

# 有料衛星放送事業の沿革について

2018年3月5日

株式会社WOWOW

## 衛星放送時代初期

---

### ■ 1991年4月

#### 日本初の民間衛星放送会社として開局

- 衛星放送の特徴
  - 地上波に比べて高画質・高音質
  - 一波で全国をカバー
- 映画を中心に、スポーツ・音楽・ステージ等を含めた世界の一流エンターテインメントをラインナップ
- 帯域を最大限有効活用した最高品質の「ホーム・シアター・チャンネル」

1992年8月、世界の有料テレビ史上最短で  
累計正味加入契約数100万世帯突破。

# 衛星放送の多様化

---

## ■ BS放送（1984年～）

- 準基幹的メディア（地上波放送のワンモアメディア）
- 高画質・高音質

## ■ CS放送（1996年～）

- 多チャンネル
- 多機能（専門性）

BSとCSが棲み分けされた中で、BSの特色を活かした高品質な番組ラインナップによって、お客様の支持を頂いてきた。

## 当社サービスの満足度を支える最重要項目

---

- ①番組の質（番組の面白さや新しさ）
- ②番組の量（作品数の充実度や放送ジャンルの幅広さ）
- ③高品質（画質・音質の良さ）
- ④24時間放送（24時間いつでも視聴できる）

※直近調査では、「画質・音質の良さ」について60%もの加入者が満足を示しており、一方、不満を持つ加入者は、3%と極めて少ない状況である。

※満足度調査は、当社経営およびマーケティングにおける重要指標のひとつであり、顧客満足度/不満足度と解約数の増減とに相関関係が認められております。

## デジタル放送時代

---

- 2000年12月 BSデジタル放送開始
  - フルHD（1920×1080）を採用
    - ※地上デジタル放送は、1440×1080のHD画質
  - チャンネル分割を活用し、「まだら放送」でサービス提供
    - ・ 「フルHD×1チャンネル」で最高画質のコンテンツをお届け
    - ・ 「SD×3チャンネル」で幅広いラインナップをお届け
    - ・ 上記を時間帯ごとに分けて放送

番組の充実度と高品質の両面を活かした「まだら放送」という帯域を最大限に有効活用したユニークな放送形態でスタート。

# まだら放送時の番組表イメージ

| 2001年4月27日(金) |   |       |       |                                 |      |   |
|---------------|---|-------|-------|---------------------------------|------|---|
|               | 191ch   | 192ch | 193ch |                                 |      |   |
| 19:00         | 00 [HV] シザーハンズ<br>ティム・バートン特集('90 米)                             |       |       | フルHD放送                          |      |   |
| 20:00         |   |       |       |                                 |      |   |
| 21:00         | 00 [HV] アンダー・プレッシャー<br>SF映画特集('99 米)                            |       |       |                                 |      |   |
| 22:00         | 40 TM NETWORK LIVE-<br>TOUR Major Turn-Round<br>~1.19 東京国際フォーラム |       |       |                                 | SD放送 |   |
| 23:00         |   |       |       | 40 タイムトラベラー<br>きのうから来た恋人('99 米) |      | 40 ビッグクラブの激闘!<br>欧州サッカー<br>UEFAチャンピオンズリーグ<br>1次グループリーグ<br>第1節 ミランvsベジクタシュ |
| 24:00         |   |       |       |                                 |      |   |
| 25:00         |   |       |       |                                 |      |   |

お客様の満足度を支える②番組の量と③高品質を  
高いレベルで同時に満たす事が難しい。

## フルハイビジョン3チャンネル時代の開始

---

- 2011年10月 フルハイビジョン・3チャンネル開局
  - フルHD（1920×1080）×3チャンネル
  - 番組コンテンツの更なる充実化
  - 良い内容を良い画質で見られる視聴の質を向上
  - 24時間視聴機会の拡大
- 与えられた帯域を最大限活用することで、4つの評価ポイント（番組の質・量・24時間放送・高品質）を今まで以上に訴求

これまでの課題に対して、経営資源を最大限活用することで  
お客様の需要を喚起し、一定の評価を獲得。

## 現在の帯域利用状況について

| 内訳      | 内容                         |
|---------|----------------------------|
| 映像伝送    | フルHD品質の映像データを伝送            |
| 音声伝送    | 最大5.1ch品質×2の音声データを伝送       |
| 独立データ放送 | 未加入者の方へのWOWOWご案内チャンネルとして活用 |
| 連動データ放送 | 加入者の方へ番組情報等の関連情報を提供        |
| その他     | EPG、字幕、速報スーパー、スクランブル関連、等   |

放送品質だけでなく、お客様目線で利便性を向上するため、データ放送含めて各チャンネル24スロットを最大限活用。

# 品質面におけるジャンル毎の完成度について

---

## ■ 映画

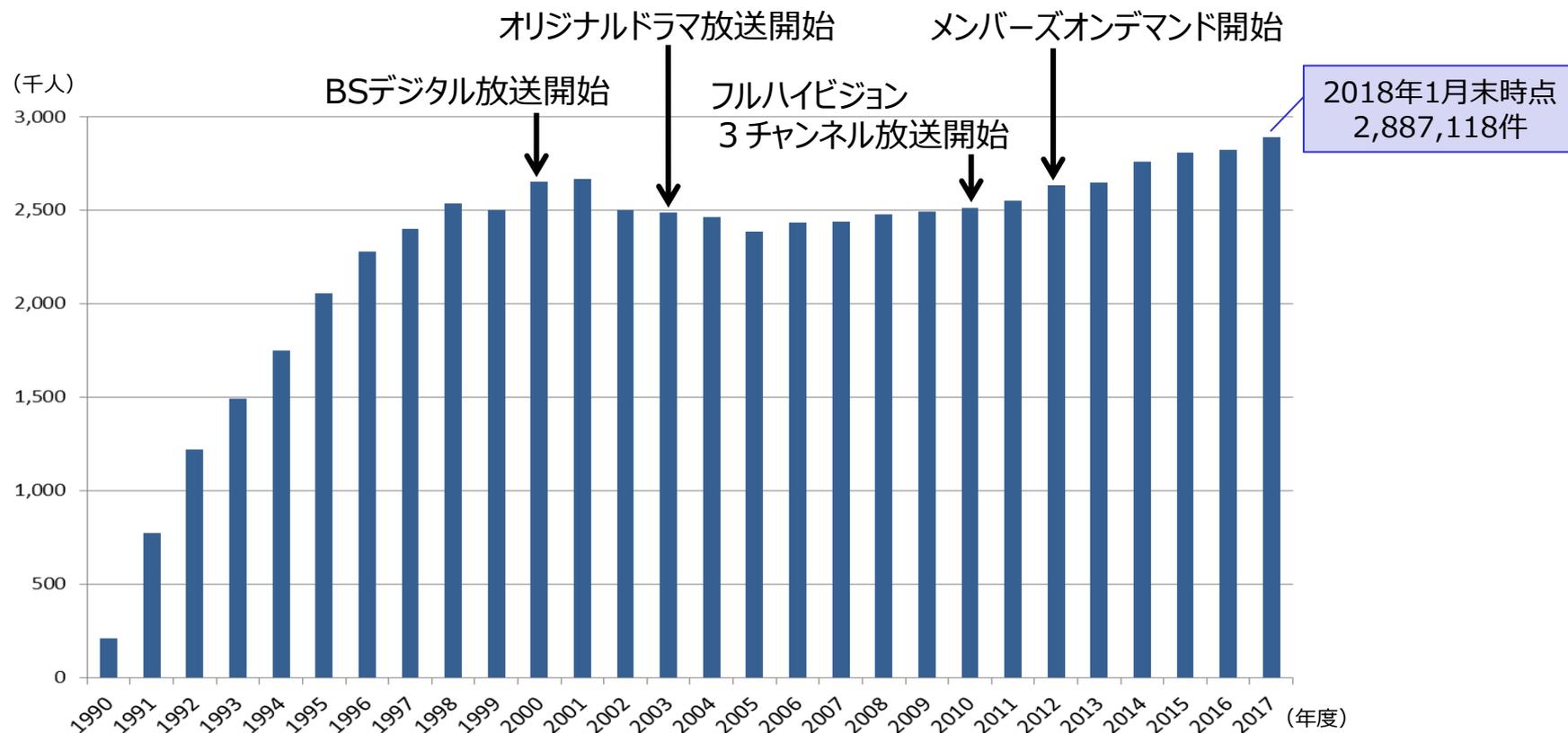
- お客様が求めている劇場により近い映像クオリティを目指すことによって、一定の評価を頂いている

## ■ スポーツ・音楽

- スポーツではテニスやサッカー等の動きの速いコンテンツ、音楽では激しい照明変化や大観衆で動きが多い場合に、ブロックノイズといった映像乱れが発生する場合があります、お客様より改善のご要望を頂いた事がある

放送としては最高レベルの品質を実現。ただし、現状でも課題があり、お客様が求める真のクオリティ実現を目指す。

# 累計正味加入者数の推移

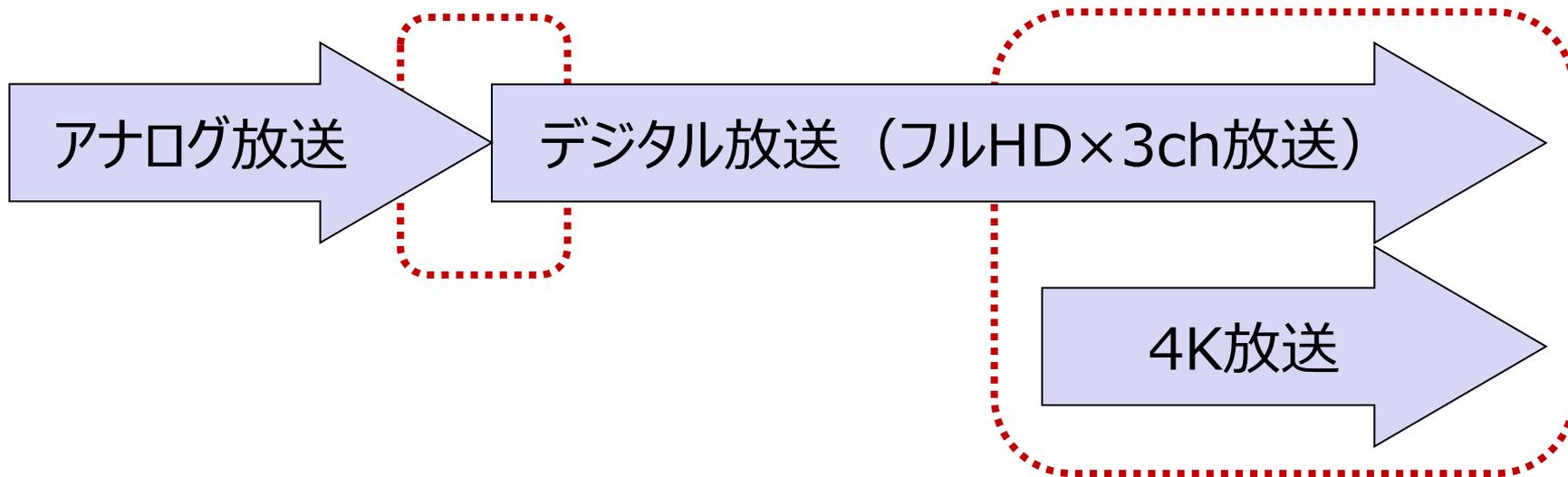


累計正味加入件数12期連続純増に向け推進中。  
グループ全体の売上高は、今期予想825億円。

## 「フルHD×3ch放送」と「4K放送」の併存へ

2011年  
アナログ停波  
デジタル放送へ完全移行

2020年  
4K放送開始予定  
フルHD×3chと4Kの併存へ



WOWOWは、既存のフルHD×3ch放送の更なる充実と共に、  
4K放送による新たな挑戦の併存によって、  
視聴者の様々なニーズに応じた更なる発展を目指す。

# 最後に

