

WOWOW

2024年度

決算説明会資料

2025年5月15日
株式会社WOWOW

東証プライム市場
証券コード：4839



1. 2024年度決算ハイライト
2. 2024年度決算
3. 資本コストや株価を意識した経営の実現に向けた対応（進捗状況）について
4. 中期経営計画（2025-2029年度）について
5. 今後の取り組み
6. 2025年度事業計画の概要

Appendix

収支（連結）

- 売上高は前期と比べ「会員収入」が減少したものの、映画事業などの「その他収入」やグループ会社の売上が増加したことにより増収
- 経常利益は、売上高の増加に加え、広告宣伝費などの費用の減少により増益
- 当期純利益は、減損損失の計上などにより減益

(単位:百万円)

	2023年度	2024年度	前期差	前期比
売上高	74,869	76,757	1,887	102.5%
経常利益	2,057	2,997	939	145.7%
親会社株主に帰属する 当期純利益	1,092	637	△454	58.4%

※それぞれ百万円未満は切り捨てております。

株主還元

- 1株当たり期末配当金は30円※（予定）

加入

- 新サービス「WOWSPO」、「連続ドラマW ゴールデンカムイ ―北海道刺青囚人争奪編―」などが好評を得たことにより新規加入件数は増加。一方、目的番組終了などにより解約件数も増加
- 正味加入件数は純減

(単位:千件)

	2023年度	2024年度	前期差	前期比
新規加入件数	626	705	79	112.6%
解約件数	718	812	94	113.0%
正味加入件数	△92	△107	△15	—
累計正味加入件数	2,467	2,360	△107	95.6%

1. 2024年度決算ハイライト
2. 2024年度決算
3. 資本コストや株価を意識した経営の実現に向けた対応（進捗状況）について
4. 中期経営計画（2025-2029年度）について
5. 今後の取り組み
6. 2025年度事業計画の概要

Appendix

2024年度決算 収支状況（連結）

WOWOW

	2023年度		2024年度		前期比較 (単位:百万円)	
	実績	収入比	実績	収入比	前期差	前期比
売上高	74,869	100.0%	76,757	100.0%	1,887	102.5%
営業利益	1,450	1.9%	2,036	2.7%	585	140.4%
経常利益	2,057	2.7%	2,997	3.9%	939	145.7%
親会社株主に帰属する 当期純利益	1,092	1.5%	637	0.8%	△454	58.4%

※それぞれ百万円未満は切り捨てております。

※当連結会計年度は連結子会社であるフロストインターナショナルコーポレーション株式会社の決算日を12月31日から当社の連結決算日と同じ3月31日に変更いたしました。そのため、当該連結子会社は15カ月（2024年1月1日～2025年3月31日）を連結対象期間とした変則決算となっております。 ©2025 WOWOW INC.

特別利益および特別損失の内訳

WOWOW

(単位:百万円)

	実績	主な要因
特別利益	382	
固定資産売却益	0	
投資有価証券売却益	381	・ 上場有価証券 1 銘柄売却
特別損失	2,560	
固定資産除却損	32	
減損損失	2,355	・ 4Kチャンネルの放送サービス終了 ・ コンテンツ情報管理システムの開発中止 ・ フロストインターナショナルコーポレーション のれんおよび無形固定資産
投資有価証券評価損	172	・ TNLメディアジーンの株式評価損

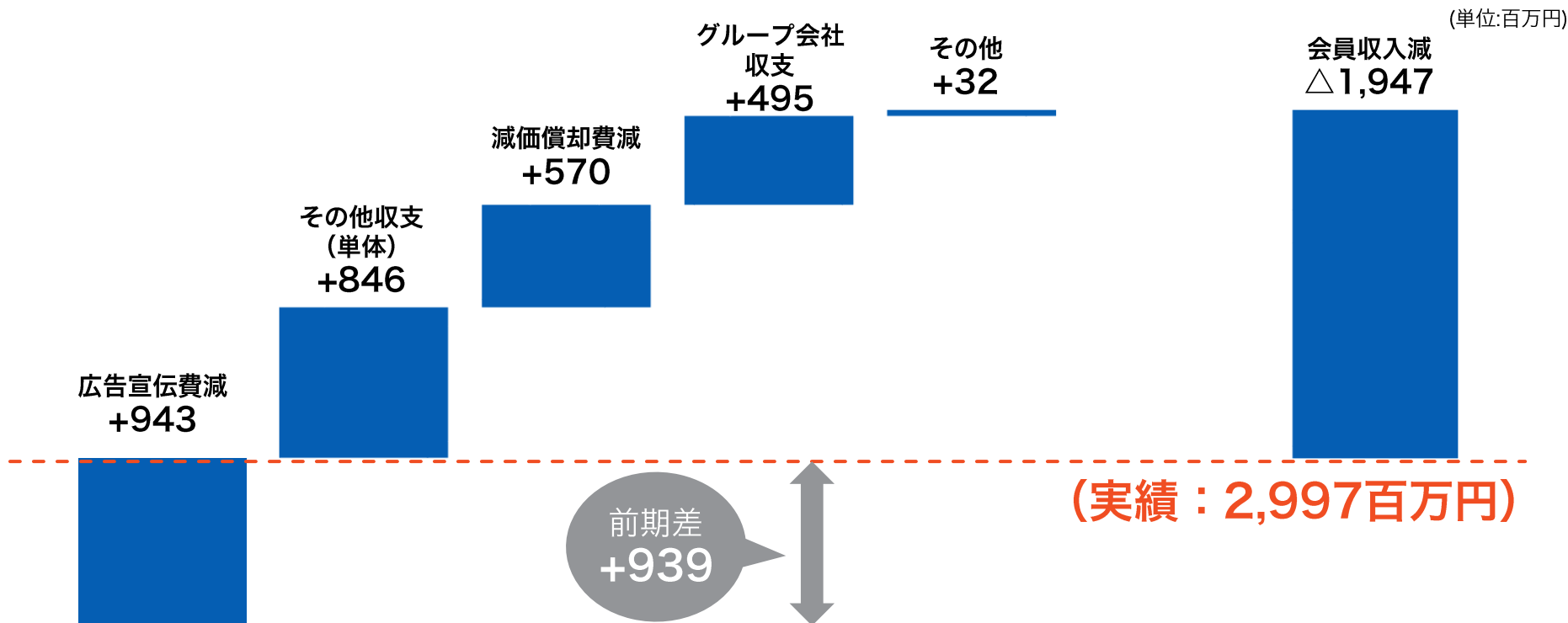
1,061百万円
708百万円
586百万円

連結経常利益 前期との差異要因

WOWOW

増加要因 (+)

減少要因 (△)



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

(前期実績：2,057百万円)

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

前期比 **101.1%**

営業利益

前期比 **140.4%**

69,673 70,472

その他収入
9,184

その他収入
11,931

会員収入
60,489

会員収入
58,541

2023年度

2024年度

1,613

2,265

2023年度

2024年度

テレマーケティング

(単位:百万円)

売上高

前期比 **105.6%**

営業利益

前期比 **—**

9,403

9,925

2023年度

2024年度

2023年度

2024年度

△162

△229

※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。

2024年度決算 加入状況

WOWOW

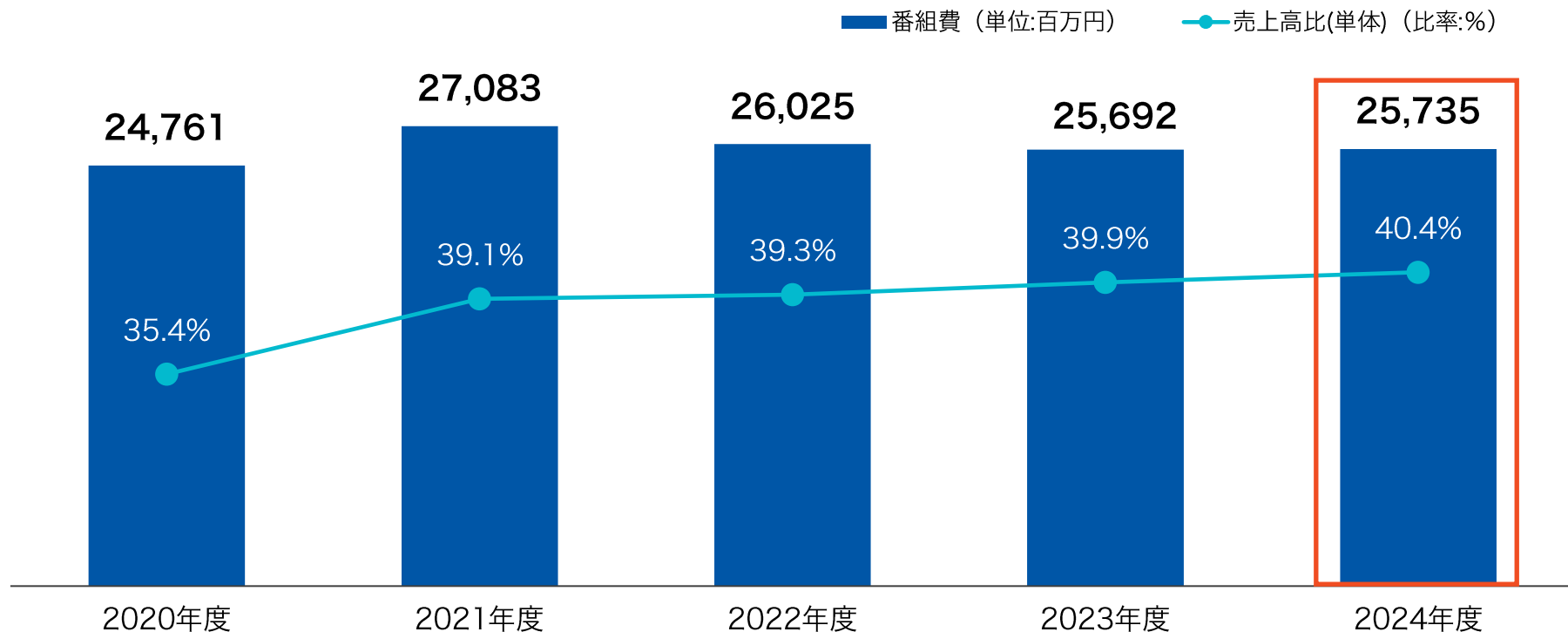
(単位:千件)

	2023年度	2024年度	前期比較	
			前期差	前期比
新規加入件数	626	705	79	112.6%
解約件数	718	812	94	113.0%
正味加入件数	△92	△107	△15	—
累計正味加入件数	2,467	2,360	△107	95.6%
内) 複数契約*1	337	316	△22	93.6%
内) 宿泊施設契約*2	85	89	4	105.3%

※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

(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。

既存事業の強化や新規事業創出等を目的に、国内外の企業やベンチャーファンド等を対象とした投資を2023年3月より開始
2024年度はグループ全体で3件の投資を実施

2024年度の投資実績	概要
TNLメディアジーン	<ul style="list-style-type: none">・ TNLメディアジーンの発行する転換社債を取得し、同社とメディアジーン、インフォバーン3社との協業を開始・ 事業領域：EC、広告、イベント事業などを展開
株式会社cinra	<ul style="list-style-type: none">・ 連結子会社であるWOWOWコミュニケーションズが全株式を取得・ 事業領域：自社メディアの企画運営、Webサイトの広告企画・制作など
Scrum Sports & Entertainment Fund I, LP	<ul style="list-style-type: none">・ ファンド規模：約100億円・ 投資対象：スポーツ・エンターテインメント関連のスタートアップ

1. 2024年度決算ハイライト
2. 2024年度決算
3. 資本コストや株価を意識した経営の実現に向けた対応（進捗状況）について
4. 中期経営計画（2025-2029年度）について
5. 今後の取り組み
6. 2025年度事業計画の概要

Appendix

2024年度に実施した主な取り組み

WOWOW

成長戦略

- メディア・サービス（放送・配信サービス）における構造改革
→外部プラットフォームと連携し新サービス「WOWSPO」を開始
→4K チャンネル「WOWOW 4K」の放送サービス終了による、不採算事業からの撤退
- 新サービスの開発による、新たな収益の創出
→音楽・スポーツコンテンツを中心に、多層サービスを開発・提供
→海外作品の日本国内での制作プロダクション業務への参入
- DXの推進およびコスト構造の見直しによる生産性の向上

財務戦略

- 有利子負債の活用も視野に入れた、投資の推進
→既存事業の強化や新規事業創出等を目的とした投資の実施
- 政策保有株式の縮減
→上場有価証券1銘柄の売却
- 安定的な配当を継続
→減益の状況下でも、1株当たり30円の配当継続を計画※

非財務戦略

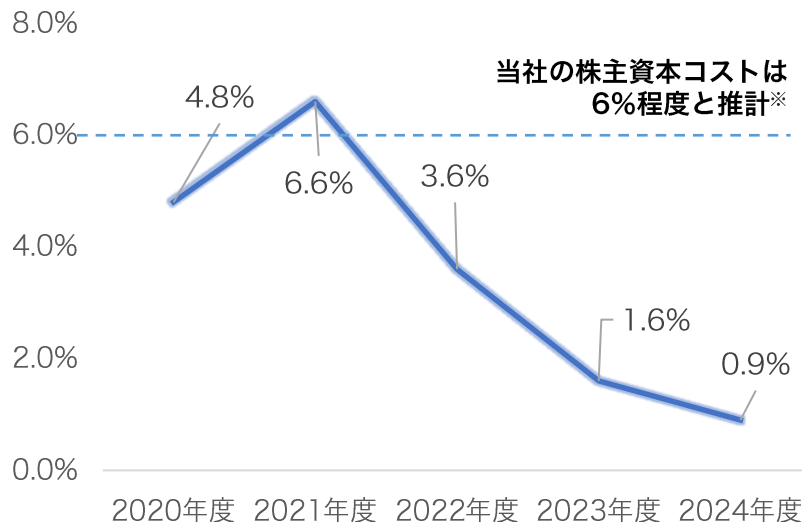
- 持続可能な成長を支えるための人的資本投資の拡充
- SDGsやDEIを意識したサステナビリティ経営を強化
→WOWOWグループにおける「人権およびDEIに関する方針」の策定

IRの強化

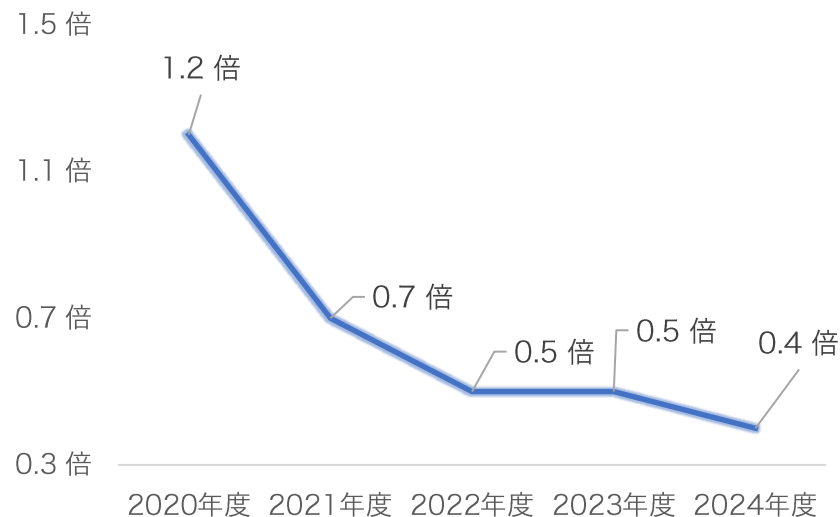
- 決算説明会やIRミーティング等、株主・投資家との対話の機会を拡充
- 英文開示の拡充

2024年度では、成長戦略等の取り組みを実施したものの、競争激化による会員数減少や特別損失計上による利益減少等が要因となり、現在は資本コスト※を上回るROEを達成していない。PBRは、株価の低迷等により、1倍を割り込んでいる。

自己資本利益率（ROE）推移



株価純資産倍率（PBR）推移



1. 2024年度決算ハイライト
2. 2024年度決算
3. 資本コストや株価を意識した経営の実現に向けた対応（進捗状況）について
4. 中期経営計画（2025-2029年度）について
5. 今後の取り組み
6. 2025年度事業計画の概要

Appendix

中期経営計画 (2025-2029年度)

会員の日常に“夢中”
を提供する企業へ

10年戦略および 中期経営計画 (2021-2025年度)



「映像メディア業」から「コンテンツ・コミュニティ業」へ

パーパス

人生をWOWで満たし、夢中で生きる大人を増やす

ビジョン

独自のエンターテインメント発想で、
あなたの日常に心動く瞬間を

目指す
ビジネスモデル

「会員の日常に“夢中”を提供する企業」への進化

新たな
配信
サービス

「夢中で生きる大人」へ

感動や驚きなど心動く瞬間を
日常のあらゆる場面を通じ提供する

プレミアム
な体験

EC
サービス

新規事業

新たなデジタルプラットフォームを構築し
新会員ビジネスを促進

会員領域 (BtoC)



メディア・サービス領域



コマースおよびイベント領域

会員領域以外 (BtoB)



マーケティング支援



コンテンツ制作
プロダクション業務

会員領域 (BtoC)

メディア・サービス領域

- ・放送サービスの効率化推進
- ・WOWSPOに続く新たな配信サービスを開始

コマースおよびイベント領域

- ・ECおよび多層サービス推進による収益拡大
- ・ライフスタイルに即した新規事業開発

会員領域以外 (BtoB)

マーケティング支援、コンテンツ制作、
プロダクション業務など事業拡大

新たな配信サービス

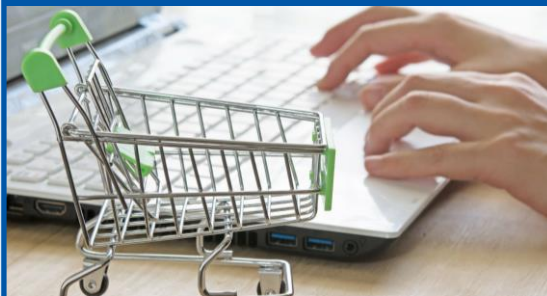
2026年春 開始予定



外部企業との連携や
柔軟なサービス設計により
配信領域での事業成長を目指す

ECサービスの拡大

2025年秋 開始予定



コンテンツと連動した
オリジナルグッズをはじめ
エンタメ全般を扱うECサービス

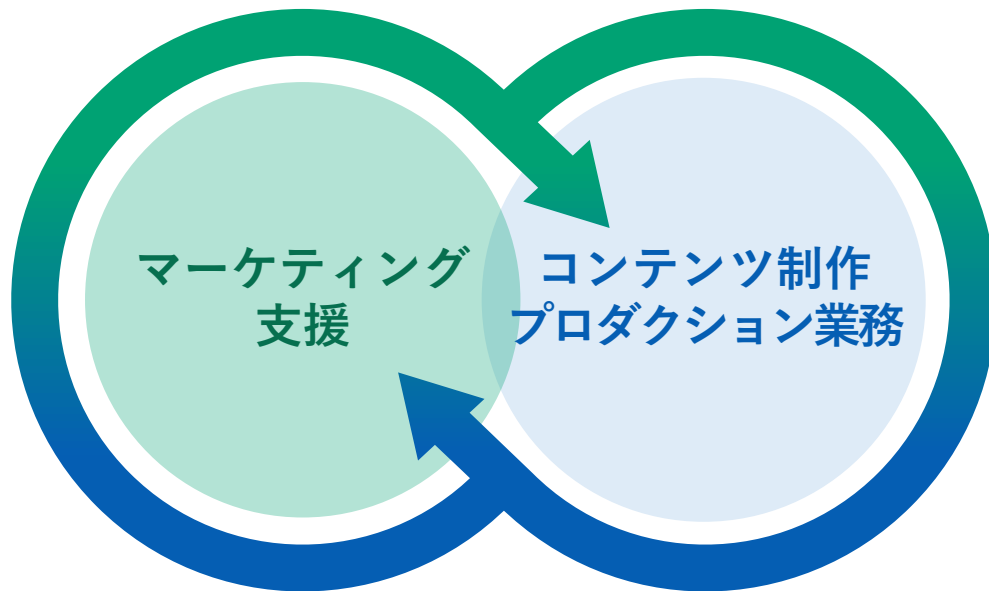
新規事業開発

2026年度以降事業化



夢中で生きる大人の
ライフスタイルに即した
新規事業の開発

WOWOW
COMMUNICATIONS



WOWOW

WOWOW
ENTERTAINMENT, INC.

WOWOW
PLUS INC.



グループ間連携を強化し、シナジー創出による営業の推進

1. 2024年度決算ハイライト
2. 2024年度決算
3. 資本コストや株価を意識した経営の実現に向けた対応（進捗状況）について
4. 中期経営計画（2025-2029年度）について
5. 今後の取り組み
6. 2025年度事業計画の概要

Appendix

パーパス実現に向け、広く生活者を理解することを目指す

夢中のトビラボ



【ご参考】「WOWOW 夢中のトビラボ」特設サイト
(5月15日 17:00開設予定)

<https://corporate.wowow.co.jp/company/muchulabo/>

コンテンツ連動型の商材や、「夢中で生きる大人」をターゲットに ライフスタイルを提案する商材を展開

コンテンツ連動型の商材

中島健人 映画の旅人



全仏オープンテニス



LPGA女子ゴルフツアー



UEFAチャンピオンズリーグ



ライフスタイル商材

暮らしをたのしむ、料理道具



GIFT FOR YOU



2025年秋に新ECサイトをグランドオープン予定
新商品の開発や利用者の拡大を進める

WOWOWとWEST.の新たなコラボ“WESSION”が始動！
音楽番組、さらに野外フェスの開催も決定



WOWOW×WEST. "WESSION"

6月29日(日)スタート(全5回)

WESSION FESTIVAL 2025

開催日:10月12日(日)、13日(月・祝)

会場:大阪・万博記念公園 東の広場



ドラマW 三谷幸喜「おい、太宰」

6月29日(日)放送・配信



連続ドラマW I, KILL

5月18日(日)スタート(全6話)



LPGA女子ゴルフツアー メジャー KPMG全米女子プロゴルフ選手権

6月20日(金)～23日(月)放送・配信



欧州サッカー UEFAチャンピオンズリーグ

決勝 6月1日(日)放送・配信

Getty Images

Getty Images

●海外からの受注

「Neuromancer」や「FBI: インターナショナル4<最終章>」における日本国内での撮影を
WOWOW BRIDGEで受注



Neuromancer

2026年よりApple TV+ で配信予定

FBI: インターナショナル4<最終章>

WOWOWにて放送・配信中

●国内からの受注

NHK総合にて8月放送予定「八月の声を運ぶ男」の企画と制作プロダクション業務をWOWOWで受注

1. 2024年度決算ハイライト
2. 2024年度決算
3. 資本コストや株価を意識した経営の実現に向けた対応（進捗状況）について
4. 中期経営計画（2025-2029年度）について
5. 今後の取り組み
6. 2025年度事業計画の概要

Appendix

2025年度 収支計画(連結)

WOWOW

(単位:百万円)

	2024年度実績		2025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	76,757	100.0%	76,600	100.0%	△157	99.8%
営業利益	2,036	2.7%	700	0.9%	△1,336	34.4%
経常利益	2,997	3.9%	1,500	2.0%	△1,497	50.0%
親会社株主に帰属する 当期純利益	637	0.8%	800	1.0%	162	125.4%

※番組費：単体の売上高比として約42.0%を見込む（2025年度 単体売上高予想：62,300百万円）

※想定為替レート：1ドル150円 ※それぞれ百万円未満は切り捨てております。

(単位:千件)

	2024年度 実績	2025年度 計画	前期比較	
			前期差	前期比
正味加入件数	△107	△100	7	—
累計正味加入件数	2,360	2,260	△100	95.8%

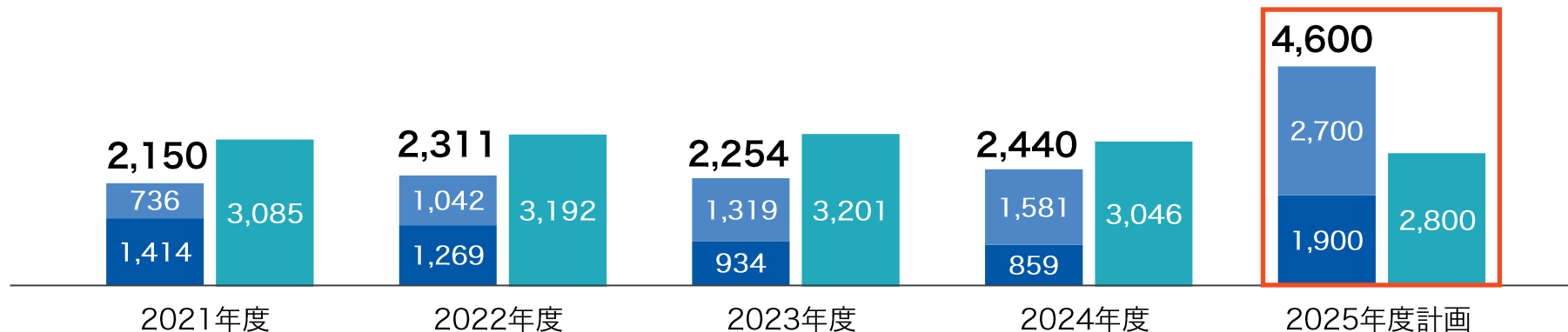
2025年度 投資計画（単体）

WOWOW

2024年度は主に放送・配信設備、顧客管理システムへの投資を実施。2025年度は主に放送・配信設備や、顧客管理システムへの設備投資を行なう予定

■ 設備関連 ■ ソフトウェア開発 ■ 減価償却費

(単位:百万円)

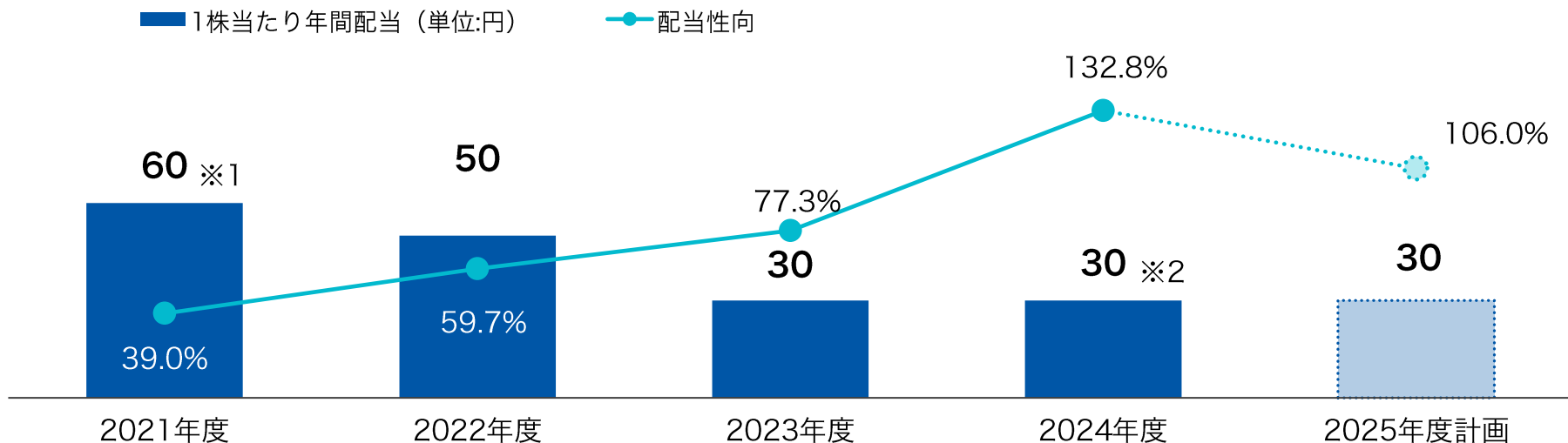


※それぞれ百万円未満は切り捨てております。

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す

5カ年配当推移/配当性向



※1 普通配当50円+開局30周年記念配当10円

※2 2024年度期末配当は、2025年5月16日に開催の当社取締役会に付議予定

1. 2024年度決算ハイライト
2. 2024年度決算
3. 資本コストや株価を意識した経営の実現に向けた対応（進捗状況）について
4. 中期経営計画（2025-2029年度）について
5. 今後の取り組み
6. 2025年度事業計画の概要

Appendix



数値データ詳細は、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/>

株式会社WOWOW 広報・IR公式アカウント
X (https://x.com/WOWOW_Inc)



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、さまざまな要素によりこれら業績見通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