

ASCII

ASCII CORPORATION

ASCII NETWORKER UNIX 日本語 LOGIN MSX 日本語 I/F 日本語 HyperLib CAR
EPNEWS Handson DISKALBUM INSIDERS BALANCE OF POWER (Hasegawa) 1
同業 I ベストプレー フロ野球 麻雀悟空 100 ファイティングフルコン2 V-STOL FIGHTER
Technote 日本語 MSX-Write II 親指君 II 日本語 MicroTeX I DOQ2 MSX-PLAN
Recalc WINCZ The GRAPH CANDY 3 100 The CARD 3 informix
MSX-C (VMS) MSX 2+ 100 MSX-DOS2 ASCII UX/4.3bsd X-server DOS
PC-NFS ANASIS Network Manager ES term 2 CTERM 2 ASCII NET
ASkeyboard ASCII CARD Cardware CHIPS 100 100 100 100 100

ごあいさつ

アスキーは創業以来一貫して、「パーソナルコンピュータがこれからの時代を創る」ということを信じて、技術の進歩の流れをいちはやくとらえ、ひたむきに前進してまいりました。たくさんの運命的な出会いとともに、事業は編集出版にはじまり、ソフトウェア開発、LSI設計、コミュニケーションネットワーク構築と、つぎつぎと発展させていくことができました。13年目の今年も、アスキーのエッセンスである「心の若さ」を大切にしながら、お客さまによりよいパソコンと雑誌、書籍、ソフトウェア、そしてLSI、ネットワークサービスをお届けし、そうしたパソコンのありようが、新しい社会現象、文化を生みだして、役に立つ楽しいものとなるよう社員一丸となって力を尽くしていきたいと決意しております。

手軽に、簡単に使えるメディアパソコン。
それがアスキーの願いです。



左より 代表取締役会長 郡司 明郎
代表取締役社長 西 和彦
代表取締役副社長 塚本慶一郎



NEW INK & NETWORKING

ニューインクとネットワーク—夢がひろがる「出版」、発想豊かな「ソフトウェア」、ニーズから生まれる「LSI」。そして、ヒト、流通、情報を有機的に結ぶネットワーク。ヒトとコンピュータの間に、アスキーはひろがっていきたいと願っています。

〈NEW INK=新しいインク〉。それは、出版・ソフトウェア・LSI・パソコン通信などを通して、アスキーがお届けするさまざまな情報や情報を生み出す環境のことです。たとえば、フロッピーディスクにこめられたソフトウェアは磁気の上のインクと言えます。同様に、豊富なメニューをそろえたパソコン通信やコンピュータの価値をさらにひろげる各種LSIも電子のインクやシリコンのインクを使ってできていると言えるでしょう。もちろん、出版でも斬新な企画や最新情報の提供で、新しい編集方法、すなわち新しいインクを追求しています。このような、それぞれのメディアを活かした、アスキーならではの情報の提供。これが、アスキーが推進する〈NEW INK〉ビジネスです。より価値のある〈NEW INK〉を開発すると同時に、ヒト・モノ・技術を有機的に結ぶ情報ネットワークをひろげていきたい。そして、ヒトとコンピュータが創るこれからの豊かな社会を、〈NEW INK & NETWORKING〉でサポートしていきたい。これがアスキーの願いです。



NEW INK is an all kind of information and environment
which ASCII presents you.



出版

PUBLISHING

最新の情報をより速く、新しい“出版”のカタチを求めて。
21世紀へ向けてひろがる、
コンピュータの夢、出版メディアの夢を本・雑誌で実現していきます。


月刊アスキーの創刊以来、アスキーは、パーソナルコンピュータの最前線に立って、
出版活動をつづけてまいりました。ログイン、MSXマガジン、UNIXマガジンをはじめとする雑誌、

そして年間数十点のペースで刊行される書籍は、時代のニーズから生まれ、斬新な企画で最新のパソコン情報を提供しつづけています。

一方、1985年には、アスキーによる日本最初のパソコン通信ネットワーク「アスキーネット」のサービスを開始し、

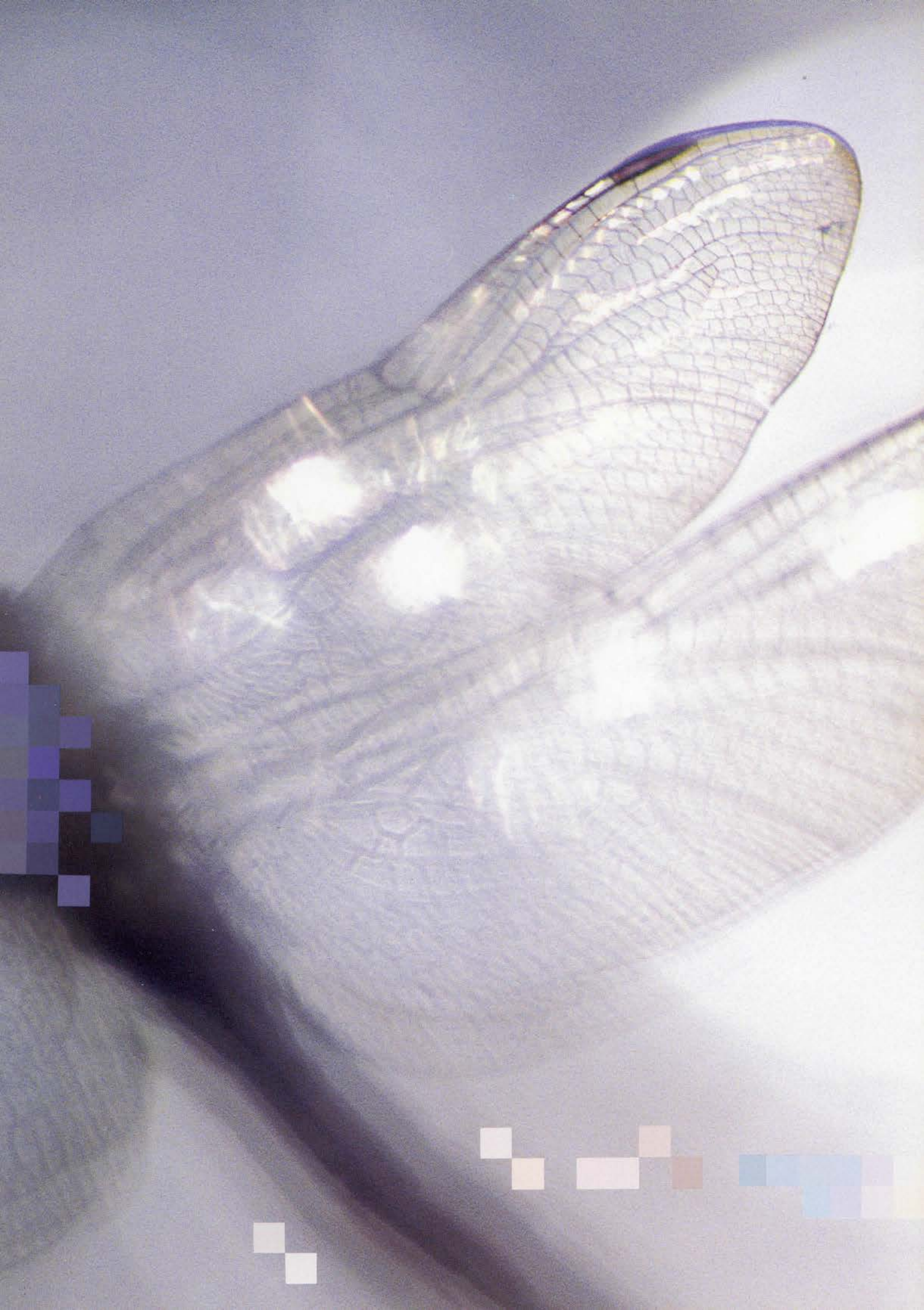
以来電子メディアのネットワークで簡単にさまざまな情報をキャッチできる新しい「出版」のカタチを追求してまいりました。

自由な発想と最先端への探求心をもとに、アスキーはこれからも「出版」の可能性をひろげてまいります。



NEW
INK





NEW
INK

発想がひろがるホビーソフト、即戦力のビジネスソフト、
理想的オペレーティング環境を実現するシステムソフト。
お客さまを原点に、アスキーのソフトウェアはひろがっています。

ソフトウェア
SOFTWARE

パソコンがひろく普及した今日、人間の発想や感性を高め、手助けしてくれるソフトウェアは、
ハードウェア以上に注目される存在となりました。今、仕事や趣味で使われるソフトウェアでは、

誰でも使いこなせる使いやすさはもちろんのこと、個性的で柔軟な機能が要求されるのです。アスキーは、多様なユーザーニーズは
もちろん、時代の最先端の動きに即した優れたスペックを持つビジネスソフトやグラフィック、ゲーム、MSX用ソフトウェア製品、

およびUNIXを中心としたシステムソフトウェア製品を提供しています。さらに21世紀へ向けて、アスキーではソフトウェアの
国際標準化活動や日本語環境開発に積極的に参画し、よりヒューマンなオープンシステムのソフトウェア開発に取り組んでいます。

シリコン ソフトウェアと システム

SILICON SOFTWARE & SYSTEM

新しい開発のためにこんな機能が欲しい、だから、こういうLSIやシステムを創る。
基礎研究から応用まで、アスキーの技術開発は、
いつもお客さまのニーズに一番近いところにいます。

ソフトウェアとともに、コンピュータと通信のコアを担うのがLSIです。アスキーのLSIは、
ソフトウェア側からの視点で開発され、ソフトウェアのノウハウが凝縮されたシリコン、
すなわちシリコンソフトウェアといえます。MSXパソコン、AXパソコン用LSI、事実上の世界標準機PC/AT互換用LSIなどを開発。

また、世界的規模で技術提携を図り、豊富な用途別標準半導体(ASSP)を提供しております。

さらに、これらのLSI技術とソフトウェア技術を組み合わせ、絶え間なく変化する先端技術に応じたパソコンや専用ターミナル、
各種OAボード、システムなどの画期的製品づくりを目指しております。

NEW
INK





ネットワーク

NETWORKING

より価値ある「NEW INK」をお客さまにお届けするために、時代のニーズへ、最先端デジタルシステムテクノロジーへ、感性のアンテナをひろげて。ヒト、流通、技術を結ぶ情報ネットワークをアスキーは目指しています。

より新しい、そしてニーズにフィットした商品をお届けするために、アスキーはさまざまな場面で情報ネットワークの輪をひろげています。たとえば、全国10,000軒の書店、2,000軒余のパソコンショップは、

流通ネット以上に有機的に結びつき、ユーザーの皆さまの声をキャッチするアンテナとなっています。

また、これまで各雑誌に執筆いただいた皆さまとのつながりは、アスキーにとってかけがいのない財産となっています。

さらに、社内外とのさまざまな技術交流により、先端技術の動向をいちはやくとらえることもできます。

こうしたネットワークを通して、アスキーは本当に売れる商品、本当に喜んでいただける商品づくりを進めています。



NETWORK





出版局

パーソナルコンピュータの雑誌、書籍、マニュアルを電子編集ですばやくお届けします。

アスキーの出版活動では、パーソナルコンピュータに関わる様々な情報をたくわえた「紙の上のソフトウェア」を次々に創り出しています。

これまで、高度情報化の時流をいち早く捉え、出版活動を通じて人とコンピュータの付き合い方を多角的に提案してきました。

情報化社会のオピニオンリーダーとして、創業以来

月刊アスキーやログインなどの雑誌をはじめ、コンピュータ関連書籍、ビジネス書、テクニカルマニュアルにいたるまで、

幅広くお届けし、高い評価を得ています。

これからもますます“紙”というメディアを通じて、高度な感受性と行動力と知識力により、

パーソナルコンピューティングの可能性にチャレンジしていきます。



■コンピュータ専門出版物 月刊誌ASCIIをはじめ、季刊NETWORKERマガジン、ディスクアスキー、月刊UNIXマガジン、多くのベストセラー、ロングセラーを含む単行本やムックなど、テクノロジー関連の色彩が強い雑誌や書籍の編集・制作を行っています。また、学校教育に役立つコンピュータ関連書も制作しています。

■アミューズメント関連 ログインやファミコン通信、月刊MSXマガジン、関連の単行本やムックなど、パソコン

のエンターテインメント性を追求する分野の出版物も制作しています。コミックやゲームもラインアップされています。

■ビジネス書・一般書 システム手帳用リフィルの専門誌リフィル通信をはじめ、電子書齋・電子手帳の使いこなしを考えるシリーズ書籍、パーソナルコンピュータの新しい使い方を提案するHyper Libなど、エレクトロニクスとビジネスの接点を探る書籍・ムックを主として株式会社アスキーから刊行しています。

■OEM出版 OEMマニュアルの編集・制作や

CAIソフトウェア移植・コースウェア制作、オンラインマニュアルの開発を行っています。OEMセールスプロモーション・マニュアルやOEM関連書籍、他社の社内報や販促ツールも制作しています。

■電子編集研究関連 ニューメディア出版やオンライン編集、コンピュータレイアウトなど、電子出版の先行的研究の面でも、全出版界の注目を集めています。また、出版/編集の電子化についての技術情報を伝えるEP NEWSを発行しています。



上段左から、月刊アスキー、月刊UNIXマガジン（以上はコンピュータ技術関連書）、月2回刊ログイン、月刊MSXマガジン、隔週刊ファミコン通信（以上はコンピュータ・アミューズメント誌）、下段は季刊ないし隔月刊のムックを4種類、右端は電子編集をテーマとしたニュースレター、EP NEWS。

アスキー刊行書籍の中心的存在であるコンピュータ技術書もしくはガイドブック、オペレーティング・システムやコンピュータ言語などをテーマとした書籍はいずれもロングセラーの地位を誇っています。

電子手帳入門など比較的新しく発行されるようになったハイテク・ビジネス書と、出版局が出しているソフトの一例。



新しいコミュニケーションメディア「パソコン通信」を手軽に使っていただけるように願っています。

コンピュータと通信が結びついたパソコン通信が、

新しいコミュニケーション手段として企業や個人のレベルで浸透しつつあります。

アスキーでは、このパソコン通信のメディアとしての価値にいち早く着目し、1985年5月よりアスキーネットの実験に取り組み、

1987年3月実用サービスを本格的に開始しました。

この部門では、このアスキーネットを運用するとともに、電子ネットワーク関連のさまざまな製品開発を行っています。

今後さらに、パソコンのネットワーク化を推し進め、電子ネットワークメディアをより日常に密着した情報交換の場として確立・拡大を図り、

パーソナルコンピューティングの可能性を切り拓いていきます。



■ネット運営 アスキーネットの運営・サービスを実行。ビギナー向けのユーザーサポートや番組編成、メニューの作成・更新、会員管理、課金管理、他のネットワークとの情報交換などが主な運営業務です。他に企業単位の電子掲示板(BBS)の企画・運営・会員管理・ビジネス市場へ営業活動、さらには官公庁主催のパソコン通信プロジェクトに参加し、パソコン通信の普及活動を行っています。現在、アスキーネットはさまざまなニーズに対応する、

4種類のネットワークで構成されています。

【アスキーネットACS】 1987年3月より運用を開始したACSのメインコンセプトは「知的生産性」「発展性」。パソコン通信をひとつの道具として捉え、情報収集や新しい人脈づくりの場を提供します。

【アスキーネットPCS】 約2年間の実験運用を経て1987年6月より運用開始。豊富なPDSライブラリと多彩なSIGを誇り、わが国を代表するネットワークのひとつとして注目を集めています。

【アスキーネットMSX】 ユーザーとソフトハウスとメーカーとを結ぶMSX唯一のサポートネットワーク。通称MSX NET。1986年12月にスタートしたアスキー初の有料ネットワークです。

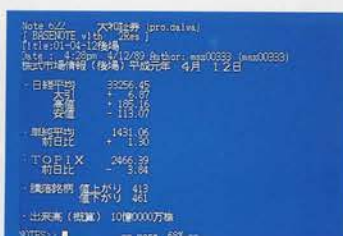
【アスキーネットTTN】 1989年5月より「アスキー・TTNetサービス」の呼び名でスタートした、法人向けのネットワークサービス。1都8県をネットする東京通信ネットワークのTTNet電話網に接続したアスキー初のビジネス・ユーザー対象のパソコン通信サービスです。



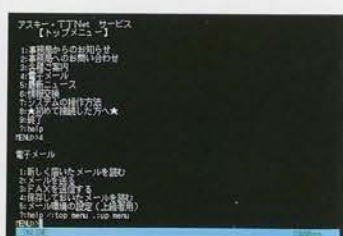
情報人間のためのネットワーク、アスキーネットACS。
ACSでは「時事通信ニュース」メニューで、世界のニュースをリアルタイムで見ることができます。



気軽にパソコン通信を楽しみたい人のためのネットワークアスキーネットPCS。
PCSには「PDSライブラリ」に、アプリケーションソフトやゲームソフトが約2,500本蓄積されています。



MSXユーザーのためのネットワーク、アスキーネットMSX。
MSXではMSXに関する情報の他、「証券情報」メニューで毎日の株式情報を見ることができます。



ビジネスユーザーのためのネットワーク、アスキーネットTTN。
TTNでは「電子メールFAX配信サービス」など、ビジネスシーンで活用できるメッセージサービスが充実しています。



豊かな感動と発想のゲーム、ホビーソフトウェアをたくさんのお客様へ。

コンピュータが人に感動を与える。これがパーソナルコンピューティングにおける永遠のテーマです。

最も新しいエンターテインメントのひとつゲームソフトであれば、なおさら創り手の高い感性が要求されます。

MSX、その他のパーソナルコンピュータ、TVゲーム機と、ハードウェアは違っても伝えたい感動は同じ。

新しい感動を伝えるために独自の製品群を創りだし、国内外のサードパーティとの版權交渉、製品化を行う一方で、

ユーザーのニーズをとらえるマーケティングリサーチを幅広く行っています。

商品、対象機種ともに激しい世代交代の波にさらされる中で、国内外の動向を鋭くキャッチして、

より多くの人に受け入れられるソフトの開発を進めていきます。



■ソフトウェアの開発 社内での開発とともに社外からのライセンス制作など、主にゲーム用ソフトウェア製品の開発に取り組んでいます。特にファミコンを中心としたゲームソフトは、エンターテインメント性の追求が開発テーマとなっています。

■ハードウェアの開発 “アスキースティック”などのジョイスティックや外部メモリーユニット“ターボファイル”、メガROM用ゲートアレイなど、主にゲーム用のハードウェア製品の開発に取り組んでいます。

■販売 「制作現場と販売店に密着した営業」がモッ

ト。アスキーのソフトウェアやハードウェア製品に関する全国的な営業活動を軸に、新規マーケットの開発やホームソフトのマーケティング・リサーチなどを行います。

■海外営業 アスキーのゲームソフトを米国現地法人のNEXOFT社より販売。アスキーがライセンスするソフトウェアを米国やイギリスなどの現地ソフトハウスから販売します。さらに中近東各国へのMSXソフトの輸出も行います。

■OEM 国内外のサードパーティとの版權交渉や、他社ブランドとして販売されるOEM商品の関連ビジネスに

取り組んでいます。ジョイスティックを中心として、パーソナルソフトウェア事業部の大きな柱に成長してきました。

■新しいメディアへの進出 米国販売“VIDWITZ”などに代表されるビデオマガジンの企画・製作。ゲーム用ソフトのキャラクターデザインを活かしたビデオ製作などを進めています。

■新商品企画 “What's new?”をキーワードに、新製品を企画・開発。既成の枠にとらわれない発想と好奇心を重視し、新しいソフトウェアおよびハードウェア製品を追求します。



アクションゲームのりのよいBGMもファクターのひとつ、創り手の感性が決めます。



ロールプレイングゲーム 時間と空間を超えて波乱に満ちたもうひとつの人生を体験していただけます。

シミュレーションゲーム 現実世界をいろいろな切り口でシミュレーションする。アスキーの独壇場です。

インテリジェントプレイヤーゲーム コンピュータとひとのハンディなしの勝負は高度な技術力があってはじめて実現します。

アスキースティック 家庭でアーケードゲームの雰囲気を楽しむための最重要アイテムです。

アプリケーションソフトウェア事業部

使いやすい高性能ビジネスソフトウェアを、日本のパソコンに、日本の企業に。

パーソナルコンピュータは黎明期から発展期を過ぎ、本格的な普及期に入ろうとしています。

全世界では毎年1千万台以上のパーソナルコンピュータが出荷されているといわれますが、そのうち何台が本当に使いこなされているでしょうか。

文字通り日進月歩のハードウェアがより高度な処理を可能にしているのに、

コンピュータは電卓や電話のようにはまだ使いこなされていないのが現状です。

どんなに高度なテクノロジーで作られたものでも、テクノロジーの見せものであってはなりません。

高い技術で作ったからこそ高品質で使いやすい、

パーソナルコンピュータをそのような身近なものにするためのソフトウェアが、アスキーのテーマです。

■ビジネスアプリケーションソフトをはじめ、各種ユーティリティソフト、グラフィックス関連ソフト、MSX用ビジネスソフトなど幅広い分野が私たちの守備範囲です。ビジネスの現場の各種の要求に問題解決の手段を提供しています。

■カード形データベースのジャンルを確立したCARDシリーズ、簡易型CAD、CANDYシリーズ、文章を大量に書く人へのアイデアプロセッサIDOQシリーズ、ネットワークのためのC-Term、ES-Term

など、たゆまぬマーケットへの商品展開をしています。さらに新しいマーケットを創る企画の中からは、DTPの世界に近づけたZ'sword JG、リフィル感覚のデータベースTechnote、使いやすさの徹底を図った表計算ソフトRecalcなどが誕生。

■かな漢字変換システムの研究・開発に始まる基礎研究開発も、次世代のOS/ハードウェアに対応するソフトウェアの開発へと進み、ソフトウェア群の設計基盤を広げています。一方、ソフトウェア開発の

高度化、巨大化、スピードアップに対応するために、米国(ロスアンゼルス)にNEX OFT社、中国(北京)にT & A社を設立。国際的分業体制も強力に推しすすめており、多様なフェイズで開発体制を整備しています。

■高度な技術により、高機能で使いやすいソフトウェアを、多様なニーズに向けて提供していくという、テーマの実現への私たちのチャレンジです。



時代の先端アイデアプロセッサやデスクトップパブリッシングなど、ニーズにあわせて個性的なワープロソフトを用意しました。

パーソナルユースからビジネスユースまで、大量の情報を必要なら形で活かすデータベースソフトとグラフィソフト。

アスキーのグラフィックスソフト。情報を視覚化して効果的につたえるとともに、情報に豊かな広がりをもたらします。

ネットワークづくりに欠かせないパソコン通信用ソフト。楽しいコミュニケーションの世界が広がります。



オープンシステムの時代をUNIXとリレーショナルデータベースを核にして、
インテグレーションを進めてゆきます。

ワークステーションを中心としたコンピュータの価格性能比の向上に支えられ、

ユーザーの利益と市場の要請に立脚したオープンシステムアーキテクチャにもとづいたシステム構築は、今、世界的規模で急速に普及しています。

システムソフトウェア事業部では、

UNIXをはじめとするOS、グラフィックス環境、ネットワークシステム、データベースシステムなど、

オープンシステムの標準オペレーティング環境を構築するシステムソフトウェアや各種OAプロダクト、

さらにX/Open、UII、OSFなどの国際標準化や日本語入力コンソーシアムにおける日本語環境開発への積極的な取り組みを通して、

オープンシステムの時代をリードしています。

■リレーショナルデータベース アスキーは米国インフォミックスソフトウェア社と提携。米国および日本のUNIX市場でNo.1のシェアを誇るリレーショナルデータベース「informix」をお届けしています。さらに、リレーショナルデータベースの主流にふさわしいプロダクトラインの充実、informix VARグループ60社との連携によるinformixアプリケーションの拡充を図っています。

■ネットワークシステム オープンシステム構築に必要な「PC-NFS」「TCP/IP」「TELNET-FTP」などの各種ネットワークソフトウェアをお届けするとともに、

オープンシステムのコンセプトに基づいた「Network Manager」をアスキー独自に提案しています。

■グラフィックソフトウェア 標準グラフィックユーザーインターフェースMOTIFやOPEN LOOKなどをはじめ、X-window開発環境や基本アプリケーション群による、グラフィックユーザーインターフェースの整備、標準化を推進。高画質デスクトップ・パブリッシングを実現する日本語Micro TeXグラフィックス環境をリードする各種アプリケーション開発も行っています。

■オペレーティングシステム シフトJISコードの開発で評価

の高いUNIX日本語化技術のもと、UNIX機能をフルに活かす各種開発ツールを提供。また、UNIX System Vリリース4、OSF/1、マルチプロセッサシステムOSなど、オープンシステムのオペレーティング環境に関する研究開発を進めています。

■OAプロダクト 快適で機能的なOA環境を目指したグラフィックベースのプレゼンテーション・スプレッドシート「Wingz」の販売を開始しました。また、ワープロ専用機のベストセラー「OASYS」の機能をPC-9801上で実現する「親指君」、JISと親指シフトがワンタッチで選べるキーボード「ASkeyboard」を提供しています。



プレゼンテーション・スプレッドシートというまったく新しいコンセプトから生まれた、グラフィックベースの統合型計算ソフトウェア「Wingz」。



SQLベースの本格的なリレーショナルデータベース「informix」のプロダクトファミリー。効率的なデータマネージメントのためのさまざまな開発ツールを提供しています。

ANASIS Network Manager、X-Server/DOSをはじめ、さまざまなシステムソフトウェアプロダクトがOEMとしてハードウェアメーカーに採用されています。

日本語入力を考え、親指シフトをPC-9801上で利用できる環境をついに実現しました。OASYSワープロを実現した「親指君II」(上段) / ハイパーユーザーから絶賛を浴びた「ASkeyboard」(下段)。



システム事業部

ソフトウェアのノウハウを生かしたLSIの開発と、マルチメディアシステムを提案し続けています。

社会経済の著しい成長をもたらした情報化の進展は、コンピュータやシステム商品に高度化・多様化・流通化を要求するようになりました。

これに応える製品づくりのキーコンポーネントとして、

LSIとソフトウェアはますます重要な役割を求められ、それらのバランスの取れた相乗的な関係が大切な要素になっています。

システム事業部は、アスキーが築き上げたソフトウェアの開発技術やその利用技術をベースに、

ソフトウェア側からの視点でLSI開発やシステム設計を進めています。

また、変化する技術の流れを見極め製品化に結びつけるため、

内外の開発会社とも積極的に提携し、画期的製品づくりを目指します。



■ソフトウェア

300万台以上の実績でコンピュータの事実上の標準となったMSXのBIOS、BASIC、DOSなどのシステムソフトウェアやCコンパイラなどの開発ツール、ISDNやCD-ROMなどの新しいメディアをよりよく使うためのシステムソフトウェアおよび画像・音声に関する圧縮・伸張のソフトウェアの研究・開発・製品化を行っています。

■シリコンソフトウェア(LSI)

AX用グラフィックチップなどのアスキー独自の開

発商品のほか、ブイ・エム・テクノロジー社、米国チップス&テクノロジー社、インテグレート・インフォメーション・テクノロジー社、テキサス・インスツルメンツ社などの製品をシステムソフトウェアやノウハウとともにお届けします。また、各企業との共同開発やソフトウェア側からの視点での提言も行い、よりよい製品づくりに貢献しています。

■カードウェア

画像処理・音声処理・通信などの各種ボードや、専用

ターミナルの開発設計を行い、コンピュータと通信システムの価値をさらに高める製品を提供。また日本アイ・ビー・エム社と販売提携を行い、マイクロチャネル用ユニバーサルボードや各種パーツをお届けしています。

■その他

AX、JUST-PC、ICカード、CD-ROMなどの標準仕様の決定に積極的に参加し、ユーザーからの視点でそれらに必要なソフトウェア、ハードウェアの開発を進めています。



アスキーのLSIはソフトウェアのノウハウが凝縮された「シリコンソフトウェア」です。上段 V3400A、M6285Y (VGA CHIP SET)、下段 左から M6285Y (VGAチップセット)、DATコントローラ、IIT3057 (高性能画像処理チップセット)。

アスキーの持つソフトウェア技術とハードウェア技術を組み合わせることによって生まれた「カードウェア」。左から SUN3用スキャナ/プリンタサーバード、アスキーグラフィックスアクセラレータ AGA-10。

1983年アスキーが提携し、国内外23社に採用された8ビットパソコン世界統一仕様、MSX。上段左から 松下電器FS-A1WX、ソニーHB-F1X0、下段 三洋電機PHC-70FD。

営業本部/マーケティング本部

お客様にいちばん近いところにいつもいたいという願いをこめて。

さまざまなメディアを通じて提供しているアスキーのソフトウェア商品。

それらの販売活動をトータルに担い、お客さまとの接点になっているのが営業本部です。

テレフォン・インフォメーションやユーザー・サポート、取次店や販売店へのバックアップ、さらには販売促進のための各種プランニングや講習会の実施など、

お客さまへの万全なサポート体制を整備しています。

また、マーケティング本部では、情報戦略の核として、技術情報から顧客情報にいたるまでの各種データベースを有効活用。

的確な市場調査・分析のもと、商品・販売に関する企画の支援や各メーカーに対するOEM営業活動、広告宣伝の企画・制作などを行っています。



販売促進の一環として、全国の販売店の店頭でも、ビジネスショウやアスキーフェアなどを企画・開催し、より多くのお客さまにアスキー商品に接し、ご理解いただけるよう努めています。(写真/第68回ビジネスショウ)

■営業活動 全国ネットの流通業への商品営業企画や販売店への営業とサポート、販売チャンネルの開拓を行う一方、販売店を通じてユーザーの声や要望をフィードバックし、商品開発をリードします。また、パソコンショッップなどへのサポートや通信販売などの直販業務、バージョンアップ情報提供など販売促進活動を担当。さらには、マニュアルやソフトウェア、パッケージOEMなどのメーカーへの営業・サービスも行います。テレフォン・インフォメーションでは、ユーザーや流通販売店などへソフト商品の技術情報を提供します。

■講習会 法人から個人まですべてのユーザーに向けて講習会を開催。主にソフトウェア利用に関するカリキュラムを企画・設置します。

■ユーザー・サポート 操作上の問題発生時やメディアなどの破損時に、電話や手紙でスピーディに対応します。

■品質管理 ソフトウェア製品の商品化に備え、動作テストやマニュアルの検査など、品質管理を徹底実行します。

■アスキーカード事務局 アスキーカードでは、クレジットカードの機能に加え、パソコンユーザーのライフスタイルにさまざまなサービスを提供します。

■広告・宣伝活動 各部門との協力体制のもと、全製品の販売促進・広告・宣伝業務などを行っています。

■企画・調査 蓄積されたユーザーデータベースをもとにリサーチからビジネスプランニングまで、社内だけでなく外部のクライアントにトータルなマーケティングサービスを提供します。

■アスキーライブラリー 「エレクトロニクス」をキーワードに、国内外の文献や資料、データベースを収集・管理し、社内外にサービス提供。「ASCII デイリー Watch」などの社内定期刊行物を発行するなど、アスキーの情報活動の中核となり、各部門をサポートします。



営業本部はアスキーとお客さまとの接点。その活動のひとつとしてさまざまな講習会を開催しています。アスキーの商品をはじめとするソフトウェア利用の基礎から応用まで、個々のレベルに合わせたカリキュラムをご用意しています。

88年5月よりサービスを開始した「アスキーカード」日本信販、VISAとのジョイントカードで、役に立つ商品と新鮮な情報をお届けしています。



コンピュータ関連の雑誌約50誌のほか、書籍はもとより一般ビジネス書からファッション雑誌に至るまでをそろえたアスキーライブラリー。





公平な人事と、創造的な管理と、弾力的な財務と、フレキシブルな経営システムをめざしています。

アスキーが成長していくにあたって、最大の財産は“人”にほかなりません。

人々がひとつの目的のもとに協力していくなか、その環境は次第に創造的なエネルギーに満ち溢れてきます。

そして、スタッフが個性的で意欲的であればあるほど必要なことは、業務の活性であり、財務の整備であり、人材育成であり、社内環境の整備であります。

この部門は、人事部、経営企画室、技術企画室、財務部、経営管理室、OA推進室の6つの組織で構成。

これらが有機的に働いて、アスキー全体を円滑に運営するために業務や環境に対する万全の体制を確立します。

さらに明日のアスキーを描き出していくべく、将来にわたり多岐に及ぶ計画をも推進します。アスキーの潤滑剤ともいえる部門です。

■人事部 若いアスキーにとって、組織づくりと人材育成は重要なテーマ。「アスキー最大の財産は人である」との観点に立って、個性的な人材の採用と意欲的で創造性豊かな社員育成を行っています。

■経営企画室 《経営計画グループ》長・中期経営計画の策定を行っています。さらに経営計画の策定方法の標準化・改良を行うとともに策定委員会の事務局を担当しています。《企画開発グループ》インテリジェントオフィスの企画・制作を行い、経営計画達成に向けての執務環境の整備を主要な業務としています。

■技術企画室 将来の技術動向をいち早く調査・分析し、アスキー全体の長期的技術戦略を立案する部門。主に基礎技術研究分野で、官民一体となるプロジェクトなどの立案・推進・調査を行うなど、経営企画室とともに明日のアスキーを描きだしています。

■財務部 早期より財務システムの電算化を実現し、きめの細かい財務分析や資金計画を行うなど、経営面でのバックアップ体制を確立しています。

■経営管理室 《総務グループ》社内各部署の業務の円滑化を図る支援部門。固定資産・什器備品の購入・管理を行い、職場環境整備を推進。さらに、受付・電話交換業務を通じて好感のもてるアスキーのイメージづくりに努めています。《法務グループ》コンピュータプログラムなど知的所有権に対する権利意識の高まりとともに重要度を増す法律部門。ここでは、有力な法律事務所の助言を受けながら、無体財産の権利保護のため、工業所有権の登録申請や各種契約の締結にあたり、各部署をきめ細かくサポートします。

■OA推進室 ATMS(社内業務システム)およびAIPC(社内情報システム)の開発・運用・保守により、営業・財務部隊のサポートを行うと同時に、社内OA環境の整備・拡充も手掛けています。



関係会社



株式会社ビジネス・アスキー

[本社所在地] 〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03(486)7119
 [資本金] 500万円 [設立年月日] 昭和60年12月21日
 [代表取締役社長] 塚本慶一郎

(株)アスキーの多様化する出版活動のなかで、主にコンピュータ関連分野以外の書籍販売を担当。ビジネスマンなどを対象とした一般書籍、ファミコンやパソコンゲームの解説書、パソコンソフトの解説書などに関する幅広い営業活動を展開しています。



株式会社ソフトウイング

[本社所在地] 〒170 東京都豊島区駒込4-8-11 駒込ゼネラルビル ☎03(576)7091
 [資本金] 5億7100万円 [設立年月日] 昭和61年7月18日
 [代表取締役会長] 樺島正博 [代表取締役社長] 鈴木 豊

ユーザー・オリエンテッドなソフトウェアの販売活動を目的に設立。全国約3,000店のパソコンショップを通じて、100社を超えるソフトウェアメーカーの商品を供給しています。(写真は、東京流通センター内ソフトウイング)



NEXOFT CORPORATION

[本社所在地] アメリカ合衆国カリフォルニア州ロスアンゼルス
 [資本金] 50万ドル [設立年月日] 平成元年2月24日
 [会長] 西 和彦 [副会長] 浜田義史 [社長] 蔵田 威

米国市場における米国ファミコンNESをはじめとするビデオゲームソフト、周辺機器などの企画・開発・販売を行います。現在、NEXOFTブランドとして、ソフト「Castel Quest」やビデオマガジン「VIDWITZ」の販売を計画。



パーソナル通信放送ネットワーク企画株式会社

[本社所在地] 〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03(797)3900
 [資本金] 5億円 [設立年月日] 昭和63年1月30日
 [代表取締役社長] 西 和彦

次世代のパソコン通信システムの開発・運用を目的に設立。実験サービス期間を含め過去3年間で培ったパソコン通信に関するシステム構築、サービスアプリケーション、番組制作、会員管理などのさまざまなノウハウをパソコン通信事業に活用します。

パソコンの基盤技術と物流ネットワークを中心とした、水平と垂直への広がり創ってゆきたい。

高度情報化社会に向かう今日、企業はネットワークをつくり、運営されるべきでしょう。

相手に一方的に依存するのではなく、自分の感性を磨き、判断力を養いながら、お互いに高い創造力を身につける。

そのような企業の連系の姿勢や思考があれば、企業のネットワークは神経系のように有機的に拡がり、活性化していきます。

アスキーはさまざまな関係会社とともに、オリジナルなソフトウェアの開発と販売からマーケティング・サービス、

ハードウェア開発・販売などをトータルに行う企業ネットワークを形成。

さらには、米国のNEXOFTや中国のT&Aなど現地に直接的な事業展開を行うなど国際規模の活動をも進めていきます。

アスキーの企業ネットワークは、活動領域を拡大しながら、ソフトウェアを通じて、幅の広い社会的価値を提供していきます。



株式会社T&A

〔本社所在地〕 中華人民共和国北京市海淀区中関村
〔資本金〕 1億円 〔設立年月日〕 昭和63年6月
〔代表取締役〕 蕭 敬如

㈱大洋計算センターと㈱アスキーが共同で設立。北京市での日本の独立資本では初のソフトウェア開発会社。中国の若手技術者と日本のソフトウェア技術のノウハウによる相乗効果を活かし、本格的なアプリケーション開発を進めます。



ブイ・エム・テクノロジー株式会社

〔本社所在地〕 〒305 茨城県つくば市東新井 8-1 ☎0298(55)4004
〔資本金〕 8億10万円 〔設立年月日〕 昭和61年12月8日
〔代表取締役会長〕 大橋 淳 〔代表取締役社長〕 西 和彦

世界初のマイクロプロセッサ4004や8080、Z-80などを開発した嶋 正利(取締役副社長)が、三井物産㈱、㈱アスキーと共同で設立。家電機器や自動車など特定の分野のマイクロプロセッサASICの開発・販売を行っています。



株式会社キーステーション

〔本社所在地〕 〒106 東京都港区西麻布2-16-4 ☎03(797)6511
〔資本金〕 2500万円 〔設立年月日〕 昭和62年9月17日
〔代表取締役社長〕 西 和彦 〔代表取締役副社長〕 中村厚夫

㈱アスキーのハウスエージェンシーとして広告宣伝活動を目的に設立。㈱アスキーのもつコンピュータ・ニューメディア関連の技術を活かしたセールスプロモーション業務や各種宣伝業務、メディア番組の企画・制作などを行っています。



株式会社テレマティーク国際研究所

〔本社所在地〕 〒107 東京都港区南青山7-1-5 コラム南青山ビル ☎03(498)7241
〔資本金〕 18億3730万円 〔設立年月日〕 昭和62年2月27日
〔代表取締役社長〕 藤森和雄 〔代表取締役副社長〕 西 和彦

政府後援の基礎技術研究促進センターと民間企業の出資による設立の研究開発会社。電気通信と情報処理の融合一体化をめざす分野で、主に文字画像情報などの処理・蓄積・伝送に係わる情報通信システムの基礎的な研究・開発を行っています。



株式会社グラフィックス・コミュニケーション・テクノロジー

〔本社所在地〕 〒107 東京都港区南青山7-1-5 コラム南青山ビル ☎03(498)7141
〔資本金〕 10億3935万円 〔設立年月日〕 昭和62年2月26日
〔代表取締役社長〕 水口堯夫 〔代表取締役副社長〕 西 和彦

政府後援の基礎技術研究促進センターと民間企業の出資による研究開発会社。ISDNなどの汎用デジタルネットワークを利用し、ネットワークをより社会的な価値に高めるための動画像通信の基礎研究・開発を行っています。



株式会社トヨテック

〔本社所在地〕 〒460 名古屋市中区栄2-11-7 ☎052(203)1311
〔資本金〕 2000万円 〔設立年月日〕 昭和62年4月8日
〔取締役会長〕 廣根 保 〔代表取締役社長〕 丹羽克巳

〔代表取締役副社長〕 西 和彦 神光マイクロ㈱と㈱アスキーの合弁による自動車業界向け情報・通信関係のシステム開発会社。自動車の開発・設計・製造・販売・サービスの各業務でトータルなシステム構築に取り組んでいます。

海外主要提携先

Addison-Wesley Publishing Company, Inc. (米国)
Chips and Technologies, Inc. (米国)
Daou Technology, Inc. (韓国)
Diversified Growth Associates (米国)
EFA Corporation (台湾)

Graphic Software Systems, Inc. (米国)
Informix Software, Inc. (米国)
Integrated Information Technology, Inc. (米国)
International Datacasting Corporation (カナダ)
Microsoft Press (米国)

NEXGEN Microsystems, Inc. (米国)
Sun Microsystems, Inc. (米国)
The Complete PC, Inc. (米国)





1989年4月3日撮影 アークヒルズ・サントリーホールにて

主要営業品目

出版

雑誌・ムック

- ASCII
- UNIXマガジン
- ログイン
- MSXマガジン
- ファミコン通信
- アイコン
- NETWORKERマガジン
- EP NEWS
- Microsoft Systems Journal
- リフィル通信
- ハイパーリブ
- ラップトップ

パソコン関連書籍

- はじめて読むシリーズ (はじめて読むMASM)
- ラーニングシステム (入門・実用・応用MS-DOS、入門・実用・応用C言語)

- アプリケーションラーニングシステム (花子入門、The CARD3入門)
- ハンドブック (MS-DOS3.1ハンドブック、MS-DOSプログラマーズハンドブック)
- 256倍シリーズ (MS-DOSを256倍使うための本、MIFESを256倍使うための本)
- ソフトウェアサイエンス (UNIXワークステーション「基礎技術編」、オブジェクト指向プログラミング)
- ソフトウェアバンク (マルチファイルエディタの作成)
- アスキーマイクロソフトプレス (OS/2システムアーキテクチャ、MS-DOSエンサイクロペディア)
- 電子出版シリーズ (Post Scriptリファレンスマニュアル)
- ユーズウェアシリーズ
- ゲーム解説書 (ウィザードリー & RPG ブックス)

ビジネス関連書籍

- アスペクトブックス
- 電子手帳シリーズ

OEM出版物

パーソナルソフトウェア

ゲームソフト

- 囲碁2
- ウィザードリーシリーズ (FC用、PC用)
- プロフェッショナル 麻雀悟空
- バランスオブパワー
- ベストプレープロ野球
- いただきストリート
- 忍者らホイ

- ダンジョン放浪記
- カオスエンジェルス
- F-16 ファイティングファルコンⅡ
- フリートコマンドー
- ペンギンくんウォーズ

その他

- アスキーステック
- ターボ ファイルⅡ

アプリケーションソフトウェア

ワードプロセッサ

- Z's word JG Ver.2.0
- IDOQ2
- 親指君Ⅱ
- 日本語MSX-WriteⅡ
- 日本語Micro TeX

データベース

- The CARD3
- The FILE
- Technote

グラフ/表計算

- The GRAPH
- Recalc

グラフィック

- CANDY3
- Thirty
- Z's STAFF KID98
- Z's STAFF KiD FP

- Z's STAFF PRO
- コンピュータ教育/CAI
- Hands ON
- ディスクで学ぶシリーズ
- ディスクアルバムシリーズ

通信

- ESterm2
- Cterm2

その他

- インサイダーズ
- 超高速天文シミュレーション
- JGパーツボックス
- つあいと君
- MS-DOS SOFTWARE TOOLS1、2、3
- 親指君おともだちシリーズ
- CANDY3データバック
- ASkeyboard

システムソフトウェア

オペレーティングシステム

- ASCII UX/4.3bsd
- ASCII UX/4.2bsd (ハンガール版)

グラフィックス

- X-Window
- X-Server/DOS

OAプロダクツ

- Wingz

ネットワーク

- PC-NFS
- TCP/IP
- ANASIS Network Manager

データベース

- informix-SQL
- informix-ESQL/C
- informix-4GL
- informix-4GL RDS/ID
- informix-TURBO
- informix-NET
- informix-Datasheet ADDIN
- C-ISAM

アプリケーション開発環境

- Microsoft C-merge

端末ソフトウェア

- nterm

システム

LSI

(汎用CPU)

VMZシリーズ (VMT)

(数値演算コ・プロセッサ)

2C87、3C87 (IIT)

(デジタルシグナルプロセッサ)

TMS320シリーズ (TI)

(システムロジック)

Z80・MSX用各種

8086・PC/XT用各種 (CT)

80286・PC/AT用各種 (CT)

80386・PC/AT用各種 (CT)

マイクロチャネル用各種 (CT)

DSP用各種

(グラフィック)

MSX

CGAコンパチブルシリーズ

EGAコンパチブルシリーズ

VGAコンパチブルシリーズ

AX用JEGA

TMS340シリーズ (TI)

(その他)

通信用各種

マストレージコントローラ

ペリフェラルインターフェイス

AX用CG

ソフトウェア

(DOS、言語、BASIC)

MSX-BASIC

MSX-DOS1.0

日本語MSX-DOS2.0

MSX-C Ver.1.1

MSXベアレッツ君プラス

(グラフィック)

日本語DGIS (GSS)

各種圧縮伸張ソフトウェア

音声合成認識ソフトウェア

(通信)

JUST-PCファームウェア

JUST-PC/FAXファームウェア

各種モデムソフトウェア

キャプテンソフトウェア

文字多重ソフトウェア

ISDN制御ソフトウェア

RS232Cソフトウェア

(開発ツール)

TMS34010開発支援ソフトウェア

MSX-S BUG

MSX-C Library

MSX-DOS TOOLS

MSX-AID

ハードウェア/システム

回線エミュレータ

ROMエミュレータ

SDB9801 (TMS34010開発支援ボード)

高性能・高解像度グラフィックスボード

マイクロチャネル用パーツ (IBM)

おっかけTEL

LAN関連製品

データ放送システム

注 ○VMT: ブイ・エム・テクノロジー社製品 (アスキーはVMT社の特約店です)

○IIT : インテグレート・インフォメーション・テクノロジー社製品 (アスキーはIIT社の日本総代理店です)

○TI : テキサス・インスツルメンツ社製品 (アスキーは日本TI社の販売特約店としてTI社の全半導体を取り扱っています)

○CT : チップス&テクノロジー社製品 (アスキーはC&T社の日本総代理店です)

○GSS : グラフィック・ソフトウェア・システムズ社製品 (アスキーはGSSの日本総代理店です)

○IBM : 日本アイ・ビー・エム社製品 (アスキーは日本アイ・ビー・エム社とマイクロチャネル用パーツの販売提携をしています)

ネットワーク

ネットワーク

アスキーネットACS

アスキーネットPCS

アスキーネットMSX

アスキーネットTTN

VAN

アスキーTri-Pネットワークサービス

センターネットワーク用ソフトウェア

UNIX-ASCII NET

ホスト/CD-ROM接続 (予定)

マーケティング

アスキーカード

ASCII-PCIS 全国生活者調査

ASCII-PCIS パソコンユーザー調査

ASCII-PCIS パソコンに関する事業所実態調査

ASCII-PCIS 流通調査

ASCII-PCIS MSXユーザー調査

ASCII-PCIS ファミコンユーザー調査

ASCII-PCIS デスクトップパソコン市場調査

ASCII-PCIS ラップトップパソコン市場調査

PCIS-REPORT

個別調査報告書

売上高

売上構成

●1977(昭和52)年

●1978(昭和53)年

●1979(昭和54)年

●1980(昭和55)年

●1981(昭和56)年

●1982(昭和57)年

●1983(昭和58)年

●1984(昭和59)年

●1985(昭和60)年

●1986(昭和61)年

●1987(昭和62)年

●1988(昭和63)年

●1989(平成元年)

●1990(平成2)年

1977.5
1978.3

1978.4
1979.3

1979.4
1980.3

1980.4
1981.3

1981.4
1982.3

1982.4
1983.3

1983.4
1984.3

1984.4
1985.3

1985.4
1986.3

1986.4
1987.3

1987.4
1988.3

1988.4
1989.3

1989.4
1990.3
(目標)

0.4

1.4

3.5

8.4

16

42

59

78

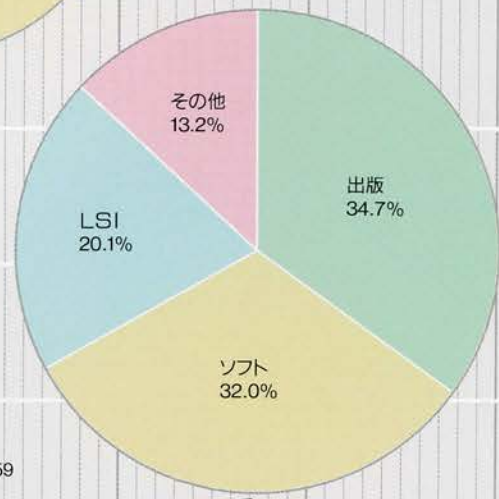
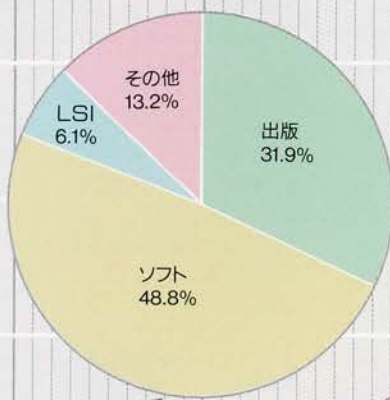
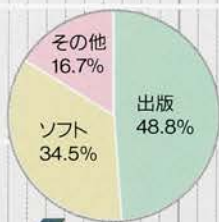
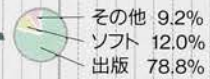
139

159

194

239

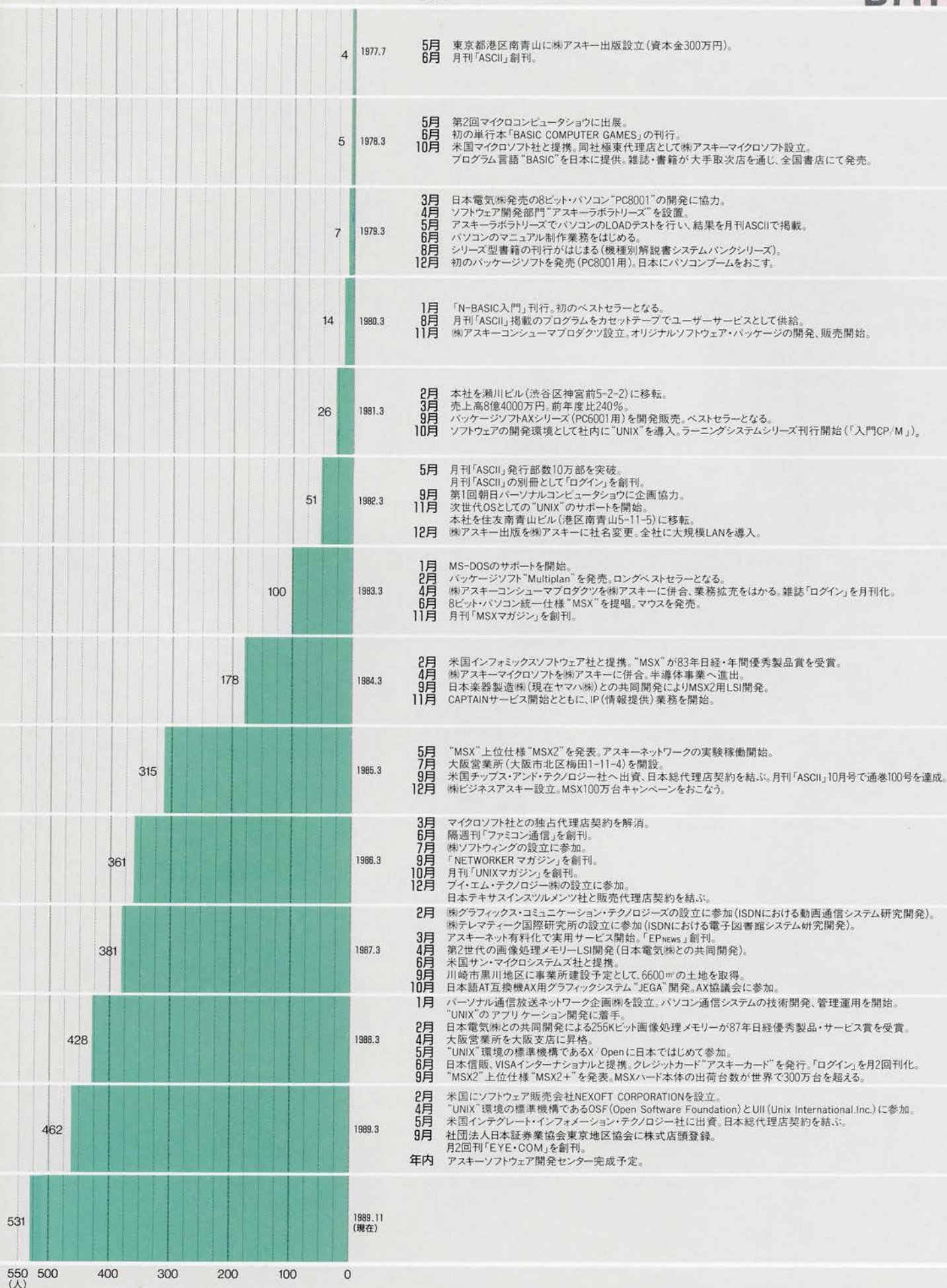
275



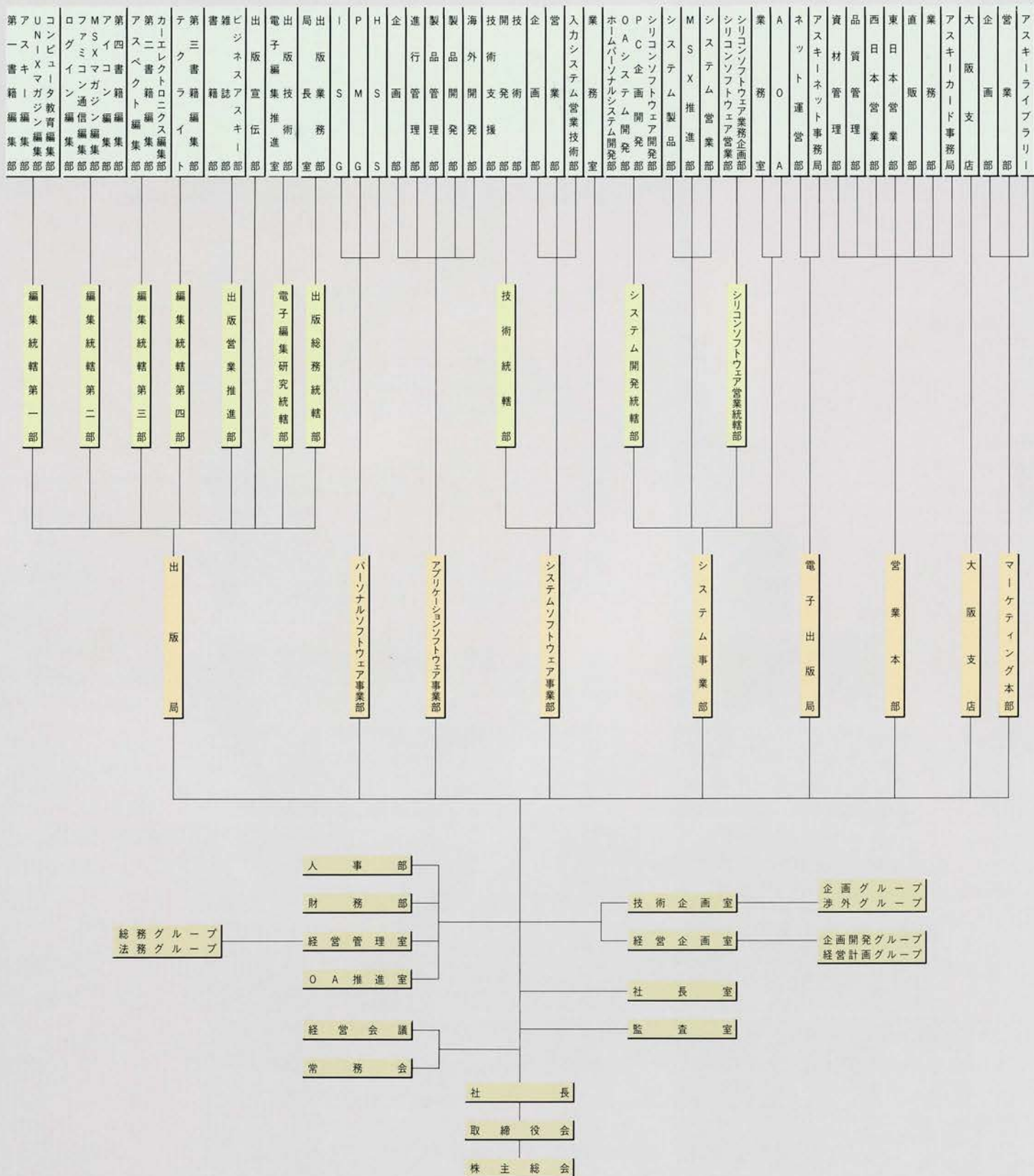
0 50 100 150 200 250 300 (億円)

社員数

沿革



550 500 400 300 200 100 0



会社概要

資本金 56億 2600万円
 設立年月日 1977年(昭和52年)5月24日
 社員数 531人
 本社 東京都港区南青山6-11-1
 大阪支店 大阪府大阪市北区梅田1-11-4

取引銀行 富士銀行、日本興業銀行、安田信託銀行、協和銀行、
 三菱銀行、三和銀行、住友銀行、太陽神戸銀行、兵庫銀行、
 東京銀行、第一勧業銀行、三井銀行、北海道銀行

役員・理事



郡司 明郎 代表取締役会長

未来の夢を育み、ゼロからの可能性をひろげる
 企業であり続けたい。



西 和彦 代表取締役社長

お客さまによりこんでいただける商品を作り、
 世の中に役立つ会社になりたい。



塚本 慶一郎 代表取締役副社長
 経営企画室長

技術的にも社会的にも面白いことを、素晴らしい
 人たちが実現したい。



浜田 義史 常務取締役、パーソナルソフトウェア事業部長
 アプリケーションソフトウェア事業部長

常にチャレンジするダイナミックな会社にして
 いきたい。



藤井 章生 常務取締役
 出版局長

出版社として押しも押されぬメジャーの
 地位へわが社をお上げたい。



鈴木 豊 取締役

着実に、そして果敢に未来を切り拓く企業で
 あり続けたい。



滝田 賢太郎 取締役
 システムソフトウェア事業部長

コンピュータの新しい可能性を常に拓き続
 ける会社でありたい。



吉村 昇 取締役
 営業本部長

パーソナルソフトウェアを社会に浸透させる
 リーダーシップを執ってきたい。



高橋 健一 取締役
 システム事業部長

先を見つめつつ、常にフレキシブルであり
 たい。



藤本 正友 取締役
 財務部長

創意工夫と挑戦の精神を尊重し、積極性の
 ある健全経営を目指したい。



渡辺 洋 取締役
 経営管理室長 人事部長

アスキーが持つポテンシャルを無限にひろげ
 るように組織づくりを進めたい。



井芹 昌信 理事 出版局
 編集統括第一部統括部長

ヒトとパーソナルコンピュータとの
 つきあい方を提案していきたい。



倉田 遼一 理事 システム事業部
 シコンソフトウェア営業統括部長

内外を問わずひろく世界を見つめ
 ていきたい。



栗原 英次 理事 財務部副部長

皆が「働いていて良かった」と実感
 できるような会社になりたい。



黒崎 佳果 理事 アプリケーションソフトウェア
 事業部企画部長

新たなことに挑戦し続けることが喜び
 となるような会社でありたい。



小島 文隆 理事 出版局
 編集統括第二部統括部長

専門書の固い出版社からメジャー
 指向の出版社に変えていきたい。



佐藤 悟 理事 パーソナルソフトウェア
 事業部ISG部長

時流に乗るのではなく、時代を創る
 会社になりたい。



田口 旬一 理事 出版局 編集統括第一部
 第一書籍編集長

創造性、柔軟性に富んだ、常に新
 しい発想で仕事をする会社でいたい。



土田 米一 理事 出版局 編集統括第一部
 アスキー編集長

ペーパーメディアとニューメディア
 の新しい関係を追求したい。



西村 弘紀 理事 出版局 副局長

コンピュータ文化の新しいトレンドを
 常に提案していきたい。



深瀬 弘恭 理事 技術企画室長

山程あるチャンスの中から、地道に
 楽しくビジネスを育てる会社でいたい。



三浦 雅孝 理事 システムソフトウェア
 事業部技術統括部長

非常識を常識に変えるような
 パワフルな会社でありたい。



宮崎 秀規 理事 出版局
 出版総務統括部長

コンピュータのメディア性を進化さ
 せ新しい文化を創造したい。



武藤 正直 理事 副社長室 部長

エージェント・ビジネスを推進し、グロー
 バル・コミュニケーションを目指したい。



森田 常男 理事 パーソナルソフトウェア
 事業部PMG部長

独創性、企画力に富んだ製品を、
 剛速球で投入する力をつけたい。



山下 良蔵 理事 システム事業部
 技術統括システム開発統括部長

小さくてもパワフル、プロフェッショナルな、
 型にはまらない会社でありたい。



ASCII
ASCII CORPORATION