

2002年度中間決算説明会



2002年11月27日

株式会社 WOWOW



2002年度中間期事業活動

WOWOW

2002年度中間期事業活動の総括



(単位:百万円)

		2002年 中間期	予想 (8月8日)	2001年 中間期	予想差	予想比	前年差	前年比
連結	営業収益	31,708	32,000	31,915	▲ 292	99.1%	▲ 207	99.4%
	経常利益	1,729	380	▲ 2,125	+1,349	455.0%	+3,855	—
単体	営業収益	31,211	31,600	31,706	▲ 389	98.8%	▲ 494	98.4%
	経常利益	2,000	850	▲ 1,515	+1,150	235.3%	+3,516	—

2002年度中間期事業活動の総括



・加入獲得のためのプロモーション強化

- ◇ 「バンド・オブ・ブラザーズ」を軸とした多面的プロモーションの実施
- ◇ デジタル加入推進－15日間無料・PDPとのセット販売の浸透
 - － WOWOWマーケティングのデジタル転換を加速

・番組編成の充実

- ◇ 「旬感編成」「定曜定時」をキーワードに改編を実施・・・新番組(海外人気ドラマ等)
- ◇ 「W杯サッカー」BSデジタルにて放送・・・BSデジタル機器普及へ弾み
- ◇ 「TOYD(トイド)」(3月放送)第39回ギャラクシー賞テレビ部門大賞受賞
- ◇ バンド・オブ・ブラザーズ
 - アメリカ最大のペイテレビHBOの関連会社HBOエンタープライズとの提携

・110度CSデジタル放送の開始

- ◇ CS－WOWOW本放送開始(4月1日)
- ◇ (株)プラット・ワンのカスタマーセンター業務開始
 - ワウワウ・コミュニケーションズにて受注



2002年度中間期決算概要

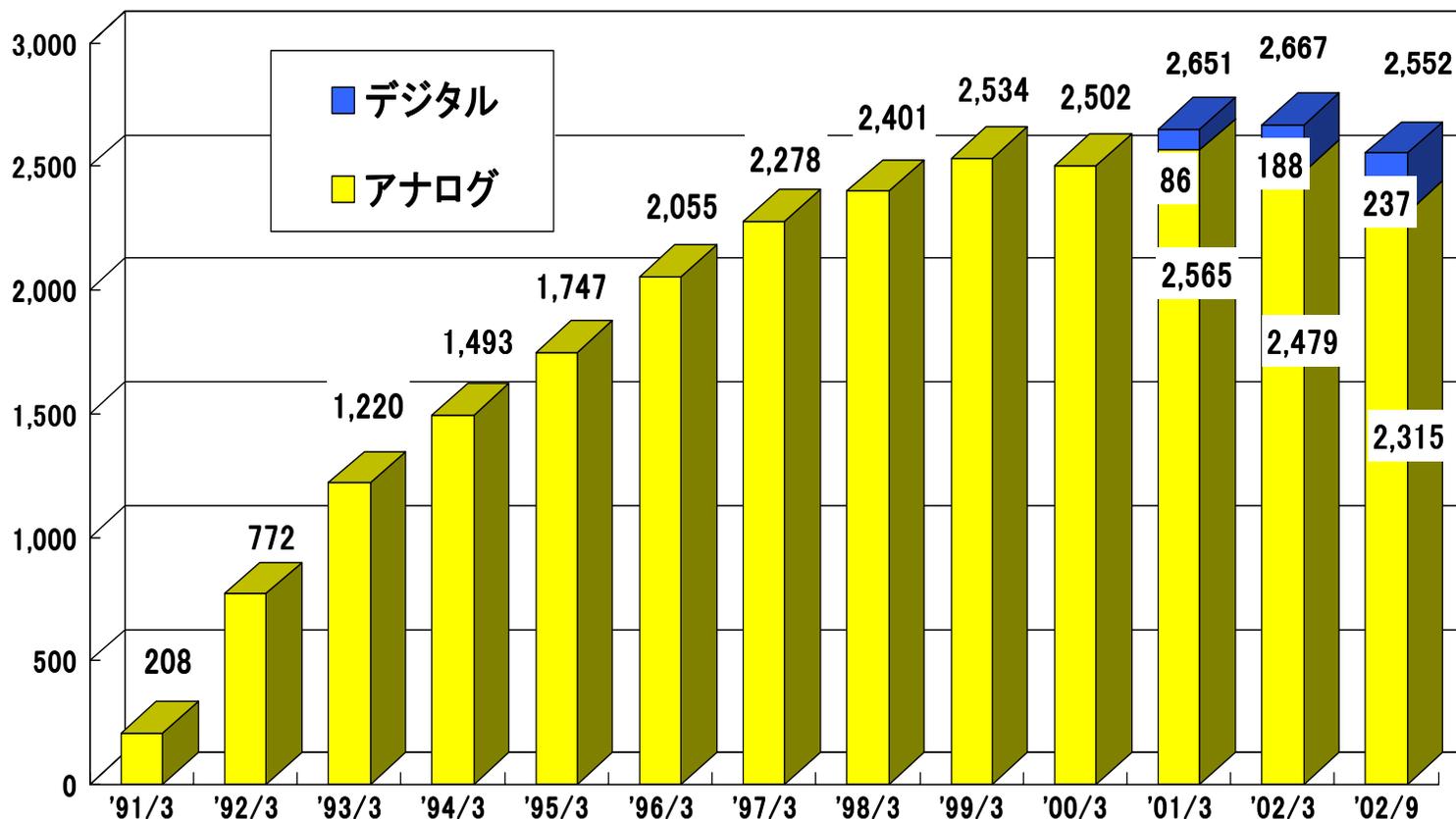
～加入者数～

WOWWOW

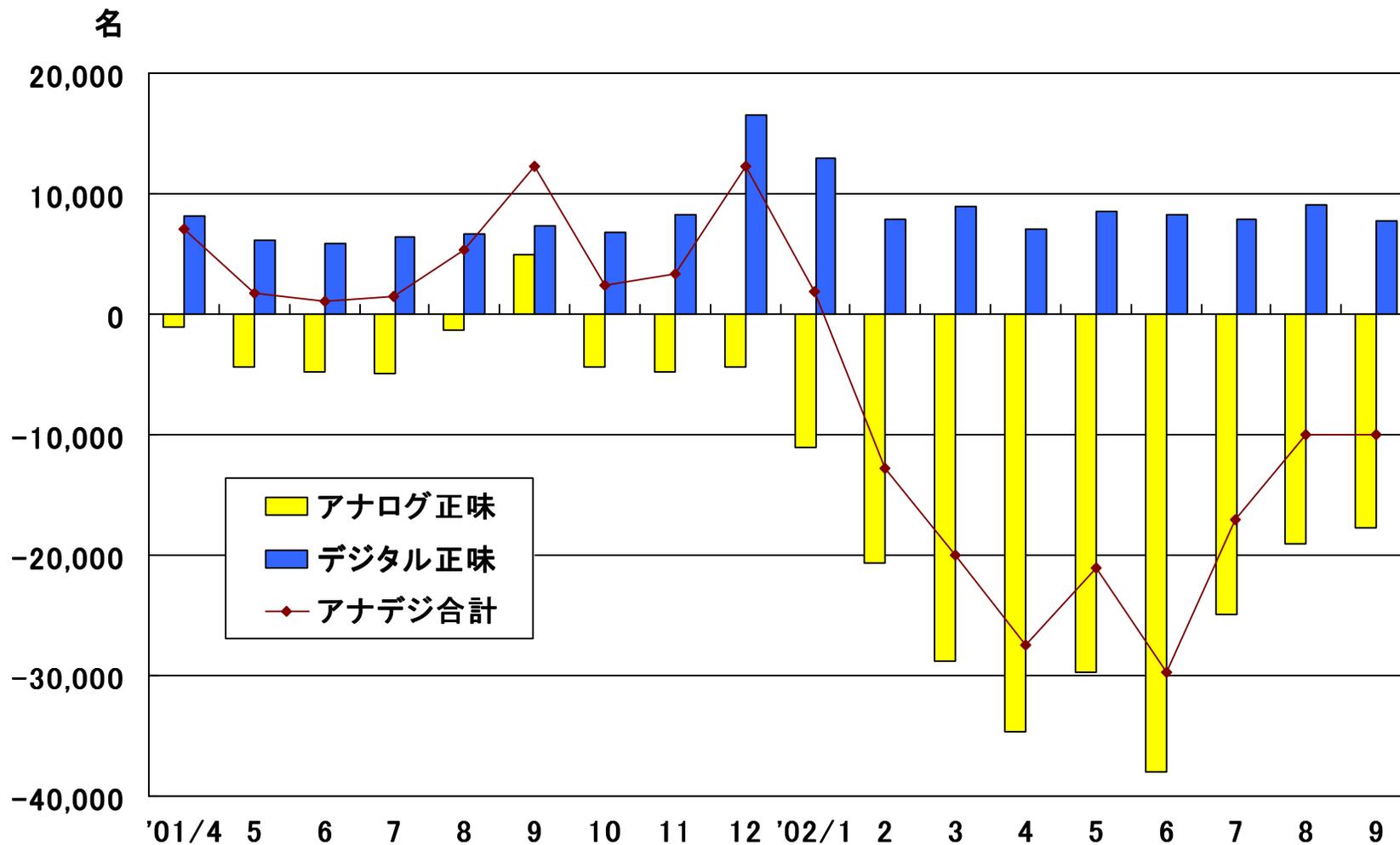
期末累計加入者数 開局以来の推移



千名(世帯)



月別デジタル・アナログの加入状況



2002年度中間期 加入者数の動向



(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	70,411	36.9%	28,996	113.4%	99,407	46.0%
解約者	205,426	111.7%	9,422	282.9%	214,848	114.8%
A→D移行者	▲ 29,069	159.8%	29,069	159.8%	—	—
正味加入者	▲ 164,084	—	48,643	120.3%	▲ 115,441	—
累計加入者	2,315,145	90.7%	236,828	186.6%	2,551,973	95.2%

解約状況(受信形態別解約率)



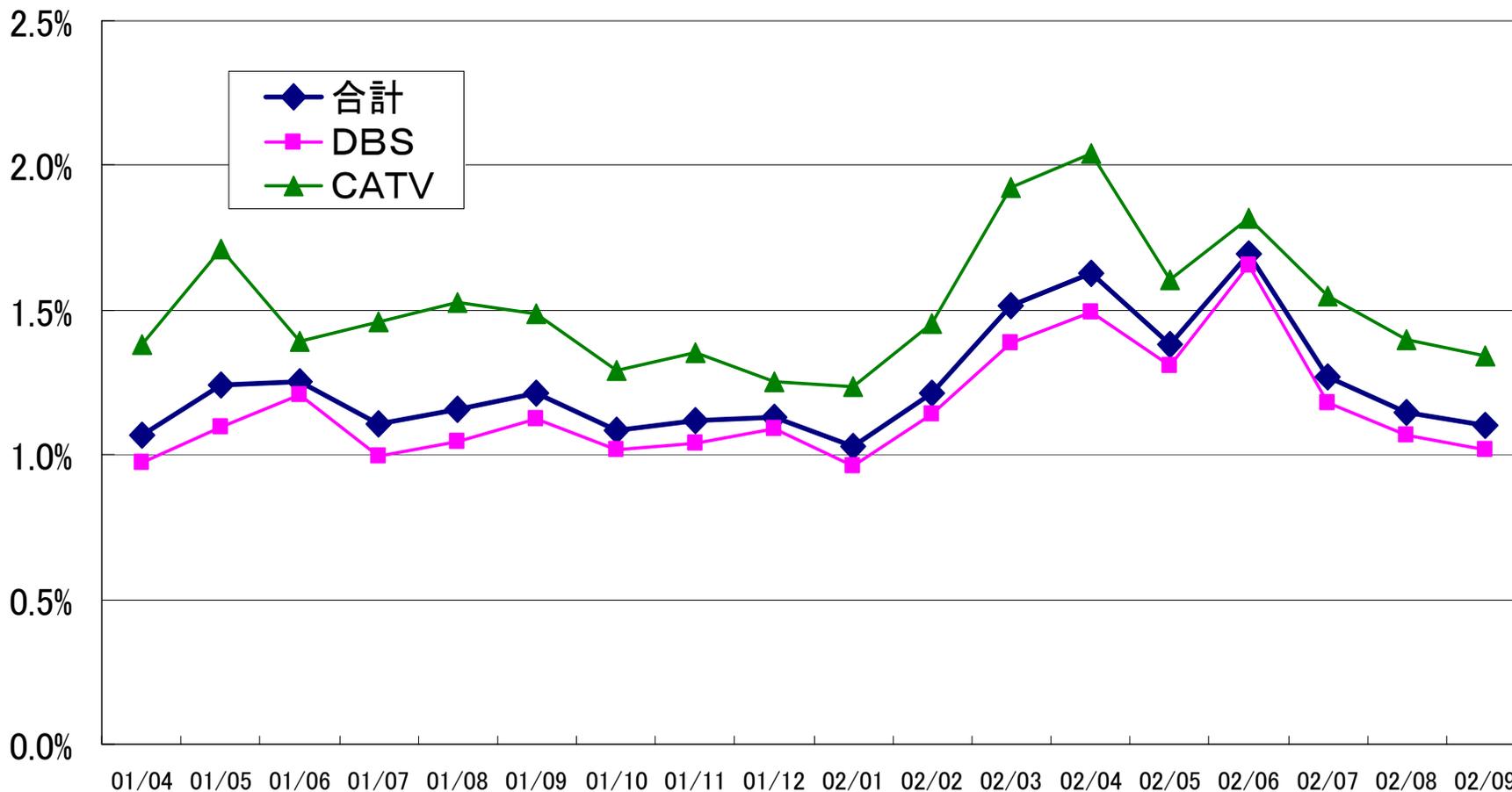
受信形態 時期	合 計	DBS	CATV
	2001. 3	11.8%	10.5%
2002. 3	14.1%	13.1%	17.5%
2002. 9	15.3%	14.4%	18.3%

※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)

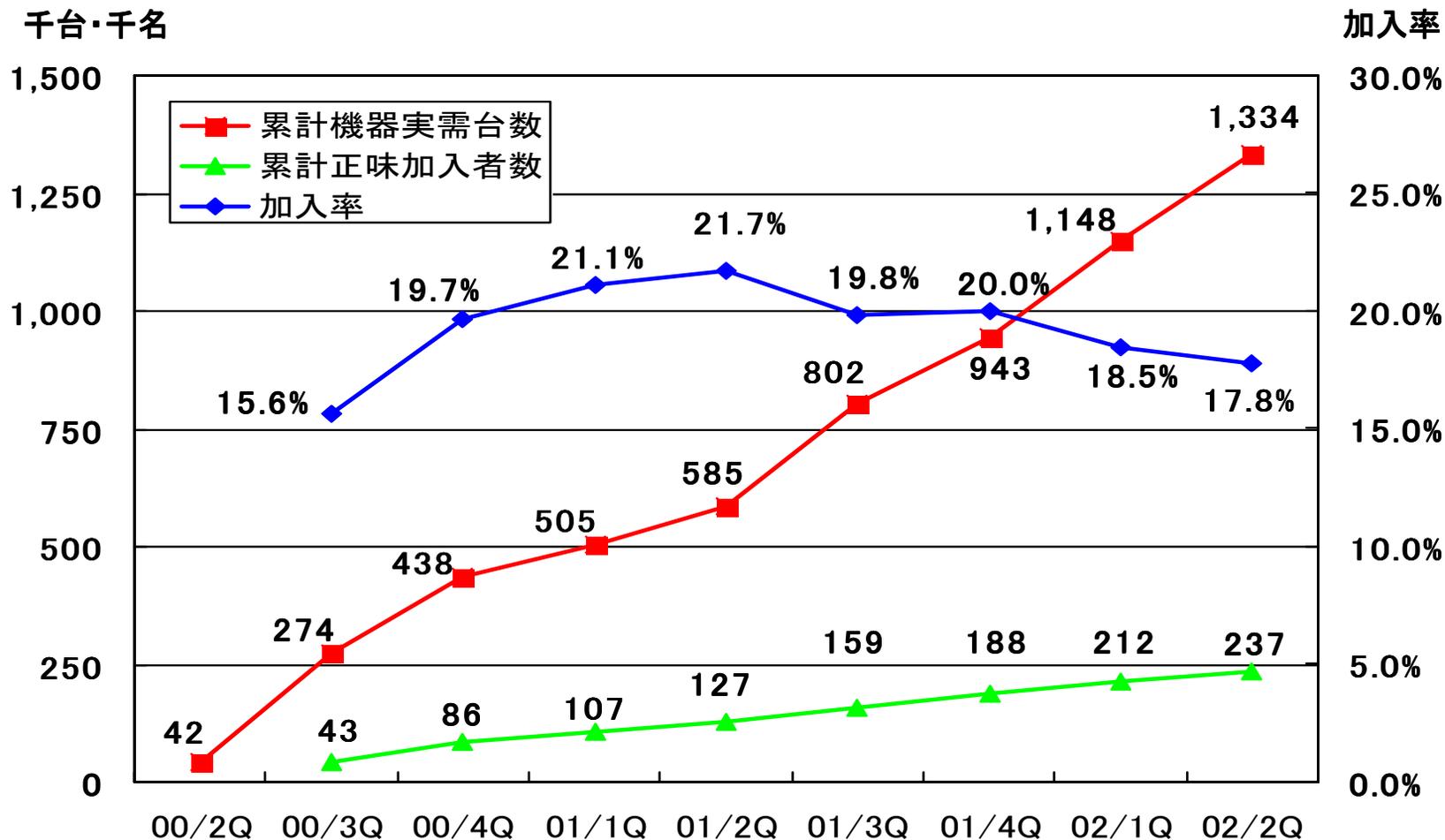
解約率の推移(2001年4月～2002年9月)



※当月解約者数／前月累計加入者数



BSデジタル機器実需台数と デジタル加入者数の推移



※機器実需台数は当社推計

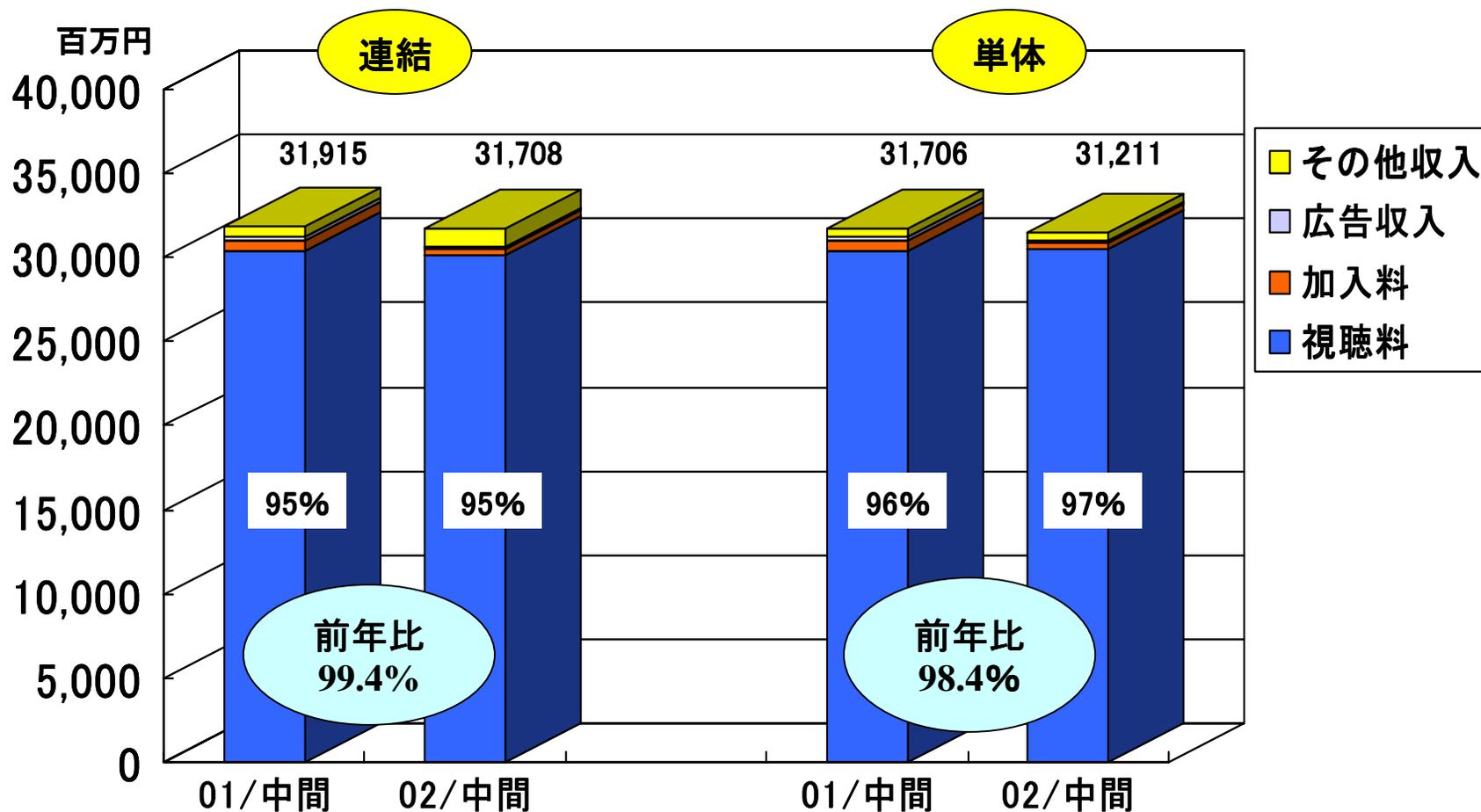


2002年度中間期決算概要

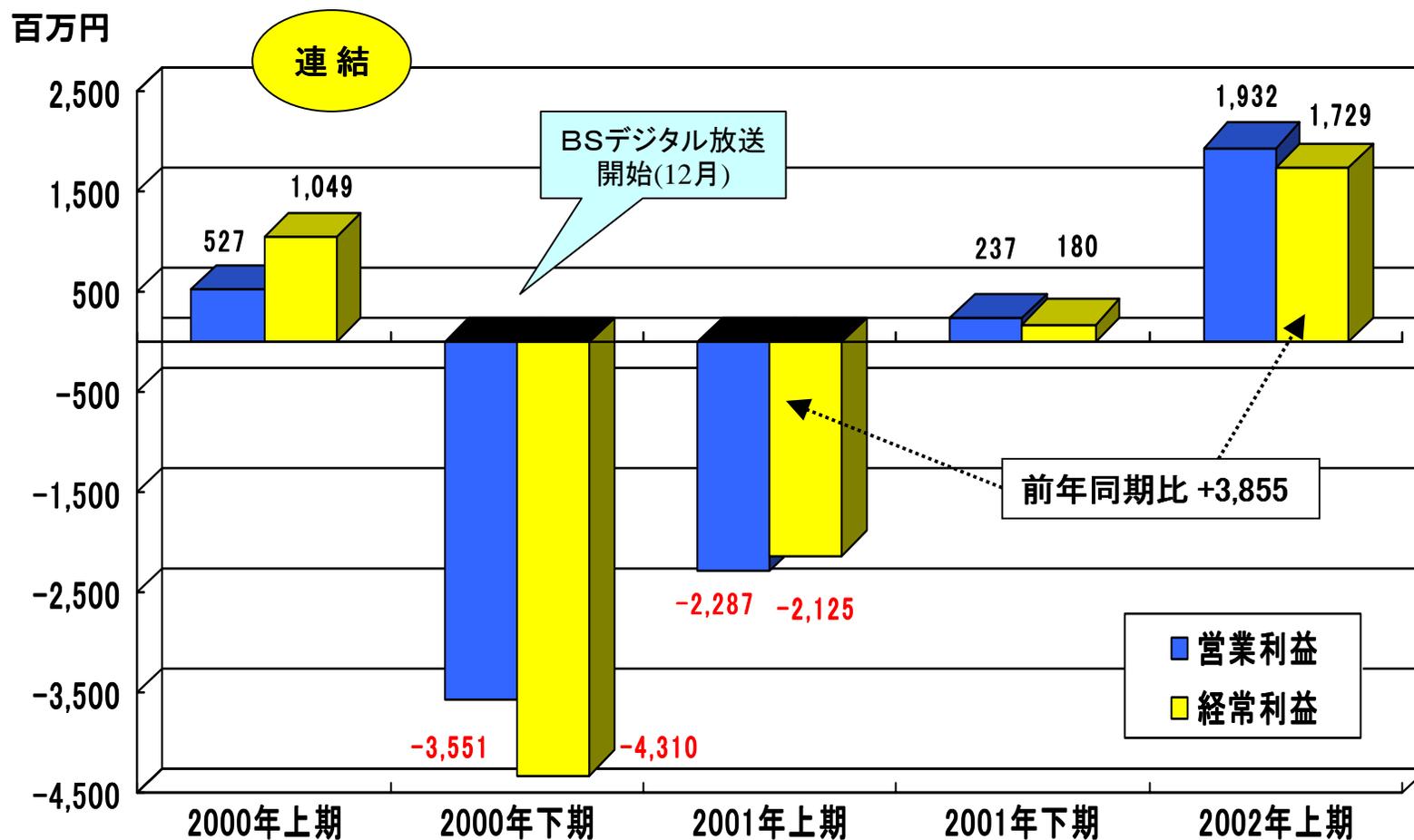
～収支状況等～

WOWWOW

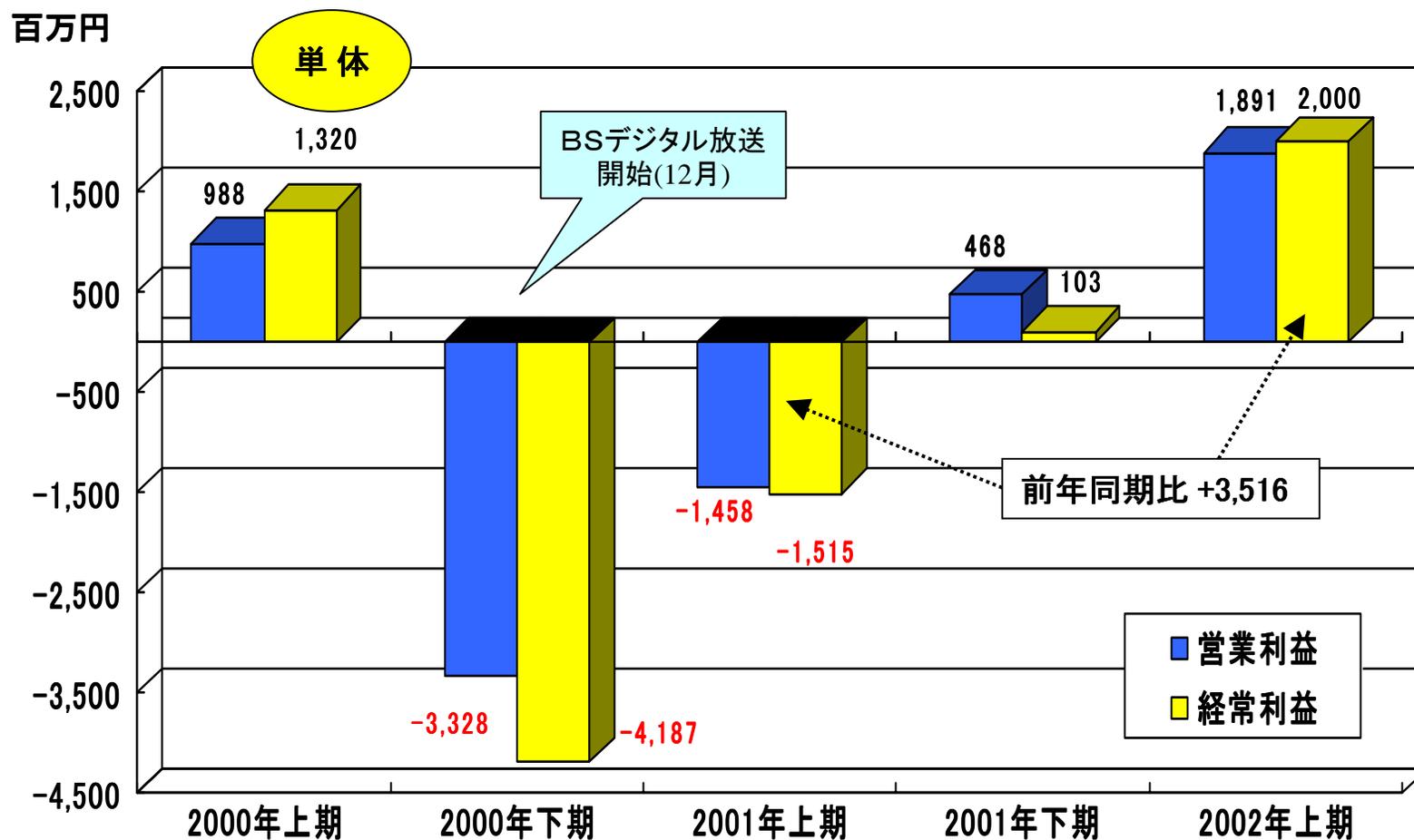
営業収益 前年同期対比



半期毎の営業利益、経常利益の推移(連結)



半期毎の営業利益、経常利益の推移(単体)



2002年度中間期 収支状況(連結)



(単位:百万円)

【 連結 】

	01年中間期		02年中間期		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	31,915	100.0%	31,708	100.0%	▲ 207	99.4%
事業費	20,343	63.7	18,270	57.6	▲ 2,072	89.8
販管費	13,860	43.4	11,505	36.3	▲ 2,354	83.0
営業利益	▲ 2,287	▲ 7.2	1,932	6.1	4,220	—
営業外損益	162	0.5	▲ 202	▲ 0.6	▲ 365	—
経常利益	▲ 2,125	▲ 6.7	1,729	5.5	3,855	—
中間純利益	▲ 2,315	▲ 7.3	1,400	4.4	3,715	—

※それぞれ、百万円未満は切り捨てております。

2002年度中間期 収支状況(単体)



(単位:百万円)

【 単 体 】

	01年中間期		02年中間期		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	31,706	100.0%	31,211	100.0%	▲ 494	98.4%
事業費	19,624	61.9	17,916	57.4	▲ 1,707	91.3
販管費	13,540	42.7	11,403	36.5	▲ 2,136	84.2
営業利益	▲ 1,458	▲ 4.6	1,891	6.1	3,349	—
営業外損益	▲ 57	▲ 0.2	109	0.4	167	—
経常利益	▲ 1,515	▲ 4.8	2,000	6.4	3,516	—
中間純利益	▲ 2,221	▲ 7.0	1,530	4.9	3,751	—

※それぞれ、百万円未満は切り捨てております。

特別損失の内訳



(単位:百万円)

	連 結	単 体
固定資産除却損	35	35
放送衛星撤去費用(BS-3N)	65	65
投資有価証券評価損(スポーツナビ、スローネット)	59	59
関係会社株式評価損(ワウワウクラブ・ドットコム)	116	116
貸倒引当金繰入額(サンセントシネマワークス)	—	212
計	277	489

※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。

新規加入者に連動するコスト



(単位:百万円)

	2001／年間	01／中間期	02／中間期
デコーダ費用	1,283	808	107
代理店手数料	696	353	265
販売促進費	1,369	676	892
販売会社手数料	2,057	1,209	22
計	5,407	3,047	1,287
新規加入者数	393,890名	216,147名	99,407名
1名当たり平均コスト	13,727円	14,097円	12,947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。

前期末との財務状況の比較(連結)



(単位:百万円)

【連結】	2002. 3. 31	2002. 9. 30	前期末比増減
流動資産	26,378	23,417	▲ 2,960
固定資産	23,172	21,289	▲ 1,883
流動負債	39,694	34,144	▲ 5,550
固定負債	5,566	4,871	▲ 694
少数株主持分		181	181
資本金	11,381	11,381	0
資本剰余金	10,956	10,956	0
利益剰余金	▲ 18,138	▲ 16,896	1,241
(株主資本計)	(4,289)	(5,509)	(1,219)
総資産	49,550	44,706	▲ 4,844

※それぞれ、百万円未満は切り捨てております。

前期末との財務状況の比較(単体)



(単位:百万円)

【単体】	2002. 3. 31	2002. 9. 30	前期末比増減
流動資産	20,695	17,758	▲ 2,936
固定資産	27,269	26,062	▲ 1,207
流動負債	33,939	28,804	▲ 5,135
固定負債	9,391	8,874	▲ 517
資本金	11,381	11,381	0
資本剰余金	10,956	10,956	0
利益剰余金	▲ 17,794	▲ 16,263	1,530
(株主資本計)	(4,633)	(6,141)	(1,508)
総資産	47,965	43,821	▲ 4,143

※それぞれ、百万円未満は切り捨てております。

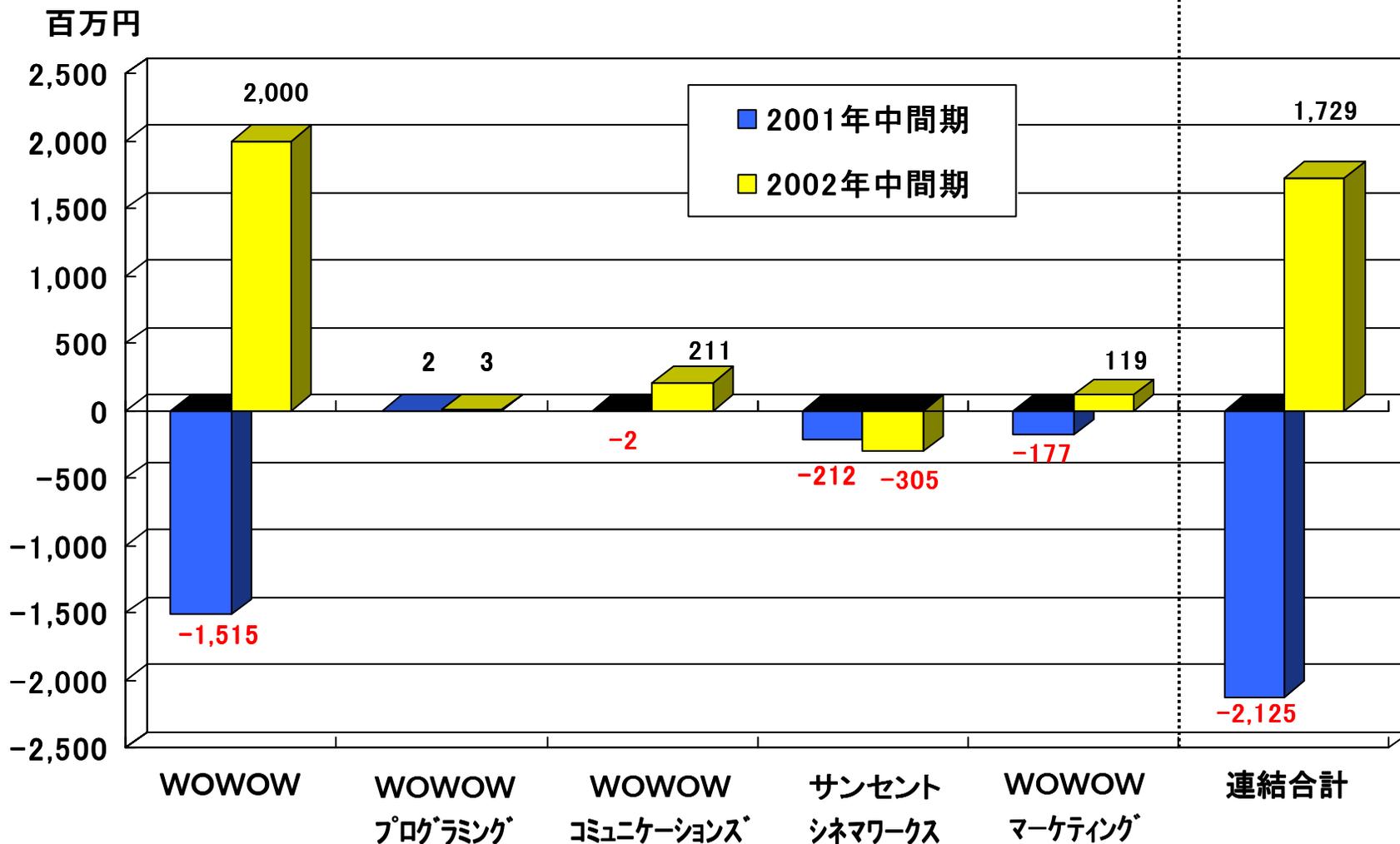


2002年度中間期決算概要

～連結会社の状況～

WOWWOW

連結決算会社の経常利益の状況



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	31,211	29,319	1,891	2,000	1,530
ワウワウ・コミュニケーションズ	1,892	1,672	220	211	122
ワウワウプログラミング	7,353	7,470	▲ 117	3	3
サンセントシネマワークス	37	330	▲ 293	▲ 305	▲ 305
ワウワウ・マーケティング	548	421	126	119	119
単純合算	41,042	39,215	1,826	2,028	1,469
連結調整	▲9,333	▲9,439	105	▲ 298	▲ 68
連結	31,708	29,776	1,932	1,729	1,400

※それぞれ百万円未満を切り捨てております。



2002年度下期事業への取り組み

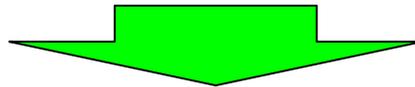
～2002年度前半を終わって後半にのぞむに当たって～

WOWWOW

現在でも持ち続けるWOWOWの強み

- ・有料プレミアムチャンネルとしてNo. 1の加入者数 ⇒ 安定的な収入基盤
- ・圧倒的な知名度 ⇒ “WOWOW”のブランド力
- ・加入者数を背景としたコンテンツ供給者との相互に有利な長期ビジネスリレーション
- ・番組調達、製作、編成の卓越したノウハウ

この強みを生かし、新たな優位を築く戦略の方向性は・・・



ワンランク上のサービスができる“プレミアムチャンネル”への脱皮

- ・番組の質にこだわったエンタテインメント厳選指向
- ・徹底した顧客サービスの実践
- ・販売網への木目細かなサービス

「質をさらに高める」

“Less is More”

WOWOWを取り巻くビジネス環境の変化

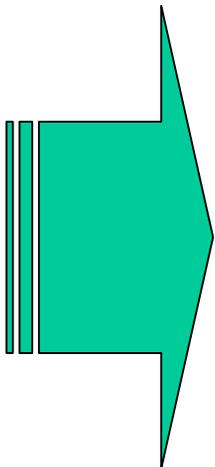


開局以来のWOWOWの優位性

家庭で地上波にはないエンタテインメント番組を
リーズナブルな価格で視聴できる



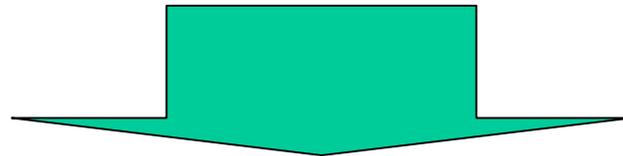
「ワン・モア・チャンネル」
が価値を持った時代



変
化
の
方
向

1. 長引く不況
消費の停滞が加入促進に与える影響
2. デジタル・多チャンネル化によるサービスの多様化
WOWOWの優位性をどう保ちつづけるか
3. 加入獲得競争の激化
a) インセンティブ競争 b) ソフト争奪
4. 消費者の情報関連支出の増大
時間とお金の取り合い
5. 流通の変化
a) 家電ルートそのものの変化 b) 新しいチャンネル開発

1. 2005～2006年にかけて急成長
2. 2003年9月頃 ⇒ 5%普及 ……受信機普及にはずみ
3. 2003年9月～2004年9～11月 ……受信機普及を盤石に

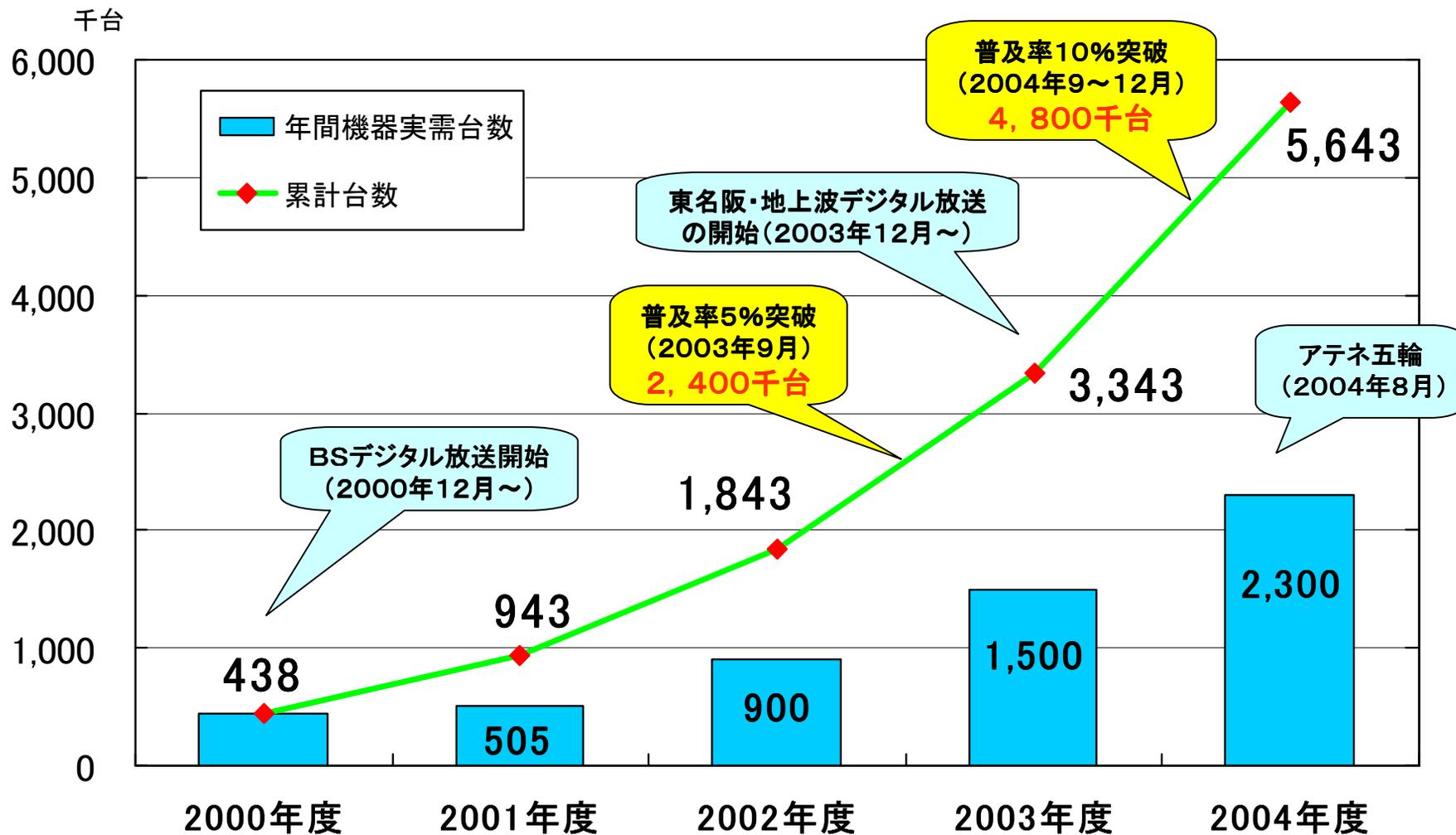


その意味で…

放送の将来の展望は明るい。その将来を築く上で

2002年・年間と2003年度の6～9月間、18～20ヶ月が正念場。

デジタルハイビジョン受信機の普及の見通し



※機器実需台数は当社推計

デジタル加入促進とアナログ加入促進の併行推進の強化

1. デジタル加入促進の強化

- ① 家電ルートの強化
- ② 新しいチャンネル、新しい販促の推進

2. アナログ加入促進の強化

- ① CATV営業局の設立によるCATVルートへの積極推進
- ② WOWOWマーケティング社チャンネルでのアナログの復活

下期も番組の強化をつづけていく

① 映画

- ・11月 ディズニーマンス ⇒ ディズニーのホームページとの連携
- ・12月 年末100時間大放送

② 海外ドラマ(米国で超人気ドラマが日本でもブレイク)

- ・Sex And the City、CSI: 科学捜査班、フレンズ

③ サッカー(W杯サッカーの余韻を受けて)

- ・UEFAチャンピオンズリーグ(ヨーロッパサッカーの最高峰) ・ドイツブンデスリーガ ・イタリアセリエA

④ 音楽

- ・大型ライブ番組 「GLAY LIVE ~ ONE LOVE in 北京」ほか桑田佳祐、福山雅治など

⑤ 話題提起

- ・オリジナルドラマ「センセイの鞆」・・・川上弘美原作、小泉今日子主演、久世光彦演出



2002年度下期業績予想

WOWOW

2002年度下期加入者数予想



	01年度下期 実績	02年度下期 予想	前年との比較	
			前年差	前年比
新規加入者数	178 千名	174 千名	▲ 4 千名	97.8%
解約者数	191 千名	174 千名	▲ 17 千名	91.1
正味加入者数	▲ 13 千名	0 千名	13 千名	—
累計正味加入者数	2,667 千名	2,552 千名	▲ 115 千名	95.7
内、アナログ	2,479 千名	2,228 千名	▲ 251 千名	89.9
内、デジタル	188 千名	324 千名	136 千名	172.3

2002年度下期 業績予想



(単位:百万円)

	01年度下期実績		02年度下期予想		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	33,427	100.0%	31,492	100.0%	▲1,935	94.2%
	経常利益	180	0.5	▲ 1,009	▲ 3.2	▲1,189	—
	当期利益	173	0.5	▲ 1,050	▲ 3.3	▲1,223	—
単体	営業収益	32,864	100.0%	31,289	100.0%	▲1,575	95.2%
	経常利益	103	0.3	▲ 800	▲ 2.6	▲903	—
	当期利益	97	0.3	▲ 830	▲ 2.7	▲927	—

※それぞれ、百万円未満は切り捨てております。



2002年度業績予想

WOWOW

2002年度加入者数予想



	2001年度 実績	2002年度 予想	前年との比較	
			前年差	前年比
新規加入者数	393 千名	273 千名	▲ 120 千名	69.5%
解約者数	378 千名	388 千名	10 千名	102.6
正味加入者数	16 千名	▲ 115 千名	▲ 131 千名	—
累計正味加入者数	2,667 千名	2,552 千名	▲ 115 千名	95.7
内、アナログ	2,479 千名	2,228 千名	▲ 251 千名	89.9
内、デジタル	188 千名	324 千名	136 千名	172.3

2002年度業績予想(1)



(単位:百万円)

	01年度実績		02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	65,343	100.0%	63,200	100.0%	▲2,143	96.7%
	経常利益	▲ 1,945	▲ 3.0	720	1.1	+2,665	—
	当期利益	▲ 2,141	▲ 3.3	350	0.6	+2,491	—
単体	営業収益	64,570	100.0%	62,500	100.0%	▲2,070	96.8%
	経常利益	▲ 1,412	▲ 2.2	1,200	1.9	+2,612	—
	当期利益	▲ 2,123	▲ 3.3	700	1.1	+2,823	—

※それぞれ、百万円未満は切り捨てております。

2002年度 業績予想(2)



(単位:百万円)

	前回予想(8月8日)		02年度予想		前回との比較		
	金額	構成比	金額	構成比	金額	前回比	
連結	営業収益	64,300	100.0%	63,200	100.0%	▲1,100	98.3%
	経常利益	400	0.6	720	1.1	+ 320	180.0
	当期利益	350	0.5	350	0.6	0	100.0
単体	営業収益	63,500	100.0%	62,500	100.0%	▲1,000	98.4%
	経常利益	1,200	1.9	1,200	1.9	0	100.0
	当期利益	1,180	1.9	700	1.1	▲480	59.3

※それぞれ、百万円未満は切り捨てております。

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