

## 事業展望

### 1. 電子出版事業

#### 1) 価値あるコンテンツの開発・発掘、そして発信・販売

情報化時代は膨大な情報を手軽に獲得できる便利な時代をもたらした反面、情報の氾濫による混乱を招いたとも言えましょう。

その一方、価値あるコンテンツ（情報）が埋もれ、未発表になっていることも偽らざる現実です。価値ある優良なコンテンツが発掘され正当に評価され、代価が支払われ販売されることは重要です。なぜなら、無料は無責任になりかねないからです。

コンテンツの内容に価格が表示されることによってコンテンツを提供する側も、購入する側も一定の責任を認めることに合意する、ということが大切であると考えています。

#### 2) デジタル雑誌、電子書籍の出版と販売

### 2. ネット販売事業

私たちの生活・活動が円滑になされている状態のとき私たちは自分の健康について心配することはありません。ヘルス（健康）は無病で安心な状態を指し、病気は不安な状態を指すと言えましょう。

健康に寄与する商品は未病対策のためその重要度を増してきています。また健全な娯楽環境の提供は人々の健康に寄与するだけでなく、成長期にある青少年の教育にも良き影響を与えます。家庭内で家族が互いの健康と娯楽を共有できる商品が求められます。優良な商品に含まれる多くのアイデアや工夫や技術の背後には家族の幸福へ寄与したいという気持があるものです。このような観点から良き商品を紹介し販売して参ります。

#### 1) トータルヘルス

トータルヘルスとは、二つの観点のバランスからヘルスを捉えることが大切であると考えています。

第一番目は「入れること」と「出すこと」です。

鼻から息を吸い、口から吐く。水分を摂取し、汗や尿を排出する。食物を摂取し、便を排泄する。

第二番目は「運動（活動）」と「休養」です。

動と静。緊張と弛緩（リラックス）。能動と受動。話すと聞く。

室外（自然）と室内。活動と睡眠。

以上すべての対がバランスよく為され、順調に循環されている状態がトータルヘルスの状態です。きれいな血液、正常な神経、健全な臓器、歪みの無い背骨の4点は重要な要素です。

ここで現代人に特に重要な項目は 排泄(出すこと)です。

## 2) 健康な娯楽商品の発掘と輸出

商品のあふれる日本市場において適者生存の原則が良い意味で推進されてほしいものです。日本の市場で評価される商品がアジアと世界に評価されるような時代になりつつあります。日本は海外の文化を熱心に受け入れて来ましたが、しかし自身の日本文化の発信には遅れを取ってきたと思います。アニメや漫画について文化庁はサブカルチャーとみなし文化とは認めていません。しかし海外諸国では日本文化とみなしています。ゲーム、アニメ、漫画等を日本文化として海外に発信することにもっと積極的になってよいのではないかと感じます。

ゲームソフト、漫画、アニメ等の商品は日本の誇る優良商品とはみなされてきませんでした。しかし娯楽商品に対する評価は徐々に変わりつつあると思われまます。

積極的に優良な娯楽商品を発掘し紹介することは意義あることと考えます。日本で評価の高い娯楽商品はそのまま日本文化を代表しているということができます。

海外市場が東アジアからインド、中東へと拡大し、シフトしていくトレンドにあるこの時代、輸出相手国の文化を理解するという事を怠らず販売に努力するならば、市場拡大のチャンスとなるでしょう。