

WOWOW

2022年度第1四半期

決算概要

2022年7月29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1四半期決算ハイライト
2. 2022年度第1四半期決算及び
2022年度業績見通し
3. 今後の取り組み

Appendix

2022年4月～6月の主なトピックス

スポーツ

- 「UEFAチャンピオンズリーグ」2021-22シーズン決勝や「LPGA女子ゴルフツアー」「全仏オープンテニス」などを放送・配信。
- 伊達公子氏によるテニスジュニア育成プロジェクト『リポビタンPresents 伊達公子×YONEX PROJECT ～Go for the GRAND SLAM～』に参画

音楽

- BTSが出演した「第64回グラミー賞授賞式」やNCT 127初となる東京ドーム公演を放送・配信

ドラマ

- WOWOWとHBO Maxの日米共同制作ドラマ「TOKYO VICE」、連続ドラマW 松本清張「眼の壁」などのオリジナルドラマを放送・配信

イベント/映画

- 「FUJI&SUN」やオリジナル番組「INVITATION」と吉川晃司がコラボレーションしたイベント等を開催。いずれのイベントも7月に放送・配信
- 出資映画『PLAN75』が第75回カンヌ国際映画祭「ある視点」部門でカメラドール特別表彰

加入

- 「UEFAチャンピオンズリーグ」2021-22シーズン 決勝、NCT 127、「第64回グラミー賞授賞式」などが好評を得たが、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、新規加入件数は減少
- チャンピオンズリーグのシーズン終了など、目的番組の終了に伴い、解約件数が増加したこと等から、正味加入件数は純減

(単位:千件)

	2021年度1Q	2022年度1Q	前年同期差	前年同期比
新規加入件数	215	133	△82	62.0%
解約件数	177	207	29	116.4%
正味加入件数	38	△73	△111	—
累計正味加入件数	2,829	2,607	△222	92.2%

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、黒字に

(単位:百万円)

	2021年度1Q	2022年度1Q	前年同期差	前年同期比
売上高	19,968	19,337	△631	96.8%
経常利益	△322	1,111	1,434	—

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

Appendix

2022年度第1四半期決算 加入状況

WOWOW

(単位:千件)

	2021年度1Q	2022年度1Q	前年同期比較	
			前年同期差	前年同期比
新規加入件数	215	133	△82	62.0%
解約件数	177	207	29	116.4%
正味加入件数	38	△73	△111	—
累計正味加入件数	2,829	2,607	△222	92.2%
内) 複数契約*1	393	372	△21	94.7%
内) 宿泊施設契約*2	75	78	3	103.8%

※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1四半期決算 収支状況（連結）

WOWOW

(単位:百万円)

	2021年度1Q		2022年度1Q		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	19,968	100.0%	19,337	100.0%	△631	96.8%
営業利益	△418	△2.1%	1,297	6.7%	1,715	—
経常利益	△322	△1.6%	1,111	5.8%	1,434	—
親会社株主に帰属する 四半期純利益	△185	△0.9%	773	4.0%	958	—

※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

営業利益

前年同期比 **96.6%**

前年同期比 **—**

18,619

その他収入
1,813

会員収入
16,805

2021年度1Q

17,986

その他収入
1,843

会員収入
16,142

2022年度1Q

1,271

2021年度1Q

2022年度1Q

-617

テレマーケティング

(単位:百万円)

売上高

営業利益

前年同期比 **95.2%**

前年同期比 **13.1%**

2,443

2021年度1Q

2,326

2022年度1Q

199

2021年度1Q

26

2022年度1Q

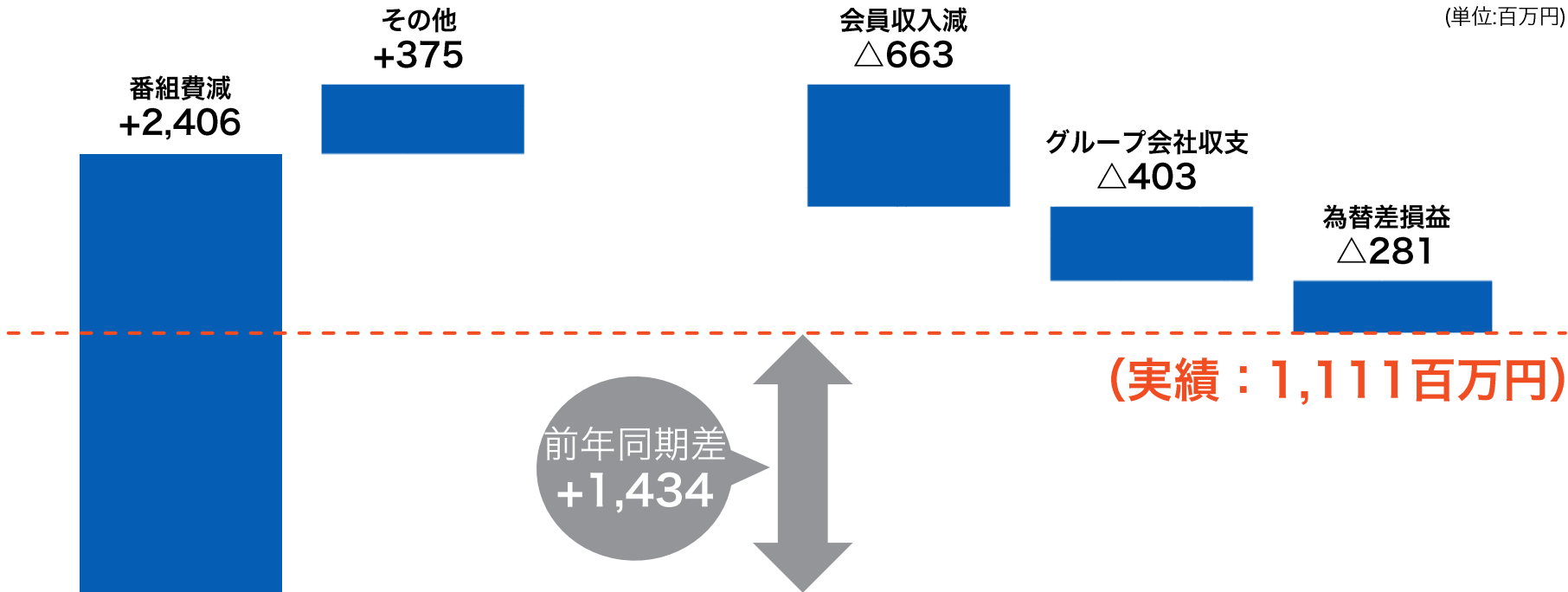
※それぞれ百万円未満は切り捨てております。
※各セグメントの金額は、セグメント間取引を含んでおります。

連結経常利益 前年同期との差異要因

WOWOW

増加要因 (+)

減少要因 (△)

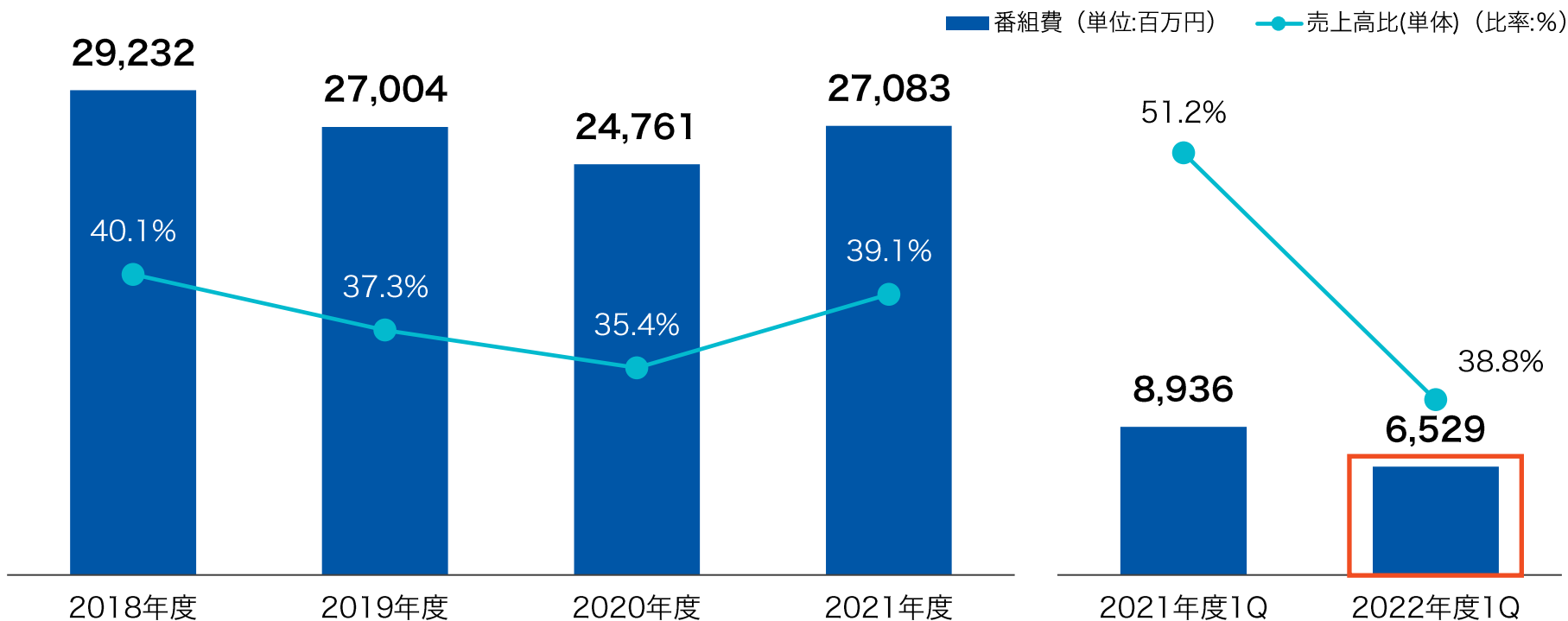


※各要因の数値は前年同期との差異、“+”が増加要因。
それぞれ百万円未満は切り捨てております。

(前年同期実績 : △322百万円)

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5月13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%

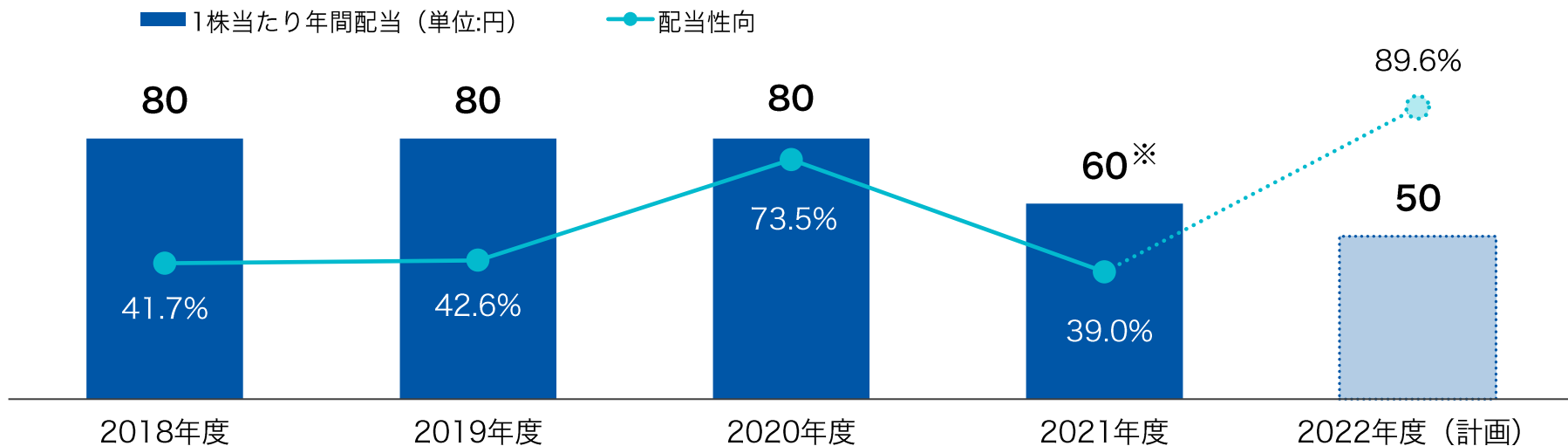
※番組費：単体の売上高比として約38.0%を見込む(2022年度 単体売上高予想：66,700百万円)

※想定為替レート：1ドル125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1四半期決算ハイライト
2. 2022年度第1四半期決算及び
2022年度業績見通し
3. 今後の取り組み

Appendix



新しいUI・UXのWOWOWオンデマンドを 7月27日(水)にローンチ



1.スポーツジャンルの見せ方の工夫

コンテンツ数が最も多いスポーツは、競技、大会ごとにページを設けたほか、サムネイルも新規に作成し、より見やすく、探しやすくした。
ライブ中の競技はトップページ等で表示し、見逃さない工夫も。



2.WOWOWオンデマンド独自の特集

多様なジャンルのコンテンツを有していることを活かし、映画やドラマなど、ジャンルミックスした特集をWOWOWオンデマンド独自で実施。また、何を観ていいかわからないお客さまにも、気軽にコンテンツをご覧いただくために、「おすすめ」メニューを作成



「ウォーム・ボディーズ」©2013 Summit Entertainment, LLC. All Rights Reserved. 「ラブ・セカンド・サイト はじまりは初恋のおわりから」©2018 / ZAZI FILMS - MARS CINEMA - MARS FILMS - CHAPKA FILMS - FRANCE 3 CINEMA - C8 FILM 配信番組は、2022年7月29日現在のもの。

3.その他追加機能等

- チャット機能
- ダウンロード機能
- バックグラウンド再生
- 自動Picture-in-Picture再生
- プッシュ通知、メール配信
- キャスト、スタッフごとの作品検索
- 画質向上など

7月27日(水)より、Panasonic 4Kテレビ「ビエラ」に対応

テレビデバイス対応状況

AQUOS

BRAVIA

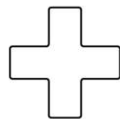
Google Chromecast

Amazon FireTV

J:COM

FUNAI/FireTV

KDDI ケーブルプラス STB-2



新規対応



対応機器の詳細はWOWOWオンデマンドのサービス概要ページをご覧ください

<https://www.wowow.co.jp/wod/info/>

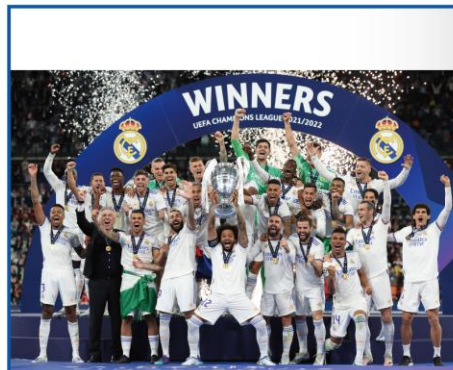


全米オープンテニス

8月29日(月)～9月12日(月)連日生中継[第1日無料放送]

WOWOWオンデマンドおよび
WOWOWテニスワールドで
全試合・全コートライブ配信を実施

R.ナダル、N.ジョコビッチ、大坂なおみ、C.アルカラス、D.メドベージェフ、E.ラドゥカヌ Getty Images、藤原圭、I.シフィオンテック 写真:アフロ



Getty Images

欧州サッカー UEFA チャンピオンズリーグ 2022-23シーズン

プレーオフ 8月17日(水)スタート
グループステージ 9月7日(水)スタート
グループステージ毎節10試合生放送
※9月7日(水)、8日(木)を除く
決勝トーナメント全試合生放送
グループステージ～決勝まで
全125試合 独占ライブ配信



Getty Images (左上から時計回り) コーシジョン、ネリー・コルダ、リディア・コ、古江彩佳、渋野日向子、畑間奈紗、曾生優花

畑岡・笹生・古江・渋野ら 出場予定! LPGA女子ゴルフツアー メジャー 全英AIG 女子オープン

8月4日(木)～7日(日)
連日生中継[大会第1日無料放送]



27歳でこの世を去った伝説の女性ロックシンガーが、自身の音楽と大好きだったブルースを、いま語りだす。

ブロードウェイミュージカル『ジャニス』

8月23日(火)、25日(木)、26日(金)

ジャニス・ジョプリン: アイナ・ジ・エンド

アレサ・フランクリン: UA

ニーナ・シモン / ブルース・シンガー / ジョプリナーズ: 浦嶋りんこ

オデッタ / ベッシー・スミス: 藤原さくら

エタ・ジェイムス: 長屋晴子(緑黄色社会)

総合プロデューサー: 亀田誠治

会場: 東京国際フォーラム ホールA

左から 長屋晴子(緑黄色社会)、UA、アイナ・ジ・エンド(上)、藤原さくら(下)、浦嶋りんこ Photographed by Leslie Kee



©2022「アキラとあきら」製作委員会

映画『アキラとあきら』

8月26日(金)
全国東宝系にて公開



吉田羊 Night Spectacles The Parallel ~ウタウヒツジ~ 25th Anniversary Special

9月22日(木)、23日(金・祝)
会場: Billboard Live TOKYO

Photo: Kazumi kurigami Design: Kaoru Kasai

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

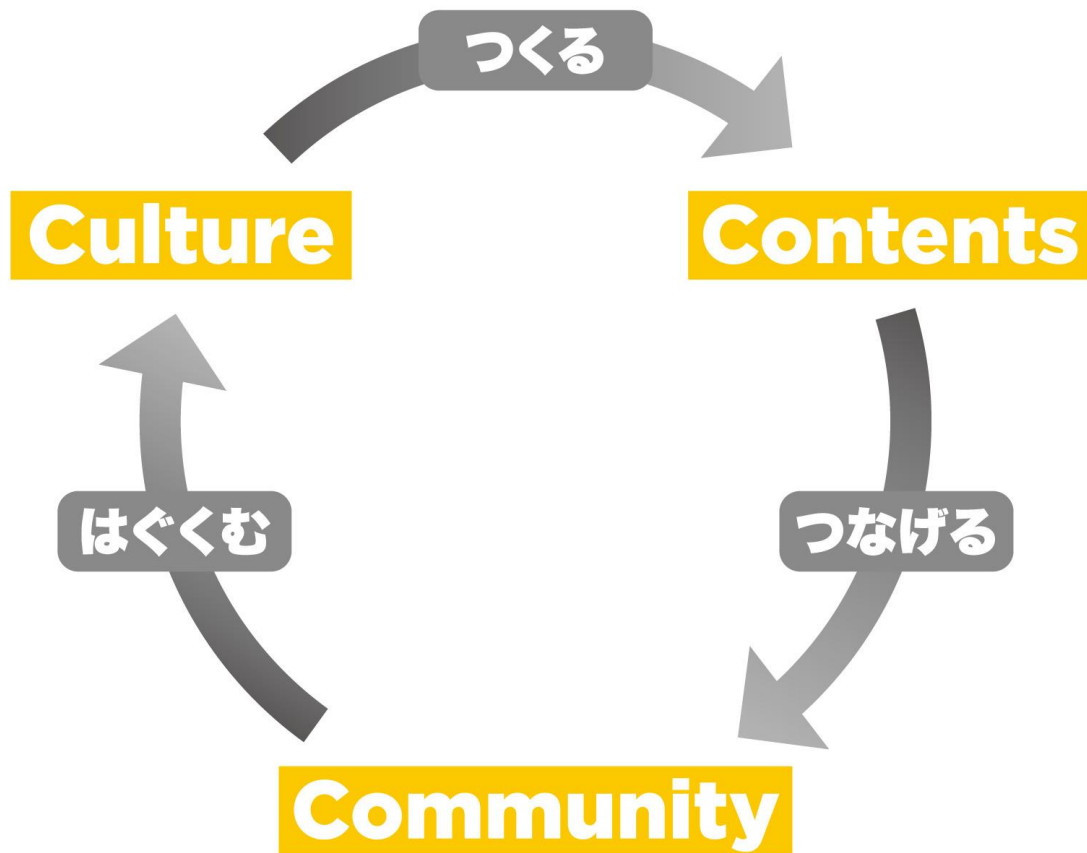
WOWOWの10年戦略とは、このループそのものである。

つくる、つなげる、はぐくむ

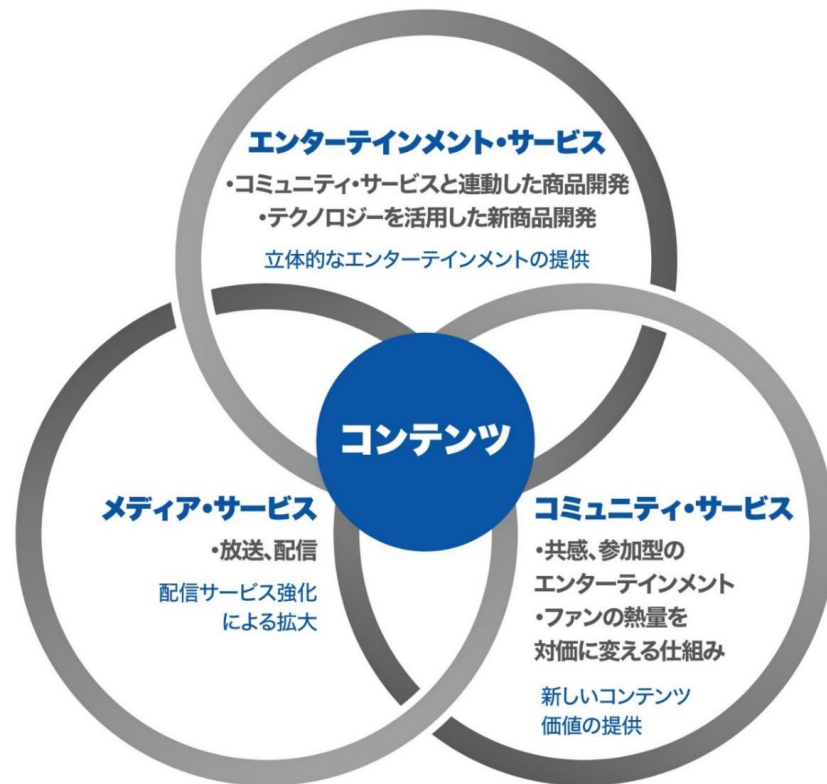
すばらしいコンテンツは、熱いファンをつくる。
その熱量がつながることで、コミュニティが生まれる。
そこに集う才能が刺激し合い、また新たな表現が生まれ、
やがて文化が育まれる。

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。



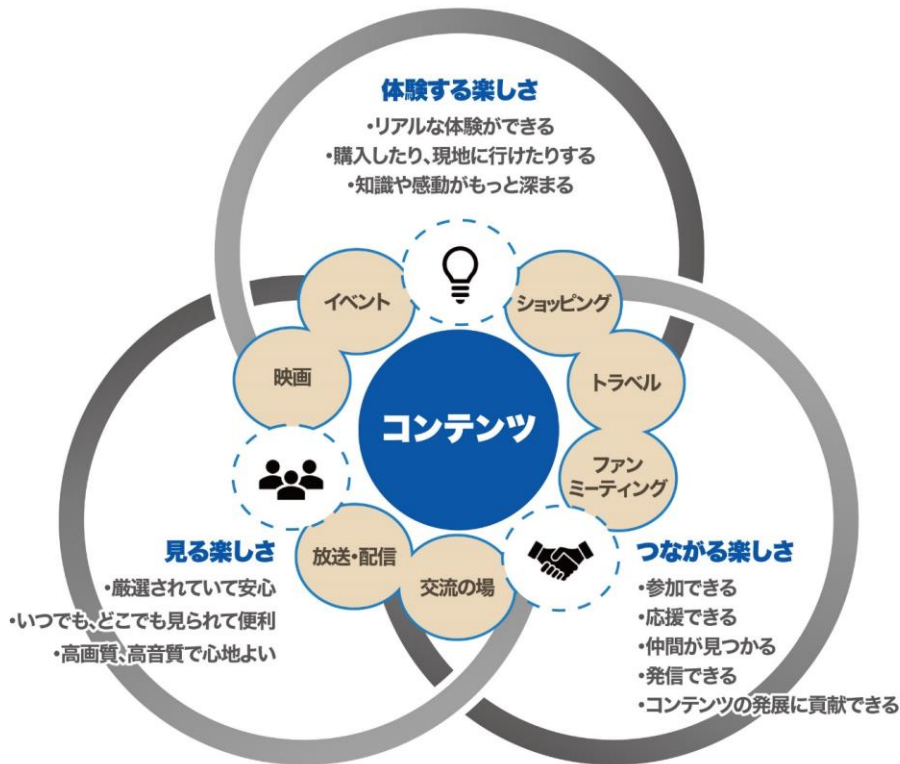
会員事業構造の再設計 「映像メディア業」から「コンテンツ・コミュニティ業」へ



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">■ フラッ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

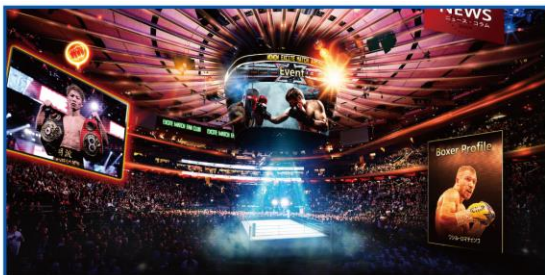
コンテンツのことがもっと好きになる。毎日の生活がもっと楽しくなる。
人生がもっと豊かになる。



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サッカーアリーナ



HI-FIVE MAGAZINE



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