

WOWOW

2022年度

決算概要

2023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. 2022年度決算ハイライト
2. 2022年度決算
3. 2023年度事業計画の概要

Appendix

コロナ禍を契機に市場や顧客などの外部環境が大きく変化するなか、
当社は苦戦が続く

市場や顧客などの外部環境

- 動画配信サービスの台頭によるコンテンツおよび会員獲得競争の激化
- 動画配信業界で合従連衡の動きが活発に
- コンテンツやサービスに対するユーザーのニーズ変化の加速

加入

- 「UEFAチャンピオンズリーグ」やNCT 127、東方神起などの音楽ライブ、初のハリウッドとの日米共同制作ドラマ「TOKYO VICE」等のコンテンツが新規加入を獲得
- WOWOWオンデマンドの大幅な刷新やTV対応デバイス拡張等を実施
- しかしながら、配信サービスとの競争激化等により、結果として、正味加入件数は4期連続の純減に

(単位:千件)

	2021年度	2022年度	前期差	前期比
新規加入件数	612	551	△60	90.1%
解約件数	723	672	△51	93.0%
正味加入件数	△111	△121	△10	—
累計正味加入件数	2,680	2,560	△121	95.5%

収支（連結）

- 売上高は前期と比べ会員収入が減少したこと等により減収
- 経常利益は、番組費が減少したものの、売上高の減少による利益減等の影響により、減益に

(単位:百万円)

	2021年度	2022年度	前期差	前期比
売上高	79,657	77,101	△2,556	96.8%
経常利益	5,349	3,547	△1,801	66.3%

※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50円※（予定）
- 自己株式の取得を実施（当社普通株式600,000株。発行済株式総数（自己株式を除く）に対する割合2.09%）

※ 2022年度の期末配当は、2023年5月19日に開催の当社取締役会に付議予定

1. 2022年度決算ハイライト
2. 2022年度決算
3. 2023年度事業計画の概要

Appendix

2022年度決算 加入状況

WOWOW

(単位:千件)

	2021年度	2022年度	前期比較	
			前期差	前期比
新規加入件数	612	551	△60	90.1%
解約件数	723	672	△51	93.0%
正味加入件数	△111	△121	△10	—
累計正味加入件数	2,680	2,560	△121	95.5%
内) 複数契約*1	379	357	△22	94.1%
内) 宿泊施設契約*2	77	81	4	105.0%

※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年度決算 収支状況（連結）

WOWOW

(単位:百万円)

	2021年度		2022年度		前期比較	
	実績	収入比	実績	収入比	前期差	前期比
売上高	79,657	100.0%	77,101	100.0%	△2,556	96.8%
営業利益	5,268	6.6%	3,225	4.2%	△2,043	61.2%
経常利益	5,349	6.7%	3,547	4.6%	△1,801	66.3%
親会社株主に帰属する 当期純利益	4,239	5.3%	2,398	3.1%	△1,841	56.6%

※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

営業利益

前期比 **96.5%**

前期比 **60.3%**

73,968

その他収入
7,690

会員収入
66,277

2021年度

71,351

その他収入
8,364

会員収入
62,987

2022年度

4,674

2021年度

2,820

2022年度

テレマーケティング

(単位:百万円)

売上高

営業利益

前期比 **101.3%**

前期比 **68.1%**

10,000

2021年度

10,131

2022年度

594

2021年度

404

2022年度

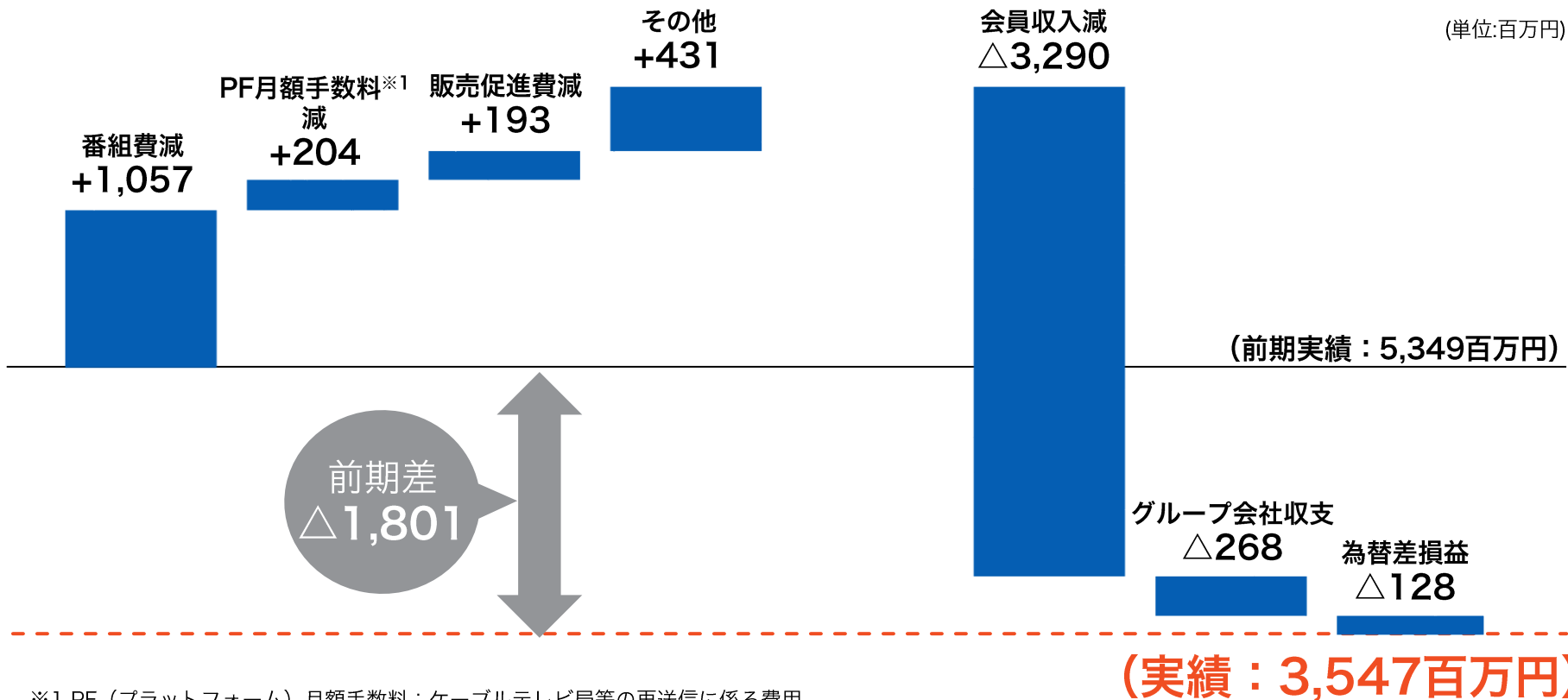
※それぞれ百万円未満は切り捨てております。
※各セグメントの金額は、セグメント間取引を含んでおります。

連結経常利益 前期との差異要因

WOWOW

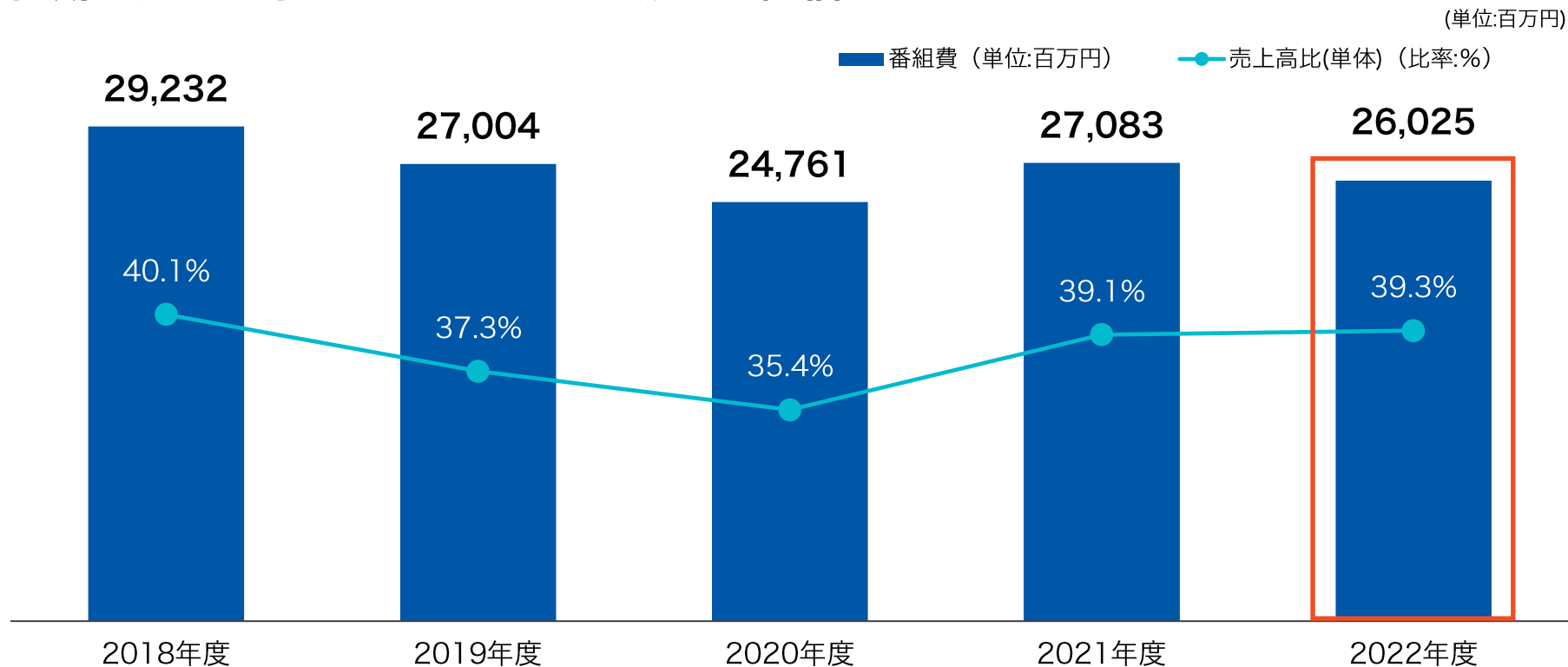
増加要因 (+)

減少要因 (△)



※1 PF (プラットフォーム) 月額手数料: ケーブルテレビ局等の再送信に係る費用
※2 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。

前期は大型スポーツコンテンツを放送・配信



※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。

1. 2022年度決算ハイライト
2. 2022年度決算
3. 2023年度事業計画の概要

Appendix

2023年度 加入計画

WOWOW

(単位:千件)

	2022年度 実績	2023年度 計画	前期比較	
			前期差	前期比
新規加入件数	551	650	99	117.9%
解約件数	672	650	△22	96.7%
正味加入件数	△121	—	121	—
累計正味加入件数	2,560	2,560	—	100.0%

2023年度 収支計画(連結)

WOWOW

(単位:百万円)

	2022年度実績		2023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	77,101	100.0%	75,400	100.0%	△1,701	97.8%
営業利益	3,225	4.2%	1,800	2.4%	△1,425	55.8%
経常利益	3,547	4.6%	2,500	3.3%	△1,047	70.5%
親会社株主に帰属する 当期純利益	2,398	3.1%	1,600	2.1%	△798	66.7%

※番組費：単体の売上高比として約39.0%を見込む（2023年度 単体売上高予想：65,200百万円）

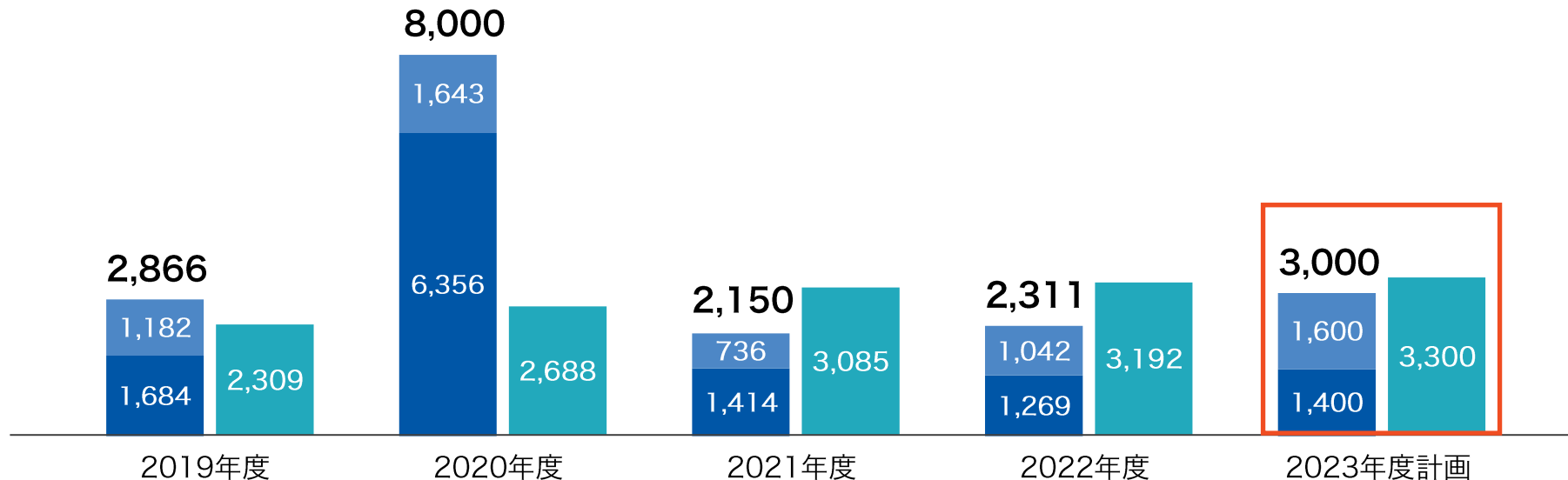
※想定為替レート：1ドル135円 ※それぞれ百万円未満は切り捨てております。

2023年度 投資計画（単体）

2022年度は主に放送・配信設備、顧客管理システムの改修等に投資を実施。2023年度は主に放送・配信設備やコンテンツ管理システム等に投資を行なう予定

■ 設備関連 ■ ソフトウェア開発 ■ 減価償却費

(単位:百万円)

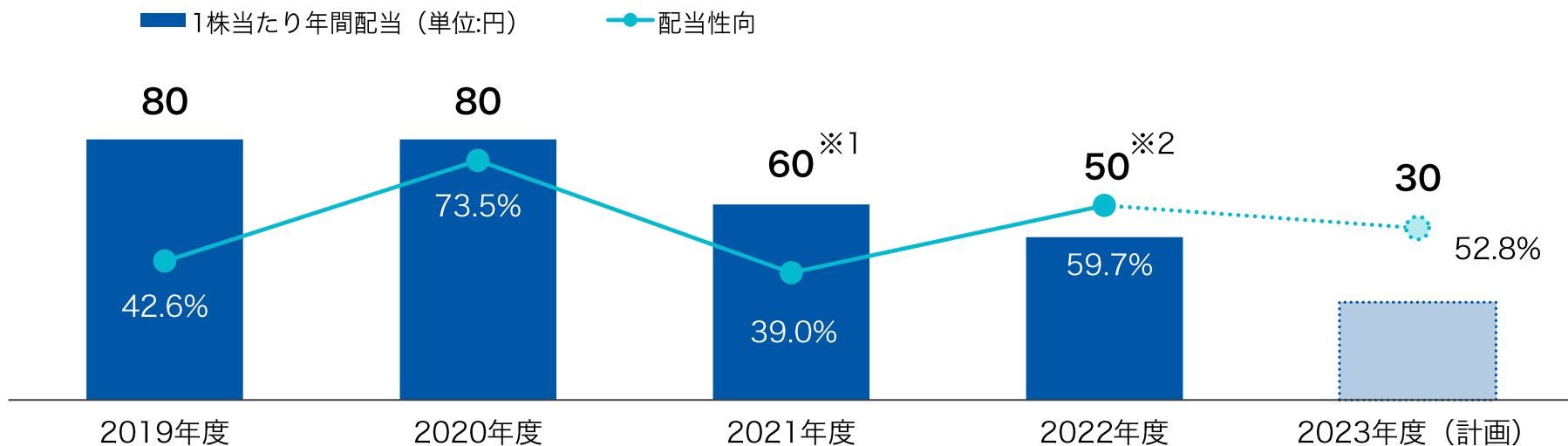


※それぞれ百万円未満は切り捨てております。

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しております。

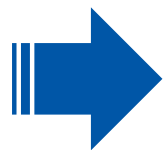
5カ年配当推移 / 配当性向



※1 普通配当50円+開局30周年記念配当10円

※2 2022年度期末配当は、2023年5月19日に開催の当社取締役会に付議予定

外部環境の変化

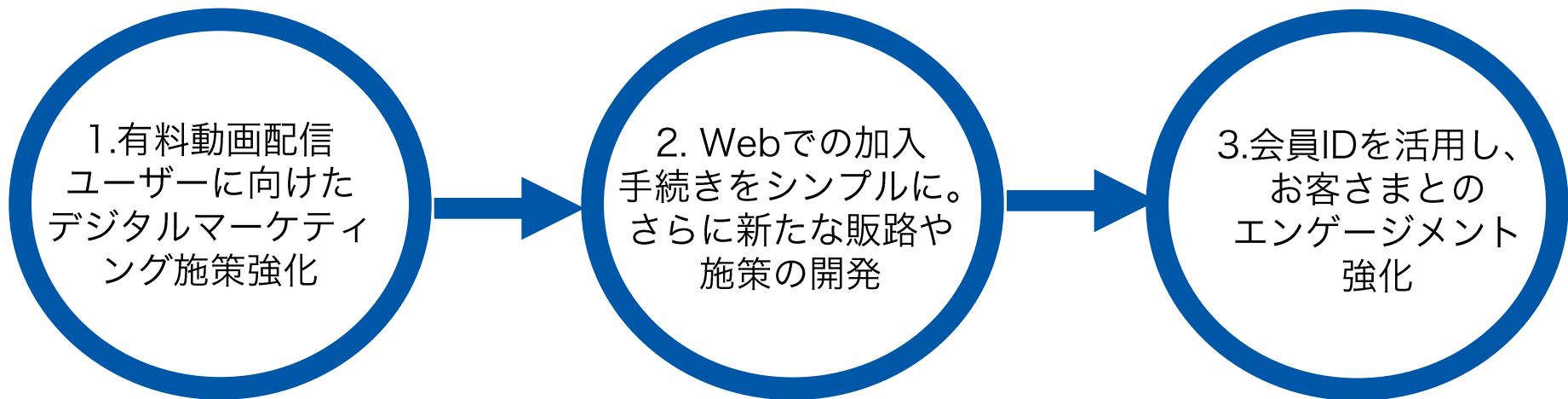


2023年度 事業計画の方針

1. 「会員ファースト」

2. 「独自性の追求」

Webでの加入手続きをシンプルにすることや、会員IDを活用してお客さまとのコミュニケーションを強化



1 WOWOWオンデマンドのコンテンツを充実

- 映画・アニメなど新旧問わずお客さまの日常利用されるコンテンツ、スポーツ、音楽コンテンツの充実。特にアニメは選び抜かれた新作・旧作を常時50タイトル強を配信
- 他社配信サービスと比べて差別化を図れるスポーツ、音楽、オリジナルドラマを強化
(例：LPGA女子ゴルフツアーにおいて、「日本人選手専用カメラ」映像を配信)

2 注目を集める「独自コンテンツ」を四半期ごとにラインナップ

- 「連続ドラマW フィクサー」は2023年度内に3シーズン展開する大型シリーズ
- アーティストと長期間で取り組む音楽企画
- 複数年にわたり、映画とドラマが連動した大型企画

テレビアニメ「鬼滅の刃」刀鍛冶の里編



配信中

選び抜かれた新作アニメ等を常時50タイトル強を配信予定

©百神野世晴/集英社・アニプレックス・ufotable

欧州サッカー UEFAチャンピオンズリーグ



準決勝 1st leg 5月10日(水)、11日(木)
2nd leg 5月17日(水)、18日(木)
決勝 6月11日(日)

Getty Images

第1四半期

第2四半期

第3四半期

第4四半期



連続ドラマW **フィクサー Season1**

4月23日(日)スタート(全5話)[第1話無料放送]



Stray Kids 2カ月連続WOWOWスペシャル

5月27日(土)、6月18日(日)

2.収益拡大：新たな収益機会の創出

会員を中心としたビジネス展開に加え、新たな収益機会を創出

当社グループ

会員を中心としたビジネス展開



新たな収益機会の創出

- TVOD※（2023年度予定）をスタート
- 既存事業の強化や新規事業の創出を目的とした「投資」を開始
- グループ会社における新規外販先の開拓

※ Transactional Video On Demand（視聴レンタル制の都度課金型動画配信）

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

1.投資対象

- ・ 動画配信関連ビジネスを手掛ける企業
- ・ ファンコミュニティ事業を手掛ける企業
- ・ 映像にとどまらない次世代のデジタルエンターテインメント企業
- ・ シニア層の健康や生活をサポートする製品やサービスを手掛ける企業

2.投資形態

- ・ 当社からの直接投資
- ・ ベンチャー企業を対象としたファンドへの出資

2.収益拡大：投資実績

投資実績	投資形態	概要
1.株式会社PLAY	資本業務提携	<ul style="list-style-type: none">・事業概要：動画ソリューション事業 (2022年7月に実施したWOWOWオンデマンドのリニューアルをはじめ、国内大手の動画配信サービスを多く支援)
2.ファンド 「DIMENSION2号投資 事業有限責任組合」	LP出資※	<ul style="list-style-type: none">・ファンド規模：10,150百万円・投資対象領域：デジタル、DX、ヘルスケア（バイオを除く）、Deep Tech

※有限責任組合員の立場で投資事業有限責任組合へ出資すること

1. 2022年度決算ハイライト
2. 2022年度決算
3. 2023年度事業計画

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/>



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