・ ネット同時配信を2018年度開始予定
- ・ 4K放送を2020年末開始予定
- ・ 放送と配信が連動したTV向けの新サービス開発

\*1: WEB会員とは、WEB会員規約に同意頂きIDを保有頂いている顧客のこと。※無料で登録可能



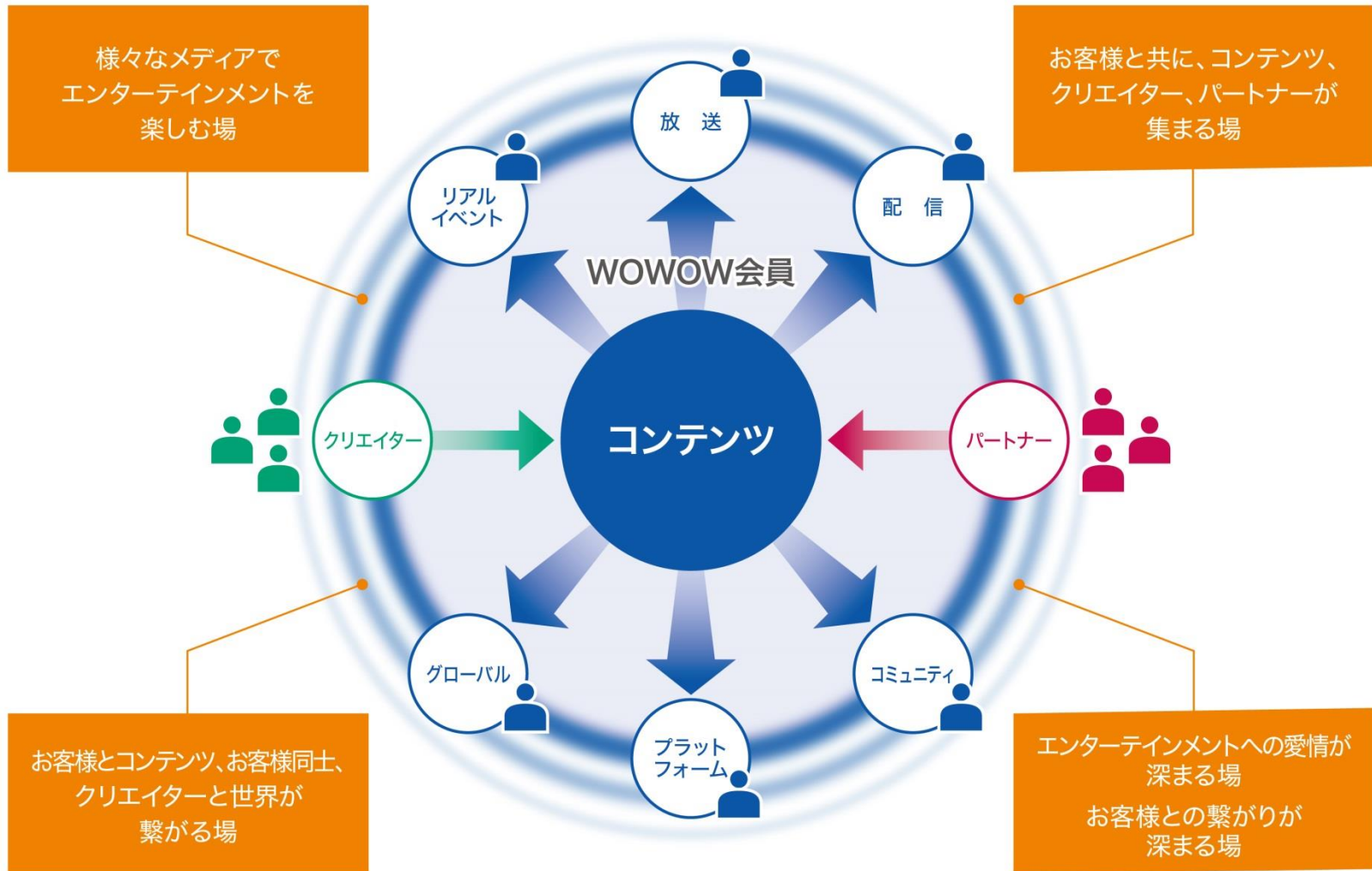
# 重点戦略 (2 / 2)

## ④ WOWOWグループとしての成長 … グループシナジーを最大化



# 総合エンターテインメント・メディアグループへ

クリエイティブの先進性と社会からの信頼が両立するメディアを目指す



# W O W O W

## 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

