

経営方針と対処すべき課題（有価証券報告書より）

1 目指す姿と数値目標

企業理念

エンタテインメントの可能性に挑み続ける。人が持つ無限のクリエイティビティを信じ、多様な才能とともに世界に感動を届ける。

営業利益
90億円

ROE
10%

営業利益
150億円

ROE
15%

2 中長期の経営戦略

1. IP発掘・育成

多様な地域・分野で愛されるIP（知的財産権）の発掘・育成を重点戦略として推進。音楽・アニメ・映像での事業強化

3. グローバル販路構築

当社独自の強みを持つ形でグローバル販路を構築。既存IPの収益基盤拡大も図る

2. 事業間シナジー促進

全社最適を徹底し、事業領域間での協働を強化。IPのマネタイズに積極的に取り組む

4. 権利拡充戦略

新作創出やグローバルヒットメーカーとの契約を通じて権利積み上げ。M&A活用も視野に入れる

3 対処すべき課題

① ヒットコンテンツ創出

- ・アーティスト・クリエイター発掘育成の一貫体制構築
- ・時代・技術トレンドを捉えた新IP創出への成長投資継続
- ・連続性あるヒットコンテンツ実現

② マネタイズ機能強化

- ・IP創出と並ぶ価値創造の柱として機能強化
- ・パートナーネットワーク活用で主力事業に集中
- ・新旧IPの収益基盤を拡大し全社収益最大化

③ ガバナンス強化

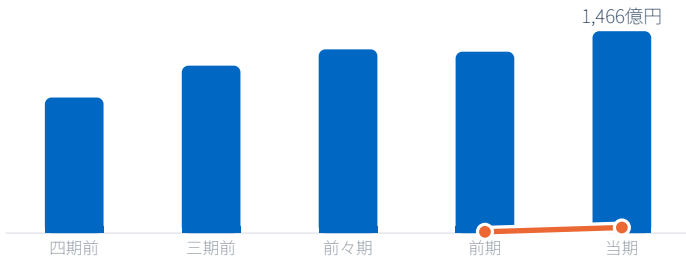
- ・社内規程運用を徹底し法規遵守
- ・リスク管理・コンプライアンス強化
- ・ステークホルダー人権尊重とサステナビリティ推進

面接で使えるポイント

- ・avex vision 2027で2027年度営業利益90億円・ROE10%達成を目指し…
- ・音楽・アニメ・映像領域でのコンテンツ制作とグローバルなマネタイズを両輪とした事業展開に注力
- ・ジョブ型人事制度導入で社員キャリア自律を促進し、多様な人材を登用するエンタテインメント企業

証券コード 7860

業績の推移（売上＝棒／営業利益＝線）



※営業利益は直近2期のみ開示（有報の様式変更による）

暗記する数字3つ

連結売上高
1,466億円

営業利益率
2.8%

財務健康度
24点 / 100点

将来性 曇り時々雨 / 就活偏差値 56.0（当サイト算出の参考指標）

平均年収
710万円

情報・通信業内 193位/592社

平均年齢
42.5歳

情報・通信業内 96位/593社

平均勤続
12.8年

情報・通信業内 72位/593社

女性管理職
15.0%

情報・通信業内 171位/373社

男性育休
100.0%

情報・通信業内 101位/297社

※平均年収は提出会社単体・有価証券報告書ベース。順位は同33業種内の掲載企業での比較。

要するに
音楽事業、アニメ・映像事業及び海外事業を主軸とする総合エンタテインメント企業

主力事業・セグメント

- ・音楽 82.9%
- ・AnimeandVisualコン 14.4%
- ・海外 2.7%

強み・特徴（公開データから）

- ・連結売上高1,466億円の事業規模
- ・東証プライム市場上場

※要約はAI生成のため誤りを含む可能性があります

ここから下は自分で書く（面接で話すこと）

志望動機の核

上の数字・事業と接続して書く

自分の経験との接点

逆質問メモ

※1つはデータ起点で（例：勤続年数が長い要因は…）

直近ニュース十一言

参考: 日本レコード協会新会長にエイベックス林真司氏

