

WOWOW

2022年度第2四半期

決算概要

2022年10月31日
株式会社WOWOW

東証プライム市場
証券コード：4839



1. 2022年度第2四半期決算ハイライト
2. 2022年度第2四半期決算及び
2022年度業績見通し
3. 今後の取り組み

Appendix

加入

- 前年同期にあった大型スポーツコンテンツの放送・配信がなかったことの影響等により、新規加入件数、解約件数ともに前年同期よりも減少
- サッカーの新シーズン開幕や音楽ライブ等が新規加入件数に貢献。さらに、WOWOWオンデマンドのリニューアルや、映画コンテンツの充実などがお客さまの満足度が向上につながり、解約が抑えられたため、8月、9月と2カ月連続で正味加入件数は純増

(単位:千件)

	2021年度2Q	2022年度2Q	前年同期差	前年同期比
新規加入件数	335	282	△53	84.1%
解約件数	400	342	△58	85.6%
正味加入件数	△65	△61	4	—
累計正味加入件数	2,727	2,620	△107	96.1%

2022年7月～9月の主なトピックス

WOWOWオンデマンド

- 7月27日（水）にWOWOWオンデマンドを新しいUI・UXにリニューアル

スポーツ

- 「UEFAチャンピオンズリーグ」2022-23シーズンや「スペインサッカー ラ・リーガ」「LPGA女子ゴルフツアー」などを放送・配信。
- 「全米オープンテニス」では、全試合・全コート配信&4K生中継に加え、初となる「日本人選手カメラ」配信を実施

音楽

- 宮本浩次、TWICE、LUNA SEA、GLAY、SUMMER SONIC 2022などのライブを放送・配信

ドラマ

- 連続ドラマW HOTEL -NEXT DOOR-、連続ドラマW 雨に消えた向日葵、連続ドラマW 鵜頭川村事件などを放送・配信

映画／イベント

- WOWOW FILMS『アキラとあきら』を8月26日（金）より全国劇場公開
- ブロードウェイミュージカル『ジャニス』や俳優によるコンサート「Night Spectacles」シリーズを上演

収支（連結）

- 売上高は前年同期と比べ会員収入※1が減少したこと等により減収
- 経常利益は前年同期にあった大型スポーツ番組への戦略的な費用投下がなかったこと等により増益

(単位:百万円)

	2021年度2Q	2022年度2Q	前年同期差	前年同期比
売上高	40,185	38,463	△1,722	95.7%
経常利益	1,780	2,065	284	116.0%

※1 旧・有料放送収入。勘定科目名を変更

※2 それぞれ百万円未満は切り捨てております。

1. 2022年度第2四半期決算ハイライト
2. 2022年度第2四半期決算及び
2022年度業績見通し
3. 今後の取り組み

Appendix

2022年度第2四半期決算 加入状況

WOWOW

(単位:千件)

	2021年度2Q	2022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	335	282	△53	84.1%
解約件数	400	342	△58	85.6%
正味加入件数	△65	△61	4	—
累計正味加入件数	2,727	2,620	△107	96.1%
内) 複数契約*1	390	368	△21	94.6%
内) 宿泊施設契約*2	77	80	3	103.4%

※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

2022年度第2四半期決算 収支状況（連結）

WOWOW

(単位:百万円)

	2021年度2Q		2022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	40,185	100.0%	38,463	100.0%	△1,722	95.7%
営業利益	1,537	3.8%	2,131	5.5%	593	138.6%
経常利益	1,780	4.4%	2,065	5.4%	284	116.0%
親会社株主に帰属する 四半期純利益	1,299	3.2%	1,333	3.5%	33	102.6%

※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

(単位:百万円)

売上高

前年同期比 **95.5%**

営業利益

前年同期比 **181.1%**

37,328

その他収入
3,689

会員収入
33,639

2021年度2Q

35,645

その他収入
3,723

会員収入
31,922

2022年度2Q

1,060

2021年度2Q

1,920

2022年度2Q

テレマーケティング

(単位:百万円)

売上高

前年同期比 **98.0%**

営業利益

前年同期比 **44.2%**

4,977

2021年度2Q

4,877

2022年度2Q

476

2021年度2Q

210

2022年度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

増加要因 (+)

番組費減
+2,327

その他
+479

減少要因 (△)

会員収入減
△1,717

グループ会社収支
△525

為替差損益
△280

(単位:百万円)

前年同期差
+284

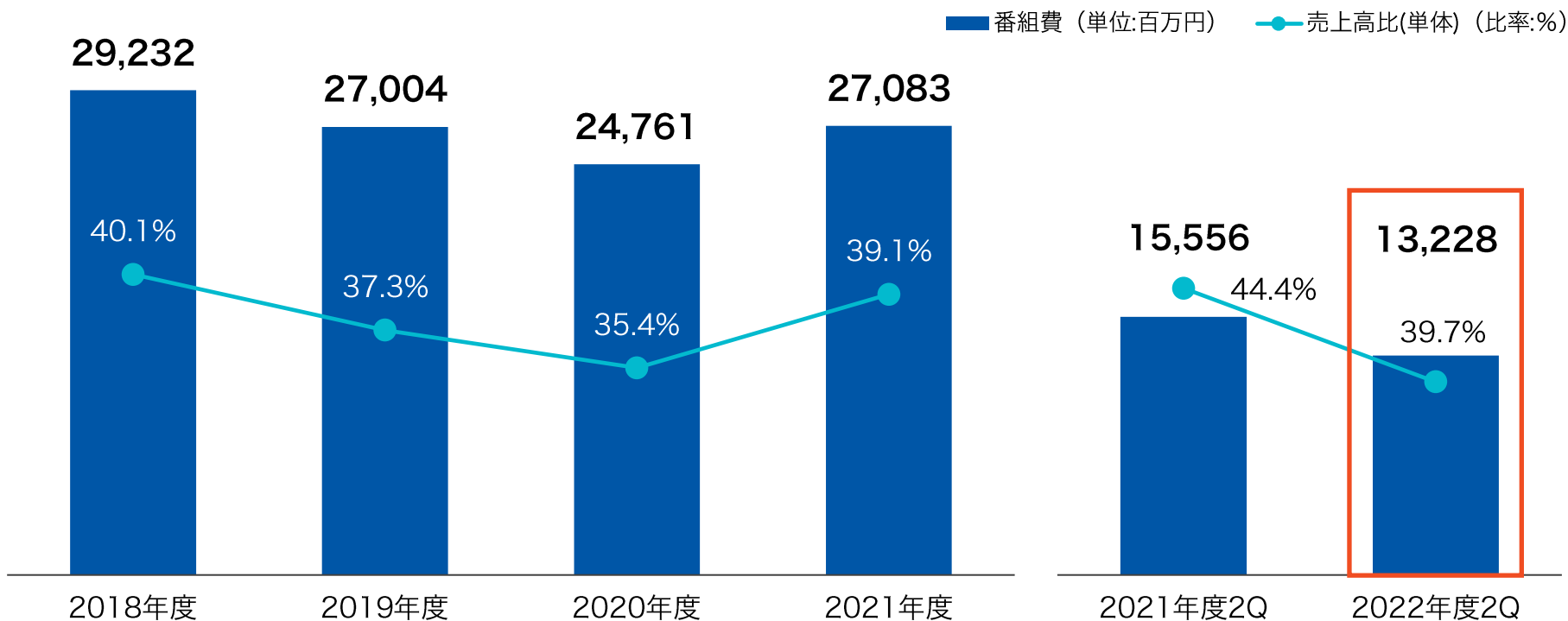
(実績 : 2,065百万円)

(前年同期実績 : 1,780百万円)

※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。

前年同期は大型スポーツコンテンツを放送・配信

(単位:百万円)



※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。

2022年度、2023年度 加入計画 (2022年5月13日公表値)

WOWOW

(単位:千件)

	2021年度 実績	2022年度 計画	前期比較		2023年度 計画
			前期差	前期比	
新規加入件数	612	580	△32	94.8%	
解約件数	723	630	△93	87.1%	
正味加入件数	△111	△50	61	—	—
累計正味加入 件数	2,680	2,630	△50	98.1%	2,630

2022年度 収支計画(連結) (2022年10月31日公表値)

WOWOW

(単位:百万円)

	2021年度実績		2022年度計画		前期比較	
	実績	収入比	計画	収入比	前期差	前期
売上高	79,657	100.0%	76,500	100.0%	△3,157	96.0%
営業利益	5,268	6.6%	2,300	3.0%	△2,968	43.7%
経常利益	5,349	6.7%	2,500	3.3%	△2,849	46.7%
親会社株主に帰属する 当期純利益	4,239	5.3%	1,600	2.1%	△2,639	37.7%

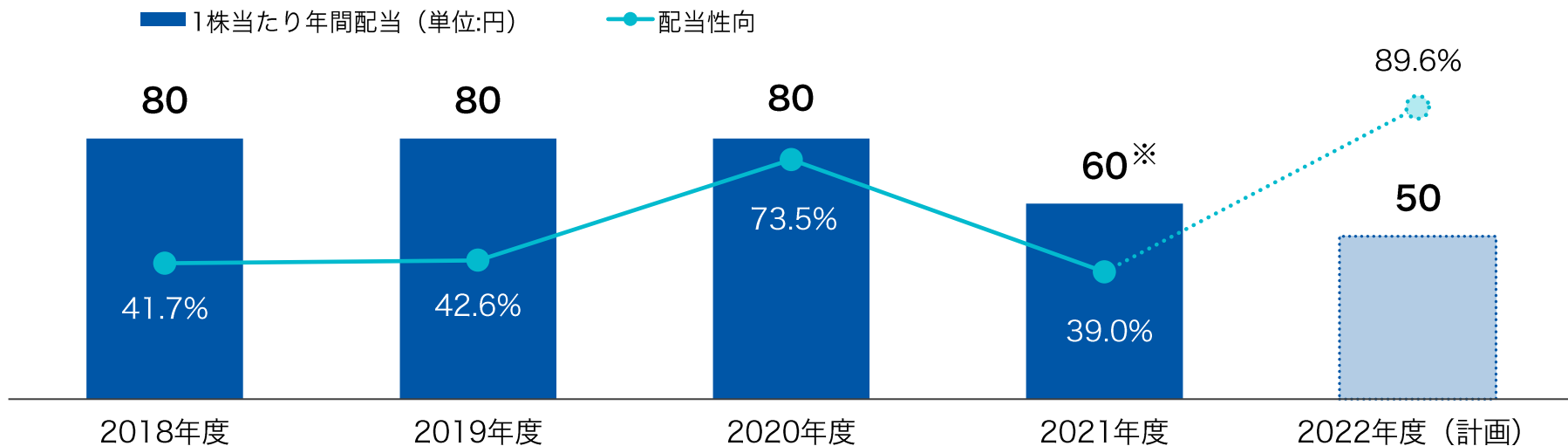
※番組費：単体の売上高比として約38.0%を見込む(2022年度 単体売上高予想：66,700百万円)

※想定為替レート：1ドル145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



※普通配当50円+開局30周年記念配当10円

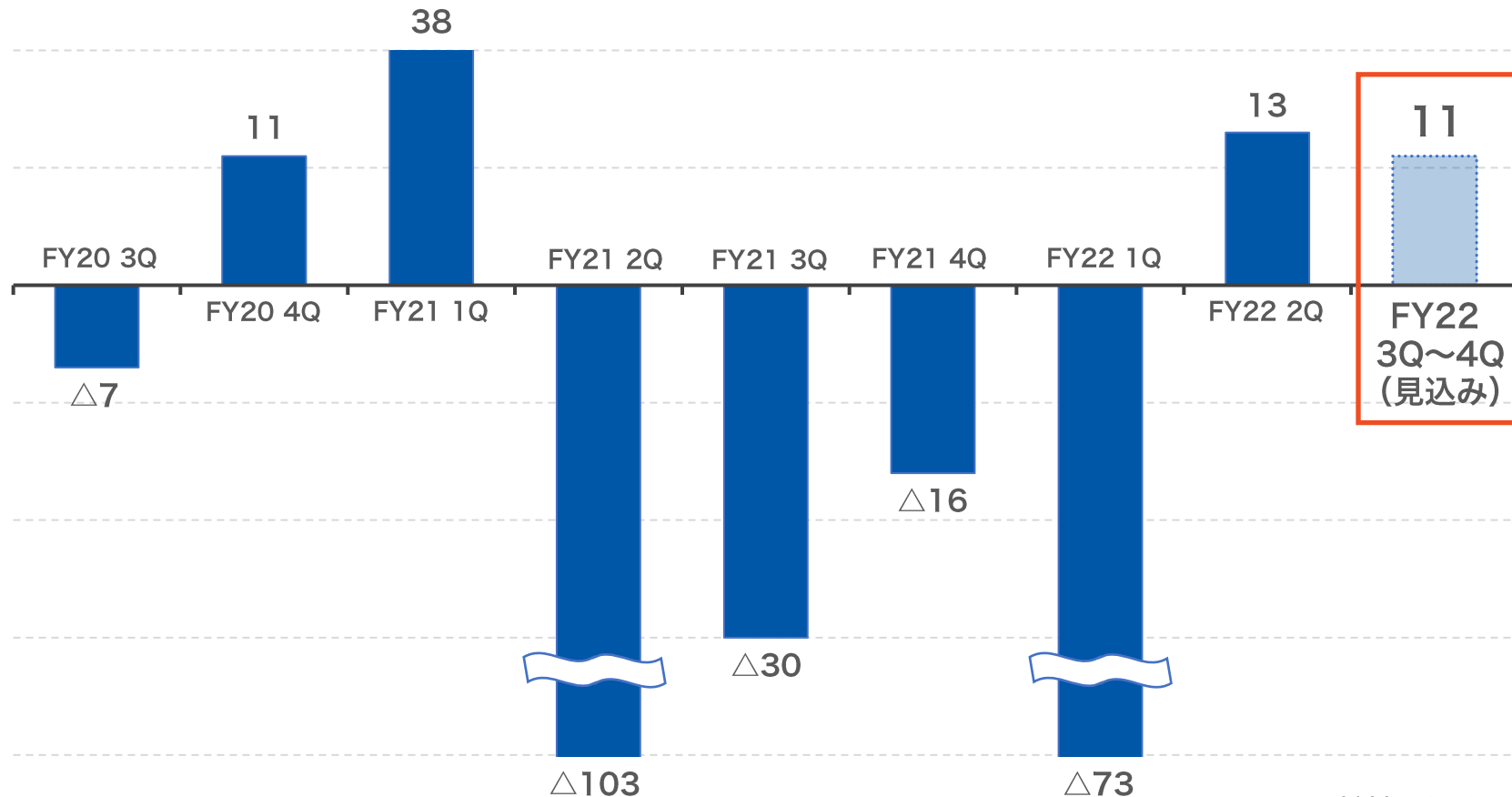
1. 2022年度第2四半期決算ハイライト
2. 2022年度第2四半期決算及び
2022年度業績見通し
3. 今後の取り組み

Appendix

正味加入件数は5四半期ぶりにプラスに転換

WOWOW

(単位：千件)



加入手続きの簡素化ならびに利便性の向上で、さらに多くのお客さまがWOWOWをお楽しみいただけるように



WOWOW
オンデマンド

※Amazon、Fireおよびすべての関連ロゴは、Amazon.com,Inc.またはその関連会社の商標です



ラグビー テストマッチ 2022 オータム・ネーションズ シリーズ

10月30日(日)~11月27日(日)

流大、稲垣啓太、坂手淳史、リーチマイケル、中村亮士 写真:アフロ、松島幸太郎 Getty Images、姫野和樹 © 横河證券



WOWOW テニススペシャル ありがとう、 ロジャー・フェデラー

11月19日(土)

Getty Images



久保建英 スペシャル ドキュメンタリー

12月放送・配信予定

Getty Images



男子テニス Nitto ATPファイナルズ

11月13日(日)~11月20日(日)



SEKAI NO OWARI DOME TOUR 2022 「Du Gara Di Du」

11月27日(日)



連続ドラマW 両刃の斧

11月13日(日)スタート
(全6話) [第1話無料放送]



back number 「SCENT OF HUMOR TOUR 2022」

11月19日(土)



FBI4: 特別捜査班

12月17日(土)スタート
(全22話) [第1話無料放送]

1. 2022年度第2四半期決算ハイライト
2. 2022年度第2四半期決算及び
2022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。

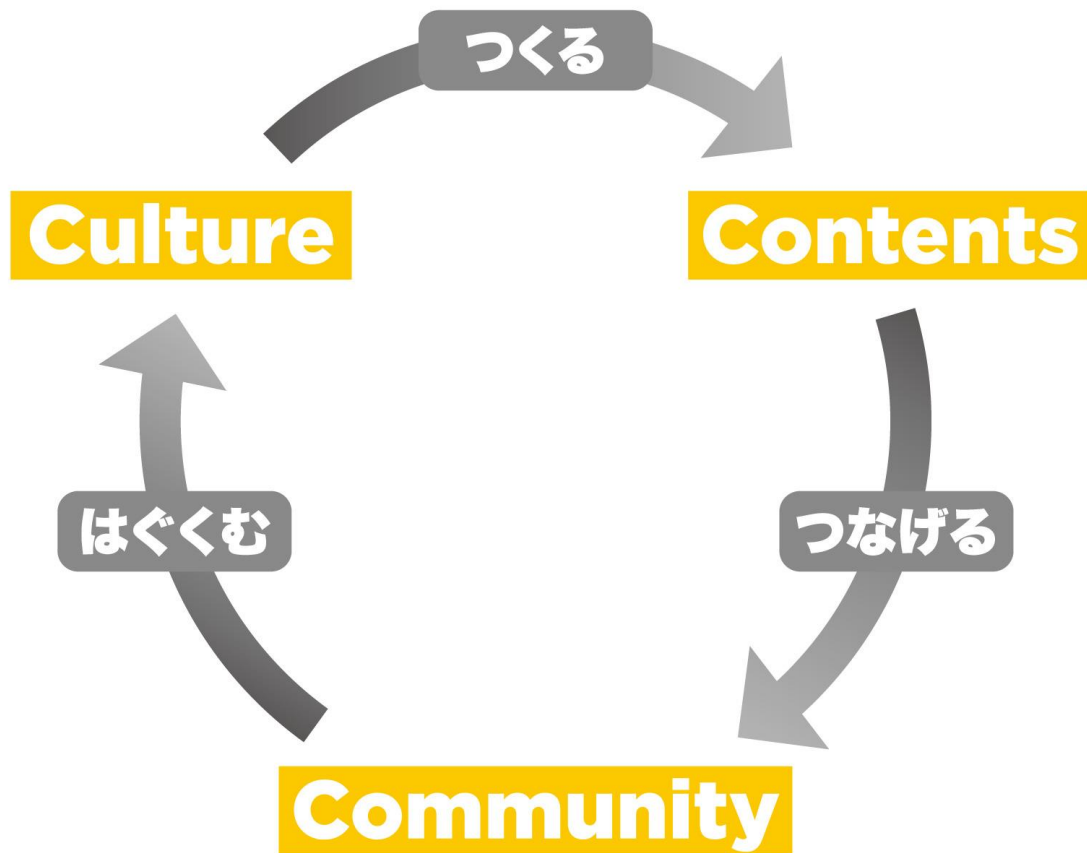
WOWOWの10年戦略とは、このループそのものである。

つくる、つなげる、はぐくむ

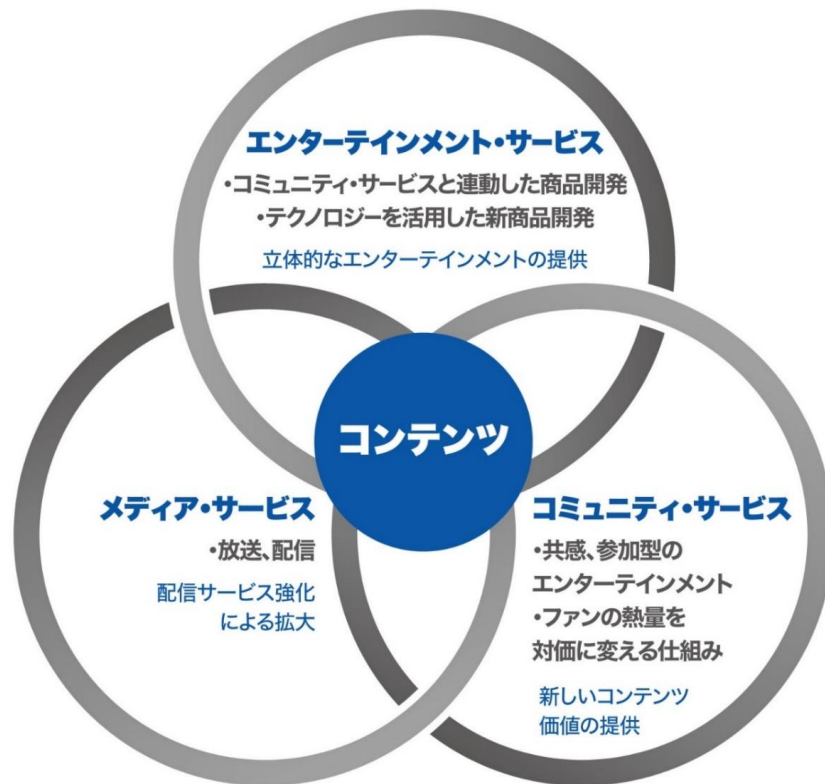
すばらしいコンテンツは、熱いファンをつくる。
その熱量がつながることで、コミュニティが生まれる。
そこに集う才能が刺激し合い、また新たな表現が生まれ、
やがて文化が育まれる。

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。



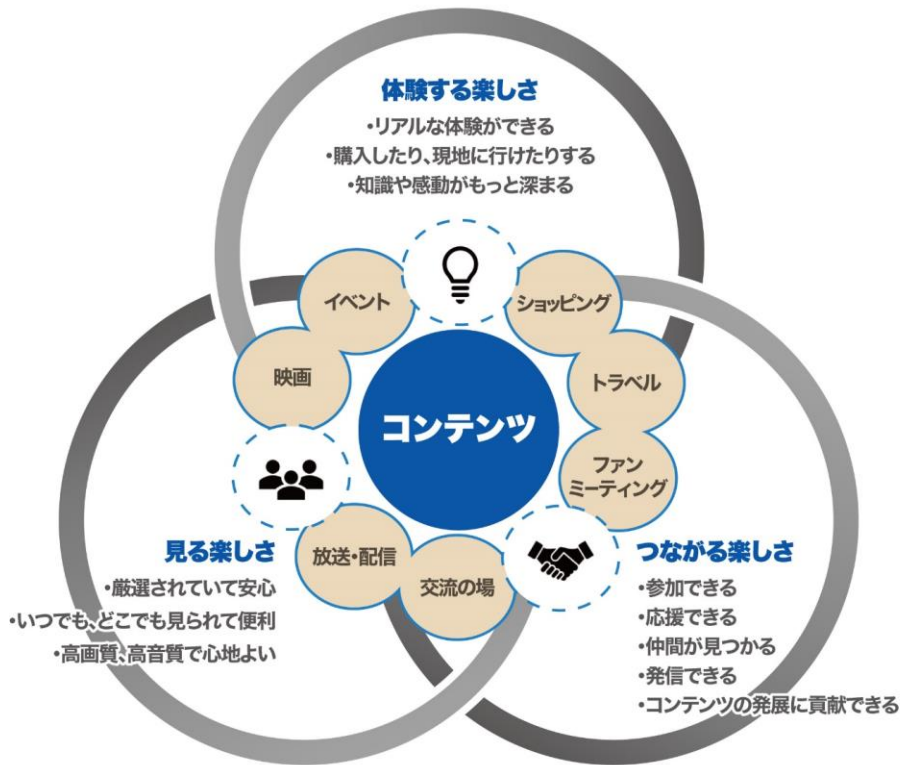
会員事業構造の再設計 「映像メディア業」から「コンテンツ・コミュニティ業」へ



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

1.コンテンツ	<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
2.メディア・サービスの変革	<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
3.コミュニティ・サービスの拡充	<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
4.エンターテインメント・サービスの進化	<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