

2004年度中間決算説明会

2004年11月18日

株式会社 **WOWOW**

I . 2004年度 中間決算概況

“プロデュース。WOWOW” から “Only W” へ
ブランドメッセージ “Only W” ~ WOWOWオンリーの価値作りを目指す

番組・編成

- ◆「UEFA EURO 2004™ サッカー欧州選手権」
6月12日開幕 全31試合生中継(デジタル)
- ◆オリジナル番組(ドラマW)の成果
「理由」: ギャラクシー賞月間賞受賞、劇場公開決定
「センセイの鞆」: 地上波放送 「恋愛小説」: 劇場公開
- ◆ハイビジョン、5.1chサラウンド番組の強化
映画に加え、音楽・ステージも

営業・プロモーション

- ◆トータル・マーケティングの推進
広告、店頭、インターネット、イベントの連動
- ◆「UEFA EURO 2004™ フェスタ！」
販促キャンペーンの実施
大型番組を加入の“フック”に大きな流れ

新規加入者の増加

新規加入: 192,800名
前年比 +30,412名
(118.7%)

デジタル加入者の増加

新規+移行: 115,773名
前年比 +47,340名
(169.2%)

加入獲得で成果

アナログからデジタルへのシフトを促進

アナログ/デジタルの並進営業からデジタルの加入推進へ軸足を

2004年中間期 加入動向



(単位:名)

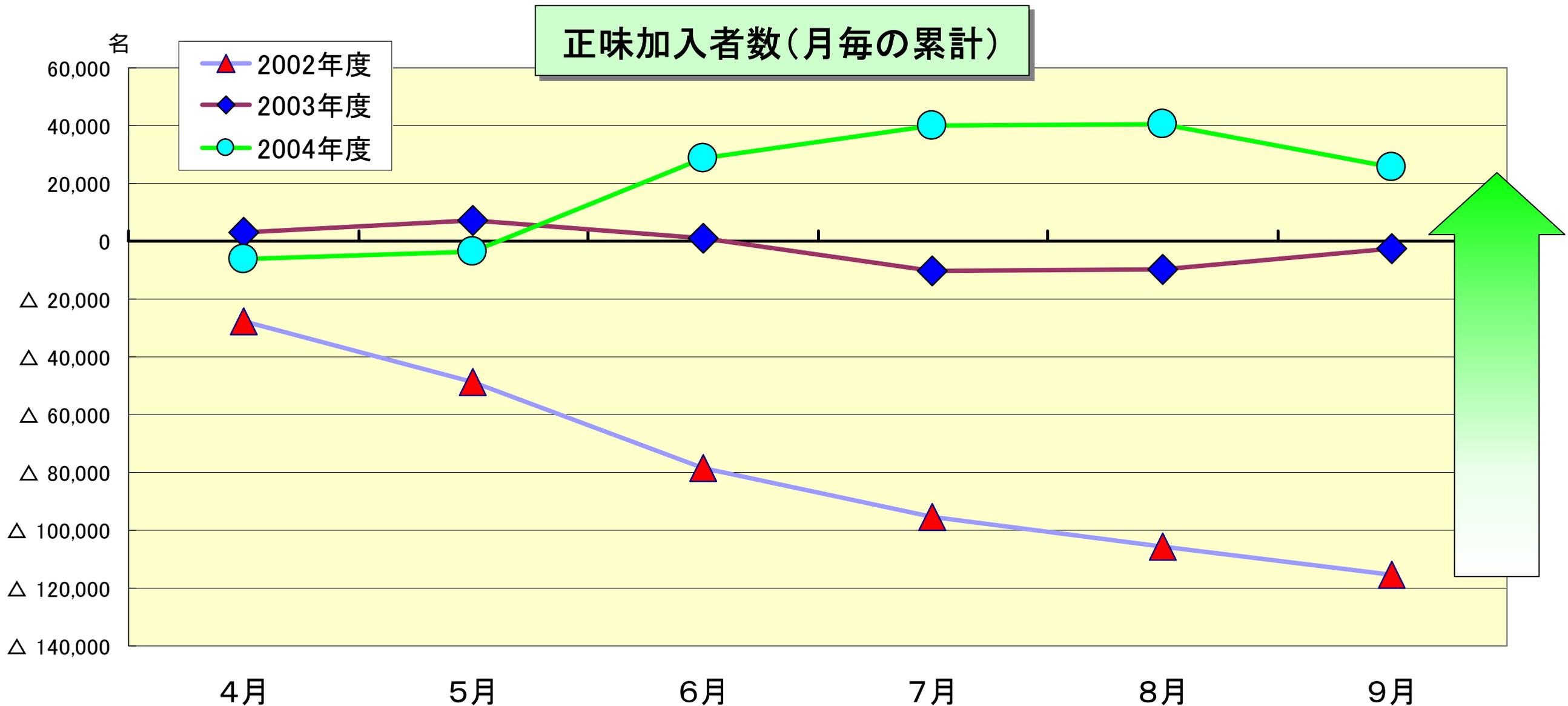
	アナログ		デジタル		合計	
	実数	前年比	実数	前年比	実数	前年比
新規加入者	135,167	109.1%	57,633	149.6%	192,800	118.7%
デジタル移行者	▲58,140	—	58,140	194.4%	—	—
解約者	144,645	95.9%	22,260	155.6%	166,905	101.1%
正味加入者	▲67,618	—	93,513	172.8%	25,895	—
累計正味加入者	2,012,098	93.6%	498,478	143.6%	2,510,576	100.6%
アナ／デジ比率	80.1%		19.9%		100.0%	

累計正味(前年同期)	2,148,816	92.8%	347,024	146.5%	2,495,840	97.8%
アナ／デジ比率	86.1%		13.9%		100.0%	

加入動向 前年同期との比較



新規加入者数	2003年: 162,388名 → 2004年: 192,800名	30,412名増
解約者数	2003年: 165,072名 → 2004年: 166,905名	1,833名増
正味加入者数	2003年: △2,684名 → 2004年: +25,895名	28,579名増



2004年中間期の解約率 前年同期に比べ 0.5ポイント改善

受信形態 時期	合計	DBS	CATV
2001年度	14.1%	13.1%	17.5%
2002年度	15.2%	13.9%	19.1%
2003年度	13.0%	11.9%	16.4%
2003. 9	13.6%	12.1%	18.0%
2004. 9	13.1%	12.2%	15.9%

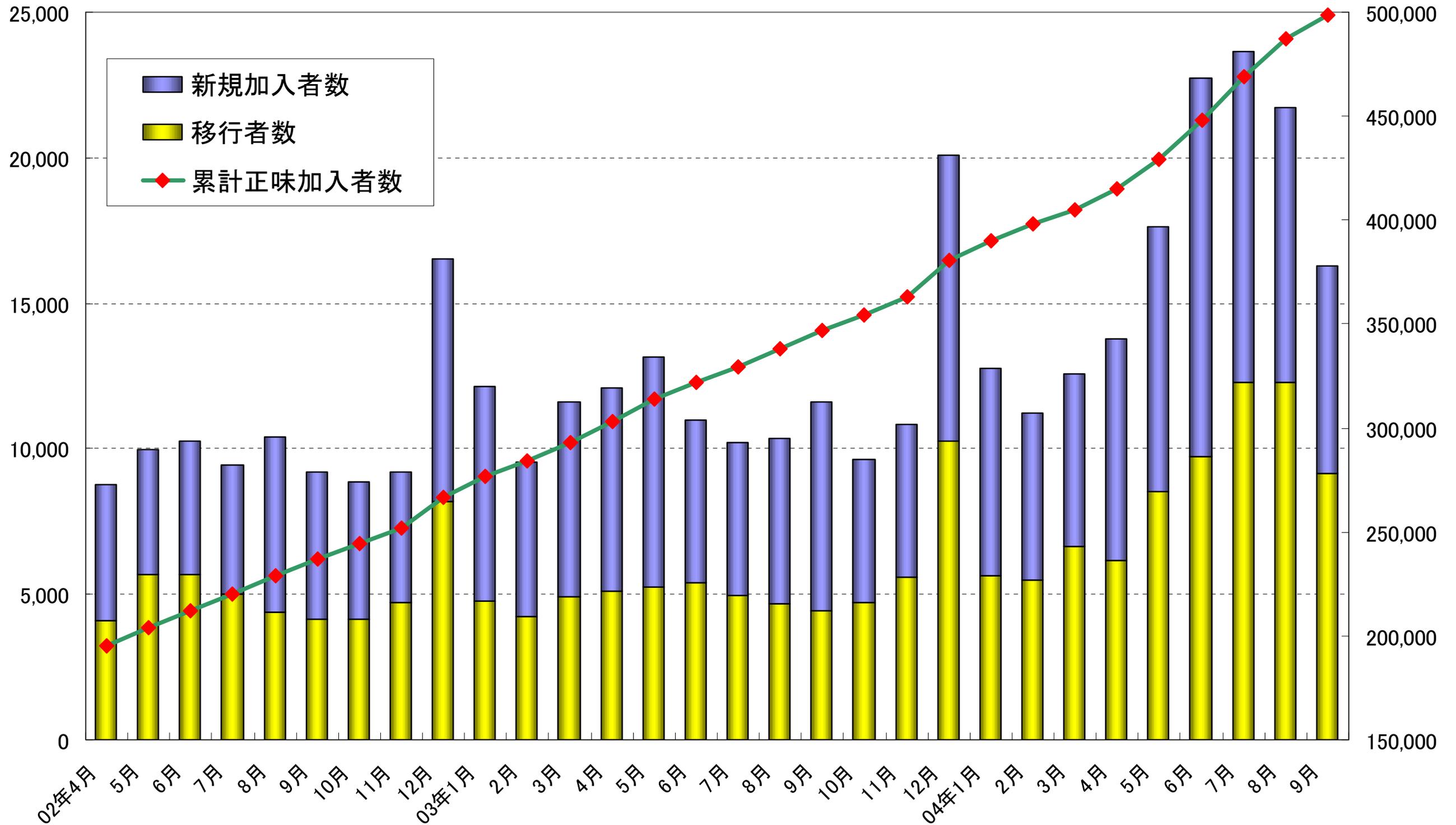
※算出方法：【当月解約者数／前月末累計正味加入者数】の12ヶ月合計(過去1年間の実績)

デジタル加入者数の推移



新規、移行(名)

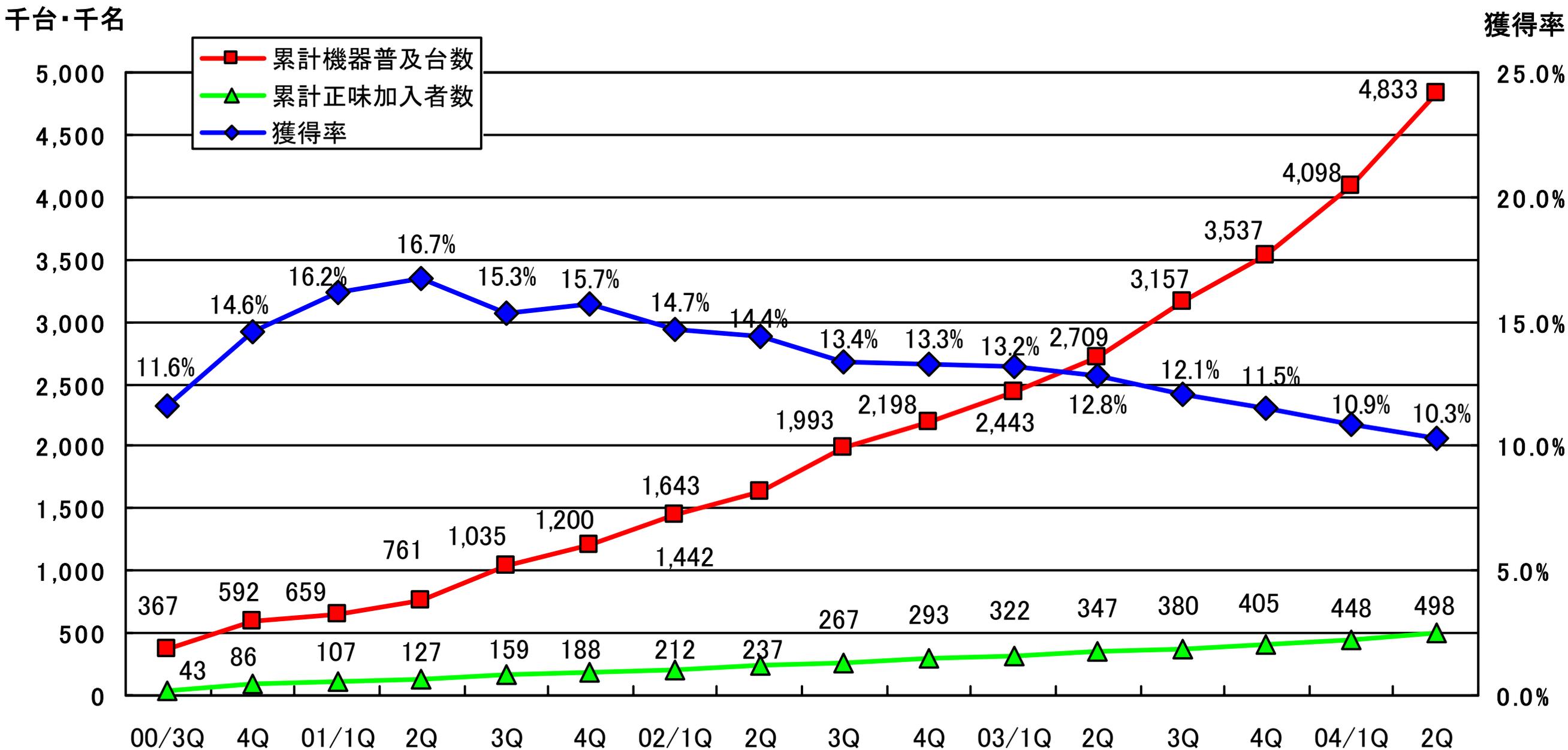
累計(名)



デジタル受信機普及台数とデジタル加入者数の推移(累計)



2003年12月:地上デジタルスタート...地域拡大 ⇒ デジタル受信機が順調に普及
 2004年8月:アテネ五輪



※機器普及台数はNHK発表数値

2004年度中間期 収支状況(連結)



(単位:百万円)

連結

	03年度中間		04年度中間		前年との比較	
	実績	構成比	実績	構成比	増減額	前年比
営業収益	30,399	100.0%	31,471	100.0%	1,072	103.5%
事業費	18,407	60.6%	19,661	62.5%	1,254	106.8%
販管費	12,352	40.6%	11,735	37.3%	▲ 616	95.0%
営業利益	▲ 360	▲ 1.2%	73	0.2%	434	—
営業外損益	▲ 62	▲ 0.2%	▲ 297	▲ 0.9%	▲ 235	—
経常利益	▲ 423	▲ 1.4%	▲ 223	▲ 0.7%	199	—
当期純利益	▲ 395	▲ 1.3%	▲ 442	▲ 1.4%	▲ 47	—

※それぞれ、百万円未満は切り捨てております。

2004年度中間期 収支状況(単体)

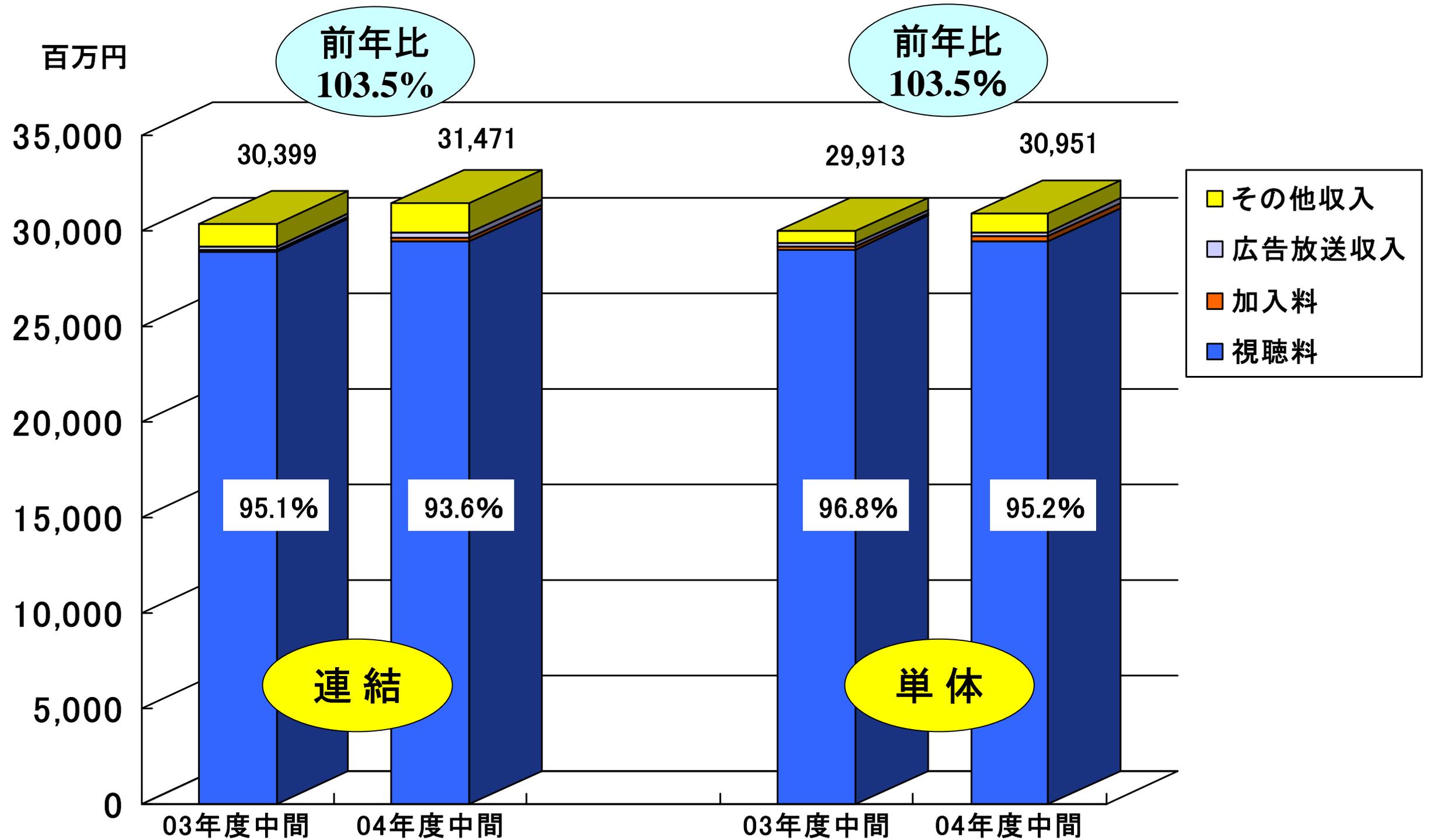


(単位:百万円)

<div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px; display: inline-block;"> 単 体 </div>	03年度中間		04年度中間		前年との比較	
	実績	構成比	実績	構成比	増減額	前年比
営業収益	29,913	100.0%	30,951	100.0%	1,037	103.5%
事業費	18,049	60.3%	19,795	64.0%	1,745	109.7%
販管費	12,508	41.8%	11,530	37.3%	▲ 978	92.2%
営業利益	▲ 643	▲ 2.1%	▲ 373	▲ 1.2%	269	—
営業外損益	45	0.2%	▲ 10	▲ 0.0%	▲ 56	—
経常利益	▲ 598	▲ 2.0%	▲ 384	▲ 1.2%	213	—
当期純利益	▲ 434	▲ 1.5%	▲ 407	▲ 1.3%	27	—

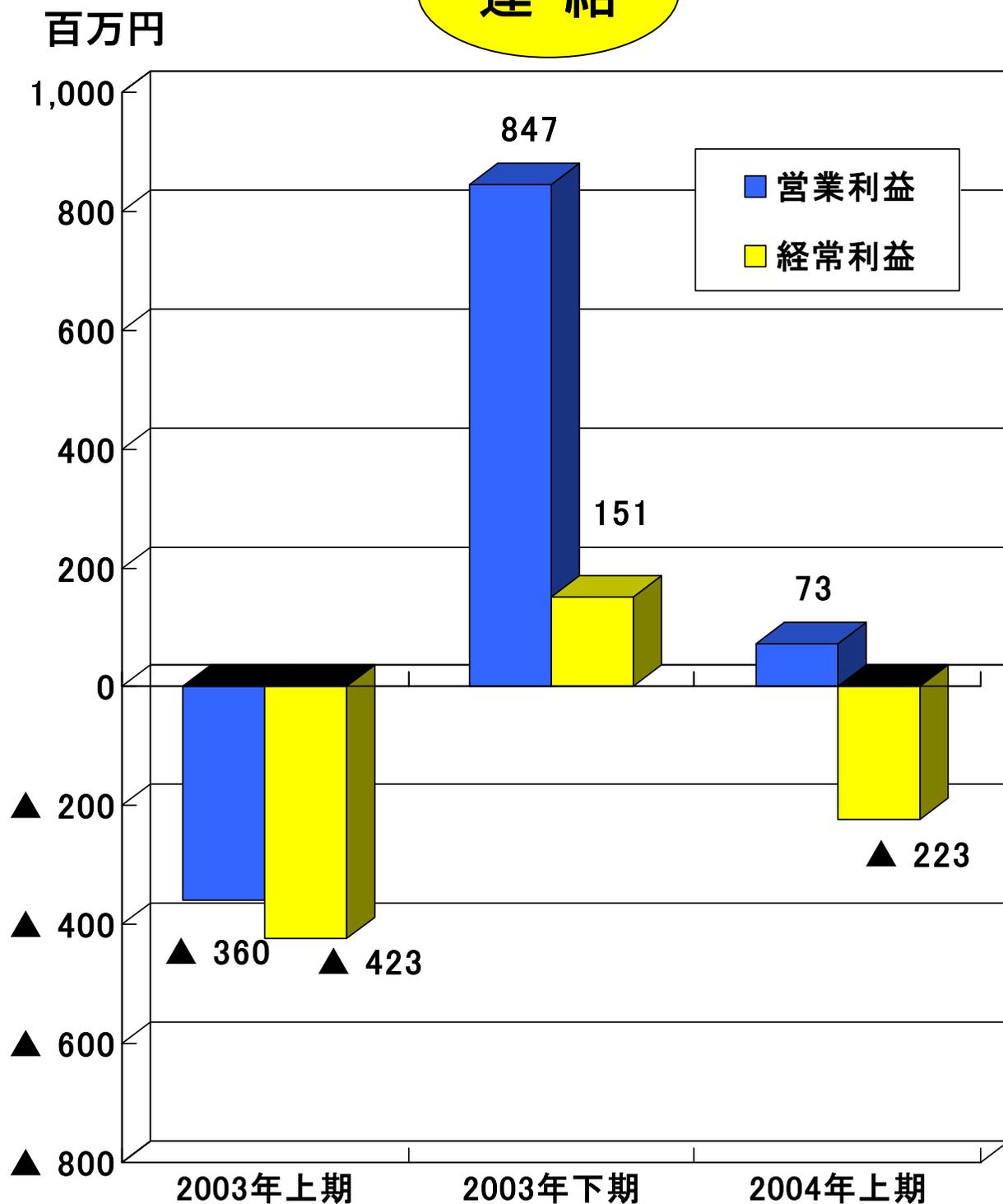
※それぞれ、百万円未満は切り捨てております。

営業収益 前年同期対比

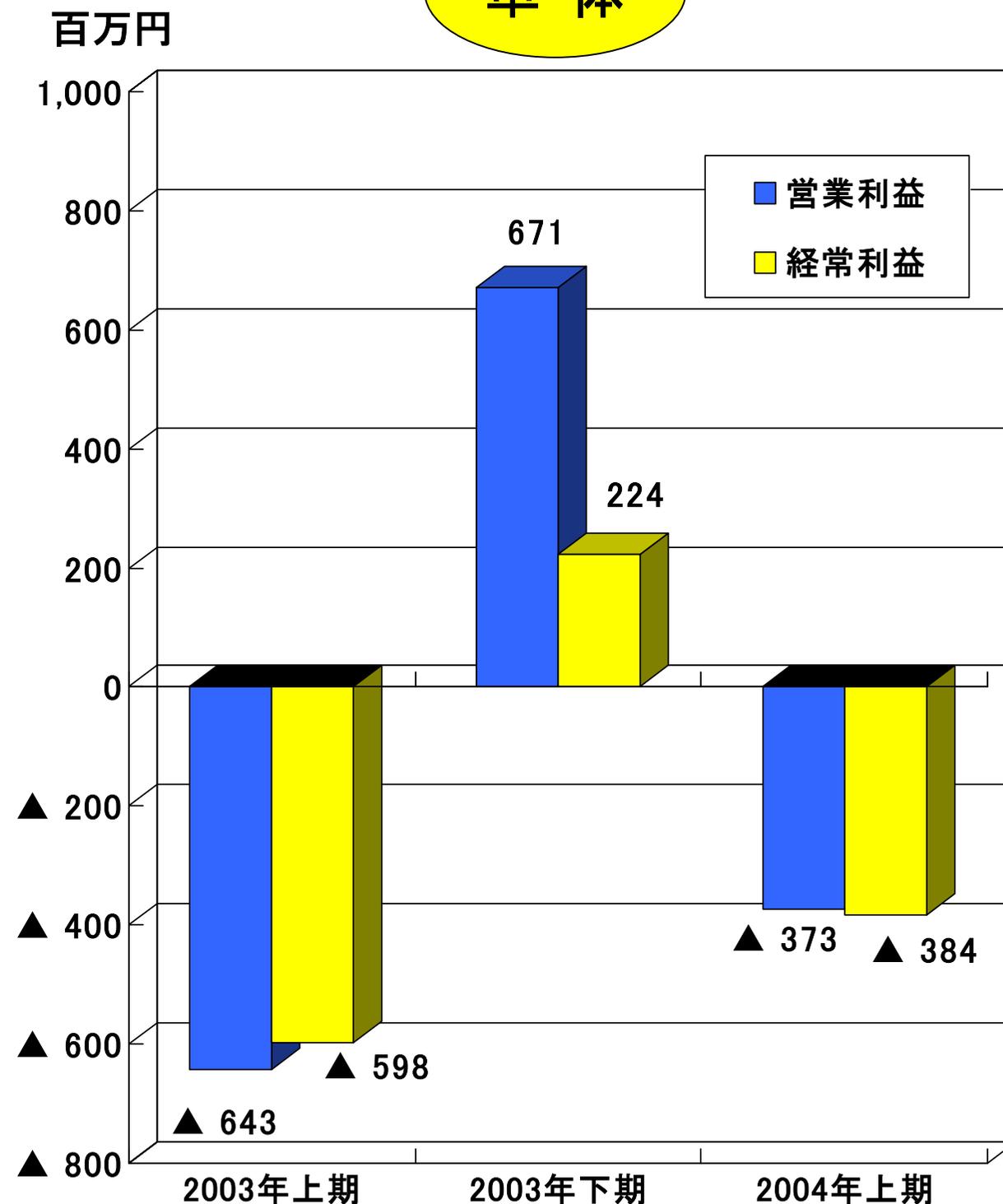


営業利益、経常利益の推移

連結

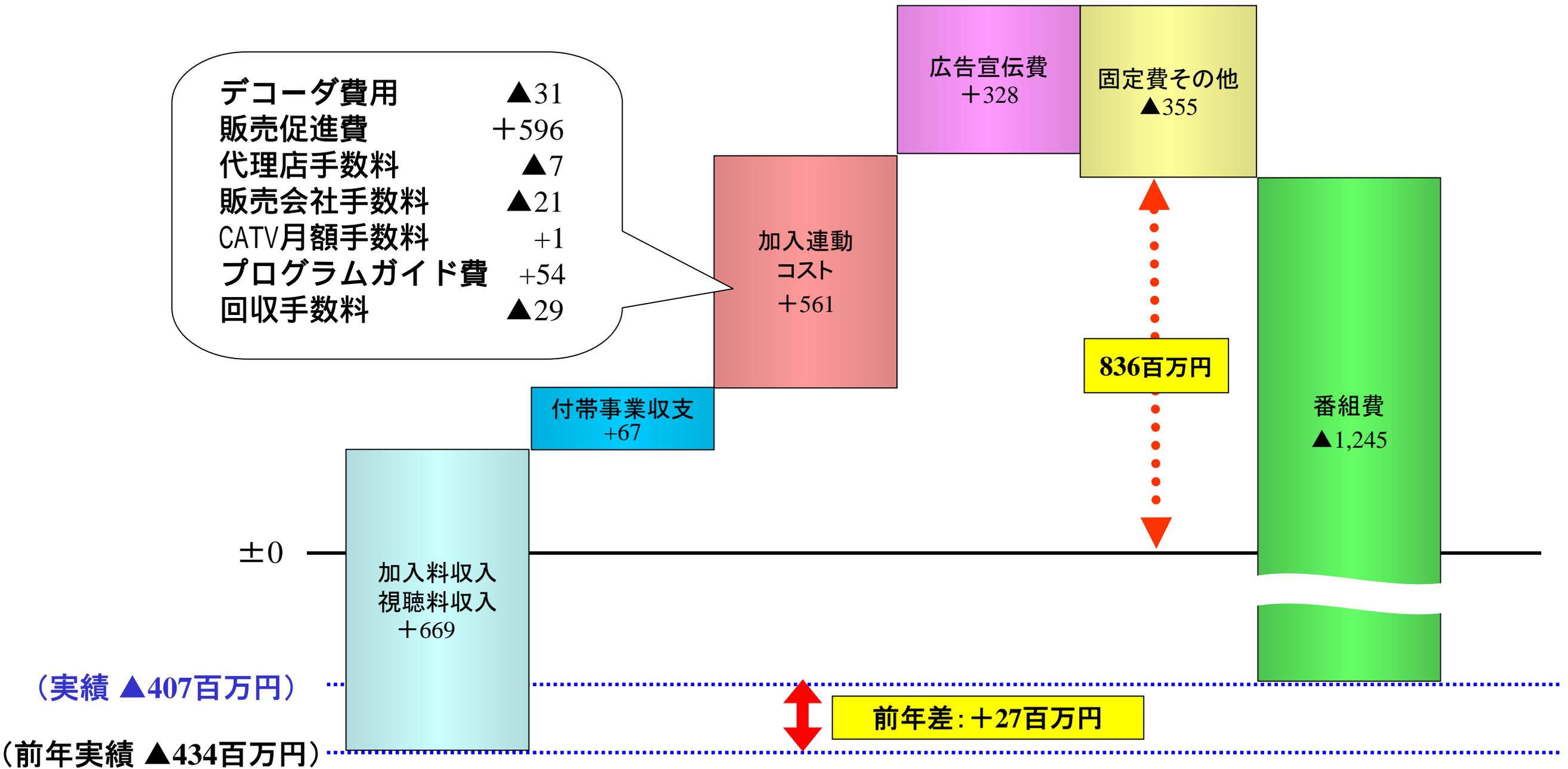


単体



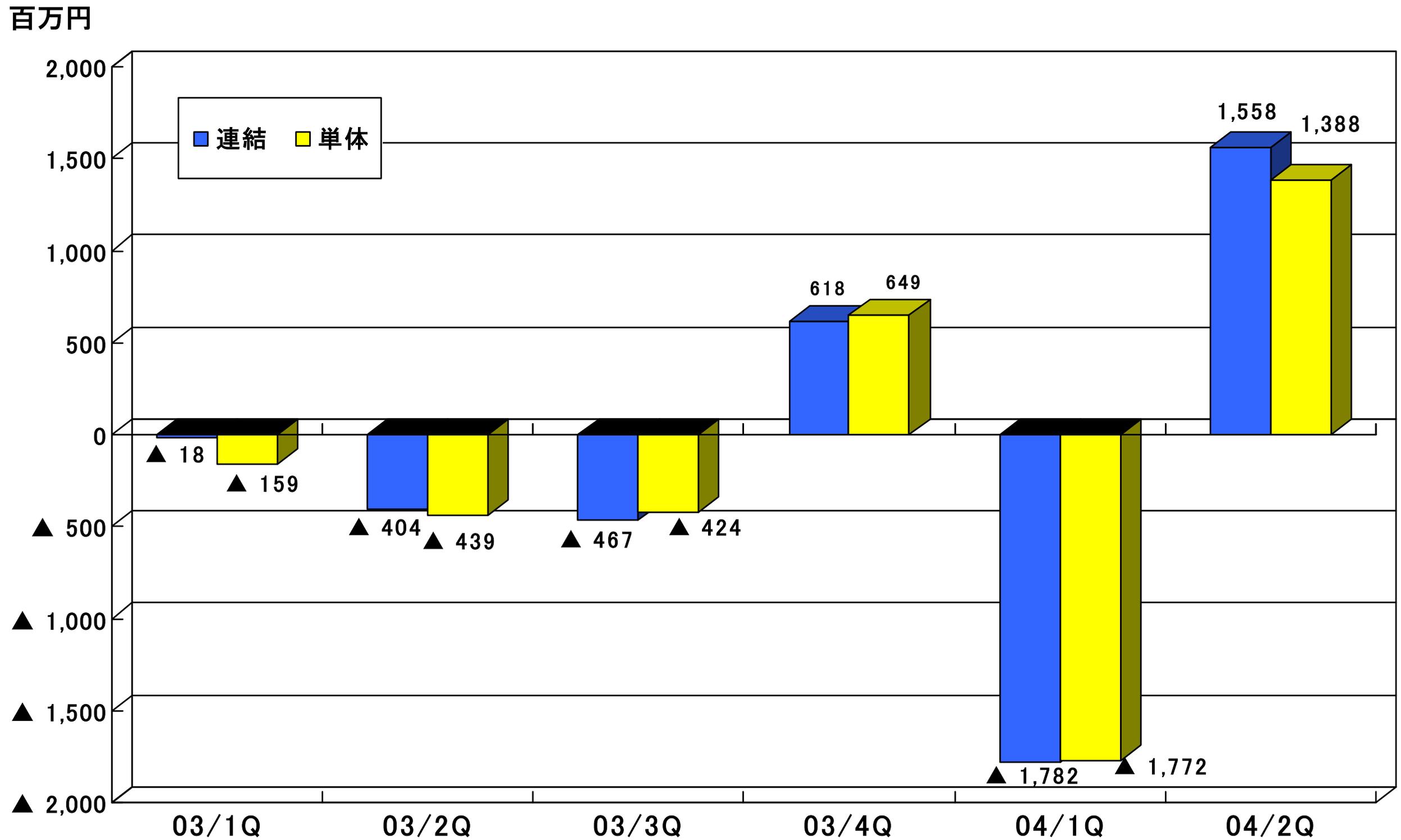
上期当期純利益 前年差異要因(単体)

大型番組投入による特殊要因あり
これを除くと黒字計上



※各要因の数値は前年同期との差異、“+”が改善要因

四半期毎の経常利益の推移



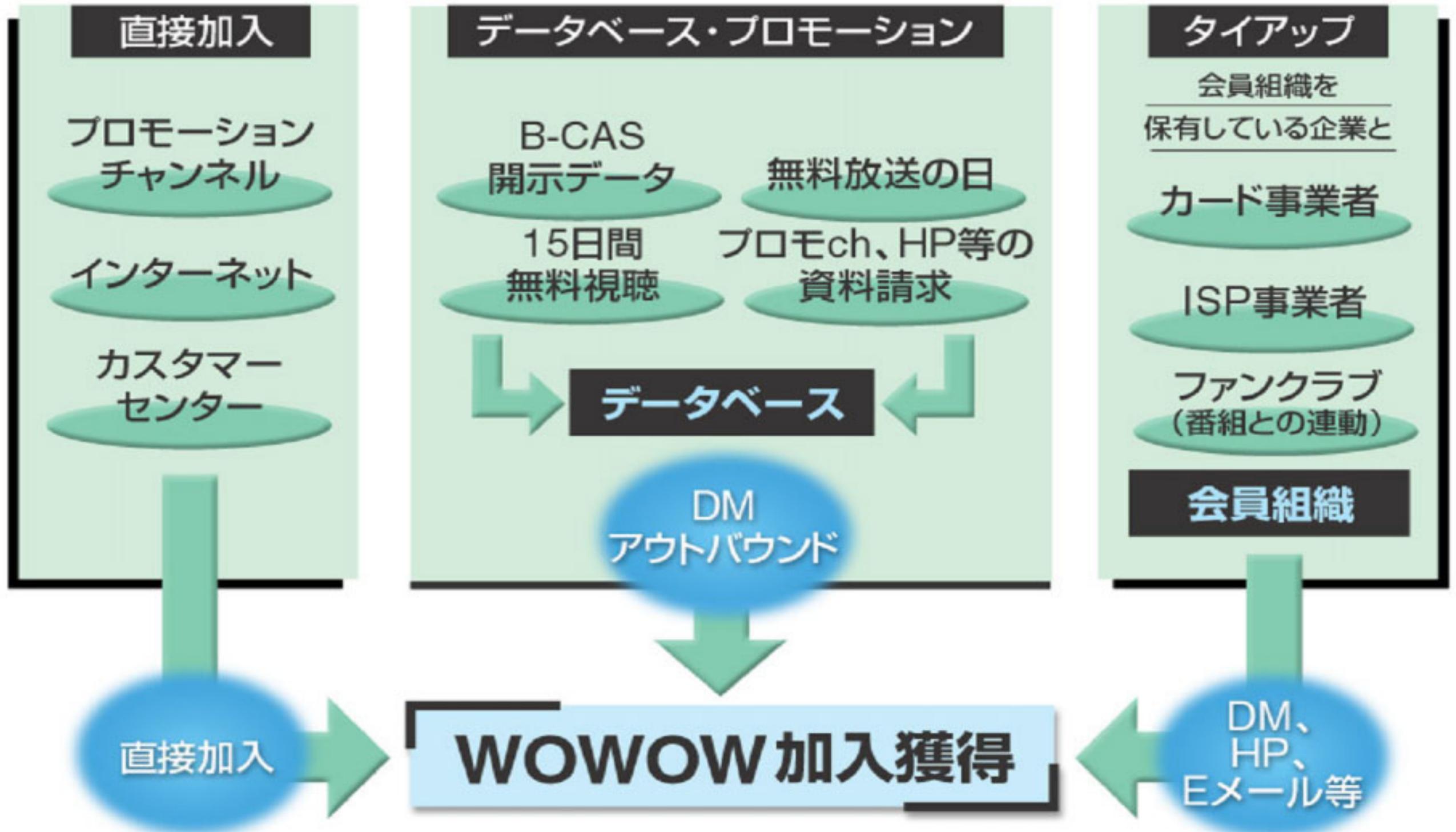
新規加入者に連動するコスト



(単位:百万円)

	2003 / 上期	2003 / 下期	2004 / 上期
デコーダ費用	494	439	525
代理店手数料	337	298	345
販売促進費	1,206	913	610
販売会社手数料	335	485	407
計	2,374	2,137	1,888
新規加入者数	162,388 名	149,287 名	192,800 名
1名当たり平均コスト	14,619 円	14,315 円	9,793 円

※費目別及びその合計金額は、百万円未満切り捨てております。



➤ 財務体質の強化と早期の配当可能利益の計上を目的として

- ① 第三者割当増資：5,203百万円(6/16実施)
- ② 資本準備金の取崩し※：10,956百万円 損失処理にて欠損を填補(6/23総会にて可決承認)
- ③ 資本金の減少※：8,983百万円 残りの欠損を解消(6/23総会にて可決承認、7/28効力発生)

※資本の部の勘定の振替であり純資産額と株式総数は変わりません

2004年3月末	
資本金	11,381百万円
資本準備金	10,956百万円
利益剰余金	▲19,803百万円
純資産	2,698百万円

<資本金の減少>
<資本準備金取崩し>

第三者割当増資

資本政策実施後	
資本金	5,000百万円
資本準備金	2,601百万円
利益剰余金	—
純資産	7,902百万円

2004年3月末の
累積損失の解消

* 単体ベース

* 資本政策実施後の利益剰余金には2004年度中間期の数値は織り込んでおりません。

連結決算会社の経営状況



(単位:百万円)

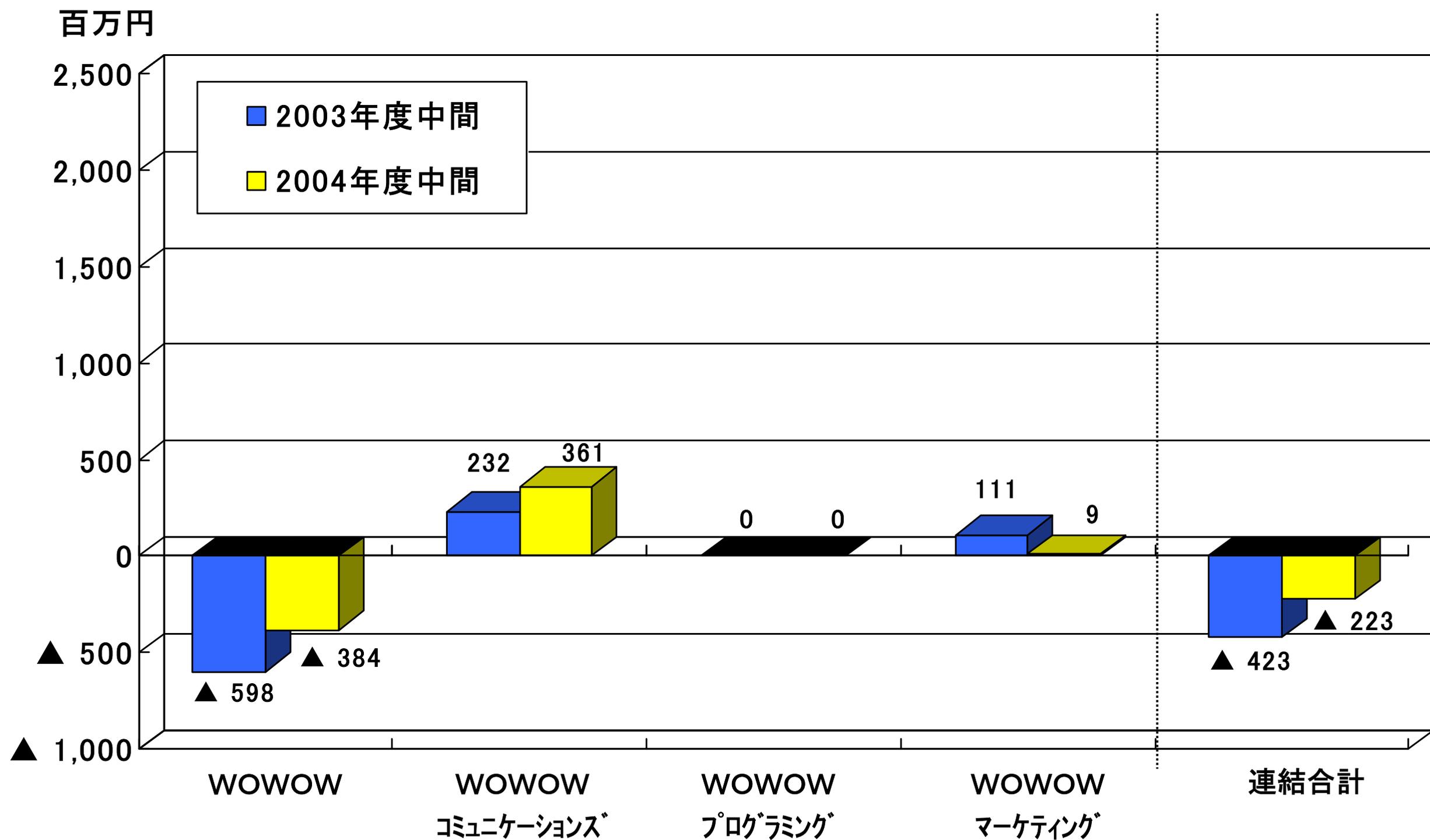
	営業収益	営業費用	営業利益	経常利益	当期利益
WOWOW	30,951	31,325	▲ 373	▲ 384	▲ 407
ワウワウ・コミュニケーションズ	2,159	1,805	354	361	215
ワウワウプログラミング※	7,323	7,215	108	0	0
WOWOWマーケティング	941	932	9	9	9
単純合算	41,376	41,278	98	▲ 12	▲ 181
連結調整	▲9,905	▲9,880	▲ 24	▲ 210	▲ 260
連結	31,471	31,397	73	▲ 223	▲ 442

※それぞれ百万円未満を切り捨てております。

※ワウワウプログラミング社は2004年12月に解散の予定

⇒ハリウッドメジャー映画の放映権はWOWOWの直接購入に

連結決算会社の経常利益の状況



Ⅱ. 2004年度 事業見通し

➤ 上期の成果を受け、アナログからデジタルへのシフトを促進

◆アナログ／デジタルの並進営業からデジタルの加入推進へ軸足を

➤ 収益構造の改善を図り、着実な利益計上を目指す

◆デジタル加入増のメリット・・・視聴料増(15%増)、獲得コスト減(デコーダ不要)

⇒デジタルWOWOWの魅力を訴求(ハイビジョン、5.1chサラウンド放送、3ch選択性)

◆デジタルの加入促進に効率的な施策を推進

・トータル・マーケティングの推進・・・“PUSH型”から“PULL型”へ「選ばれるWOWOW」に

・ダイレクト・マーケティングの強化・・・代理店、CATVルートに加えて

◆WOWOWデジタルプラス・・・12月1日日本放送開始(11月12日サービス放送開始)

◆カード会社とのタイアップキャンペーン

＜上期の赤字を吸収し、確実に利益を計上する＞

【2004年度 業績予想】 経常利益(連結): 2,300百万円

※前年度に比べ 2,572百万円の改善

編成基本コンセプト 『最強の映画編成とスペシャリティ』

- ◆『ハイビジョン映画No.1!』 ハイビジョン、5.1chサラウンド放送の充実と徹底した訴求
- ◆Only W企画【ドラマ】【ライブ】【CM】をクロスオーバー
 - drama W 「宿命」 出演:藤木直人・柏原崇・本上まなみ 12月26日放送
 - live W Naohito Fujiki Special Liveーシュクメイー 12月23日実施 12月26日放送
 - CM W 11月下旬よりOA

2004年下期 目玉番組

- 映画 年末年始映画大放送(ロード・オブ・ザ・リング／王の帰還ほか) 12月25日～1月3日(17特集150本)
- ドラマ エンジェルス・イン・アメリカ 12月4日より全6話(ハイビジョン、5.1chサラウンド)
- スポーツ スペインサッカーリーグ・エスパニョーラ 毎節4試合放送 大久保嘉人選手移籍で話題
全豪オープンテニス 1月17日～1月31日
- 音楽 生中継! サザンオールスターズ年越しライブ'04～'05 12月31日放送
生中継! 桑田佳祐 Act Against AIDS 2004 12月2日放送
- スペシャル 独占生中継! 第77回アカデミー賞受賞式 2月28日放送

BSデジタル放送を核にCS110度衛星の帯域を使い マルチチャンネルサービスの展開を図る

事業の狙い

- ・BS／CSマルチチャンネル化の推進
- ・デジタル市場での新たな顧客獲得の推進
- ・従来から保有するリソースを使い安価なプラットフォームの運営

ターゲット

- ・デジタルテレビ購入層＝購買力のある富裕層
- ・好奇心旺盛な新しいミドル・シニア層＝40～60代男性中心

チャンネル名称 チャンネル内容	チャンネル 番号	視聴料 (月額)	WOWOW クオリティ パック	委託放送事業者
シネマ080 邦画専門チャンネル	 080	420円	○	メガポート放送
囲碁・将棋チャンネル 囲碁・将棋専門チャンネル	 081	1,470円	—	
Act On TV ライフスタイル応援チャンネル	 091	525円	○	CS—WOWOW
ブルームバーグ テレビジョン 金融・経済ニュース専門チャンネル	 092	525円	○	
ep055チャンネル 情報・エンターテインメントチャンネル(ハイビジョン放送)	 055	無料	—	イーピー放送

WOWOWデジタルプラス(パック料金)



WOWOWとセットでご加入いただく場合、加入料(初回のみ3,150円)と基本料(毎月210円)が無料

WOWOWクオリティパック

+735円で3チャンネルをまとめてご覧になれるお得なパックです。

デジタルWOWOW
2,415円



シネマ080	420円	} 3チャンネル セットで、 735円!
Act On TV	525円	
ブルーム バーグ	525円	



(毎月)
3,150円

WOWOWセット

デジタルWOWOWとお好みのチャンネルだけをお選びいただけます。

デジタルWOWOW
2,415円



シネマ080 (420円)	=	2,835円
囲碁・将棋 (1,470円)	=	3,885円
Act On TV (525円)	=	2,940円
ブルームバーグ (525円)	=	2,940円
シネマ080(420円)+囲碁・将棋(1,470円)	=	4,305円
Act On TV(525円)+囲碁・将棋(1,470円)	=	4,410円
ブルームバーグ(525円)+囲碁・将棋(1,470円)	=	4,410円
WOWOWクオリティパック(3,150円)+囲碁・将棋(1,470円)	=	4,620円

※金額はすべて税込み

2004年度 加入者数予想



	2003年度 実績	2004年度 予想	前年との比較	
			前年差	前年比
新規加入者数	312 千名	295 千名	▲ 17 千名	94.6%
解約者数	326 千名	315 千名	▲ 11 千名	96.6%
正味加入者数	▲ 14 千名	▲ 20 千名	▲ 6 千名	—
累計正味加入者数	2,485 千名	2,465 千名	▲ 20 千名	99.2%
内、アナログ	2,080 千名	1,828 千名	▲ 252 千名	87.9%
内、デジタル	405 千名	637 千名	232 千名	157.3%
デジタル比率	16.3%	25.8%	9.5%	158.3%

2004年度 業績予想



(単位:百万円)

	03年度実績		04年度予想		前年との比較		
	金額	構成比	金額	構成比	金額	前年比	
連 結	営業収益	61,610	100.0%	63,400	100.0%	1,790	102.9%
	営業利益	486	0.8%	2,400	3.8%	1,914	493.8%
	経常利益	▲ 272	▲0.4%	2,300	3.6%	2,572	—
	当期利益	▲ 1,072	▲1.7%	2,150	3.4%	3,222	—
単 体	営業収益	60,539	100.0%	62,300	100.0%	1,761	102.9%
	営業利益	27	0.0%	1,900	3.0%	1,873	7037.0%
	経常利益	▲ 373	▲0.6%	1,900	3.0%	2,273	—
	当期利益	▲ 2,737	▲4.5%	2,000	3.2%	4,737	—

※それぞれ、百万円未満は切り捨てております。

2004年下期 業績予想



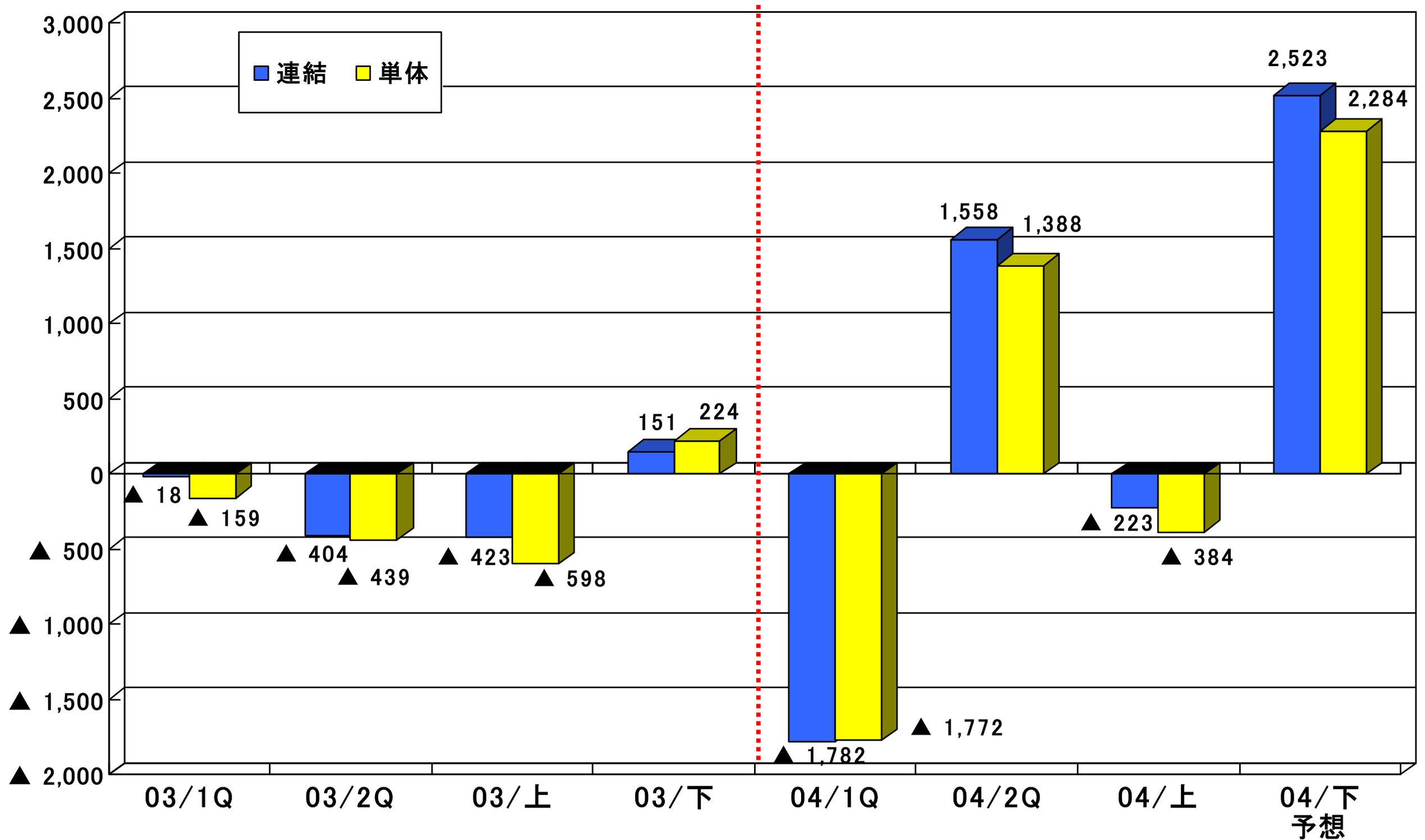
(単位:百万円)

	03年下期実績		04年下期予想		前年との比較		
	金額	構成比	金額	構成比	金額	前年比	
連 結	営業収益	31,211	100.0%	31,929	100.0%	718	102.3%
	営業利益	847	2.7%	2,327	7.3%	1,480	274.7%
	経常利益	151	0.5%	2,523	7.9%	2,372	1670.9%
	当期利益	▲ 676	▲2.2%	2,592	8.1%	3,268	—
単 体	営業収益	30,625	100.0%	31,349	100.0%	724	102.4%
	営業利益	671	2.2%	2,273	7.3%	1,602	338.7%
	経常利益	224	0.7%	2,284	7.3%	2,060	1019.6%
	当期利益	▲ 2,303	▲7.5%	2,407	7.7%	4,710	—

※それぞれ、百万円未満は切り捨てております。

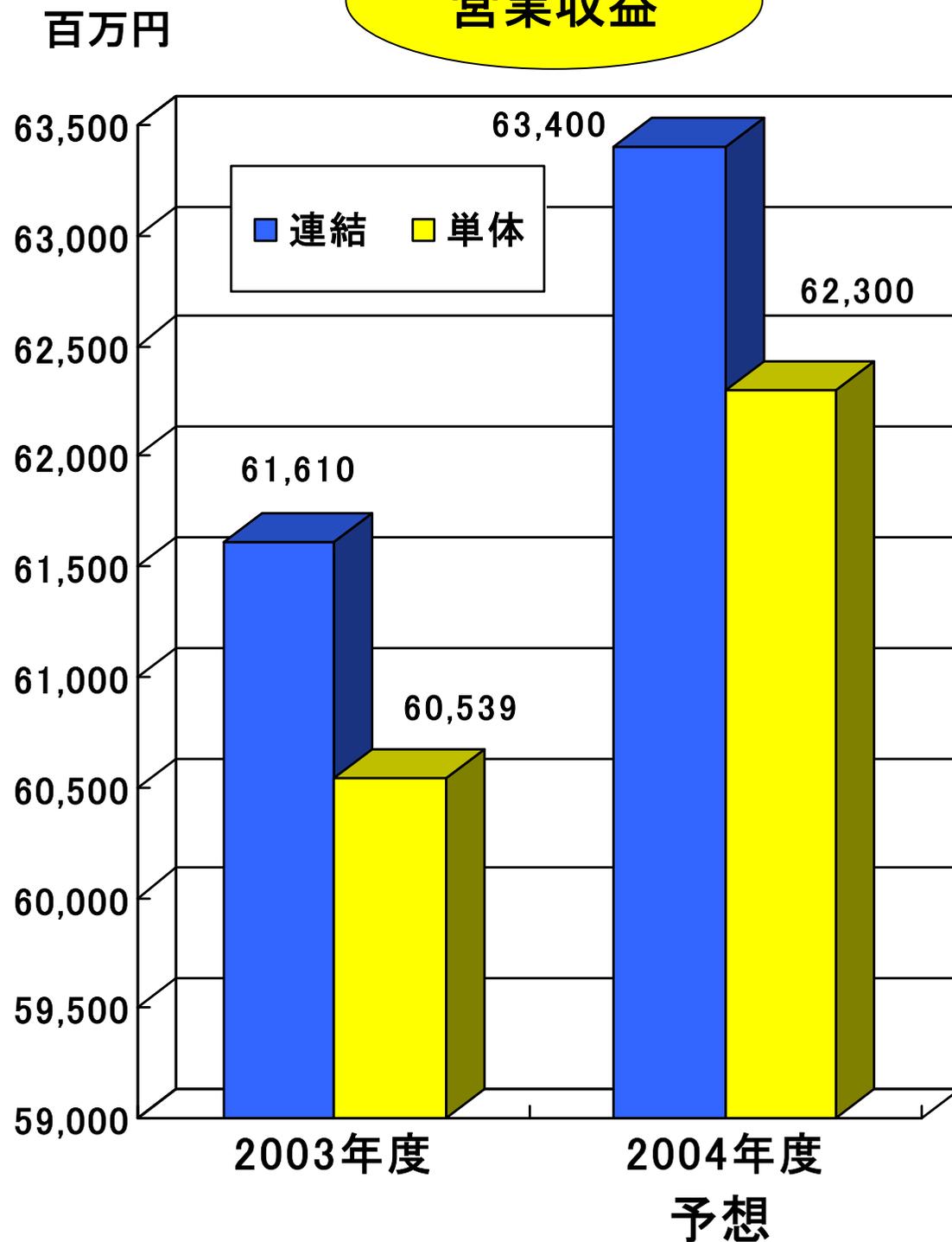
経常利益の推移

百万円

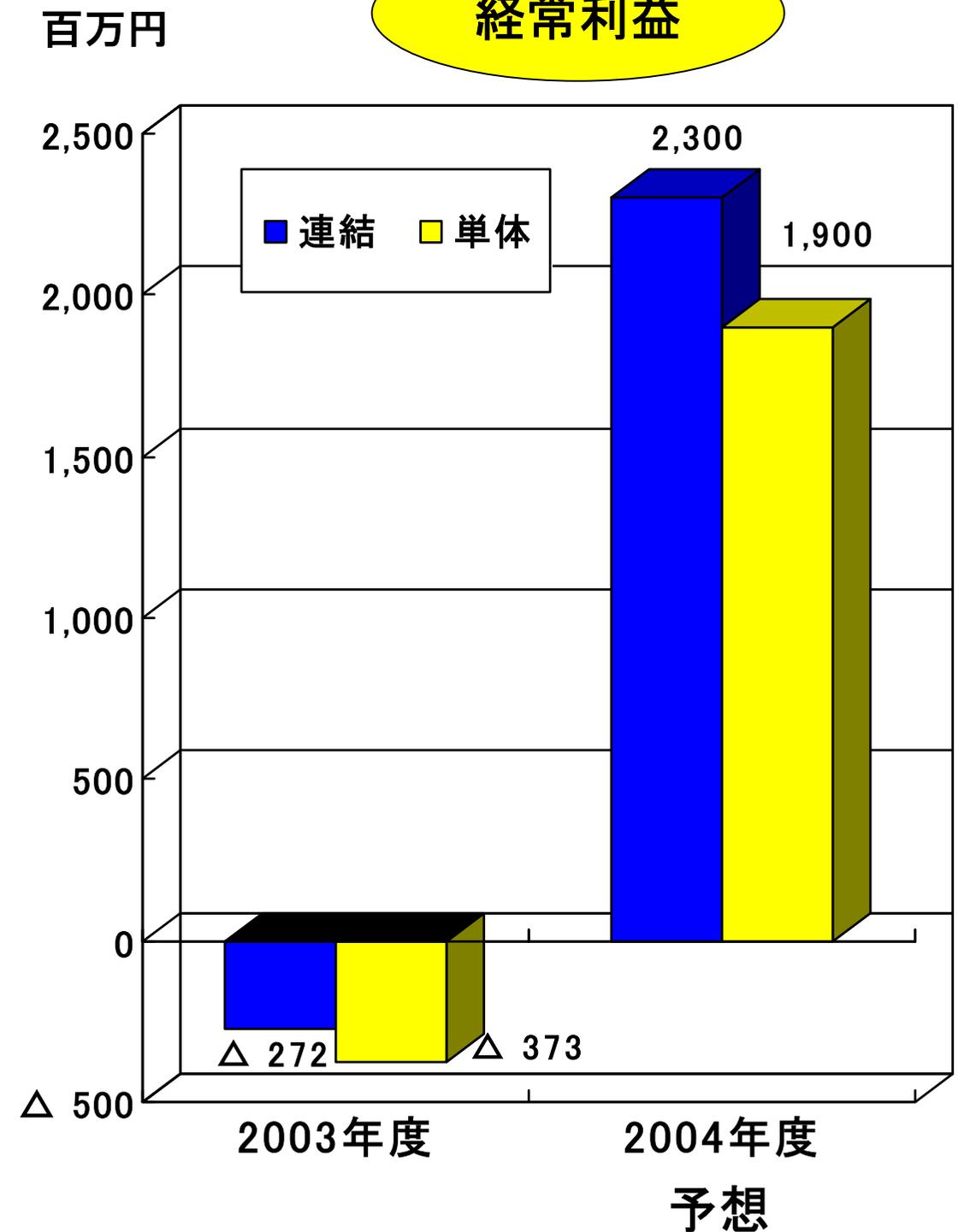


営業収益、経常利益の前年対比

営業収益



経常利益



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大きく異なる結果となりうることをご承知おきください。

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わく経済情勢、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

本資料および当社IRに関するお問合せ先：IR広報局 TEL 03(5414)8090