

# WOWOW

## 2021年度第3四半期 決算概要

2022年1月31日  
株式会社WOWOW

証券コード：4839

30<sup>TH</sup>  
Anniversary  
WOWOW開局30周年記念

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

Appendix

## 2021年10月～12月の主な取組み内容

### メディア・サービス

**音楽**：矢沢永吉や超特急×DISH//、BUCK-TICKなどのアーティストの音楽ライブを生中継。  
**スポーツ**：当社初のラグビー日本代表戦の生中継を含む「オータム・ネーションズシリーズ」、古江彩佳選手や渋野日向子選手が挑戦した「LPGA女子ゴルフツアー 2022最終予選会」などを放送・配信  
**オリジナルドラマ**：東海テレビとの共同製作連続ドラマ「准教授・高槻彰良の推察」や「連続ドラマW いりびと-異邦人-」、「キン肉マン THE LOST LEGEND」などを放送・配信

### コミュニティ・サービス

**エキサイトマッチファンクラブ**：お客さまとのインタラクティブなやり取りの中で生まれた企画「エキサイトマッチ30周年SP～レジェンド名勝負選 黄金の中量級特集」を放送・配信  
**ドラマ**：「連続ドラマW いりびと-異邦人-」でドラマコミュニティのトライアルを実施  
**新たなコミュニティを開設**：2021年10月に「WOWOW MUSIC // POOL」と「WOWOW ライフ with シネマ」がオープン

### エンターテインメント・サービス

**ドラマ&映画**：オリジナルドラマ「前科者 - 新米保護司・阿川佳代 -」を放送直後にWOWOWオンデマンドとAmazon Prime Videoで見逃し配信を実施。映画版『前科者』は2022年1月28日（金）より全国ロードショー

## 加入

- 「UEFA EURO 2020™ サッカー欧州選手権」や矢沢永吉の音楽ライブ、WOWOW×東海テレビ共同製作連続ドラマ 准教授・高槻彰良の推察などが好評を得た。しかしながら、新型コロナウイルス感染症の影響により、映画や音楽コンテンツのラインナップに苦戦していることや、配信サービスとの競争激化、目的番組の終了による解約増の影響などにより、正味加入件数は純減に

(単位:千件)

	2020年度3Q	2021年度3Q	前年同期差	前年同期比
新規加入件数	374	460	85	122.8%
解約件数	448	555	107	123.8%
正味加入件数	△74	△95	△21	—
累計正味加入件数	2,781	2,696	△84	97.0%

## 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3Q	2021年度3Q	前年同期差	前年同期比
売上高	59,187	59,621	433	100.7%
経常利益	10,401	4,948	△5,452	47.6%

※それぞれ百万円未満は切り捨てております。

## さらなる企業価値の向上を実現していくために「プライム市場」を選択

### 当社の対応

---

- 当社はプライム市場の上場基準のうち、流通株式比率（35.0%以上）を満たしていないことから、「自己株式の処分及び当社株式の売出し」を実施（2021年11月26日公表）。これにより流通株式比率は38%程度※まで増加する見込み

※2021年9月末時点の株主構成における流通株式比率

### 調達資金の用途

---

- 調達した約30億円の資金は、コンテンツ制作・配信のための放送設備、会員・サービス管理等のソフトウェア導入に充当することで、企業価値の向上を目指す

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

Appendix

# 2021年度第3四半期決算 加入状況

WOWOW

(単位:千件)

	2020年度3Q	2021年度3Q	前年同期比較	
			前年同期差	前年同期比
新規加入件数	374	<b>460</b>	85	122.8%
解約件数	448	<b>555</b>	107	123.8%
正味加入件数	△74	<b>△95</b>	△21	—
累計正味加入件数	2,781	<b>2,696</b>	△84	97.0%
内) 複数契約*1	400	<b>384</b>	△16	96.0%
内) 宿泊施設契約*2	75	<b>77</b>	2	103.3%

※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3四半期決算 収入状況（連結）

WOWOW

(単位:百万円)

	2020年度3Q		2021年度3Q		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	59,187	100.0%	<b>59,621</b>	<b>100.0%</b>	433	100.7%
営業利益	10,220	17.3%	<b>4,690</b>	<b>7.9%</b>	△5,529	45.9%
経常利益	10,401	17.6%	<b>4,948</b>	<b>8.3%</b>	△5,452	47.6%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	6,999	11.8%	<b>3,520</b>	<b>5.9%</b>	△3,478	50.3%

※それぞれ百万円未満は切り捨てております。

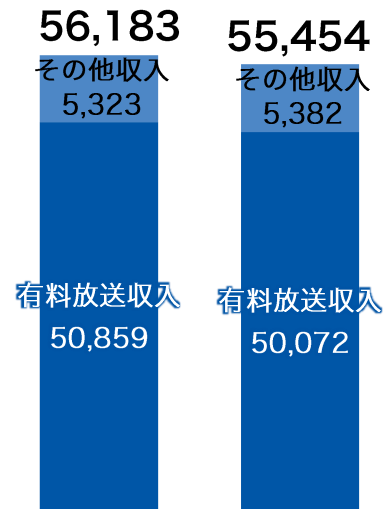
# セグメント別連結売上高/営業利益対比

WOWOW

## メディア・コンテンツ (旧・放送) (単位:百万円)

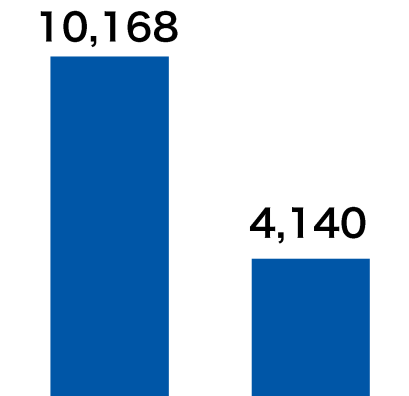
売上高

前年同期比 **98.7%**



営業利益

前年同期比 **40.7%**

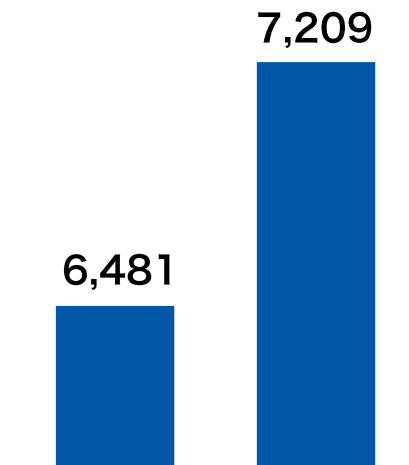


## テレマーケティング (単位:百万円)

(単位:百万円)

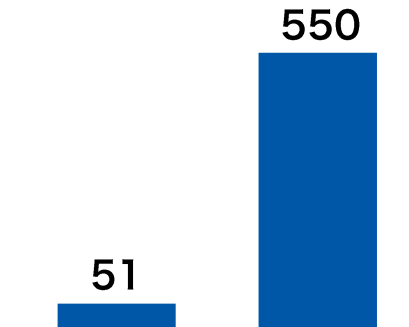
売上高

前年同期比 **111.2%**



営業利益

前年同期比 **—**



※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

増加要因 (+)

グループ会社収支  
+805

その他  
+445

減少要因 (△)

番組費増  
△5,309

(単位:百万円)

(前年同期実績 : 10,401百万円)

前年同期差  
△5,452

有料放送収入減  
△787

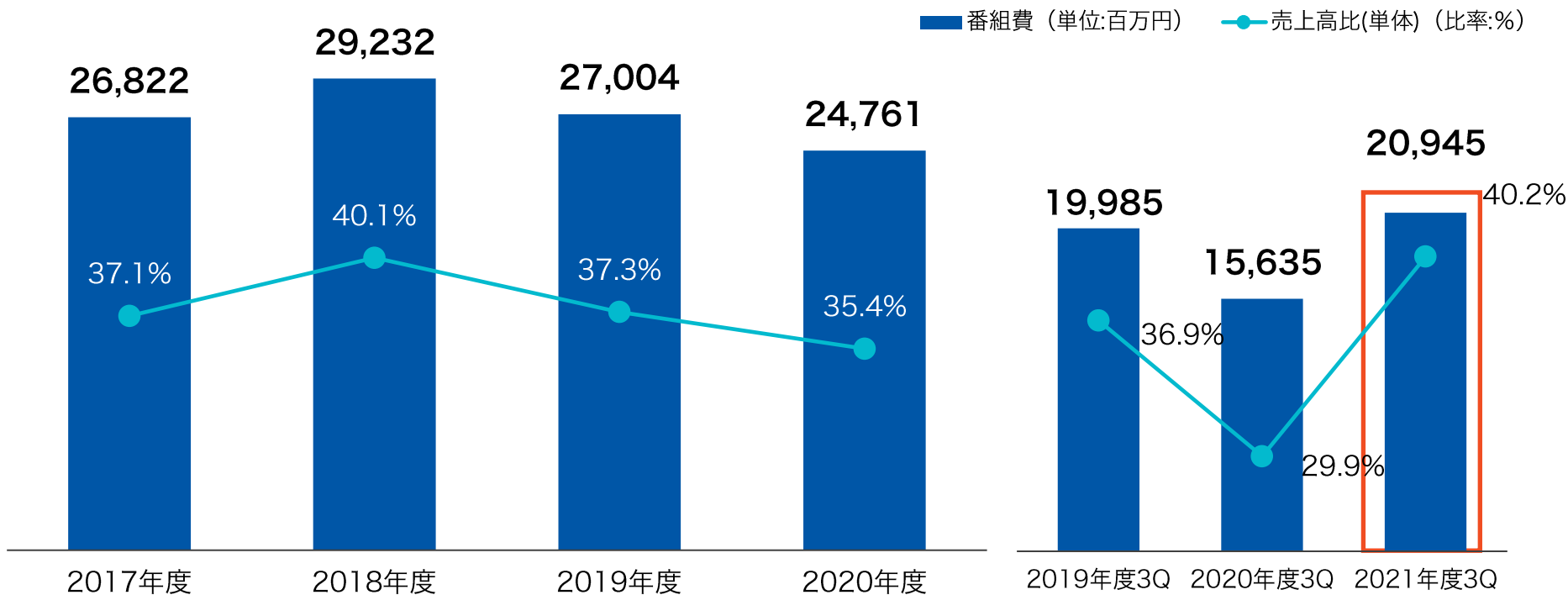
減価償却費増  
△336

技術費増  
△270

※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。

(実績 : 4,948百万円)

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	<b>730</b>	—	100.0%
解約件数	710	<b>720</b>	10	101.4%
正味加入件数	20	<b>10</b>	△10	50.0%
累計正味加入件数	2,811	<b>2,801</b>	△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%	<b>79,400</b>	<b>100.0%</b>	△100	99.9%
営業利益	2,900	3.6%	<b>2,800</b>	<b>3.5%</b>	△100	96.6%
経常利益	3,000	3.8%	<b>3,000</b>	<b>3.8%</b>	—	100.0%
親会社株主に帰属する 当期純利益	2,000	2.5%	<b>2,000</b>	<b>2.5%</b>	—	100.0%

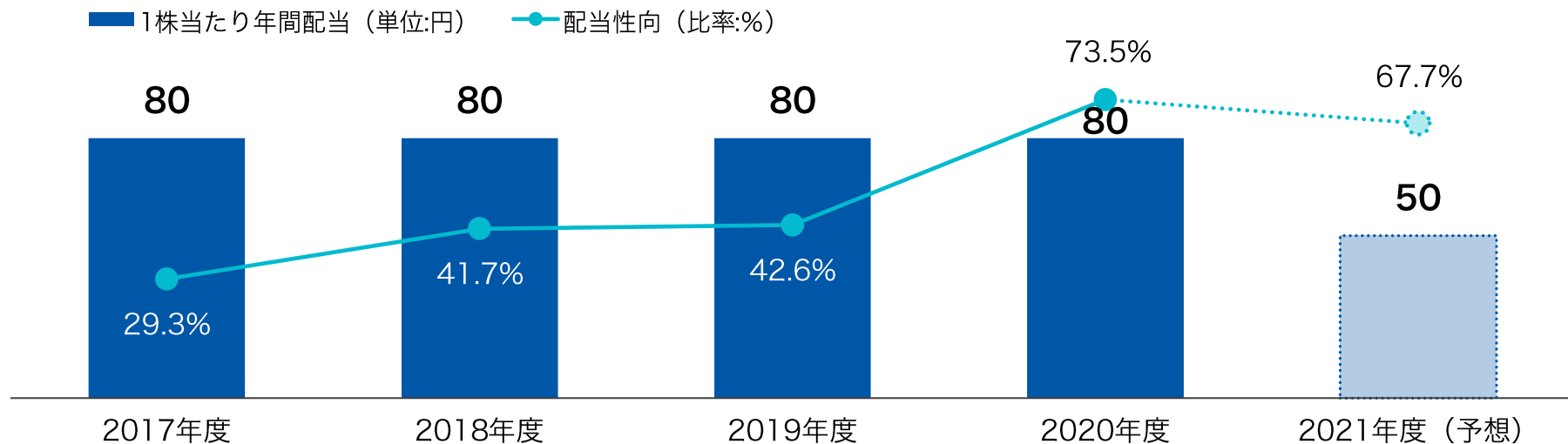
※番組費：単体の売上高比として約41.0%を見込む（2021年度 単体売上高予想：69,700百万円）

※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

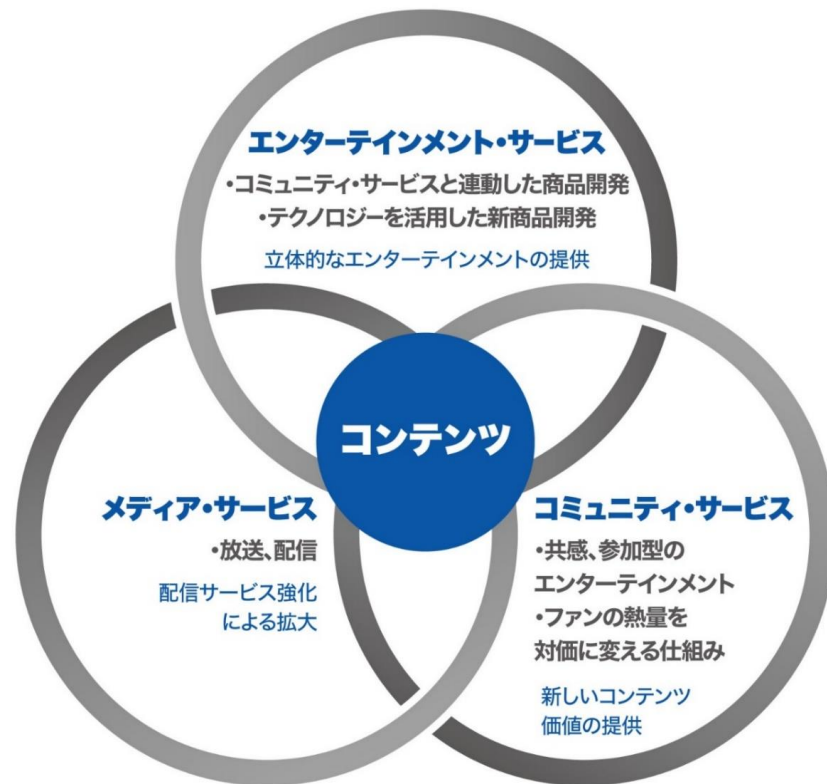


1. 2021年度第3四半期決算ハイライト
2. 2021年度第3四半期決算及び2021年度業績見通し
3. 今後の取り組み

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



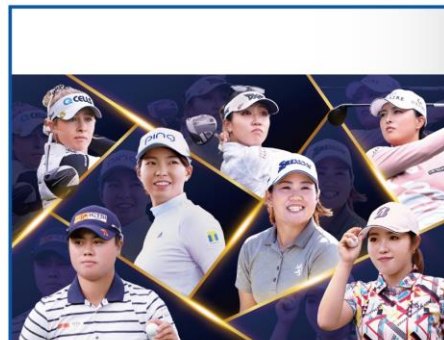


## 「UEFAチャンピオンズリーグ」 2021-22シーズン 決勝トーナメント開幕

2月16日(水)、17日(木)、23日(水・祝)、24日(木)  
2月16日(水)より全試合独占生中継・ライブ配信

Getty Images

※新型コロナウイルス感染症の状況によっては、変更の可能性があります



## LPGA 女子ゴルフツアー

1月20日(木)スタート

(左から時計回り)ネリー・コルダ、リディア・コ、コ・ジョンヨン、古江彩佳、畑岡奈紗、池野日向子、曾生優花 Getty Images



## 生中継! 第94回アカデミー賞 授賞式

3月28日(月)

第92回アカデミー賞授賞式より Troy Harvey / A.M.P.A.S.



## 正体

連続ドラマW  
正体

3月12日(土)スタート(全4話)  
[第1話無料放送]



## 触りたいから死にたい

WOWOWオリジナルドラマ  
青野くんに  
触りたいから死にたい

3月18日(金)スタート(全10話)  
[第1話無料放送]



連続ドラマW  
邪神の天秤 公安分析班

2月13日(日)スタート(全10話)  
[第1話無料放送]



WOWOWオリジナルドラマ  
ヒル

3月4日(金)スタート(全12話)  
Season1:3月4日(金)～  
[第1話無料放送]  
Season2:4月15日(金)～

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  
MUSIC // POOL



WOWOW  
サッカーアリーナ



HI-FIVE  
MAGAZINE



WOWOW  
ライフ with シネマ

7つのジャンル、  
番組に関連した  
コミュニティ・サービス  
が稼働中

## 【公式グッズ販売】

## 【試合後会見配信】

ライブ:テニスワールド  
見逃し:WOWOWオンデマンド\*注目選手  
☆注目選手同時翻訳☆

## 【全16コート ライブ配信】

WOWOWオンデマンド:最大12コート  
テニスワールド:最大4コート\*無料

## 【試合前練習コート配信】

ライブ:テニスワールド  
見逃し:WOWOWオンデマンド\*注目選手  
☆解説者のチャット参加☆

## 【テニスのオンライン楽屋】

- ☆全豪を楽しむ尽くすためのレクチャー会☆
- ☆日本人選手登場!事前応援会☆
- ☆日本人選手 試合振り返り会☆
- ☆男女決勝振り返り会☆

1. 2021年度第3四半期決算ハイライト
2. 2021年度第3四半期決算及び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。

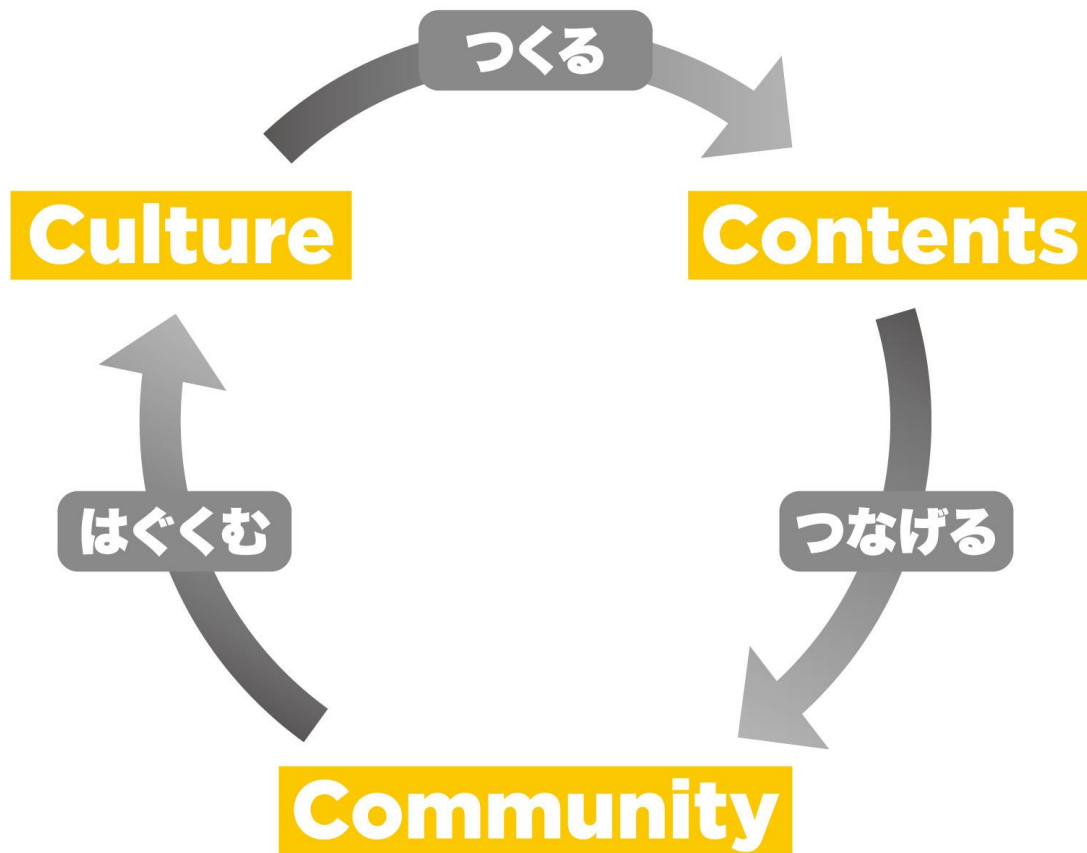


## つくる、つなげる、はぐくむ

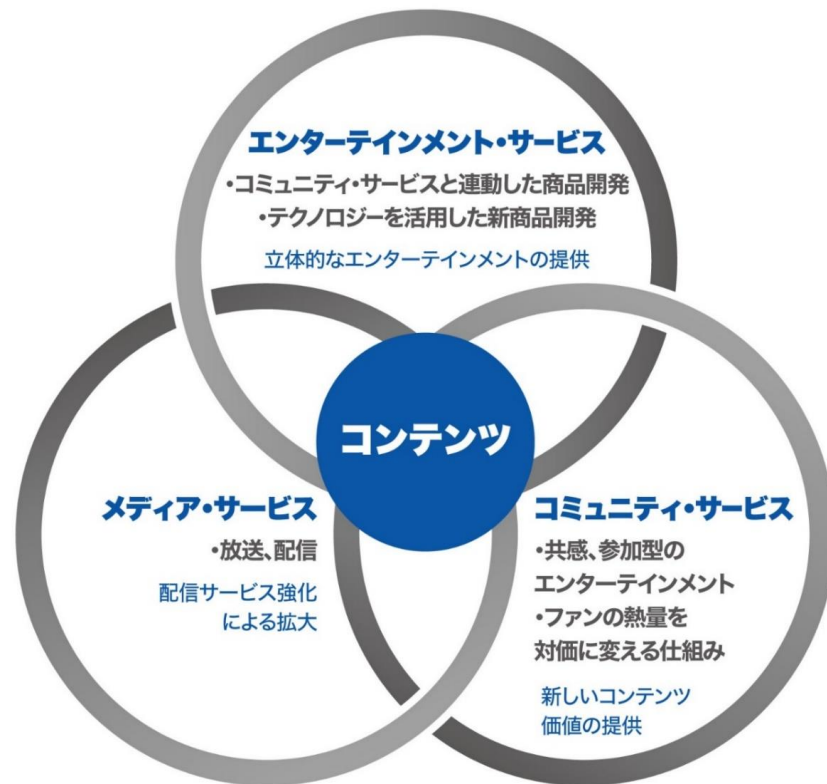
すばらしいコンテンツは、熱いファンをつくる。  
その熱量がつながることで、コミュニティが生まれる。  
そこに集う才能が刺激し合い、また新たな表現が生まれ、  
やがて文化が育まれる。

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。



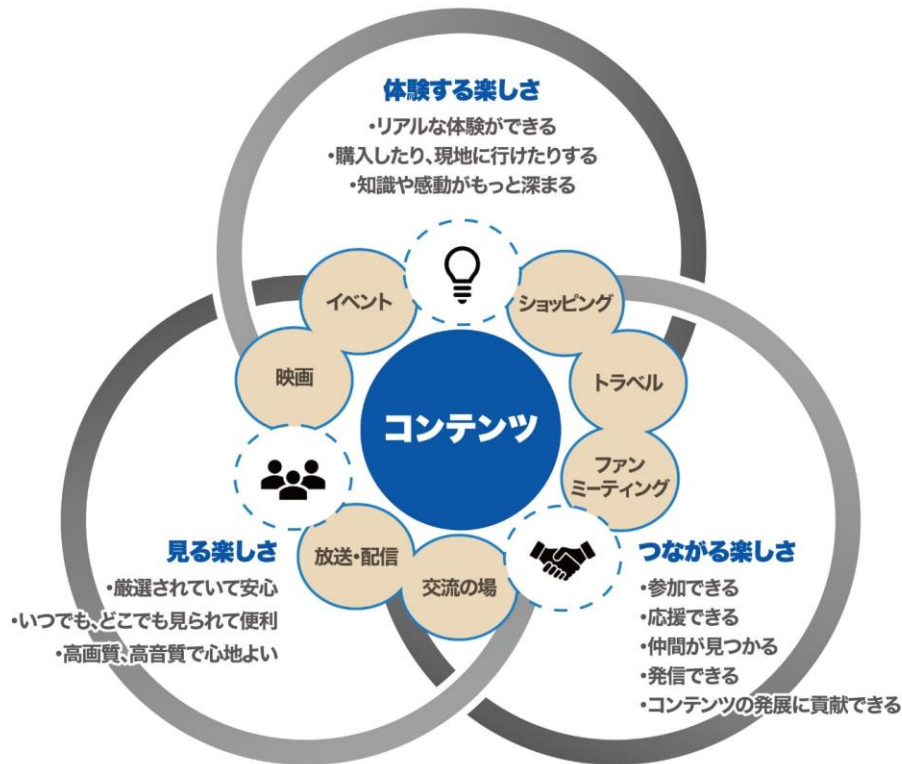
## 会員事業構造の再設計 「映像メディア業」から「コンテンツ・コミュニティ業」へ



## 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"><li>■ フラッグシップとなる大型オリジナルコンテンツの開発</li><li>■ 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</li><li>■ 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</li></ul>
<h3>2.メディア・サービスの変革</h3>	<ul style="list-style-type: none"><li>■ 加入継続率向上のための施策の拡充</li><li>■ 配信サービスの強化 (UI/UXの改良、コンテンツの充実等)</li><li>■ フィードバックループによるサービス改善</li></ul>
<h3>3.コミュニティ・サービスの拡充</h3>	<ul style="list-style-type: none"><li>■ 視聴だけでなく、参加・応援を促すコミュニティの拡充</li><li>■ 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</li></ul>
<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"><li>■ 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</li><li>■ 地方創生事業など新規事業開発</li></ul>

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