

WOWOW

2021年度第2四半期

決算概要

2021年10月29日
株式会社WOWOW

証券コード：4839

30TH
Anniversary
WOWOW開局30周年記念

1. 2021年度第2四半期決算ハイライト
2. 2021年度第2四半期決算及び2021年度業績見通し
3. 今後の取り組み

Appendix

2021年7月～9月の主な取り組み内容

メディア・サービス

スポーツ：「UEFA EURO 2020™ サッカー欧州選手権」、「UEFAチャンピオンズリーグ 2021-22シーズン」や「全米オープンテニス」などを放送・配信

オリジナルドラマ：「連続ドラマW 密告はうたう 警視庁監察ファイル」などを放送・配信

ドキュメンタリー：パラリンピック・ドキュメンタリーシリーズ「WHO I AM」シーズン5を放送・配信

コミュニティ・サービス

WOWOWサッカーアリーナ：「UEFA EURO 2020™ サッカー欧州選手権」のベストゴールや名シーンをファンと振り返る特別企画「アフターパーティー」を7月17日（土）に開催

エキサイトマッチファンクラブ：井上尚弥選手が6月のラスベガス防衛戦を振り返る番組に生出演。番組終了後にファンと交流できるオンラインイベントを7月31日（土）に開催

WOWOWミュージカルラウンジ：国内外のミュージカルの魅力を堪能できるコミュニティ。「第74回トニー賞授賞式」にあわせて9月26日（日）にオープン

エンターテインメント・サービス

映画：WOWOW開局30周年記念として放送・配信した「がんばれ!TEAM NACS」を未公開シーンとインタビュー映像も盛り込んだ『劇場版 がんばれ!TEAM NACS』として、9月に公開

イベント：10月23日(土)、24日(日)に開催を予定していた「MOON BASE'21」は、新型コロナウイルス感染拡大の状況を受け、開催中止を9月21日（火）に発表した

加入

- 6月まではサッカーやボクシングなどのスポーツコンテンツの盛り上がり等により、第1四半期としては開局以来過去最高となる新規加入件数を獲得
- しかしながら、7月に「UEFA EURO 2020™ サッカー欧州選手権」が終了したことで、解約件数が増加したこと等により、正味加入件数は純減となった

(単位:千件)

	2020年度2Q	2021年度2Q	前年同期差	前年同期比
新規加入件数	241	335	94	139.1%
解約件数	308	400	92	129.8%
正味加入件数	△67	△65	2	—
累計正味加入件数	2,788	2,727	△61	97.8%

収支（連結）

- 売上高は前年同期と比べ有料放送収入が減少したものの、子会社の外部売上高増加に伴い、増収
- 経常利益は大型スポーツ番組への戦略的な費用投下等により、減益に

(単位:百万円)

	2020年度2Q	2021年度2Q	前年同期差	前年同期比
売上高	39,376	40,185	808	102.1%
経常利益	8,104	1,780	△6,323	22.0%

※それぞれ百万円未満は切り捨てております。

1. 2021年度第2四半期決算ハイライト
2. 2021年度第2四半期決算及び2021年度業績見通し
3. 今後の取り組み

Appendix

2021年度第2四半期決算 加入状況

WOWOW

(単位:千件)

	2020年度2Q	2021年度2Q	前年同期比較	
			前年同期差	前年同期比
新規加入件数	241	335	94	139.1%
解約件数	308	400	92	129.8%
正味加入件数	△67	△65	2	—
累計正味加入件数	2,788	2,727	△61	97.8%
内) 複数契約*1	403	390	△14	96.6%
内) 宿泊施設契約*2	74	77	3	104.1%

※1 同一契約者による2契約目と3契約目のデジタル契約に割引制度を適用 (月額2,530円の視聴料金を990円に割引。金額は税込)

※2 宿泊施設の客室で視聴するための宿泊施設事業者との個別契約

2021年度第2四半期決算 収支状況（連結）

WOWOW

(単位:百万円)

	2020年度2Q		2021年度2Q		前年同期比較	
	実績	収入比	実績	収入比	前年同期差	前年同期比
売上高	39,376	100.0%	40,185	100.0%	808	102.1%
営業利益	7,735	19.6%	1,537	3.8%	△6,197	19.9%
経常利益	8,104	20.6%	1,780	4.4%	△6,323	22.0%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	5,663	14.4%	1,299	3.2%	△4,363	23.0%

※それぞれ百万円未満は切り捨てております。

セグメント別連結売上高/営業利益対比

WOWOW

メディア・コンテンツ (旧・放送) (単位:百万円)

売上高

前年同期比 **99.8%**

37,406 37,328

その他収入
3,431

その他収入
3,689

有料放送収入
33,975

有料放送収入
33,639

2020年2Q

2021年2Q

営業利益

前年同期比 **13.8%**

7,712

1,060

2020年2Q

2021年2Q

テレマーケティング (単位:百万円)

(単位:百万円)

売上高

前年同期比 **115.7%**

4,304

4,977

2020年2Q

2021年2Q

営業利益

前年同期比 **—**

22

476

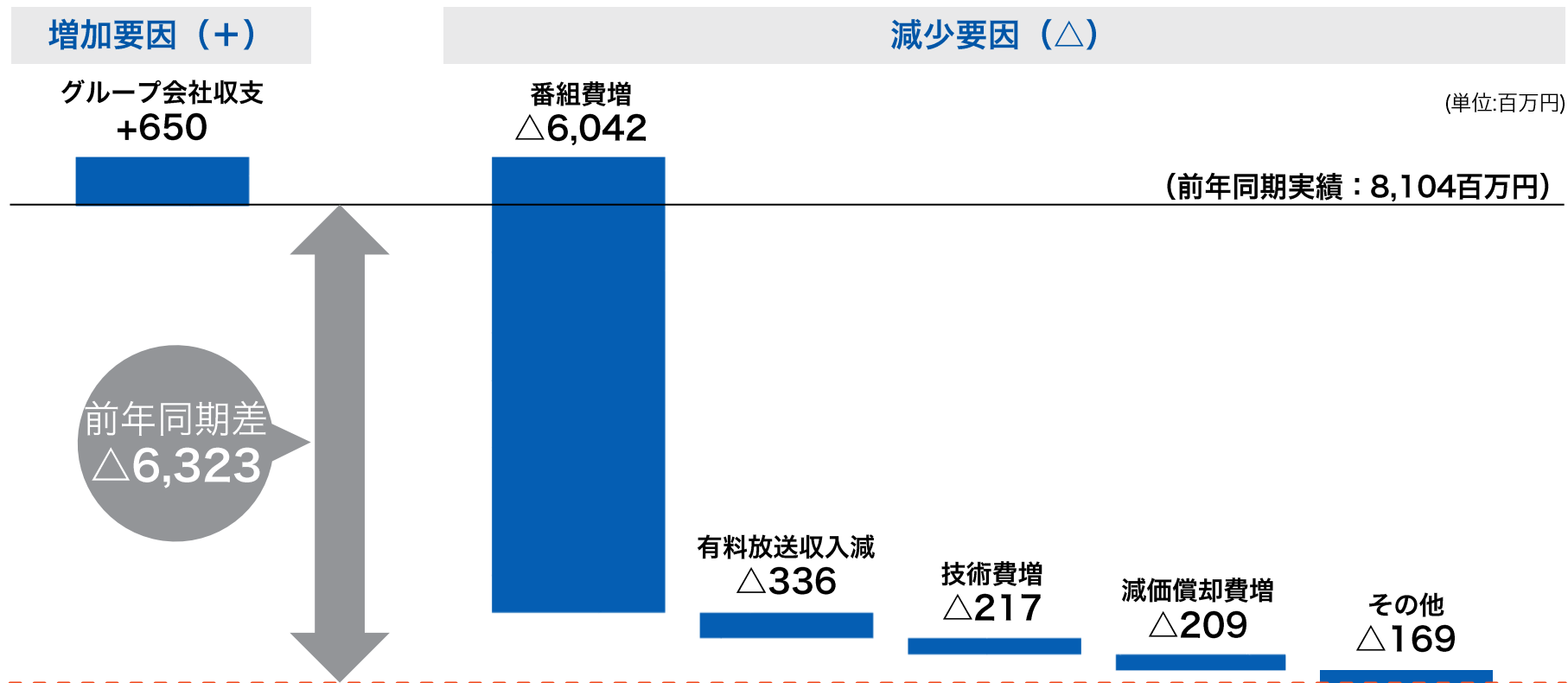
2020年2Q

2021年2Q

※それぞれ百万円未満は切り捨てております。
※各セグメントの金額は、セグメント間取引を含んでおります。

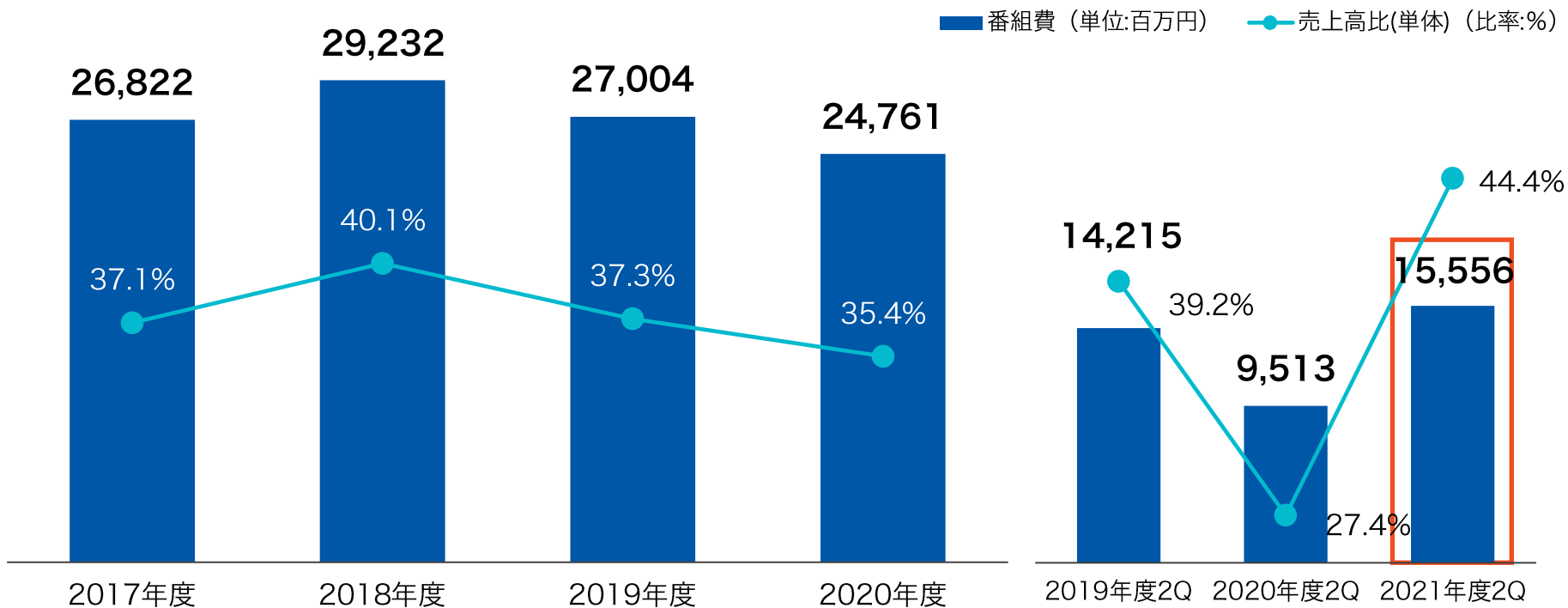
連結経常利益 前年同期との差異要因

WOWOW



※各要因の数値は前年同期との差異、“+”が増加要因。
それぞれ百万円未満は切り捨てております。

大型スポーツコンテンツの放送・配信等により、番組費は前年同期と比べ増加



※数値はすべて単体。
 ※それぞれ百万円未満は切り捨てております。

2021年度 加入計画 (2021年10月28日公表値)

WOWOW

(単位:千件)

	2021年度 当初計画	2021年度 修正計画	当初計画比較	
			当初計画差	当初計画比
新規加入件数	730	730	—	100.0%
解約件数	710	720	10	101.4%
正味加入件数	20	10	△10	50.0%
累計正味加入件数	2,811	2,801	△10	99.6%

2021年度 収支計画(連結) (2021年10月28日公表値)

WOWOW

(単位:百万円)

	2021年度当初計画		2021年度修正計画		当初計画比較	
	計画	収入比	計画	収入比	当初計画差	当初計画比
売上高	79,500	100.0%	79,400	100.0%	△100	99.9%
営業利益	2,900	3.6%	2,800	3.5%	△100	96.6%
経常利益	3,000	3.8%	3,000	3.8%	—	100.0%
親会社株主に帰属する 当期純利益	2,000	2.5%	2,000	2.5%	—	100.0%

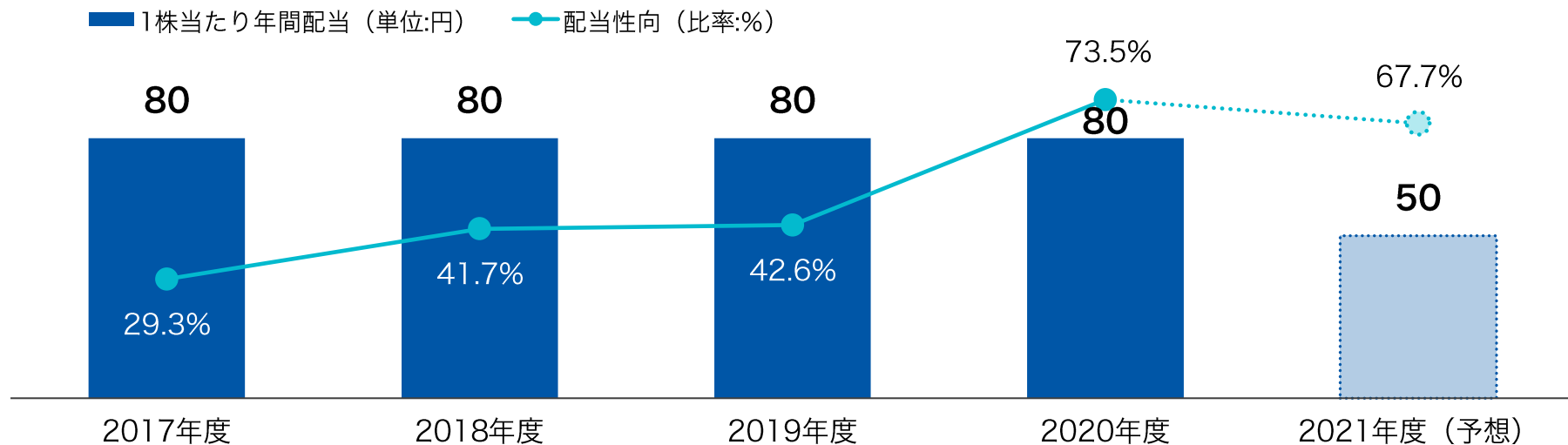
※番組費：単体の売上高比として約41.0%を見込む（2021年度 単体売上高予想：69,700百万円）

※想定為替レート：1ドル110円 ※それぞれ百万円未満は切り捨てております。

配当方針

各事業年度の業績、財務体質の強化、中長期事業戦略などを総合的に勘案して、内部留保の充実を図りつつ、継続的に安定的な配当を目指しております。

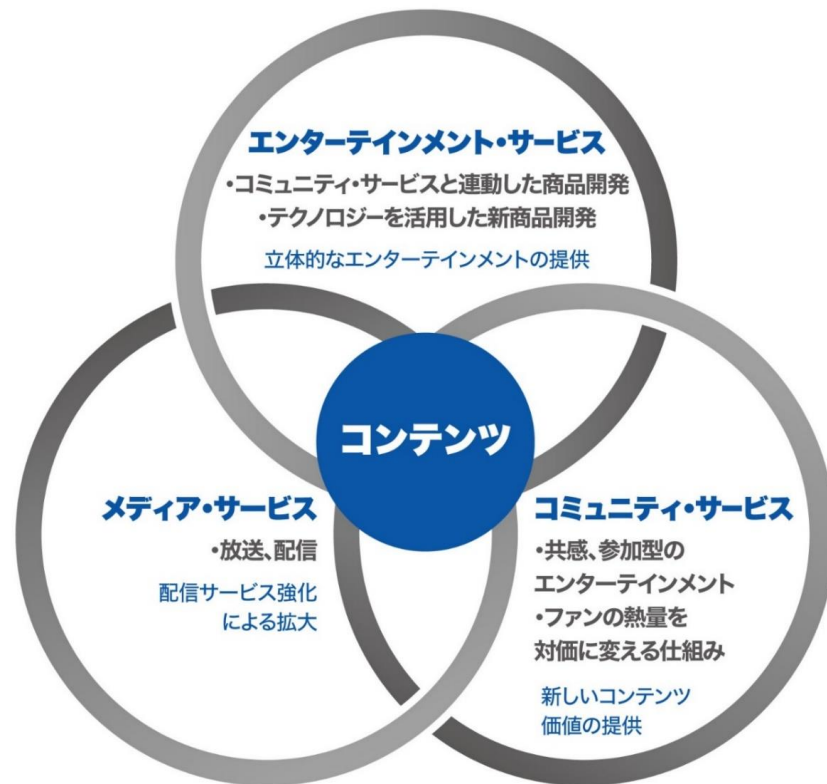
5カ年配当推移/配当性向



1. 2021年度第2四半期決算ハイライト
2. 2021年度第2四半期決算及び2021年度業績見通し
3. 今後の取り組み

Appendix

会員事業構造の再設計 「映像メディア業」から「コンテンツ・コミュニティ業」へ



年末に向けて続々と大型アーティストのライブをお届け

11月は注目 5アーティストを独占生中継



生中継!
AI 20周年記念TOUR
“IT’S ALL ME” FINAL
～AI Birthday Special～

11月1日(月)



生中継!
ユニコーンツアー2021
「ドライブしようよ」
ファイナル日本武道館

11月24日(水)



生中継!
マカロニえんぴつ
「マカロックツアーvol.12
～生き止まらないように
走るんだゾ!篇～」

11月2日(火)



生中継!
Nulbarich
The Fifth Dimension
TOUR 2021 FINAL
at Zepp Tokyo

11月15日(月)

開局30周年記念オリジナル長編アニメ「永遠の831」を放送・配信



WOWOW開局30周年記念 オリジナル長編アニメ「永遠の831」

2022年1月に放送・配信予定

WOWOW開局30周年記念としてお届けする、
神山健治監督・脚本による新作オリジナル長編アニメ。

*神山健治・CRAFTAR・WOWOW/「永遠の831」WOWOW



全豪オープンテニス

2022年1月17日(月)開幕

WOWOWオンデマンドおよびWOWOWテニスワールドで
全試合・全コートのライブ配信を実施。
さらに、WOWOWテニスワールドでは、
練習コート配信に解説をつける取り組みもスタート。

※主催者側の都合により、映像制作されない試合は配信いたしません。予めご了承ください。

Getty Images (左上から時計回り)ノバク・ジョコビッチ、大坂なおみ、ダニール・メドベージェフ、網織圭、アシュリー・バーティ

お客さまとの関係を双方向のコミュニケーションへと変え、その対話の中で、さまざまなサービスを開発・提供



WOWOW
テニスワールド



エキサイトマッチ
ファンクラブ



WOWOW
ミュージカルラウンジ



WOWOW
ライブ with シネマ



WOWOW
サッカーアリーナ



HI-FIVE
MAGAZINE

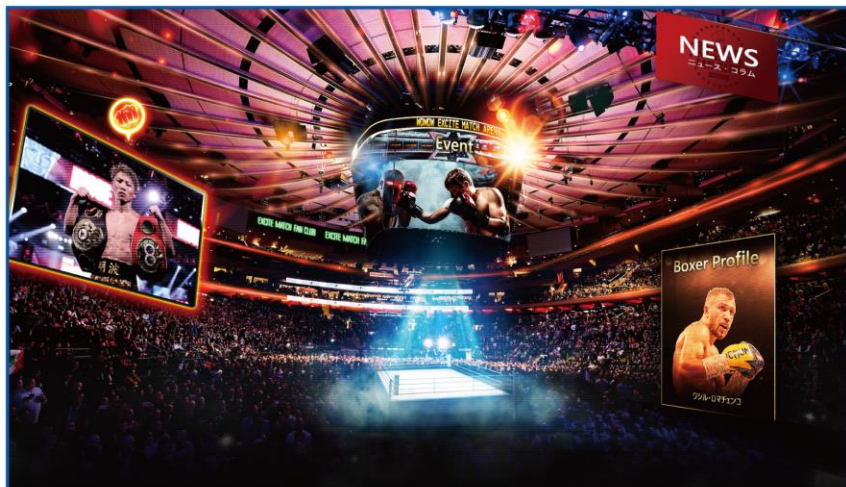


電波少年W
みんなのテレビの記憶を
集めた〜!



WOWOW
MUSIC // POOL

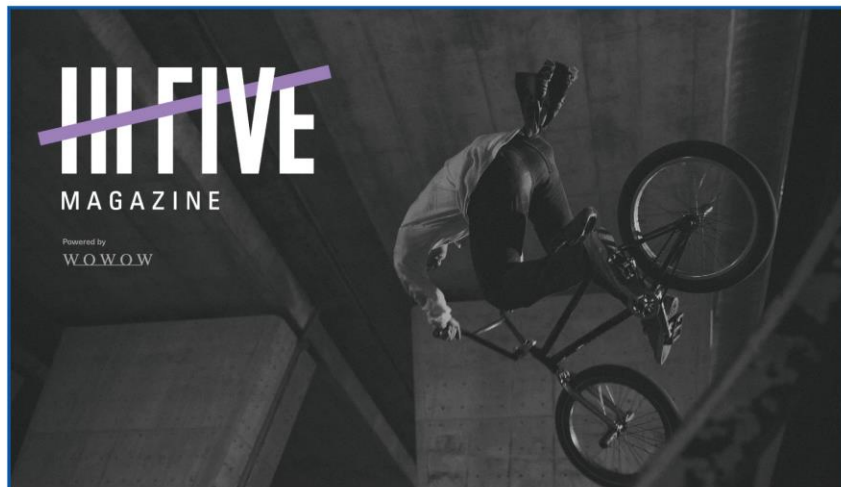
エキサイトマッチファンクラブとHI-FIVE MAGAZINEにおける取り組み



エキサイトマッチファンクラブ

12月、1月に、エキサイトマッチ30周年名勝負選企画
「黄金の中量級」特集を放送・配信。

「エキサイトマッチファンクラブ」関連企画として
出演者が視聴者の皆さまの質問に答えるイベントを実施予定。



HI-FIVE MAGAZINE

「1on1 ブレイキンバトル世界大会
Red Bull BC One World Final」を11月に放送・配信。
HI-FIVE MAGAZINEでは、大会に出場するトップブレイカーや
人気ラッパーが出演するオリジナル動画を配信。

オリジナルコンテンツにおいて放送、配信、映画にわたる多角展開を行なう



WOWOWオリジナルドラマ 前科者 一新米保護司・阿川佳代

11月20日(土)スタート(全6話)
[第1話無料放送]

人気コミック「前科者」を有村架純の主演で、
映画&連続ドラマという形で実写化した
社会派ヒューマンドラマ。

各話放送後、
WOWOWオンデマンド、
Amazon Prime Videoで
見逃し配信



映画版『前科者』

2022年1月28日(金)全国ロードショー
監督・脚本:岸善幸 出演:有村架純 磯村勇斗/森田 剛

1. 2021年度第2四半期決算ハイライト
2. 2021年度第2四半期決算及び2021年度業績見通し
3. 今後の取り組み

Appendix



従来、補足資料として開示していた数値データは、IRサイト内にある「DATABOOK」に掲載しております。

<https://corporate.wowow.co.jp/ir/finance/databook/>

【基本方針】

社会に特別な価値を提供する存在となり、持続的な成長を実現する

【10年戦略】

「コンテンツ → コミュニティ → カルチャー」

コンテンツがコミュニティを生み、コミュニティが文化を創る。

WOWOWは、このすべてに自覚的に取り組む企業となる。

次の10年WOWOWは、このループを力強く回す。

WOWOWらしさとは、このループそのものであり、

WOWOWの存在意義は、このループの発展であり、

WOWOWが実現する未来は、

このループが生み出す豊かなエンターテインメント文化である。

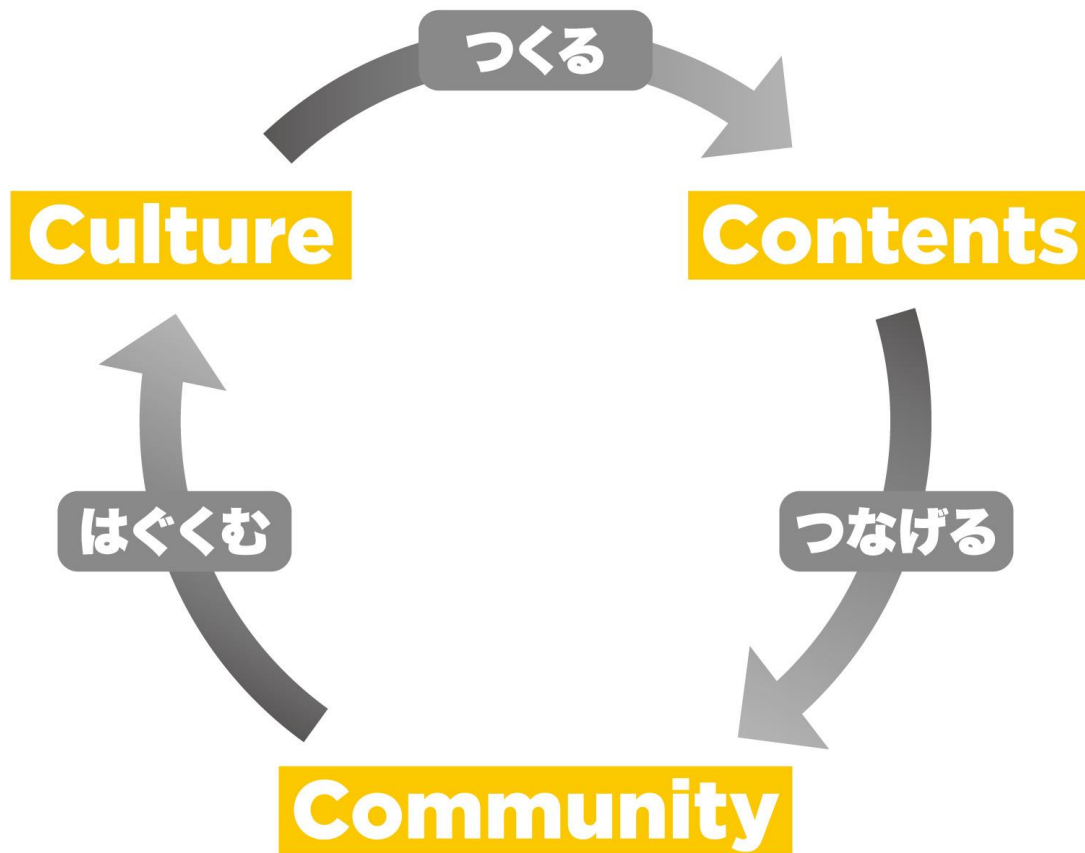
WOWOWの10年戦略とは、このループそのものである。

つくる、つなげる、はぐくむ

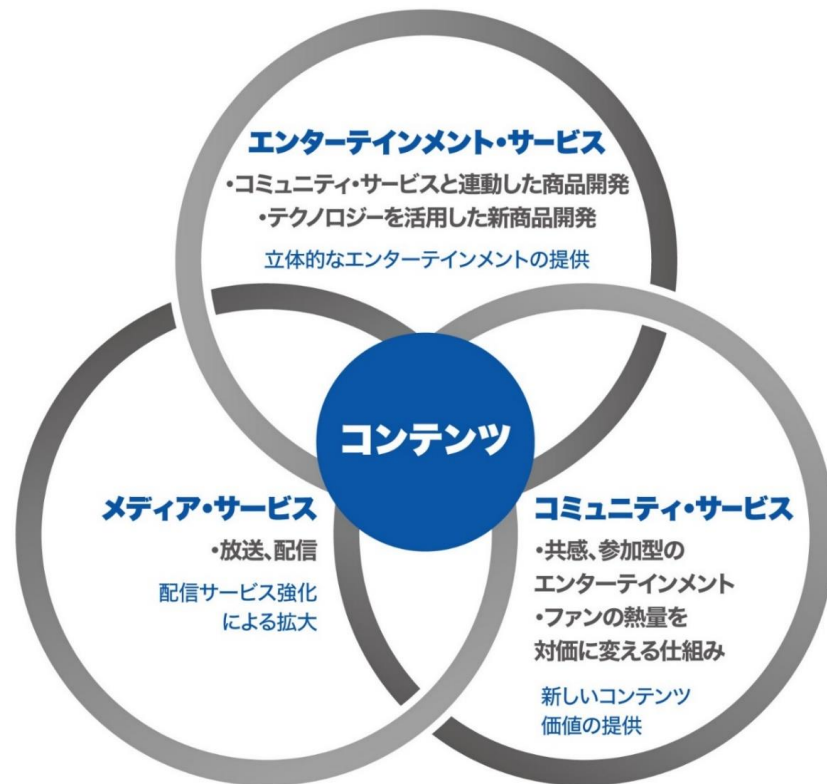
すばらしいコンテンツは、熱いファンをつくる。
その熱量がつながることで、コミュニティが生まれる。
そこに集う才能が刺激し合い、また新たな表現が生まれ、
やがて文化が育まれる。

企業が作ったコンテンツを一方向的に届けるだけの時代は終わった。
共に参加し、共に応援し、共に楽しむ。

WOWOWは、ファンとクリエイターが集う最高のステージを提供し、
エンターテインメント文化を加速させるエンジンとなります。



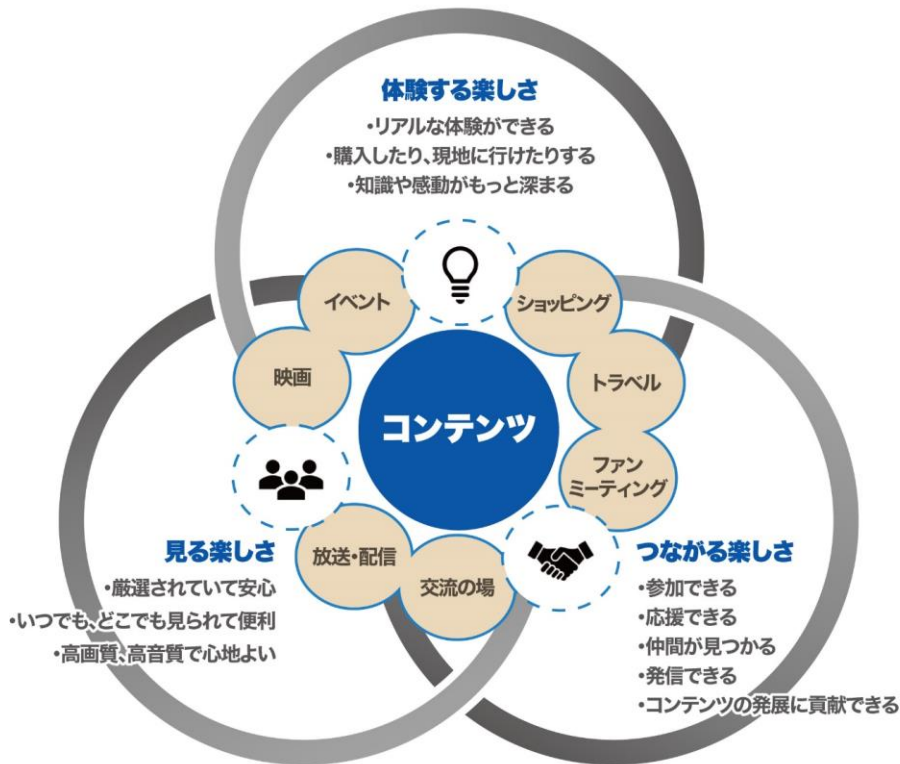
会員事業構造の再設計 「映像メディア業」から「コンテンツ・コミュニティ業」へ



顧客体験価値の向上を実現するために、徹底した顧客視点でサービス改革を行なう

<h3>1.コンテンツ</h3>	<ul style="list-style-type: none">■ フラグシップとなる大型オリジナルコンテンツの開発■ スポーツ、音楽などのライブエンターテインメントの独占性の強化■ 優れたクリエイター、外部パートナーと協業し、ファンを生むコンテンツの開発
<h3>2.メディア・サービスの変革</h3>	<ul style="list-style-type: none">■ 加入継続率向上のための施策の拡充■ 配信サービスの強化 (UI/UXの改良、コンテンツの充実等)■ フィードバックループによるサービス改善
<h3>3.コミュニティ・サービスの拡充</h3>	<ul style="list-style-type: none">■ 視聴だけでなく、参加・応援を促すコミュニティの拡充■ ファン同士、ファンとクリエイター、パートナーをつなぎ、一緒につくり、一緒に楽しめる場の開発
<h3>4.エンターテインメント・サービスの進化</h3>	<ul style="list-style-type: none">■ オリジナルコンテンツのイベント展開や、映画、ドラマ連動型のコンテンツ開発■ 地方創生事業など新規事業開発

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。





WOWOW

©WOWOW・aki kondo/dwarf

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直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。

本資料に関するお問い合わせ 広報・IR部 TEL : 03 (4330) 8080