COMPANY PROFILE 1990

ASCII

会社案内
会社資料

ASCII
ASCII
UNIX MAGAZINE
LOGIN
MSXマガジン
ファミコン通信
EYE·COM
Mac power
NETWORKER
Microsoft Systems Journal
リフィル通信
LAPTOP
Auto TECHNO
CourseWare
DISK ALBUM
ディスクで学ぶシリーズ
Wizardry
囲碁Ⅱ
ろっ道
バスケットボールコーチ
忍者らホイ!

WAVE VZ.
ASCII STICK L5
Game T-V
日本語MSX·WriteⅡ
AS NOTE
I DOQ 2
I'Sword JG Ver.2.0
ASkeyword
親指君Ⅱ
日本語MicroTEX
Recalc
WINGZ
The GRAPH
CANDY4
Thirdy
3-D PERS
Technote
The CARD 3
CARDプリント
informix-SQL
informix-TURBO
MSX-C Ver.1.2
informix-4GL
MSX
日本語MSX-DOS 2

MSX-SERIAL232
X-Server/DOS
InetBIOS
MSX-TERM
ESterm 2
CTERM 2
informix-NET
ASCII NET
ASCII CARD
ASkeyboard SE
AVM-10
AGA-10
Cardware
CHIPS
VM technology
MDC

ごあいさつ

アスキーは創業から14年目を迎えております。
パーソナル・コンピュータの創造性を信じて、
出版、ソフトウェア、LSI、ネットワークと
次々に新しい可能性に挑んでまいりました。
そのいずれも、基幹事業と呼べるまでに発展し
成長をみたことは喜びにたえません。

おかげさまで、株式の公開という、
企業としての新たなステップを踏みだすこともできました。
あらためて、皆様に深くお礼を申しあげます。

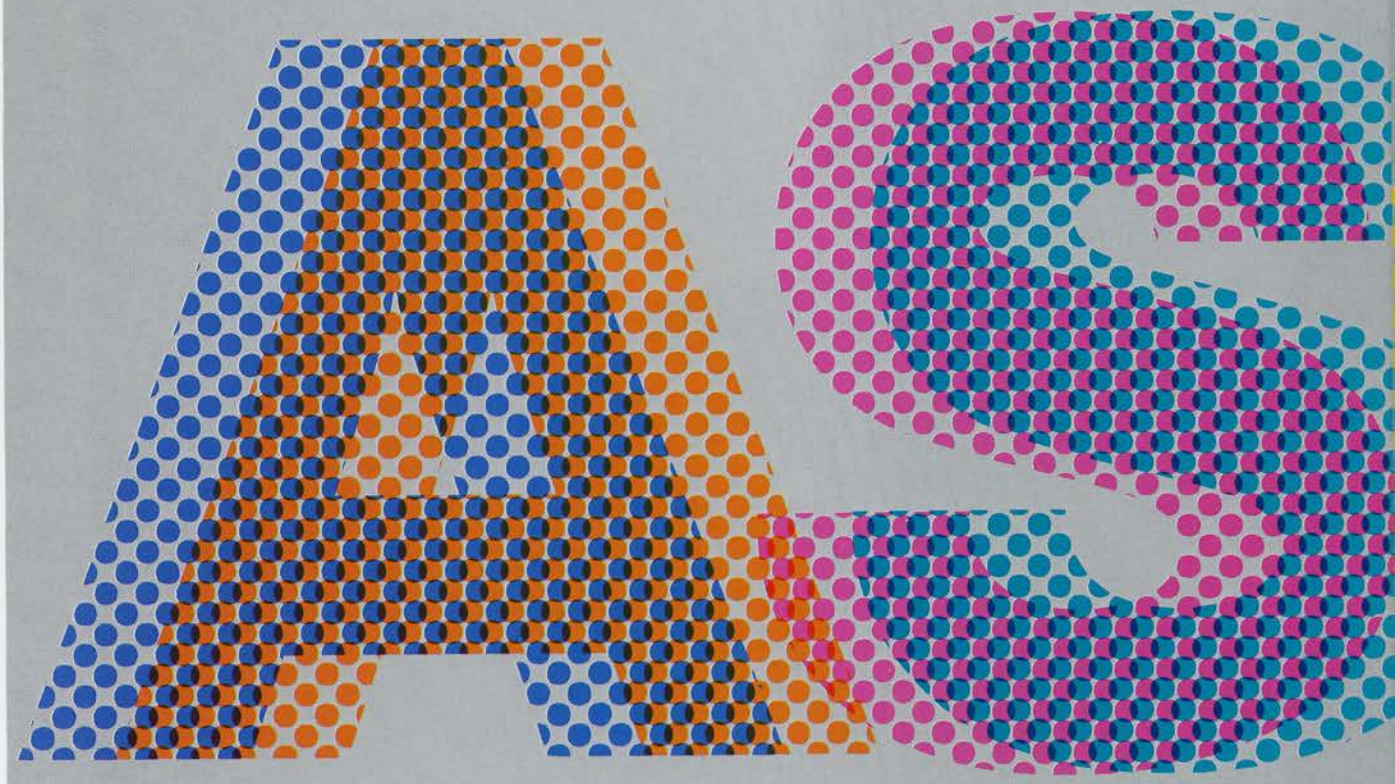
アスキーがつねにめざしていることは、もっと楽しく、
ゆたかなパーソナル・コンピュータ文化で彩られた暮らしと社会、
そこへ向かう水先案内となることです。
そのために、若い心、力のすべてを尽くして、
パソコンの創造性をきわめていこうと決意しております。
今後も一層のお力添えを、お願い申しあげます。

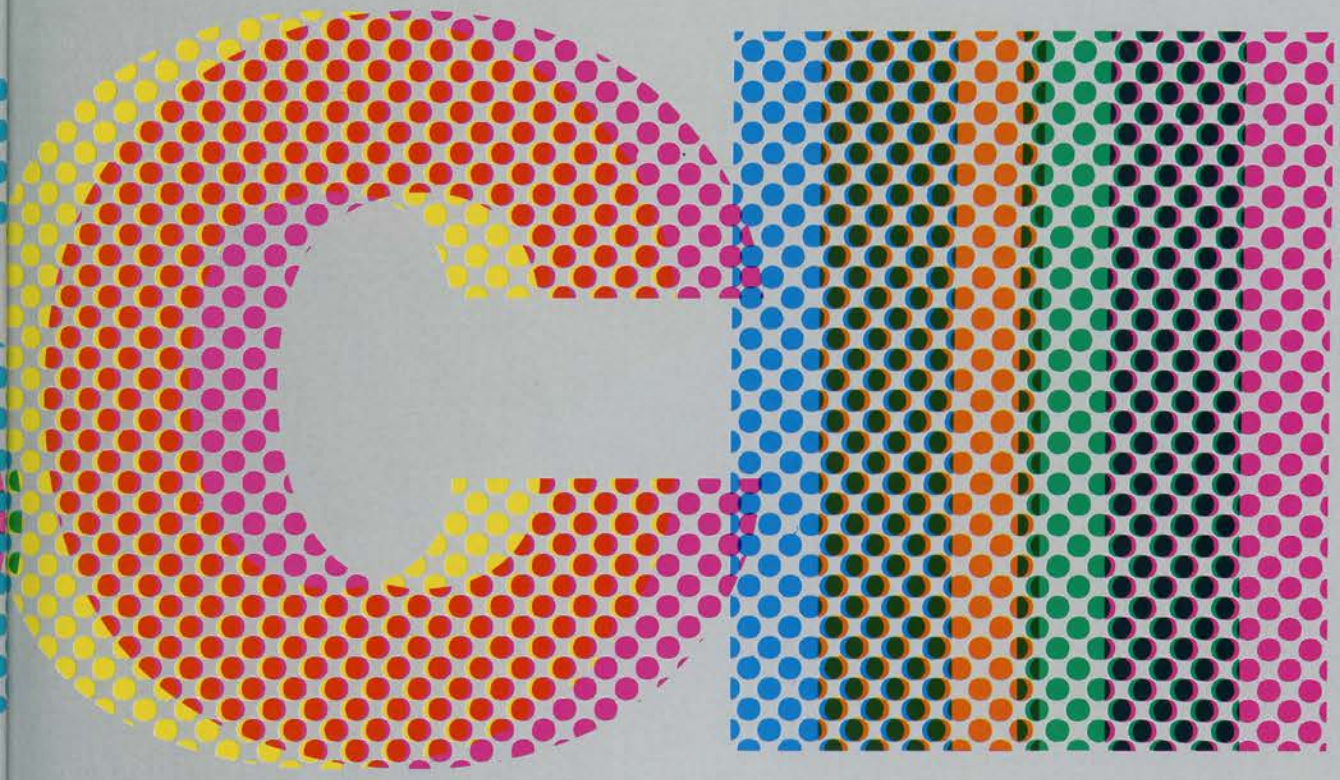
アスキーは、パソコン文化のフロンティアとして、
これからも新しい試みにチャレンジしつづけてまいります。

左より　代表取締役社長 西 和彦　代表取締役副社長 塚本 慶一郎　代表取締役会長 都司 明夫

アスキーは、生きています。

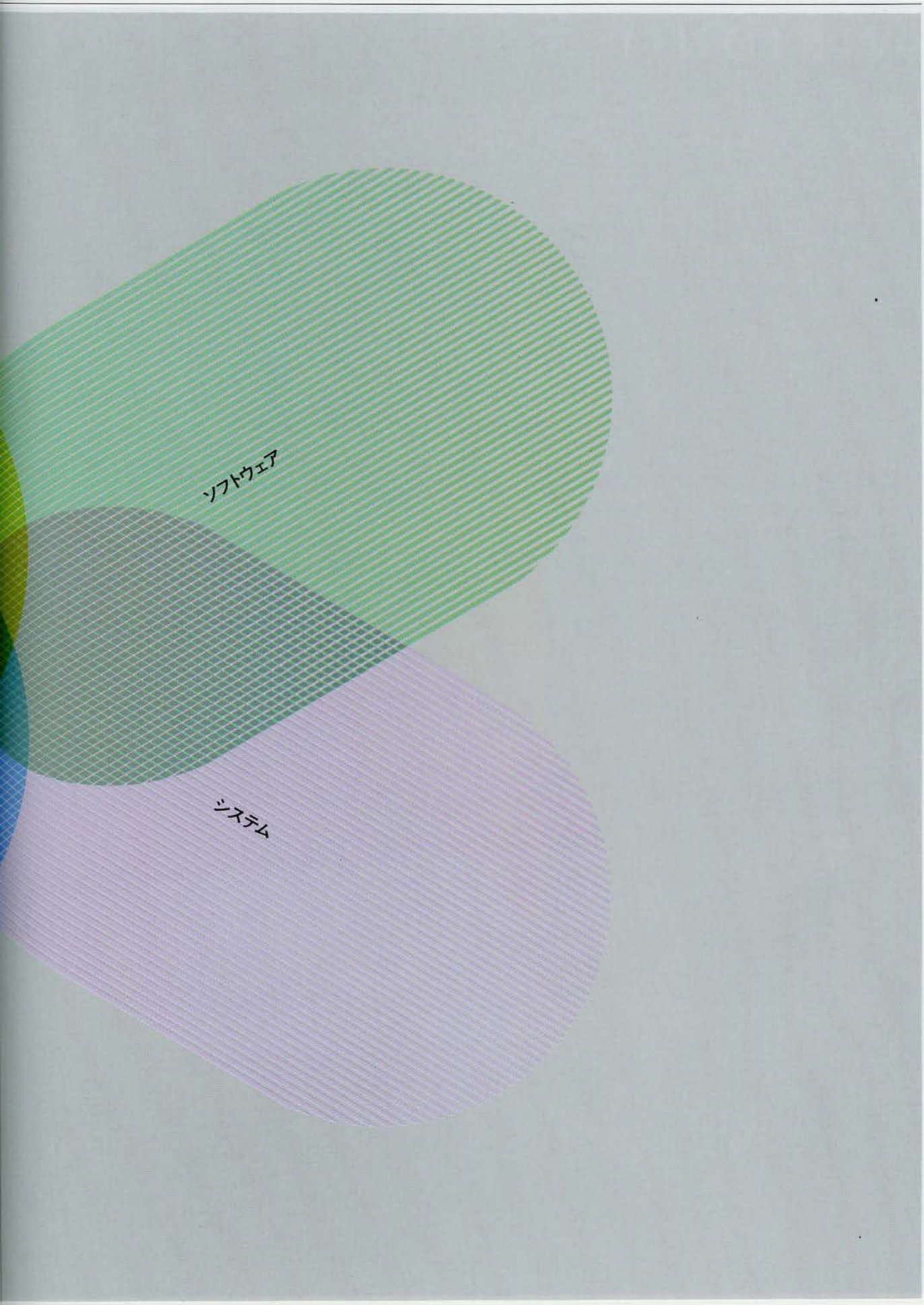
ひとりひとりの、小さな夢、光っているもの。
それは、いろもかたちも、すべてが異なる宝石のようなものです。
そのひとつひとつを、アスキーは輝かせたい。
いつも、そう思ってきました。
輝いているということ、それは、生きている、ということ。
さあ、夢を語りませんか。そして、いっしょに輝きませんか。





あすを、生きる。

コンピュータが、
ほんとうの意味でパーソナルな存在になる日。
そんな〝あす〟を思い描いて、
アスキーは、さまざまなプロジェクトに
取り組んでいます。出版、ソフトウェア、
システム、ネットワーク、
という4つの大きな事業を母体に、
新しい発想の芽をはぐくみ、
国内、海外を問わず、
多くの企業と手をたずさえて、
パーソナル・コンピュータの
世界を大きく花ひらかせるような
事業を展開しているのです。
ところで、アスキーという名前には、
あすを生きる、
という気持ちがこめられています。
アスキーという会社が、
みずから先頭に立ち、
パーソナル・コンピュータの未来を
きりひらいて、実践していこう。
そんな若々しい気持ちでいっぱいの、
クリエイターです。
これから、そのビジョンのいくつかを
ご紹介しましょう。

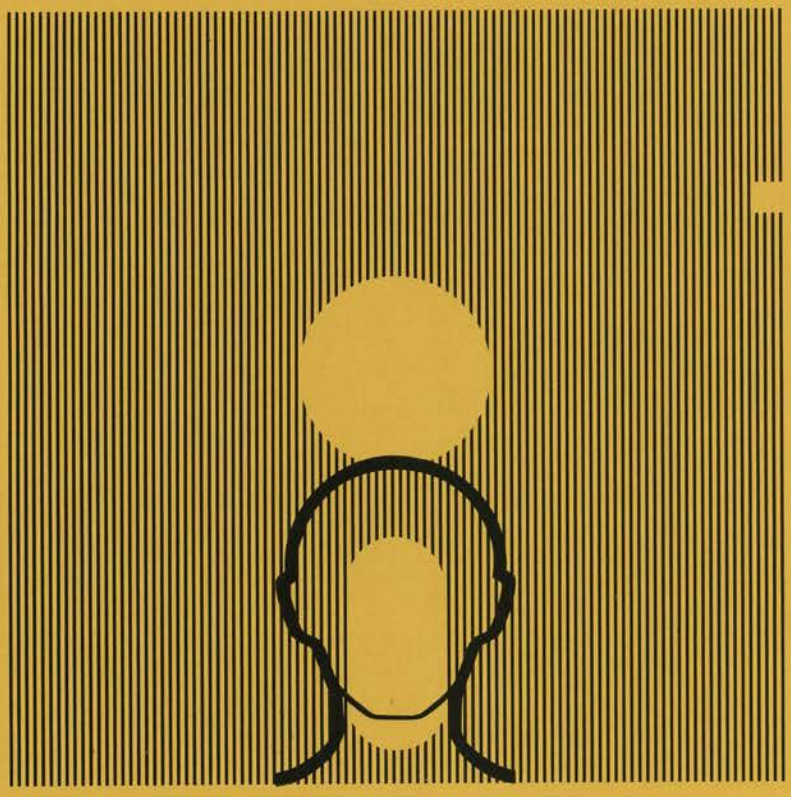

ソフトウェア
システム

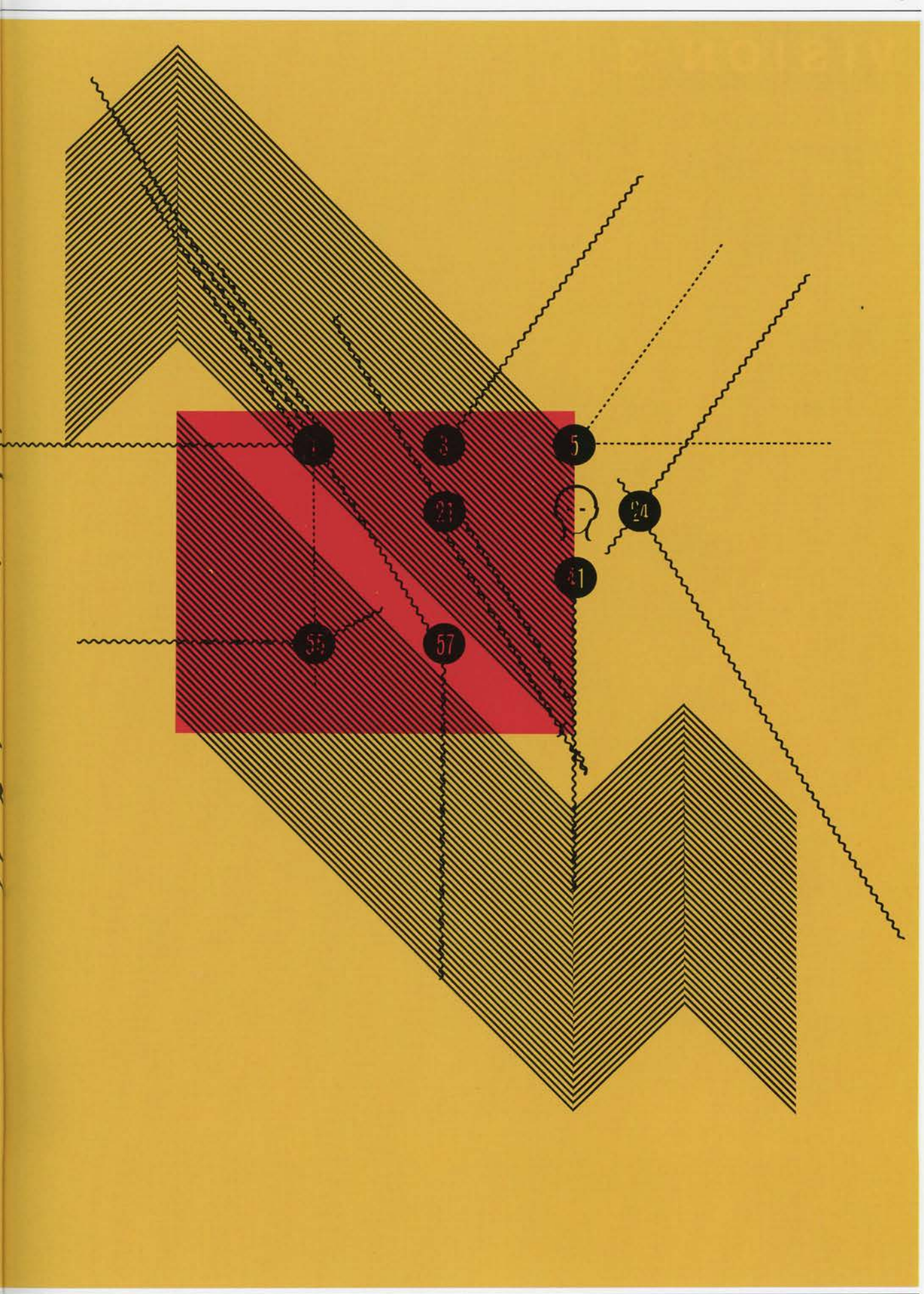
VISION-2

明るい、正しい、軽い、それがソフトの未来形。

ライト・ソフトウエア。

ソフトウェアは、ライトになる。
それが、これからのソフトウェアの、キーワードです。
ライトは、明るい、正しい、軽い、そんな意味のひろがりをもったコトバです。
たとえば、それは、コンピュータにはじめて出会ったひとにとって、
暗闇を照らす一条のあかりです。
ビジネスに取り組むひとにとって、
すべての課題を解く一本の鍵です。
クリエイティブに生きるひとにとって、
創造の世界を翔ける一組のつばさです。
世界をひらくもの。
ライト・ソフトウェアは、アスキーが創ります。



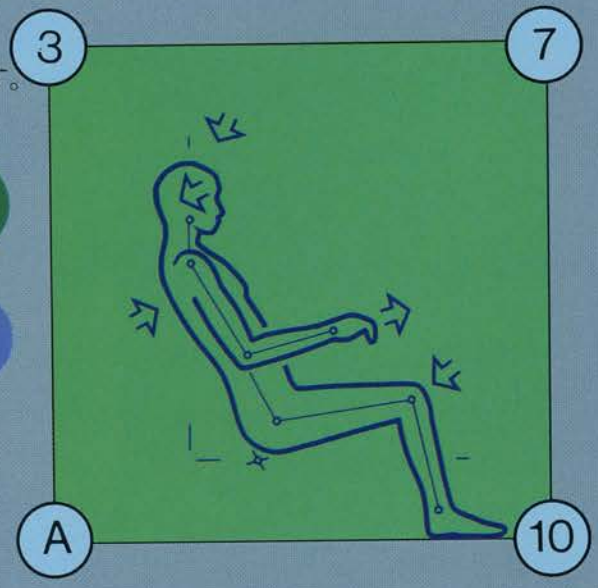

3
5
24
41
55
57

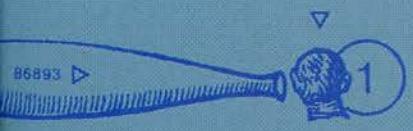
VISION-3

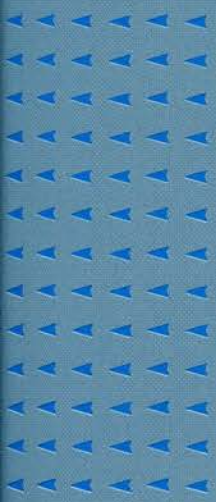
やさしく頼もしく、ひとに限りなく近い存在へ。

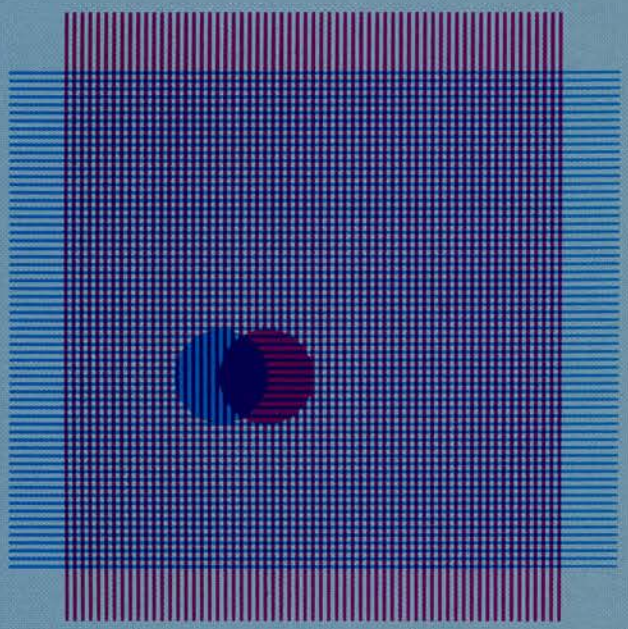
ヒューマン・システム。

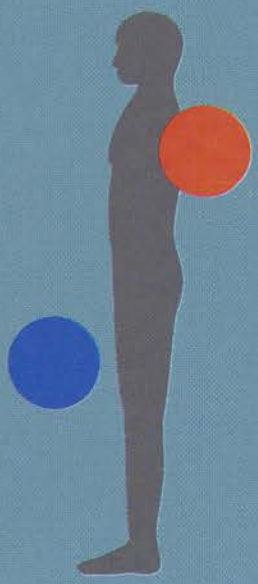
コンピュータシステムの究極のかたちは、もはや、
コンピュータであることを感じさせない。
ある意味では、人間にとても近い存在になるでしょう。
つまり、人間が精神と肉体の融合した存在であるように、
システムは、ソフトウェアとハードウェアが完全に融合したものとなるのです。
その能力は、たとえば人間のように五感をもっていたり、
あるいは想像もできないような働きをするかもしれません。
不思議な融合をもたらす、さまざまなテクノロジーの
出会いによって。アスキーは、
ヒューマン・システムを創ります。




86893
1





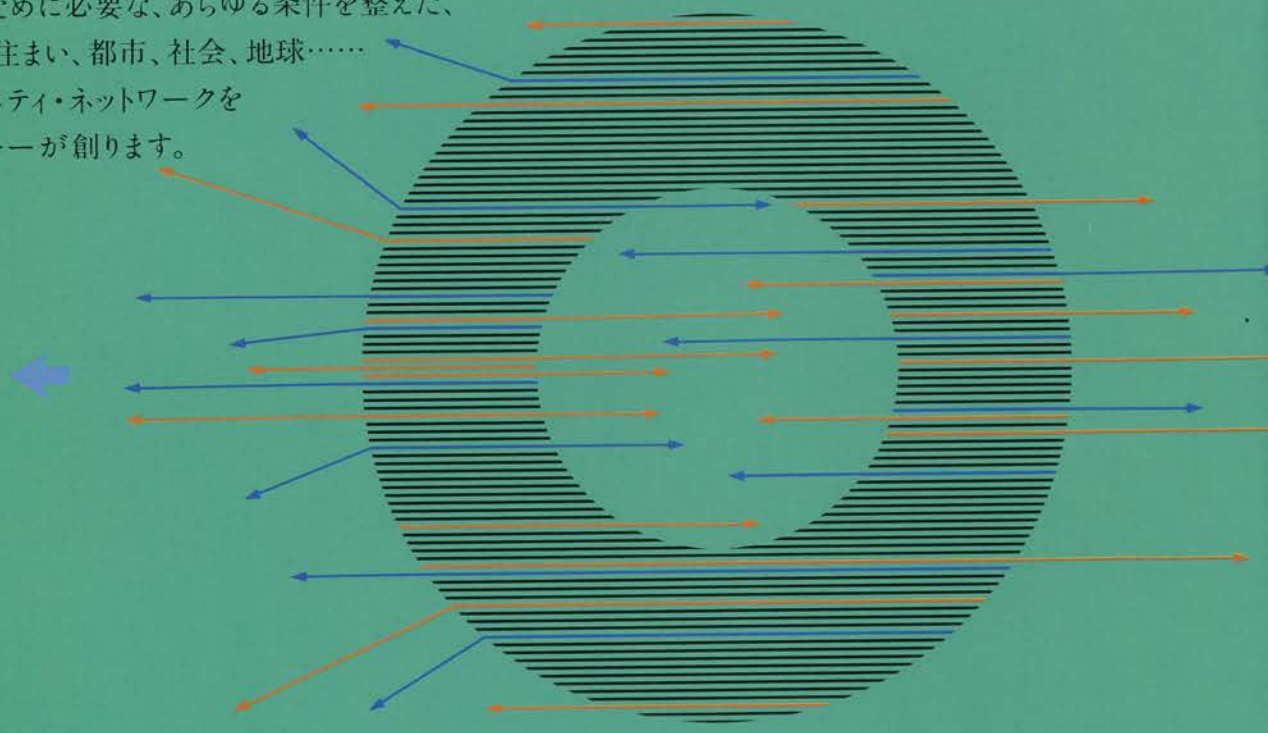


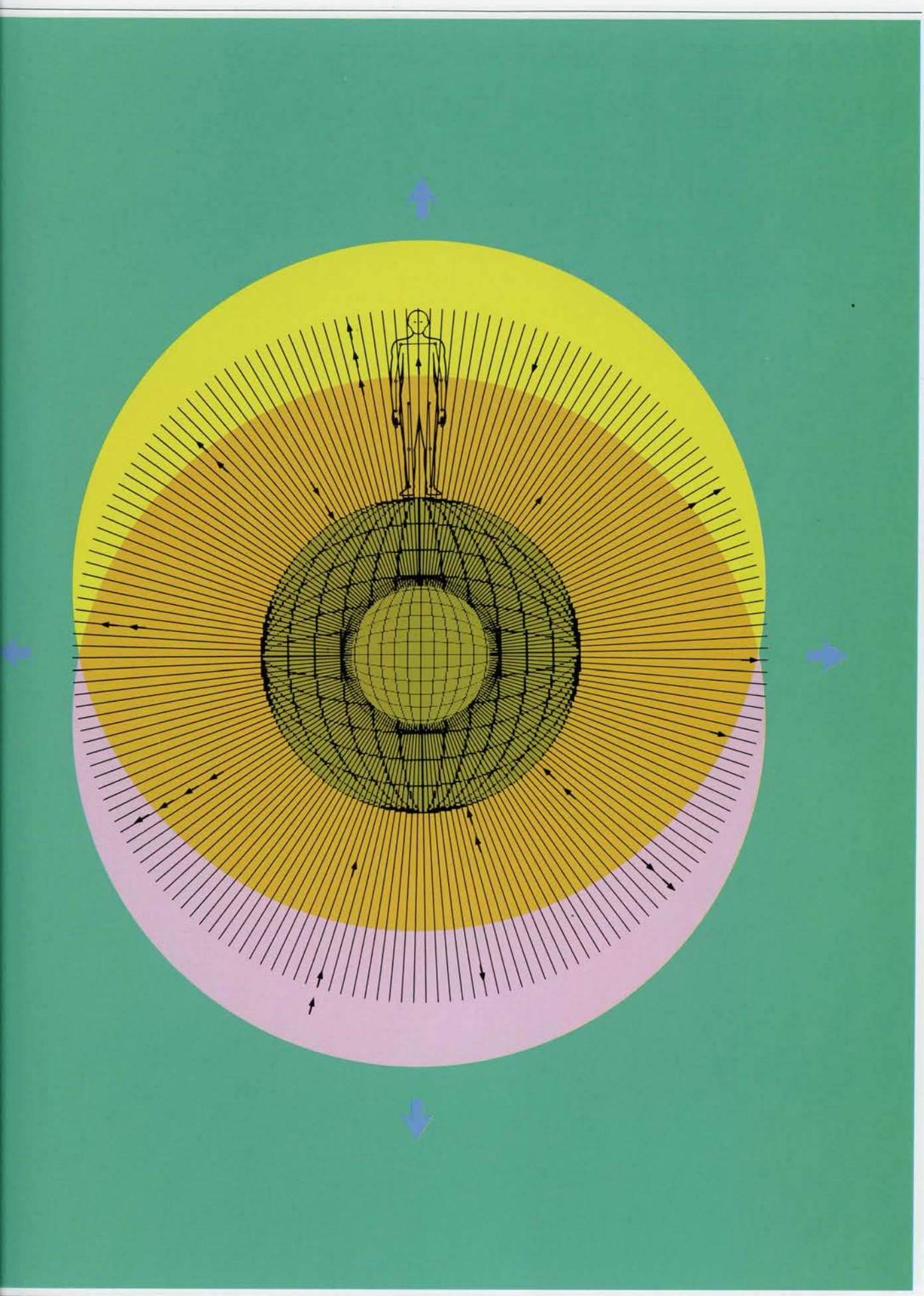
VISION-4

情報の生みだす心地よさを、すべてのひとに。

アメニティ・ネットワーク。

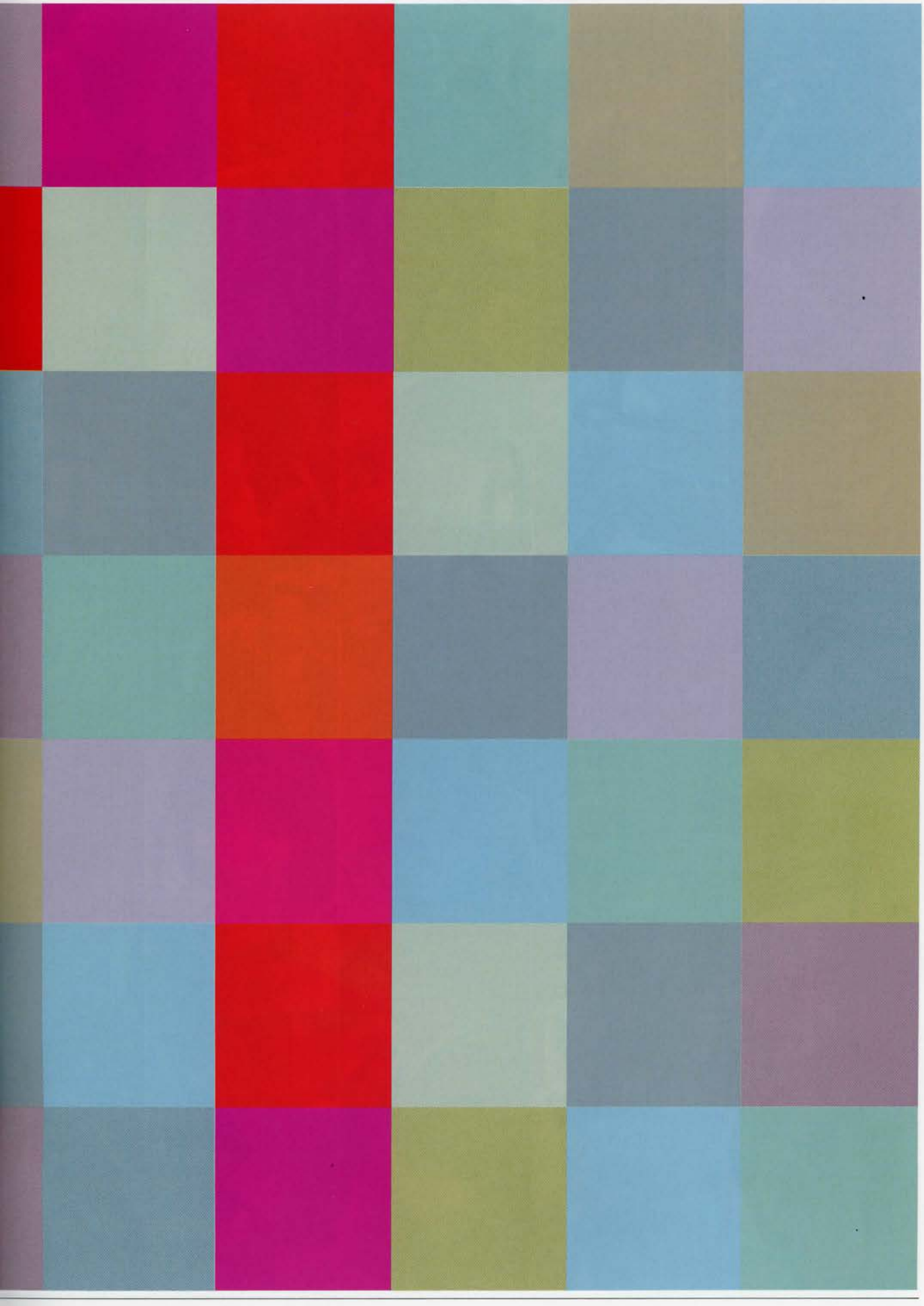
情は真実を伝え、報は事実を伝える、それが、情報です。
あたかも泉から水がほとばしるように、
ネットワークから流れだしたさまざまな情報が暮らしを満たし、
うるおいを与えるとき、情報はアメニティになります。
ひとりひとりが心地よいネットワーク。
面白く、楽しく、ハッピーなネットワーク。
これからの情報環境は、そうでなければいけない。
そのために必要な、あらゆる条件を整えた、
ひと、住まい、都市、社会、地球……
アメニティ・ネットワークを
アスキーが創ります。





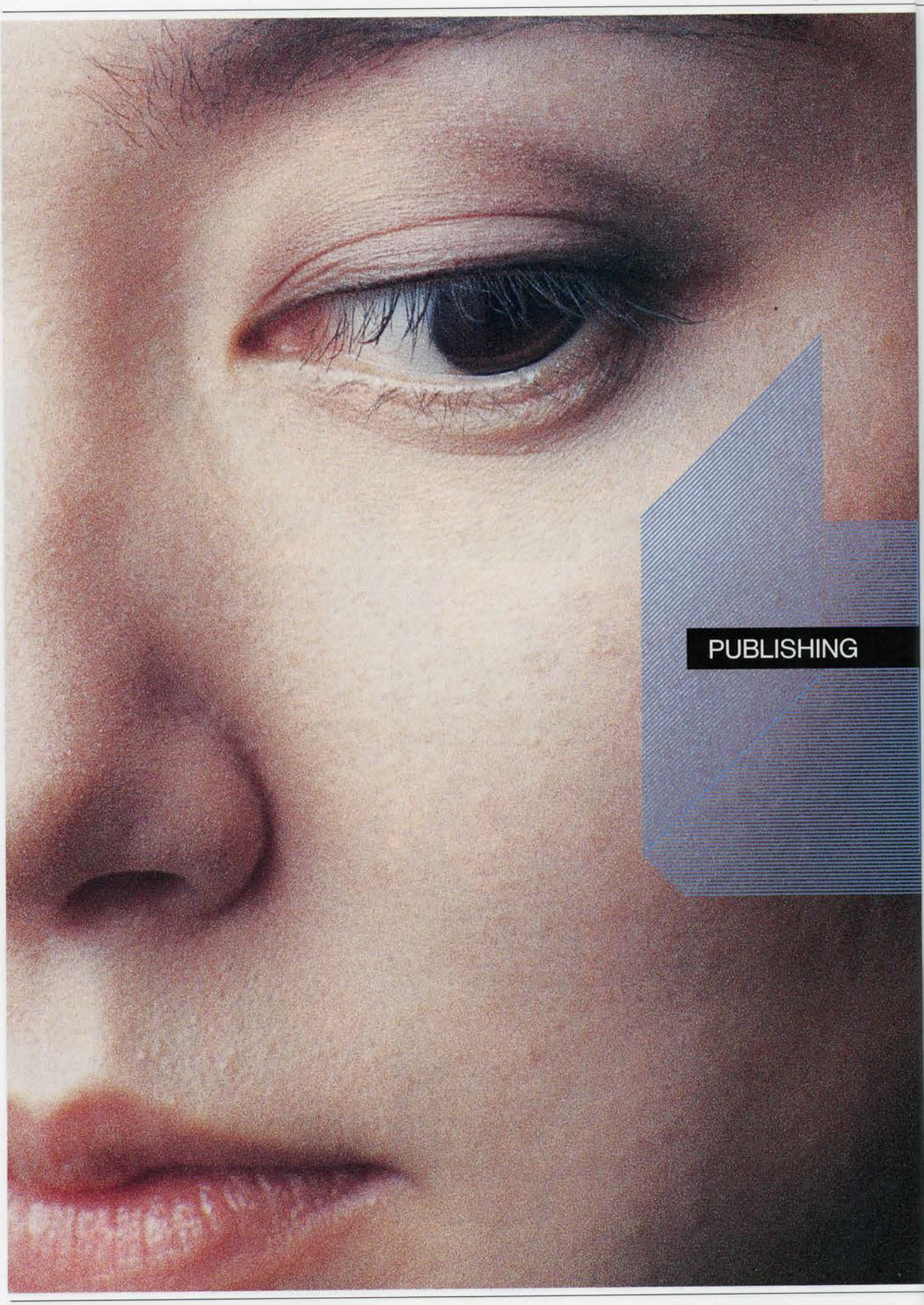
People's Computer Company, Computer People's Company.

かつてコンピュータが、冷蔵庫のような大きさだったころ。
この大きなコンピュータを、いつかきっと、手のひらにのるような、
だれでも手のとどく商品にしようと、アスキーは思いました。
それ以来、ずっと考えてきたこと
アスキーの使命は、使いやすい、みんなのコンピュータを、
アスキーのひとりひとりのちからでつくっていくことです。



浜田 義史、西 和彦、都司 明郎
武井 クミ
石川 和也、小針 康永、工藤 文彦
三浦 裕政
倉沢 良一
義永 昇也
左京 恒夫
大熊 正美
徳永 敦
加瀬 典子
本間 智嗣
林 淳二
ASCII
ASCII CORPORATION
川上 敦子、和智 美雪
篠原 令、藤 小玲、有坂 幸夫
村田 哲史
都司 明郎
私たちが、
アスキーです。
宮野 洋美
上村和夫、塩尻栄美子、新野淳一
西 和彦
中津山 秀樹
中野 彰子
中島 孝男
雷 ゆかり
井芹 昌信
西 和彦、下村 誠
長島 朗
山戸田 浩一
1990年度
河野 真太郎
荒井 清和
坂田 千佳夫
中田 潤
永島 智二

和久田 直樹
秦 哲夫
原田 吉晃、鹿喰 泰博、渡辺 洋
橋本 和浩
塚本 慶一郎
高橋 憲一郎
佐伯 誠
市川 みのり
佐藤 祐次
秋本 一枝
四宮 陽子
高橋 匠
宮川 隆
池田 昌隆
三木 昭二
大石 工次
1990.4.3.アークヒルズにて
大森 敬
大倉 由利子
谷口 和昭
中尾 敬子
大塚 和代
藤谷 ひとみ
堂埜 佐紀子
川名 まこと
山岸 典将
遠藤 早苗
諏訪 嘉義、田代 和彦、柴田 孝之
森山 祐輔
田上 尚子
石川 浩、鈴木 敏
中村 久美


PUBLISHING

文化のソフトウエア。雑誌出版

1977年。「コンピュータは、メディアになる」をキーワードに創刊した、パーソナル・コンピュータの総合文化誌、月刊ASCII。そこからアスキーのすべてがはじまりました。今日のようにパーソナル・コンピュータが個人のツールになる時代を真っ先に予感し、誌面を通じてオピニオン活動を展開。一方で、メーカーの技術開発の現場に参加したり、OSをはじめ主要なソフトウエアの導入を手がけるなど、アスキーは、出版、ソフトウエア、システムの三位一体によるパソコン文化の創造、という画期的なスタイルを生みだしました。その精神は、パソコン・アミューズメントの流れをつくったログインや、オープンシステムをいち早く取りあげた月刊UNIXマガジンなどによっても引き継がれ、時代の水先案内ともなる"文化のソフトウエア"の役割をきょうも果たしつづけています。

コンピュータ専門雑誌

月刊誌ASCIIをはじめ、月刊UNIXマガジン、季刊NETWORKERマガジンなどのオピニオン誌の編集から、パーソナル・コンピュータを誰にとっても身近なものとする情報誌アイコンにいたるまで、一貫してパソコン文化の可能性を追求しています。スタッフ・ライティングによる、つっこんだ先端情報と実践をともなう信頼性の高い内容には、定評があります。

アミューズメント関連雑誌

面白くなければ、パソコンではない。この視点から、コンピュータのアミューズメント性を掘りおこしたログインをはじめ、ファミコン通信、月刊MSXマガジンなど多彩なアイテムで、パソコンの遊び文化をつねに活性化しています。

ASCII、UNIXマガジン、ログイン、
ファミコン通信、MSXマガジン、アイコン、
マックパワー、NETWORKERマガジン(以上雑誌)、
Microsoft Systems Journal、リフィル通信、ラップトップ、
オートテクノ、E.O.(以上ムック)

技術を、ヒューマンに。書籍出版

新しいテクノロジーの到来を見通す"目"。新しいビジネスやライフスタイルの"芽"。アスキーは、いつでも、目と芽に、こだわりつづけています。それが、フロンティアとしてのつとめであり、また、ロングセラーやベストセラーを生みだす鍵でもあるからです。コンピュータ技術にたずさわるエンジニア向けに、いわばマイルストーンと呼べるような技術書やガイドブックを出版する一方で、システム手帳の活用といったビジネスマンの新しい生活技術を提案するなど、アスキーの書籍は、ハイテクからハイタッチまで幅広くカバーしています。あるときはエンジニアの目で、そして、あるときは生活者の目で、さまざまな技術の芽をヒューマンにはぐくみつづけています。

コンピュータ技術書

エンジニアの右腕となってくれる、頼もしい存在。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。

ガイドブック

パソコンソフトやゲームソフトなどのソフトウエアを上手に使いこなすうえで役に立つ、さまざまなガイドブックをラインアップ。分かりやすく、しかも質の高い内容で、ユーザーをしっかりとサポートしています。

ビジネス書/一般書

システム手帳をはじめ、電子書斎、電子手帳の使いこなしを考える書籍シリーズなど、パーソナル情報ツールの新しい使い方を考えるコンセプトと肩のこらない内容で好評です。また、同じ狙いで、ソフトウエアもリリースするなど、アスキーならではの多彩なアプローチを展開しています。

MS-DOSエンサイクロペディア、入門MS-DOS、応用BASIC、
The CARD3入門、MSX2+パワフル活用法、コンピュータ教育標準用語事典、
電子手帳入門、スーパー書斎の仕事術、ウィザードリーモンスターマニュアル、
超高速天文シミュレーション、ディスクで学ぶMS-DOS、
NeXTチュートリアルビデオ

PUBLISHING

マニュアルを超えて。OEM出版

コンピュータをパーソナルに使いこなすには、どんなマニュアルが必要なのでしょうか。その答を、アスキーは知っています。幅広い技術情報をもち、たくさんのユーザーの声に日ごろから接し、みずからもソフトウェアやシステムの開発にたずさわっている経験から、マニュアルづくりのポイントに精通している。と同時に、出版活動を通じて培ったコミュニケーションのノウハウを生かしたり、さらにオーディオ&ビジュアルの活用や、ショー、イベントなどの企画も含めた立体的な学習環境づくりのポイントを、きちんとおさえている。つまり、マニュアルという枠にとどまらないアイディアのゆたかさとパフォーマンスの高さをそなえた、これからの時代のマニュアルづくりを心得ています。マニュアルとしての信頼性も、使う楽しさも、ユーザーにきちんとお届けするアスキーです。

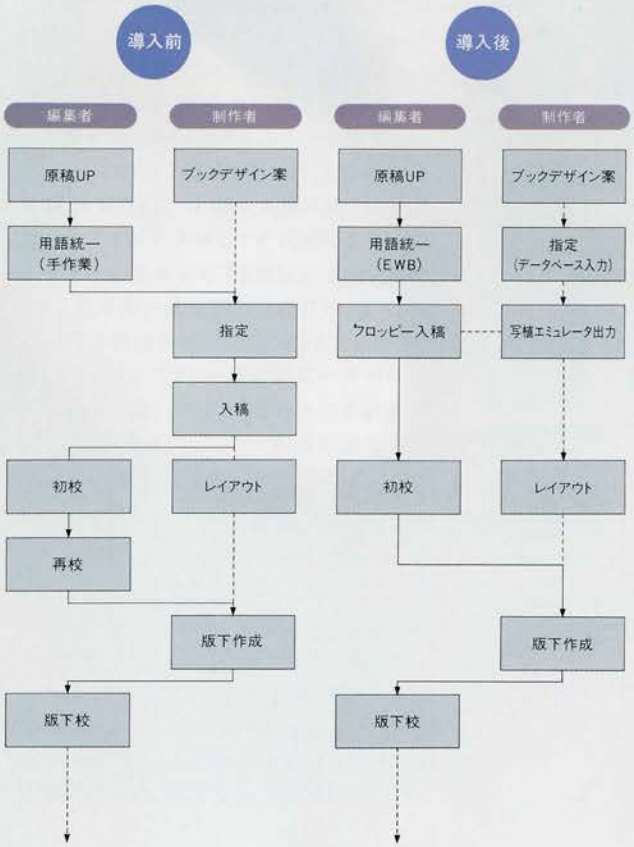
OEM出版活動

OEMマニュアルの編集・制作から、CAIソフトツールの移植、コースウェアの制作、オンラインマニュアルの開発、さらにOEMセールスプロモーション・マニュアルや、販促ツール、ショー、イベントの企画まで、アスキーにはノウハウがそろっています。これによって、きめこまやかな学習環境づくりが実現します。

出版は、テクノロジー。電子編集

ソフトウェアの視点から出版活動をとらえて、コンピュータシステム化を進めてゆくと、さまざまなメリットが生まれます。簡単、確実、迅速に、編集・制作をおこなえる環境であれば、それに先立つ企画や執筆に、もっと時間をかけることができます。もちろん、制作コスト面でのメリットも見のがせません。こうした考え方に立って、アスキーは書籍編集支援システムEWB(エディターズ・ワークベンチ)を開発し、現場で大きな効果をあげています。編集と制作の同時進行を可能にするとともに、同じ作業工程の反復をはぶくかたちでシステム化。工程の充実と日程の短縮という、相反する課題をクリアしました。しかし、まだまだ発展途上にあることも事実です。アスキーは、出版事業にたずさわるセクションで引きつづき開発に取り組んでいます。また、技術情報は専門のニューズレターを発行し、オープンにしています。出版のテクノロジーは、社会のテクノロジー。私たちは、そのための努力を惜しまないつもりです。

EWBによる編集作業の変化



SOFTWARE

遊びの創造力。パーソナルソフトウェア

ゲームソフトは、いずれハイパーメディアの時代を迎えます。たとえば、プレイヤーの想像力ばかりでなく、創造力を引きだすようなシミュレーションができたり、プレイヤーのまったく意のままにゲームが展開できたり。そんなハイブローなテクノロジーを駆使して、遊び心いっぱいのエンターテインメントを創ることが、アスキーのパーソナルソフトウェアの狙いです。すでに、マルチメディアをはじめとする必須技術の蓄積や、シミュレーションゲームの開発などで培った遊びのエッセンス、国内外のサードパーティとの連携、ユーザーの生の声にふれるマーケティングリサーチなど、さまざまな条件がアスキーにはそろっています。そして、なによりも、遊び心でいっぱいのゲームフリークたちが、それぞれのセンスを生かせるシステマティックなクリエイティブ環境のなかで、開発に取り組んでいます。まさに、遊びの創造力と化したアスキーです。

ソフトウェア

アスキーブランドとして、主にゲーム用のソフトウェア製品を開発しています。ロールプレイングゲームからアクションゲーム、インテリジェントプレイヤーゲーム、そして、いまやアスキーの独壇場とも言えるシミュレーションゲームまで、ラインアップは多彩です。

OEM

ワープロ用のゲームソフトやジョイスティックを中心に、OEM商品を供給しています。また、国内外のサードパーティとの版権交渉に取り組み、ゲームソフト市場の活性化にも一役買っています。

メディア

ビデオマガジン、ゲームT-Vをはじめとする新しいメディアの企画・製作や、ゲーム用ソフトのキャラクターを生かしたビデオ製作に取り組んでいます。

What's new?

既成概念にとらわれない発想と好奇心から生まれた、アイデアいっぱいの新しいソフトウェアおよびハードウェア製品をお届けします。

ウィザードリーIII、ベストプレープロ野球II、
バランスオブパワー、
囲碁II、石道、
アスキースティックL5、
ゲームT-V

ビジネスの解決力。アプリケーションソフトウェア

国境をこえたビジネス、言語をこえたコミュニケーション。そのようなグローバルな時代には、ビジュアルな表現力やデータの説得力が、ビジネスの諸問題を解く重要な鍵です。時代の主役は、パーソナル・コンピュータを手足のように使いこなす、プレゼンテーション能力を身につけたビジネスマン。そんな知的なフットワークを誰にとっても身近なものにするアプリケーションソフトウェアを、アスキーは数多くお届けしています。"入力"の問題をはじめとする、さまざまな未解決事項についても、ソフトウェアの視点からアプローチ。あらゆる意味で使いやすい、つまり、ハイテクなのにハイテクの顔をしていない、フレンドリーなシステムづくりに取り組んでいます。

ビジネスアプリケーション

多彩なビジネスシーンで問題解決の手段を提供し、さらに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をカバーしています。カード型データベースのジャンルを確率したThe CARD3、簡易型CADとして定評のあるCANDY4、文章を大量に書く仕事に適したアイデアプロセッサIDOQ2、ネットワーカーのためのCTERM2、ESterm2など、息の長い商品展開を続けています。また、DTPの世界に一歩近づいたZ's word JG Ver.2.0、リフィル感覚のデータベースTechnote、使いやすさをきわめた表計算ソフトRecalcなど、ニューアイテムも好評です。

基礎研究開発

かな文字変換システムの研究・開発から、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基礎研究開発が進んだことにより、ソフトウェア群の設計基盤が拡大しています。また、ソフトウェア開発の高度化、巨大化、迅速化に対応するため、NEXOFT社(米国)、ASCII Corporation of China社(中国)との国際的分業体制を推進するなど多様な次元で開発体制を整備しています。

Z's word JG Ver.2.0、IDOQ2、ASNOTE、
The CARD3、Technote、Recalc、
CANDY4、Thirdy、ESterm2、
The CARD3事例集〈スクール編〉

ひらかれたインテグレーション。システムソフトウェア

90年代はオープンシステムの時代です。パソコンの登場とともに始まったハードウェアとソフトウェア双方の急速な技術革新に支えられて、オープンシステムの普及が本格化。ユーザーのだれもが待ち望んでいた理想的なコンピューティング環境を手にいれることができるようになったのです。ひらかれた情報化社会へ、また一歩前進です。こうした新しい環境の、基礎づくり、とも言えるのがアスキーのシステムソフトウェア事業です。UNIXをはじめとするOS技術、ネットワーク技術、グラフィカルユーザーインターフェイス技術、ならびにリレーショナルデータベース技術などの一連のシステムソフトウェアによる、オープンシステムのプラットフォームづくりをおこない、アスキーはこの分野でのマーケットリーダーの地位を確立しています。90年代は、これに加えて、ユーザーが容易に問題の解決力を得ることのできるような、オフィスオートメーション向けのプロダクトシリーズを充実させていきます。さらに、マルチメディア対応などの次世代アプリケーションをも包含した統合的なオフィスコンピューティング環境を積極的に提案していきます。

上段より
informixプロダクツファミリー、
OEMプロダクツ、
Wingz、
ASKeyboard de SE

オペレーティングシステム

評価の高いアスキーのUNIX日本語化技術が、OEMとして国内外の有力メーカーに採用されているほか、UNIX System Vリリース4.0、OSF/1、マルチプロセッサシステムOSなどの研究開発においても一歩先を進んでいます。

リレーショナルデータベース

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を提供。4GLをはじめ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70社との提携によるアプリケーションの拡充に取り組んでいます。

ネットワークシステム

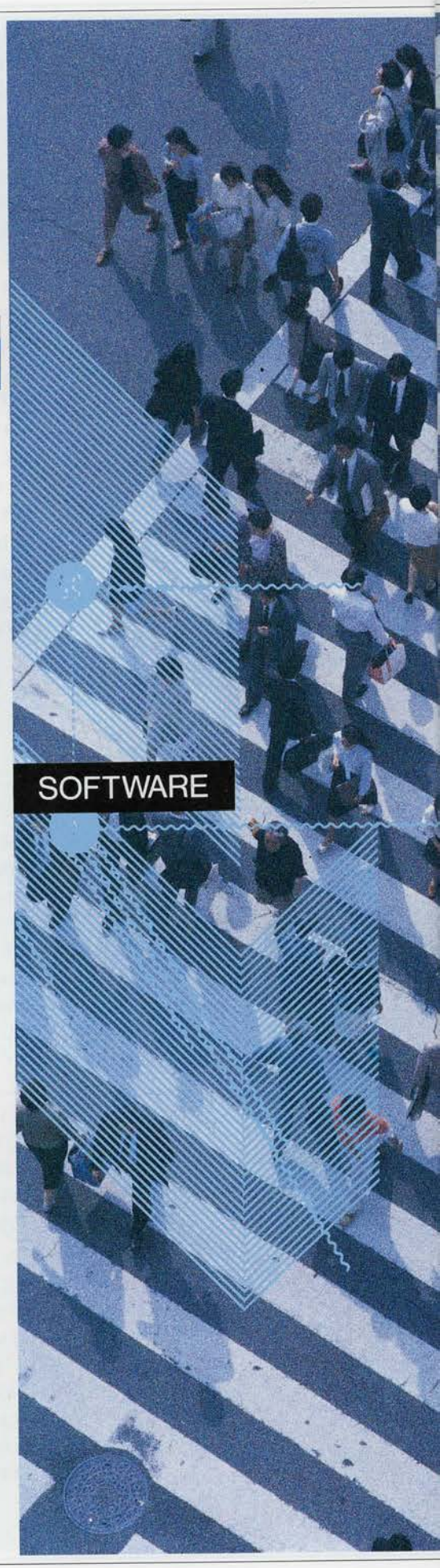
PC-NFS、TCP/IP、TELNET-FTPなど、オープンシステムの構築に不可欠な各種ネットワークソフトウェアをお届けするとともに、アスキーのMS-DOS/UNIX接続のノウハウを生かし、オープンシステムに立脚した〈Network Manager〉を提案しています。

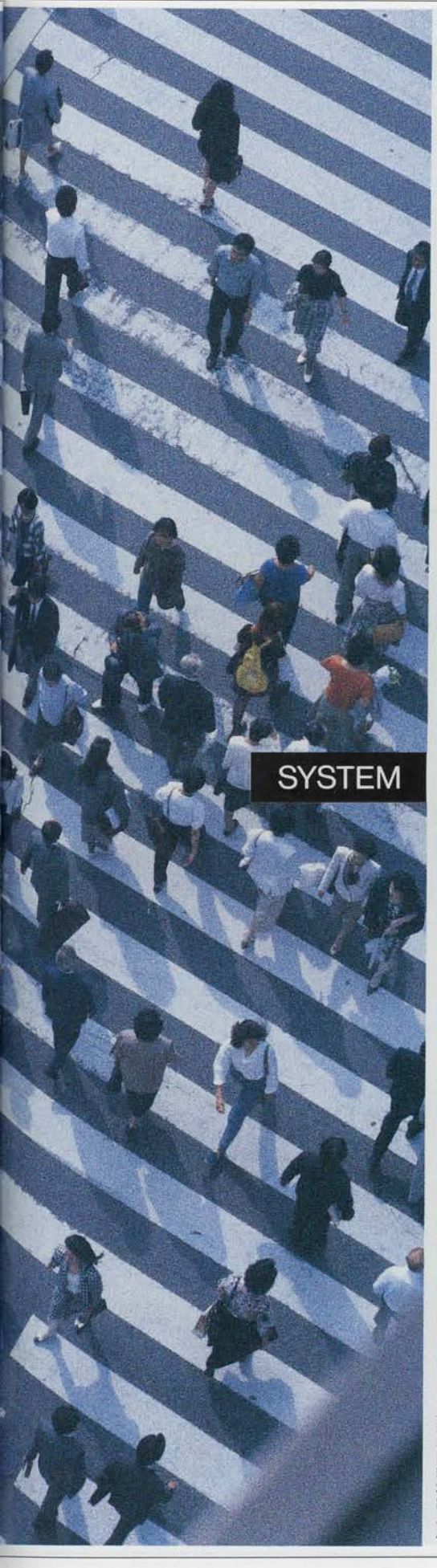
オープンシステム

わが国でいち早くオープンシステムを導入するとともに、X/Open、UII、OSFなどの国際標準化団体に参加。さらに日本語入力コンソーシアムにおける日本語環境開発などを通じて、オープンシステムに基づく標準プラットフォームを提案しています。

OAプロダクト

オープンシステムのノウハウを活かし、オフィスコンピューティング環境を整備しうる各種プロダクトに取り組んでいます。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、ベストセラーワープロ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など、いずれも好評です。





ソフトをかたちに。システム

システムについて考えるとき、はじめにハードウェアありき、というような従来の常識は、もはや通用しません。パソコンをはじめとする情報機器の複雑化、高性能化が進むにつれて、ソフトウェアの比重が高まり、ソフトウェアを十分に熟知したうえでハードウェア開発に取り組むことが必要とされるからです。アスキーはその点、ソフトウェア開発会社としてのノウハウをベースに、"ハードとソフトが最適のかたちで融合する"システム開発をおこなっています。これはまさに、ソフトをかたちにしたシステム、つまりソフトウェアシステムとも言うべきものです。こうしてソフトウェアの視点から開発されたハードウェアは、さらに、最新のプロセステクノロジーを利用してチップ化されています。それが、アスキーのチップをシリコンソフトウェアと呼ぶ由縁なのです。

システム

400万台をこえる実績で、8ビットコンピュータの事実上の標準となったMSXのハードウェア開発とともにBASIC、DOSなどのシステムソフトウェア、Cコンパイラなどの開発ツールを手がけています。また、ISDNやCD ROMなどの新しいメディアをより生かすため、画像や音声に関する圧縮、伸長のシステム(ハードウェア、ソフトウェア)の研究開発、製品化をおこなっています。アスキーでは、AX、JUST-PC、ICメモリカード、CD ROM、VIDEO CODECなどの標準仕様の決定に参加して、ユーザー側、ソフトウェア側の視点から積極的に提言をおこなうなど、つねにフロンティアとしての自覚をもって活動しています。

シリコンソフトウェア

ソフトウェアにとって理想的な仕様のLSI。その研究に着手し、他に先がけたのがASSP(アプリケーション・スペシフィック・スタンダード・プロダクト)の開発です。アスキーのASSPは、いわば、ハイテクを活用してハイタッチな能力を生みだすLSI。事実上の標準として200万個以上の実績をもつグラフィックスチップをはじめアスキー独自あるいは半導体メーカーと共同で、ソフトウェア側の視点から開発をおこなっています。また、ブイ・エム・テクノロジー社、米国チップス&テクノロジー社、インテグレイテッド・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合わせてお届けしています。

カードウェア

アスキーのもつソフトウェア技術とハードウェア技術を織りこむことによって生まれたカードウェア。パーソナルコンピュータをさらにパワーアップし、使いやすくするシステムをめざしています。そのコンセプトは、パソコンをメディアとしてはぐくむこと。ISDNやデータ圧縮技術を応用し、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おこない、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しています。

上段より
MSX(上段より松下電器FS-A1WSX、ソニーHB-F1XV、三洋電機PHC-70FD2)、MSX-SERIAL232、日本語MSX-DOS2、R800、82C455(米国C&T社とアスキーの共同開発)、3C87(米国IIT社)、VM8600S(VMT社)、ICメモリカード、AGA10、AVM10

情報のアメニティ。パソコン通信

パーソナル・コンピュータ・ネットワークという環境を、楽しくて面白くて心地よいものにする情報とは、なんだろう。アスキーはいつも、そのことを考えています。たとえばテレビに放送局があるように、パーソナル・コンピュータをメディアとしてはぐくむにはネットワーク通信局が必要だ、という発想からスタートしたアスキーネット。もっと楽しく、もっと面白い番組を提供したい、という情熱から実現した国際パソコン通信サービス。さらに新しいメディアへの飛躍をめざして、パソコン通信のマルチメディア化、衛星通信ネットワーク化へと、次なる道をきりひらいています。コンセプトは情報の心地よさ、アメニティです。その実現にむけて、アスキーはいわばコミュニケーション・プロデューサーとしての役割を積極的に果していきたいと思います。

ネットワーク・ステーション

アスキーの提供するパソコン通信ネットワークについて、ユーザーサポート、番組編成、メニューの作成・更新、そして会員管理、課金管理、他のネットワークとの情報交換など、さまざまな運営サービスを、電子出版局が中心となっておこなっています。また、企業単位の電子掲示板などを提供したり、公共のパソコン通信プロジェクトにも参加しています。

パソコン・ネットワーク

アスキーの提供するパソコン通信ネットワーク、アスキーネットの大きな特長は、〝パソコンを選ばない、ひらかれたネットワーク〟をめざしていることです。

●アスキーネットACS 知的生産性、発展性がメインコンセプト。パソコン通信をツールとしてとらえ、情報収集や人脈づくりの場を提供します。

●アスキーネットPCS 豊富なプログラムライブラリと多彩なホビースペースを提供して、ビギナーからマニアまで幅広いユーザーに支持されています。

●アスキーネットMSX 特に、MSXユーザーに向けて提供しているネットワーク。MSXならではのソフトウェアが豊富にそろっています。

●アスキーネットTTN 1都8県をネットする東京通信ネットワークTTNet電話網に接続した、法人向けパソコン通信ネットワークサービスです。(実験稼働中)

●アスキーネットDPI 米国ジェネラル・ビデオテクス社が提供するリアルタイム・オンライン情報サービス〝デルファイ〟に接続。いながらにして、世界とのコミュニケーションを可能にするのが狙いです。

●インフォリンク 米国ジェネラル・ビデオテクス社の、データベースシステム〝インフォリンク〟と接続。アスキーネット会員に、利用価値の高い最新情報が入手しやすい環境を提供します。

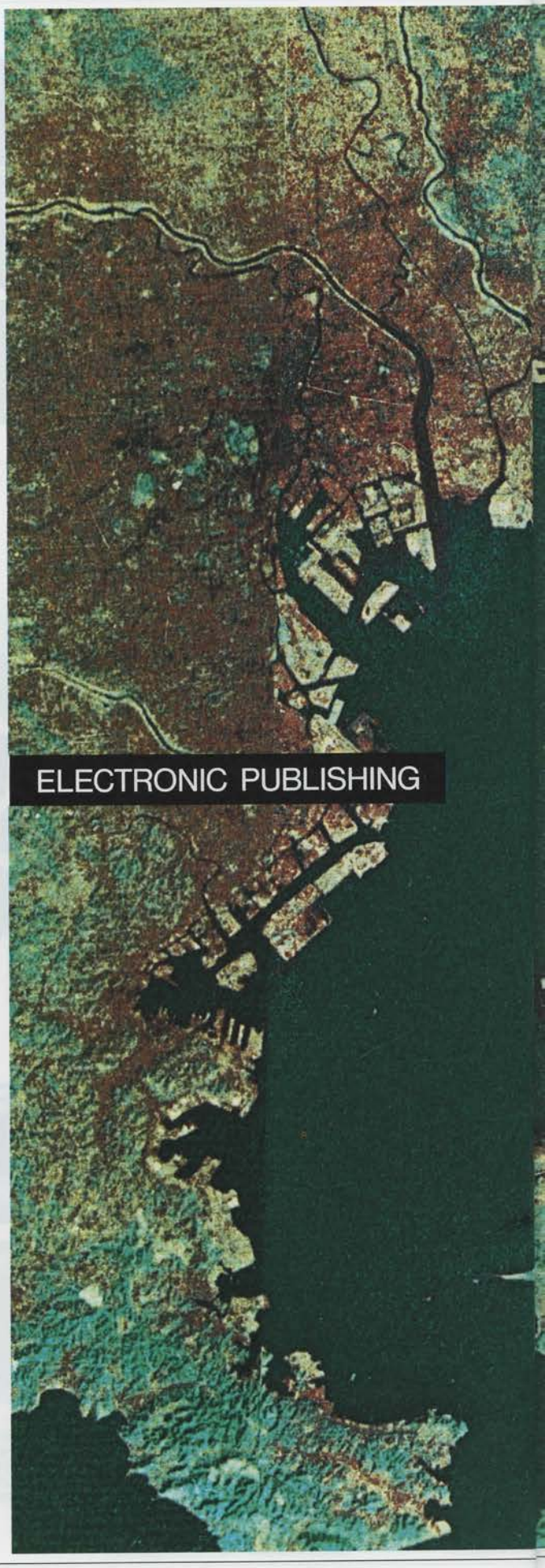
アスキーネットACS

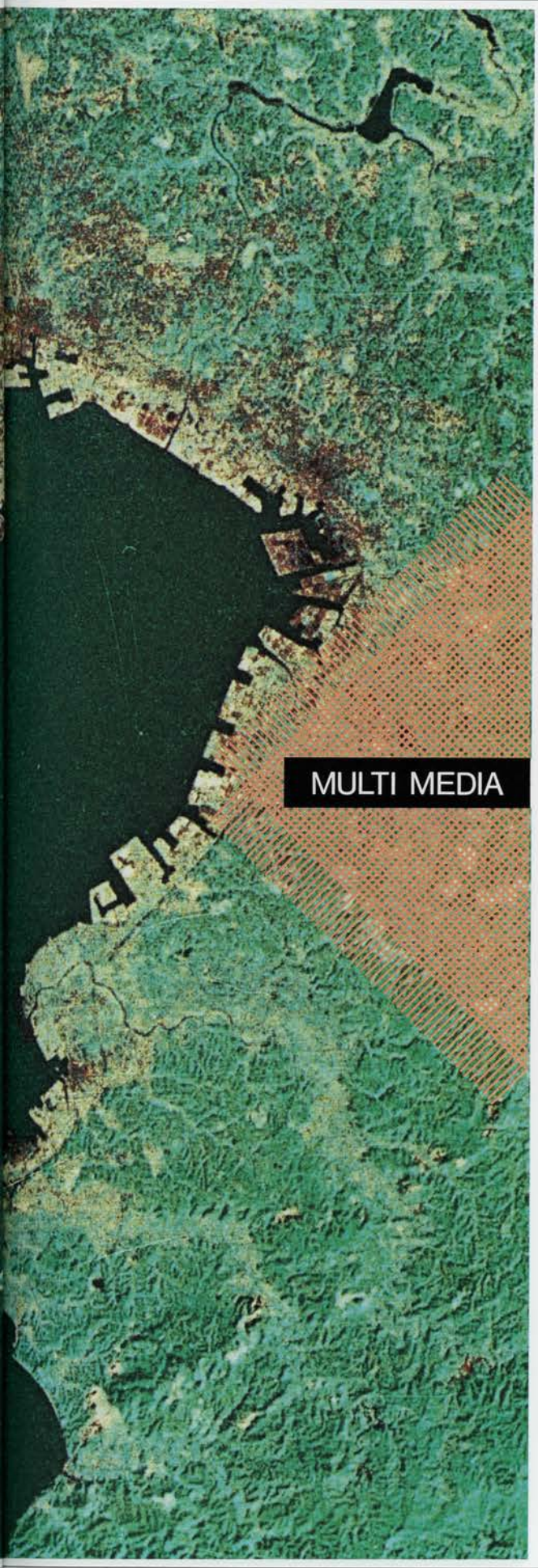
アスキーネットPCS

アスキーネットMSX

アスキーネットTTN

アスキーネットDPI





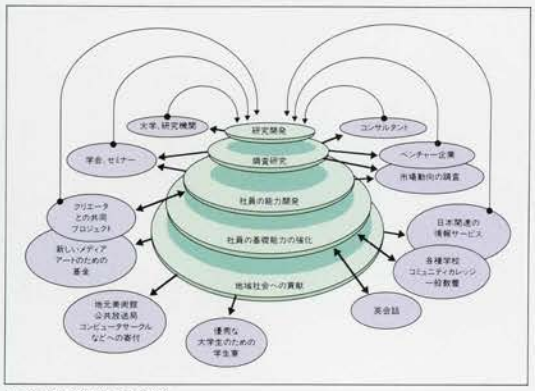
未来のメディア。マルチメディア

コンピュータ技術とAV技術の進化は、新しい「文明」と「文化」をもたらします。どのような文明も、その成熟の過程では歴史に残る文化を生みだしてきましたが、では、メディア文明はどのような文化を誕生させるのでしょうか。アスキーは、それを、マルチメディア文化と名づけようと思います。ところで、従来のメディアでは、ひとつの筋を追っていく直線的なストーリー展開に限定されていました。最近のコンピュータ・ゲームでは、いくつもの筋が存在し、複合的にストーリーが展開する、ハイパーメディアの段階を迎えています。さらに次の段階では、このハイパーメディアと、さまざまなかたちのデータが複合して有機的に動くようになり、まったく新しい価値を生みだすようになると予想されます。それが、マルチメディア、つまり複合し、協調し、統合された〝メディアの未来形〟です。

アスキーでは、この新しい領域でフロンティアの役割を担う、(仮称)メディア技術研究所の構想をスタートさせました。これまで、出版、ソフトウェア、システム、ネットワークなどの切り口から、さまざまなメディア技術を蓄積してきたアスキーにとって、次のステップがマルチメディアであるのは当然のことです。映像エンターテインメントにおいて一歩も二歩も先をゆく米国に、まず研究所を設立し、その後は日本やヨーロッパにも開設して、幅広く世界から多様なノウハウを学ぼうと計画しています。未来のメディアは、どんな感動を、ひとびとにもたらすでしょうか。アスキーは、このプロジェクトを通じて、それを見きわめたいと考えています。

(仮称)アスキーメディア技術研究所プロジェクトの概要

この研究所の目的は、①コンピュータ技術とAV技術を統合したマルチメディア技術についてのノウハウを蓄積し、②これを活用した、いわばマルチメディア番組を制作するためのソフトウェアを開発することです。そして、③どのような番組が、ひとを感動させ、その人生をゆたかにするのか、④だれがそれをつくる才能を持っているのかという面からの研究・実践を進めていきます。日本人には、その特質としてもっている、独特の表現力があります。〝幕の内弁当〟的と言われるような、多様な要素の混在し結合する表現によって、各人各様の異なる価値観にうまく対応してしまうような技術。これは、マルチメディア技術に相通じるものです。そして、こうした特質を生かしたマルチメディア番組づくりのなかから、やがてマルチメディア文化というものも培われていくであろうと期待しています。世界から学んだことを、メディアのなかに再現し、世界に通じる文化として、ひとびとに届ける。(仮称)アスキーメディア技術研究所は、その第一歩をいよいよ踏みだします。



メディア技術研究所の機能

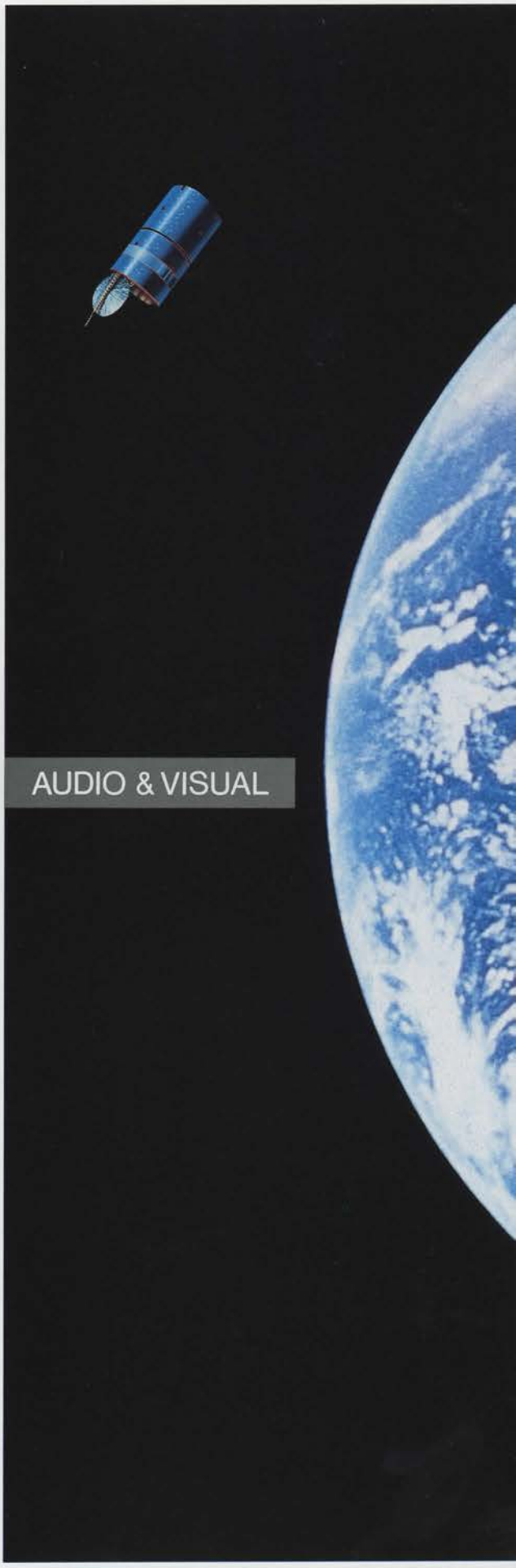
感動をプログラム。オーディオ&ビジュアルエンターテインメント

すぐれた映像は、世界を結ぶ共通語です。それは、国境や言語をこえて、ひとびとを感動させる力をもっているからです。アスキーは、パーソナル・コンピュータを核に進むであろうマルチメディア時代の到来にそなえて、ソフト開発力とAV技術を蓄積し、この、感動させる力を、ぜひ身につけたいと考えています。そこでまず、そうした力をもつ、すぐれた映像作品に学ぶことからはじめたいと思います。英国作品〝ヘンリー五世〟を皮切りに海外の話題作を国内向けに配給し、それを通じてオーディオ&ビジュアルエンターテインメントの制作におけるノウハウの吸収と組織化をはかる映像事業プロジェクト。さらに、(仮称)メディア技術研究所プロジェクトともかかわりながら、ノウハウを深め、アスキーがこれまで培ってきた多彩なメディア領域の蓄積とも融合させることによって、もっともっと創造力を高めていきたい——誰にも真似のできない、感動のプログラムの創造を、アスキーはめざしています。

映像事業プロジェクト

映像ソフトをつくるノウハウの蓄積と組織づくりをおこない、将来のマルチメディア事業の基礎を固めるものとして、映像作品の配給を手がけます。

映画「ヘンリー五世」から



宇宙からのネットワーク。衛星通信

地上の情報網がもつ限界を通信衛星を使ってクリアする衛星通信事業。それは、情報のインフラづくりを一挙に推し進め、また、情報のクォリティを飛躍的に高めることも可能にします。その技術を確保するために、アスキーでは、カナダの通信会社インターナショナル・データキャスティング社と手を結び、同社がもつ最新の衛星通信技術を手に入れました。さて、宇宙からのネットワークが担うサービスは多岐にわたります。文字、音声、動画像、静止画像など、さまざまなデジタル情報を、日本全国にむけて同時に配信できます。多種多様な情報の利用形態にこたえることができます。クローズドTVやパソコン通信ネットワークの新しいインフラとしても、おおいに期待されています。アスキーは、この技術を、より多くの企業の皆様にご利用いただけるような体制づくりを進めています。空間をこえて、世界をつなぐ。アスキーの仕事は、まだまだ、ひろがりつづけます。

衛星通信事業

日本通信衛星(JCSAT)のトランスポンダーを利用して、情報通信サービスを展開します。たとえば、流通会社が商品カタログや価格情報を送ったり、全国のPOS端末のソフトを一斉に更新する。証券・金融会社が株価情報を各支店間タイムラグ・ゼロで送る。こうしたことが、衛星通信を活用しておこなえます。新しいビジネスチャンスがひろがる分野として、たいへん注目されています。

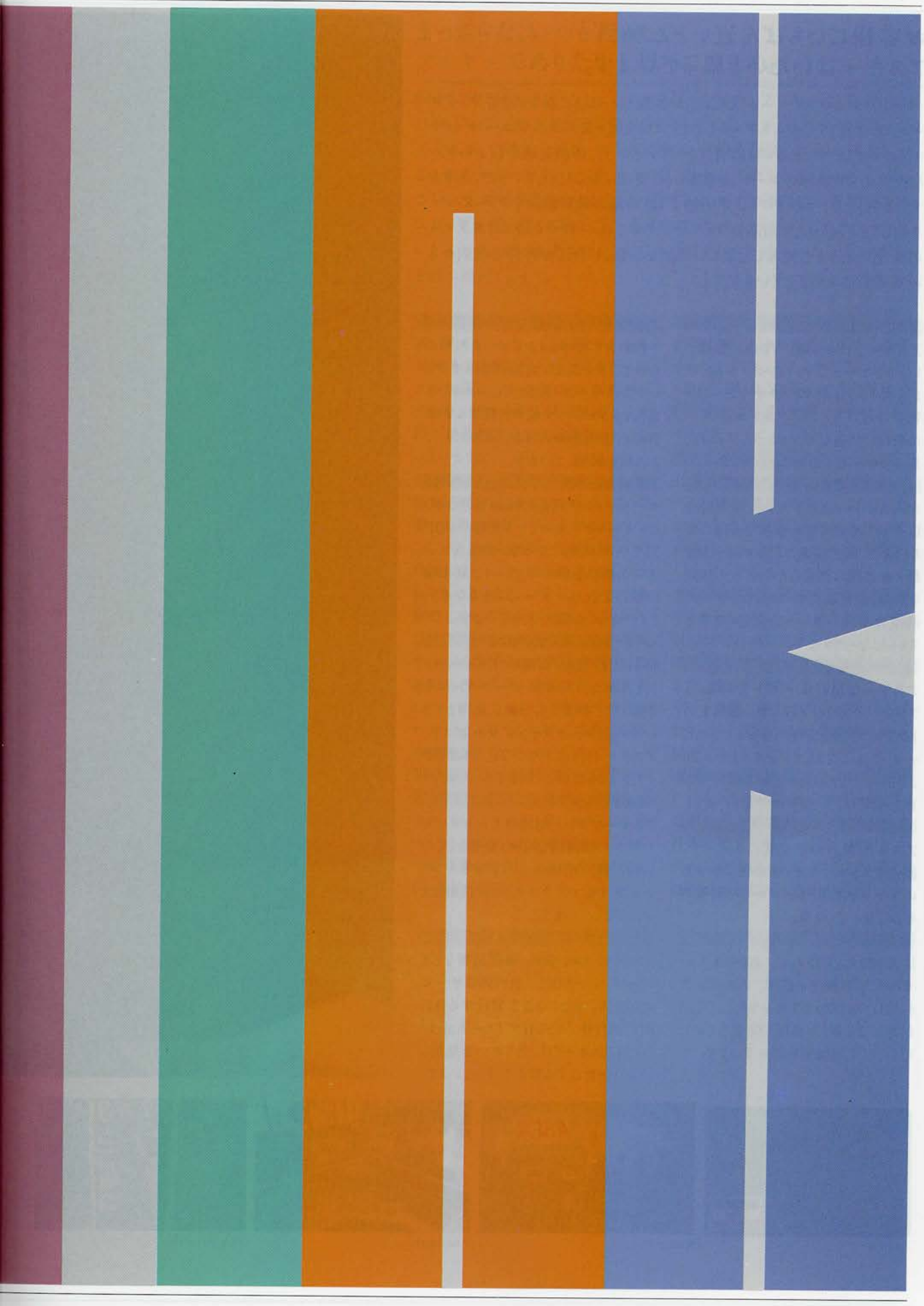
データ同報通信用HUB局(カナダIDC社製)

国境のない、アスキー。

芸術と科学、工芸と技術、遊びと仕事。
それぞれの境界が薄れて、とっても新しいものが生まれたり、
いままでになく面白いことが始まったりしています。
ものごとの国境が消えていく時代。
アスキーは、それを、パーソナル・コンピュータの分野で実現しようとしています。
いろいろな技術が、それぞれの垣根をこえてまざりあう、ボーダーレス・カンパニー。
さまざまな価値観のちがいをこえて、心と心を結ぶ、グローバル・ネットワーク。
私たちは未来へ、軽やかに、しなやかに、はばたきます。

きょうを、生かす。

アスキーの描くビジョンに、かたちを与え、
色彩を与え、一歩一歩と実現に向かう力を与えてくれるもの。
それは、ほかでもない、
きょう、アスキーがお届けしている商品——
私たちは、それを、"新しいインク New Ink"と呼んでいます。
雑誌や書籍のなかで語られたコンピュータカルチャー。
フロッピーディスクに書きこまれたソフトウェア。
シリコンにプリントされたLSIの回路。
ネットワークされた電子の情報。
それらを母体とするマルチメディアなど、新しいテクノロジーの領域。
こうした多彩な分野をカバーするいろとりどりのインクが、
お客様の"きょう"をいきいきと染めあげていきます。
アスキーは、私たちの"きょう"を生かして、
このインクをもっと新しく、
もっとすばらしいものにしていくことをお約束します。



お客様にいちばん近いところに
アスキーはいたいと願っています。

パーソナルなコンピュータ文化は、お客様といっしょに創るものです。アスキーはいつも、そこからスタートします。たとえば、セールスやユーザーサポート、セミナー、あるいは教育フォーラムといった活動を通じて、トータルな視点からお客様のニーズを把握し、ご要望におこたえしていきたいと考えています。また、マーケティング活動では、市場の最新動向をデータベース化して、それをもとに商品のライフサイクルやユーザーのライフスタイルの変化を先々まで見通した新しい商品を提案。いわばお客様の視点からの市場創造をめざしています。

アスキーカード

アスキー、日本信販、VISAの提携クレジットカードです。パソコン保険、ビジネスソフト体験ディスクサービス、会報誌の発行など、パソコンユーザーの皆様に快適なパソコンライフをお約束するサービスをおこなっています。

セールス&サポート

全国ネットの流通チャンネルや販売店を通じてアスキー製品をお届けするとともに、販売促進などのサポート活動とお客様に密着したリサーチ活動を展開。通信販売やバージョンアップ、商品情報、メーカーへの営業・サービスもおこなっています。

ユーザーサポート

アスキー製品のユーザーを対象に、アフターケアの一環として、操作上のトラブル発生時や疑問点などに、スピーディにおこたえしています。また、よりよき製品づくりのためにお客様の生の声を開発にフィードバックしています。

クォリティ・コントロール

アスキー製品の商品化に先立って、動作テストやマニュアルの使いやすさのチェックなど、トータルな品質管理をおこなっています。

セミナー

法人と個人とを問わず、あらゆるユーザーに学習機会を提供。ソフトウェア利用についてのカリキュラムには定評があり、より多くの皆様に役立てていただくため全国展開を進めています。

教育フォーラム活動

学校教育におけるコンピュータ利用について、さまざまな情報を提供するオープンスペース〝教育フォーラム〟の運営、コンピュータ教育に関する実験教室の企画運営のほか、多岐にわたる活動を展開しています。

OEMセールス

マーケティング活動の柱のひとつとして、オールアスキーという立場からOEMセールスをおこなっています。各メーカーの商品企画のサポート、新市場の開拓など、ユーザーの目をもつパートナーとしてお役に立っています。

マーケティング・サービス

情報収集・整理・蓄積のパフォーマンスを高めたユーザーデータベースを利用して、調査から分析、企画までトータルなマーケティングサービスを、アスキー社内ばかりでなく、外部クライアントにも提供しています。

プロモーション

アスキーブランド商品のセールスプロモーション活動をはじめ、企業としての広告活動、OEM商品のプロモーションに関するコンサルティング活動などをおこなっています。

アスキーライブラリー

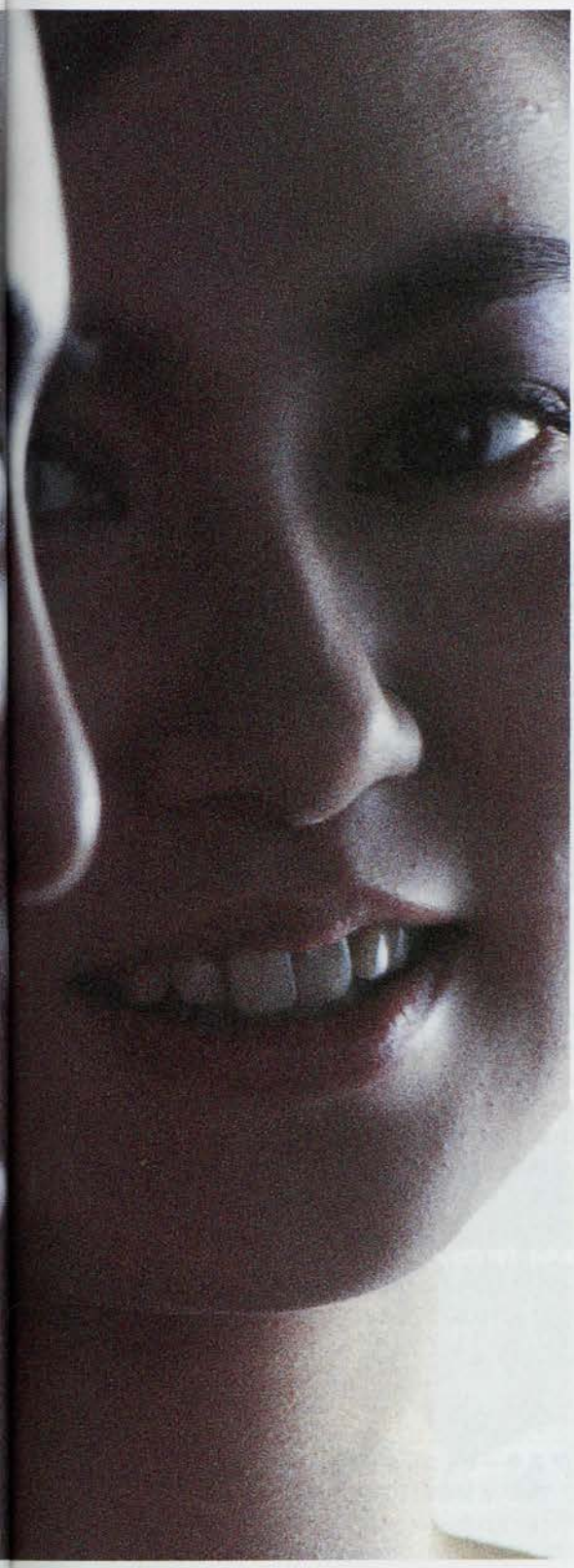
国内外の文献、資料、報道記事などをデータベース化し、社内外にサービスを提供。また、ここで発行する社内向け刊行物〝ASCIIデイリーWatch〟〝夕刊アスキー〟は、アスキーを風通しのよい会社にする役割を果しています。

アスキーカード

第70回ビジネスショウ

アスキー教育フォーラム

アスキーライブラリー



まっさらな、いつも若々しい アスキーでありたいと思っています。

何よりも大切なものは「ひと」。このポリシーをもって、アスキーは、社員ひとりひとりがいきいきと活動できる環境をつくりだしています。そのポイントは、公平な人事、創造的な管理、弾力的な財務、柔軟な経営システムからなる、ひらかれたマネージメントです。ここでは、過去の失敗も大切な財産——まっさらな、未知の分野をきりひらく会社にとって、あらゆる経験の蓄積が次のステップの糧と言えるからです。その意味で、マネージメントをあずかっている各セクションは、アスキーならではの若々しいフットワークを支える役割を日々担っています。

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、ひとである」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教育をおこなっています。

総務部

事業活動を積極的にサポートして、側面から業績伸長をリードするセクションです。必要な制度や手続きをつくり、環境に目をくばり、設備や運用面の改善をおこなうなど、企業としてのインフラを整える大切な仕事を担っています。法務グループは技術革新とともに重要化する知的財産権の利用や管理、各種契約書の作成、関連会社の設立等について、有力な法律事務所やコンサルタントと連携して当社の戦略的な事業展開を支えています。

財務部

先々まで見通して、企業としての体力を培い、生かしていく財務。それを、電算システムを活用したきめの細かい財務分析や資金計画、および予算管理などを通じて実現しています。

業務部

店頭市場、および証券取引法に関する業務を担当します。財務部、総務部と密接に関わりながら、予算の管理や関係会社に対するサポートをおこなっています。

OA推進室

社内業務システムおよび社内情報システムの開発・運用・保守をおこないます。営業・財務活動のOA化をはじめ、社内環境のインテリジェント化の推進力となっています。

経営企画室

アスキーの向かうべき道を示す、中・長期経営計画の策定をおこないます。また、策定方法の標準化・改良を進めること、策定委員会の事務局としてのサポート業務、経営計画の達成に向けたインテリジェントな社内環境の企画開発もおこなっています。

技術企画室

トータルな視点から、アスキーの中・長期の技術戦略を立案します。基礎技術の研究分野で、官民一体のプロジェクトを立案・推進するなど、いわば時代の水先案内の役割も果しています。

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
Tel03-486-7199 Fax03-5485-2991
資本金:500万円　設立年月日:1985年12月21日
役員: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も重要な柱として、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の分野を担当。現在まで約100点に近い書籍を刊行、活発な編集営業活動を展開しています。代表的な出版物は、「ウィザードリーII攻略の手引」、「システム手帳のリフィル術」「Macintosh COMPLETE」「一太郎Ver.4.3ガイドブック」など。

株式会社ソフトウィング

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
Tel03-576-7091 Fax03-576-7299
事業所:札幌営業所、仙台営業所、名古屋営業所、大阪営業所、金沢営業所、福岡営業所、流通センター
資本金:5億8000万円　設立年月日:1986年7月18日
役員:代表取締役会長 樺島正博
　　代表取締役社長 鈴木 豊

ソフトウェア流通の一翼を担って、パソコン用パッケージソフトの卸販売業務を目的に設立。全国約7,000店のパソコン販売店を通じて、300社を越えるソフトメーカーの商品や関連情報をお届けしています。

株式会社アスキー情報システム

本社所在地:〒107 東京都港区南青山2-20-4 SAT1ビル
Tel03-404-7701 Fax03-404-7704
資本金:1億円　設立年月日:1989年10月26日
役員:代表取締役会長 西 和彦
　　代表取締役社長 滝田賢太郎　取締役副社長 福井惠一郎

(株)アスキーのオープンシステム技術をバックボーンとして設立されたシステムインテグレーション会社。ユーザーの情報資産を保証し、かつコストパフォーマンスの高いオープンシステムの構築にむけて、パソコンやワークステーションを核としたシステムのコンサルティング、開発、ハードウェアの評価選定、パッケージの販売などを手がけています。

株式会社アスキーセミコンダクター

本社所在地:〒107 東京都港区南青山5-11-5住友南青山ビル
Tel03-486-9188 Fax03-486-8805
資本金:1億円　設立年月日:1990年3月20日
役員:代表取締役会長 西 和彦
　　代表取締役社長 高橋健一　専務取締役 倉田遼一

ハードウェアに対するソフトウェア的なアプローチで、新しい領域をひらく(株)アスキー。その技術商社として1990年3月に設立。アスキーの半導体の総代理店業務、およびアスキーが販売権を持つ半導体の委託販売業務をおこなっています。

パーソナル通信ネットワーク株式会社

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
Tel03-797-3900 Fax03-797-6231
資本金:5億円　設立年月日:1988年1月30日
役員: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5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活用し、企業向けのパソコン通信事業をおこなっています。多様化するニーズに対応し、マルチメディアのネットワークサービスを展開中です。

ASCII CORPORATION OF CHINA 阿斯克(中国)有限公司

本社所在地:中華人民共和国北京市海淀区阜成路西釣魚台
裕龍大酒店5005室
Tel842-5588 ext.25005
登録資本:5千万円　設立年月日:1988年6月
役員:董事長 郡司明郎　副董事長 西 和彦
　　総経理 于 偉

(株)アスキーが100%出資する独資会社です。中国の優秀な若手技術者が最新のアプリケーションソフトウェアの開発に従事しています。先端産業分野における日中共同事業の模範として中国国内において高い評価を得ています。

NEXOFT CORPORATION

本社所在地:11105 Dana Circle, Cypress, California 90630, U.S.A.
Tel714-373-2072 Fax714-894-6464
資本金:50万ドル　設立年月日:1989年2月24日
役員: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・販売をおこないます。NEXOFTブランドとして、ソフト「Castlequest」やゲーム周辺機器「Master Control」、「Pro Beam」などを販売しています。現在、ソフト「Penguin Wars」や「Wizardry」の営業活動を展開中です。

ASCII OF AMERICA, INC.

本社所在地:2099 Gateway Place, San Jose, California 95110, U.S.A.
Tel408-453-4565 Fax408-453-0419
資本金:50万ドル　設立年月日:1990年2月22日
役員:会長 西 和彦　副会長 高橋健一
　　社長 チダンバラン サダ

米国における情報収集や(株)アスキーの活動の支援、関係会社の管理を目的に設立。米国企業と日本企業の提携などに関してのコンサルタント、サポート業務をおこなっています。

株式会社キャラクターソフト

本社所在地:〒107 東京都港区南青山5-13-5 FIK南青山ビル
Tel03-5485-9255 Fax03-5485-9266
資本金:1億円　設立年月日:1990年4月10日
役員:代表取締役会長 辻信太郎
　　代表取締役社長 西 和彦

(株)サンリオと(株)アスキーの合弁により設立されたソフトウェア会社。サンリオのキャラクターを使用したホーム・ゲームマシン用のエンターテインメント・ソフトウェアや周辺アクセサリー等の制作をおこないます。

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
Tel0298-55-4004 Fax0298-55-1985
事業所:東京営業所
資本金:15億5010万円　設立年月日:1986年12月8日
役員:代表取締役会長 大塚文雄
　　代表取締役社長 西 和彦　取締役副社長 嶋 正利

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(株)、(株)アスキーと共同で設立。16ビット、32ビットのバーチャル・マイクロプロセッサの開発と量産化に成功し、販売を開始しました。また、これらのマイクロプロセッサをコア(核)にもつ特定用途向け集積プロセッサ「ASIP」を開発、今後ますます拡大するASIC市場ニーズへの対応も万全です。

株式会社グラフィックス・コミュニケーション・テクノロジーズ

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
Tel03-498-7141 Fax03-498-7543
資本金:12億3630万円　設立年月日:1987年2月26日
役員:代表取締役社長 水口堯夫　代表取締役副社長 西 和彦

政府出資の基盤技術研究促進センターと民間企業が、共同出資により設立した研究開発会社。ISDNなどの汎用デジタルネットワークを利用し、ネットワークのもつ社会的な価値をさらに高めるような動画像通信の基礎研究・開発をおこなっています。

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
Tel03-498-7241 Fax03-498-7517
資本金:21億5565万円　設立年月日:1987年2月27日
役員:代表取締役社長 藤森和雄　代表取締役副社長 西 和彦

政府出資の基盤技術研究促進センターと民間企業が、共同出資により設立した研究開発会社。電気通信と情報処理の融合一体化をめざす分野で、主にマルチメディア情報などの処理・蓄積・伝送に関わる情報通信システムの基礎的な研究・開発をおこなっています。

株式会社トヨテック

本社所在地:〒460 愛知県名古屋市中区栄2-11-7伏見大島ビル
Tel052-203-1311 Fax052-203-1456
資本金:2400万円　設立年月日:1987年4月8日
役員: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(株)と(株)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。

株式会社キーステーション

本社所在地:〒150 東京都渋谷区神宮前5-51-6テラアシオス8F
Tel03-797-6511 Fax03-797-6515
資本金:2500万円　設立年月日:1986年9月17日
役員:代表取締役社長 西 和彦　代表取締役副社長 中村厚夫
(株)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。コンピュータ・ニューメディア関連の技術ノウハウを生かしたセールスプロモーション業務(イベント、広告、映像、ソフトウェア等の企画制作)をおこなっています。

株式会社アスキーエクスプレス

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
Tel03-797-3779 Fax03-797-3949
資本金:120万円　設立年月日:1989年12月25日
役員:代表取締役社長 西 和彦
緊急性や変更がつきものの業務出張をよりスムーズにする。そんなノウハウを生かして設立された旅行代理店です。企業の業務出張に際して、航空券やホテルの予約からヘリコプターの運航まで、トータルなサービスを提供します。
国内航空運送代理店業第133号、運輸省登録旅行業代理店第6601号

海外主要提携先

ベンチャーキャピタル
Diversified Growth Associates(米国)
MK Global Venture(米国)
出版
Addison-Wesley Publishing Company, Inc.(米国)
Microsoft Press(米国)
ソフト
Daou Technology, Inc.(韓国)
EFA Corporation(台湾)
Informix Software, Inc.(米国)
Nintendo of America, Inc.(米国)
Sir-Tech Software, Inc.(米国)
Sun Microsystems, Inc.(米国)
システム
Chips and Technologies, Inc.(米国)
Graphic Software Systems, Inc.(米国)
Integrated Information Technology, Inc.(米国)
NEXGEN Microsystems, Inc.(米国)
International Datacasting Corporation(カナダ)
The Complete PC, Inc.(米国)
ネットワーク
General Videotex Corporation(米国)
AV
Electric Shadow Production, Inc.(米国)
加盟国際組織
Open Software Foundation, Inc.(米国)
X/OPEN(米国)
Unix International, Inc.(米国)

主要営業品目

出版

雑誌・ムック
- ASCII
- Super 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
- マックパワー
- NETWORKERマガジン
- Microsoft Systems Journal
- リフィル通信
- ラップトップ
- オートテクノ

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)
- ハンドブックス(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1〈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

ディスク&ブック
- ASTRO GUIDE 1990

ビデオ
- NeXTチュートリアルビデオ

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 天竺への道
- バランスオブパワー
- ベストプレープロ野球II
- いただきストリート
- 忍者らホイ
- 石道
- かんたん手帳リフィル君
- ダンジョン放浪記
- カオスエンジェルズ
- F-16ファイティングファルコンII
- ペンギンくんウォーズVS

その他
- アスキースティック
- アスキースティックL5
- ターボファイルII
- ゲームT-V

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
- ASNOTE
- 親指君II
- ASkeyword 30/ASkeyword 100
- 日本語MSX-WriteII
- 日本語Micro TeX

データベース
- The CARD3
- Technote

グラフ/表計算
- The GRAPH
- Recalc

グラフィック
- CANDY4
- 3・D PERS
- Thirdy
- Z's STAFF KiD98
- Z's STAFF KiD FP
- Z's STAFF TRAD FP

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/CTERM2 mix version

その他
- 超高速天文シミュレーション
- 書体倶楽部
- CARD3プリント
- CARD3ポーター
- CARD3事例集
- MS-DOS SOFTWARE TOOLS1、2、3
- ASkeyboard de SE

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(ハングル版)

グラフィックス
- X-Window
- X-Server/DOS
- X-Terminal

OAプロダクツ
- Wingz

ネットワーク
- InetBIOS
- PC-NFS
- TCP/IP
- Telnet/FTP

データベース
- informix-SQL
- informix-ESQL/C
- informix-4GL
- informix-4GL RDS
- informix-4GL ID
- informix-TURBO
- informix-NET
- informix-Datasheet ADDIN
- C-ISAM

システム

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/Ver.1.2
MSXべーしっ君プラス
ROM-DOS, BIOS(16bit、32bit用)
〔グラフィック・オーディオ〕
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モデムファームウェア
FAXモデムファームウェア
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
MSX-TERM
〔開発ツール〕
TMS34010開発支援ソフトウェア
MSX-S BUG/S BUG2
MSX-C Library
MSX-DOS TOOLS/MSX-DOS2 TOOLS
MSX-AID
DSPチップセット

LSI

〔汎用CPU〕
VMZシリーズ(VMT)
R800
〔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)
80386SX・PC/AT用各種(CT)
80386・PC/AT用各種(CT)
80486・PC/AT用各種(CT)
80386EISA用各種(CT)
マイクロチャネル用各種(CT)
DSP用各種
〔グラフィク〕
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
8514Aコンパチブルシリーズ
AX用JEGA/V
フラットパネル用コントローラ各種
TMS340シリーズ(TI)
〔その他〕
通信用各種
マスストレージコントローラ(AT/SCSI)
ペリフェラルインターフェイス
AX用CG
メモリー等TI全品種

ハードウェア/システム

AVM-10(規則音声合成装置)
音声型FAXアダプタ
ADA-10(PC9801用汎用DSPボード)
回線エミュレータ
ROMエミュレータ
SDB9801(TMS34010開発支援ボード)
AGA-10(PC9801用高解像度ボード)
AX-1000(AX用高解像度ボード)
マイクロチャネル用パーツ
おっかけTEL
LAN関連製品
データ放送システム
ボイスシンセサイザーシステム
MSX HD Interface
MSX SERIAL232
ASCII IIPシステム
電子OHP通信会議システム専用通信ターミナル
ICメモリカード

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:インテグレイテッド・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社の日本総代理店です。)

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
アスキーネットDPI

データベース

インフォリンク

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

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

インターパーソナル・コンピューティング。

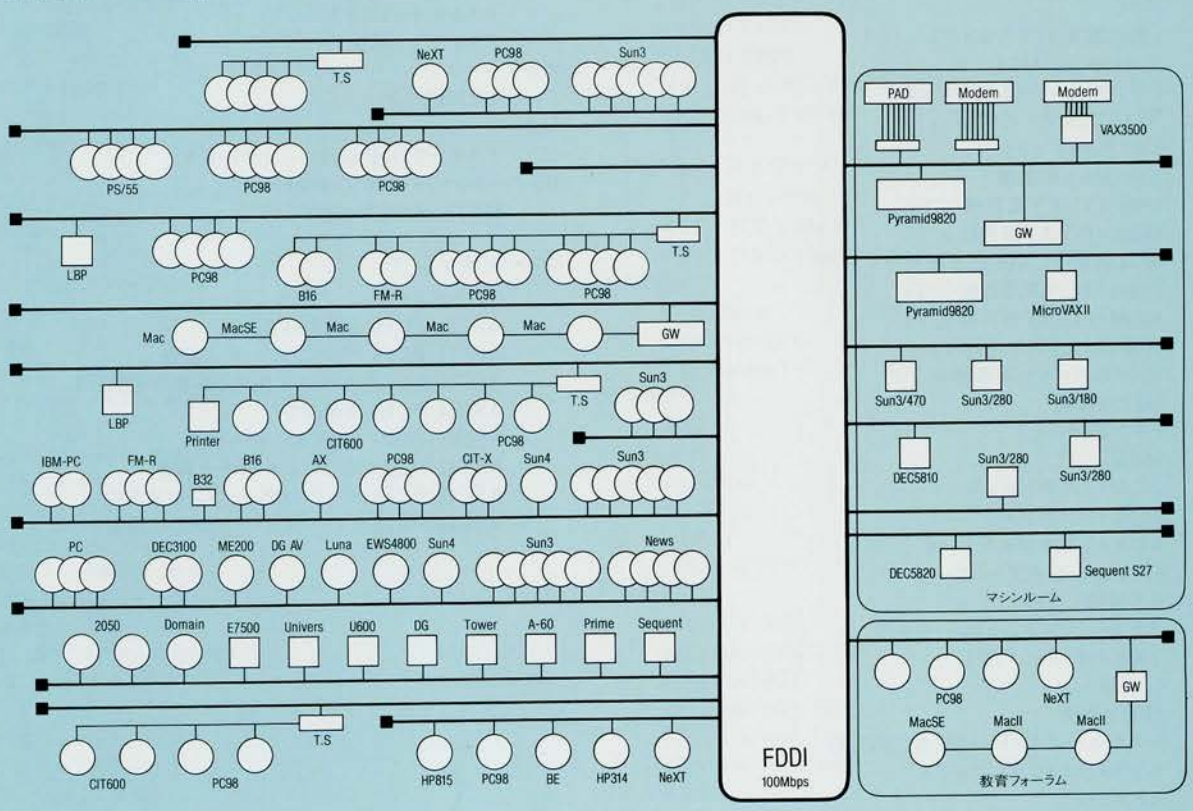
生きている会社の、生きているネットワーク、という発想。
そこから、ひとつひとつ検討を加えシナリオを描き実現したのが、
インターパーソナルな戦略情報システムをめざすアスキーSISネットワークです。
そのシナリオとは——企業の成長に合わせて、
ネットワーク自身も、ハードウェアの更新やソフトウェアの拡張によって、あたかも生き物のように成長する。
そして、企業活動に心をかよわせるシステム。
ある意味で、情報動脈とも言えるのが、このネットワークです。

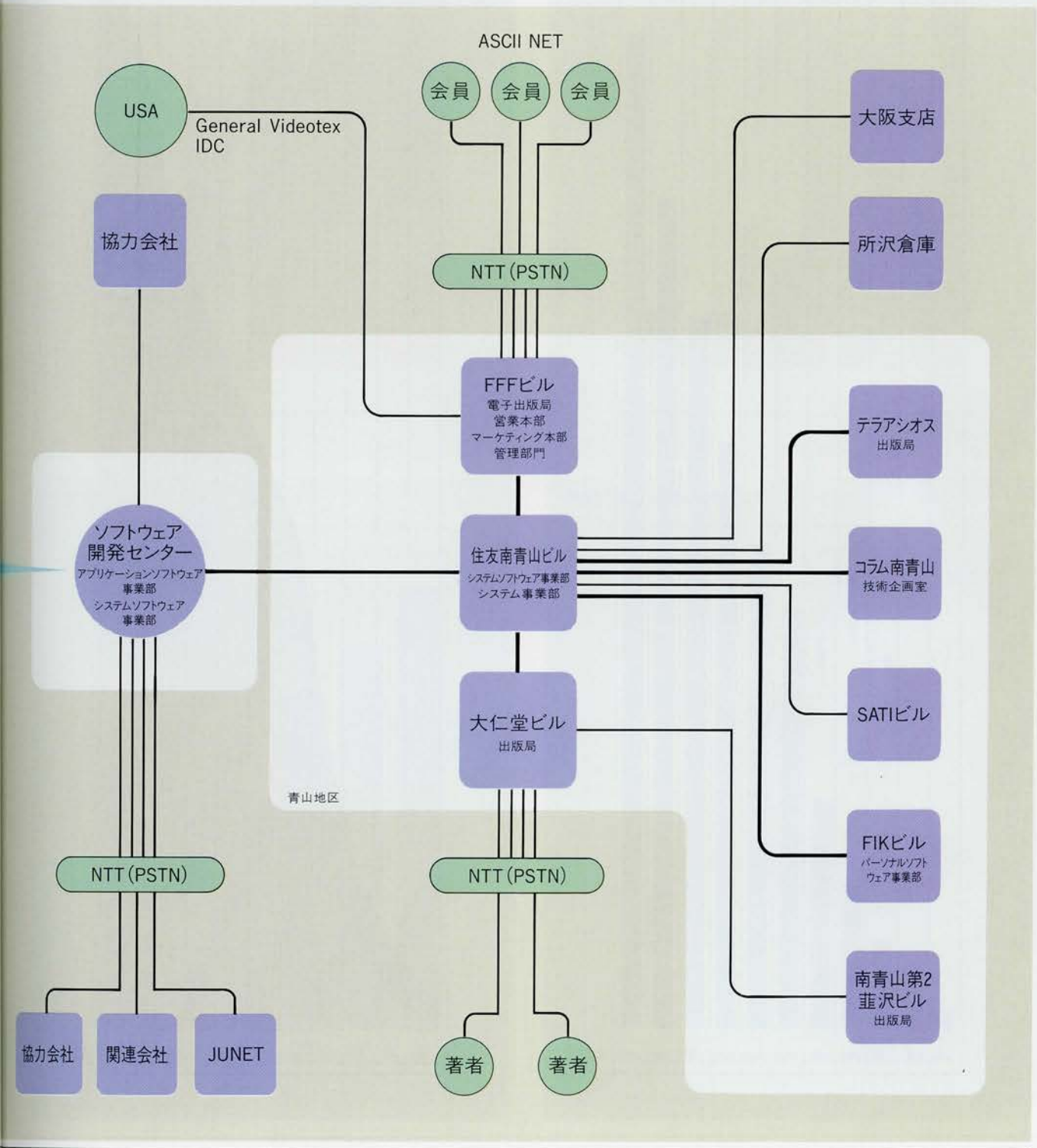
アスキーSISネットワークの概要

アスキーSISネットワークの特徴は、次の点に集約できます。ひとつは、スタンダードということ。特定企業のアーキテクチャーや特定の業界で利用されているネットワークに依存するのではなく、多くの企業が提供しうるシステムを利用して、オープンシステムに立脚したコンピューティング環境をつくる。言うなれば、次代のスタンダードをきちんと見きわめている点です。そして、もうひとつは、ワイドエリアであること。全国に分散する事業ユニットを相互に関連づけ、かつ独自性を維持するばかりでなく、それと同レベルで国内外の関連企業や組織体とも結ばれている、メトロポリタン・ワイドエリア・ネットワークをめざしている点です。さらに、フレンドリーということも大きな特徴です。社内のあらゆる仕事に対応できる構造をもち、ひとりひとりのインテリジェンシーを生かせるようなコンピューティング環境を個々につくりだすことが可能な、ユーザーフレンドリーなシステムです。さて、こうした特徴をもっているSISネットワークの最大のメリットは、インターパーソナル。つまり、時間をこえ、空間をこえて、ひとが出会い、力を合わせることのできる理想的なコンピューティング環境だ、ということでしょう。近い将来、こうしたネットワークのスタイルが普遍的なものになるだろう、とアスキーは確信しています。

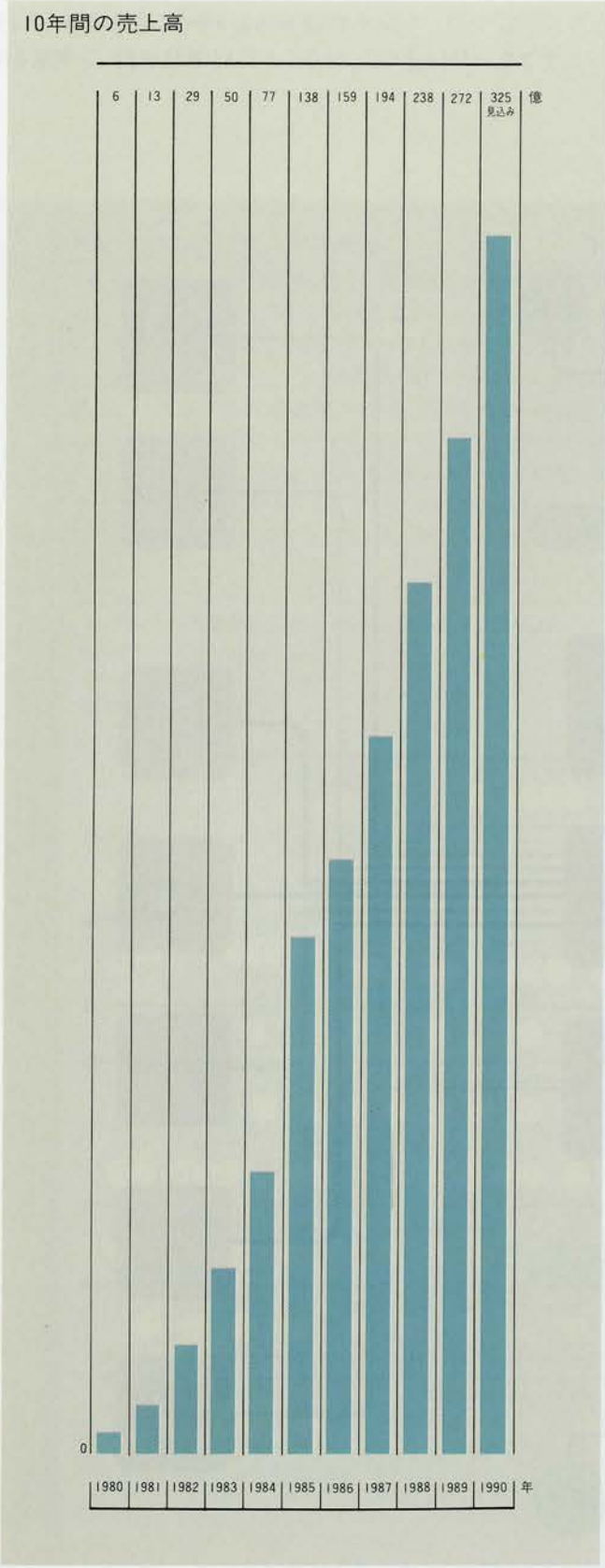
1990年3月現在

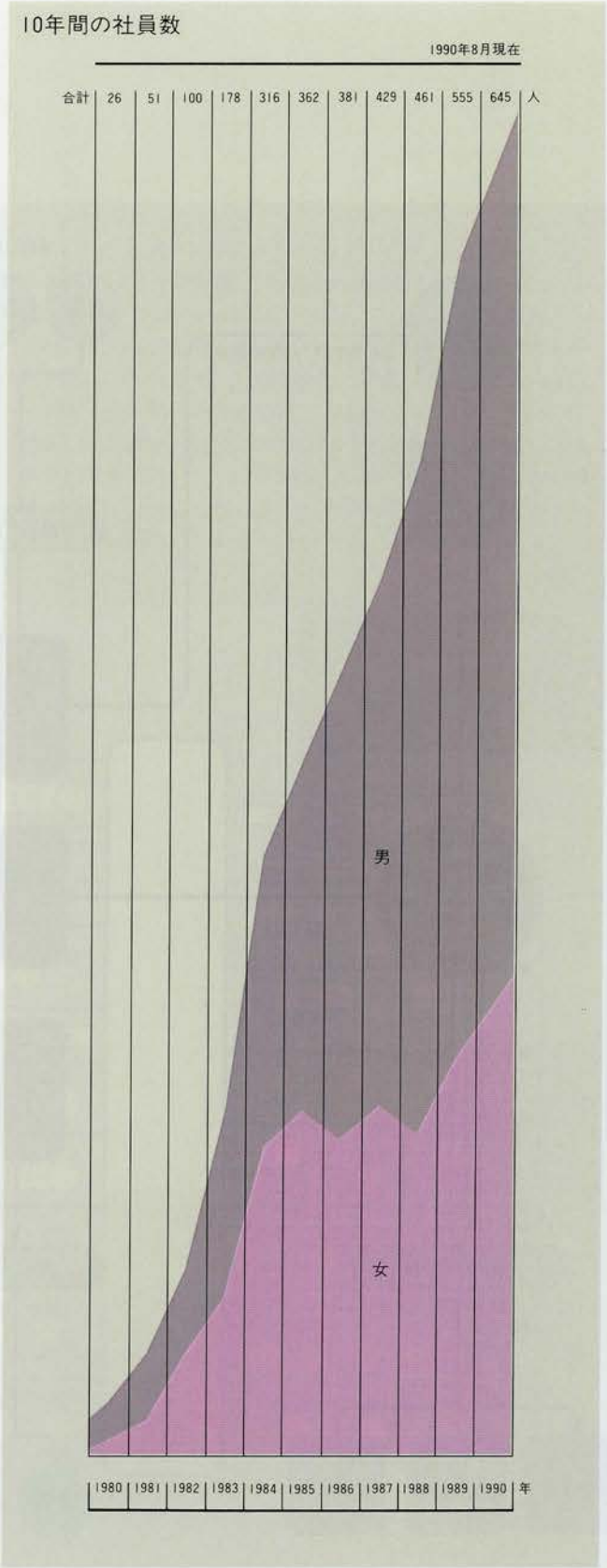
ソフトウェア開発センター内ネットワークシステム
UNIXワークステーション　60台
パーソナルコンピュータ　120台
UNIXホストマシン　12台



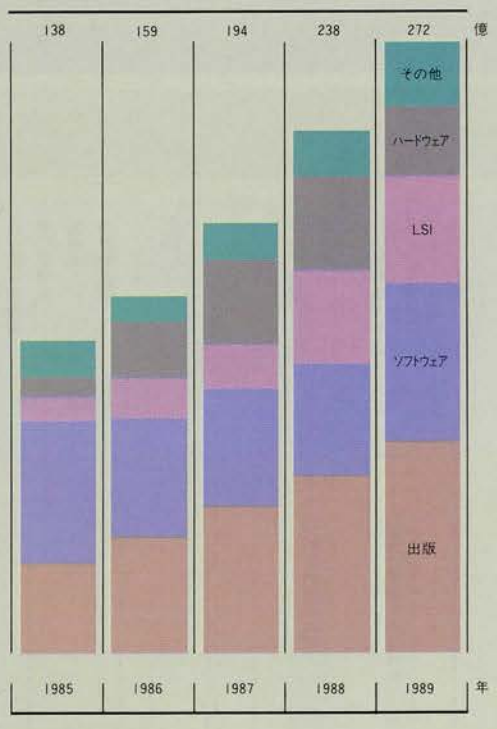

ASCII NET
USA
General Videotex
IDC
会員
会員
会員
大阪支店
協力会社
所沢倉庫
NTT(PSTN)
FFFビル
電子出版局
営業本部
マーケティング本部
管理部門
テラアシオス
出版局
ソフトウェア
開発センター
アプリケーションソフトウェア
事業部
システムソフトウェア
事業部
住友南青山ビル
システムソフトウェア事業部
システム事業部
コラム南青山
技術企画室
大仁堂ビル
出版局
SATIビル
青山地区
FIKビル
パーソナルソフト
ウェア事業部
NTT(PSTN)
NTT(PSTN)
南青山第2
韮沢ビル
出版局
協力会社
関連会社
JUNET
著者
著者

パソコン・フロンティア。

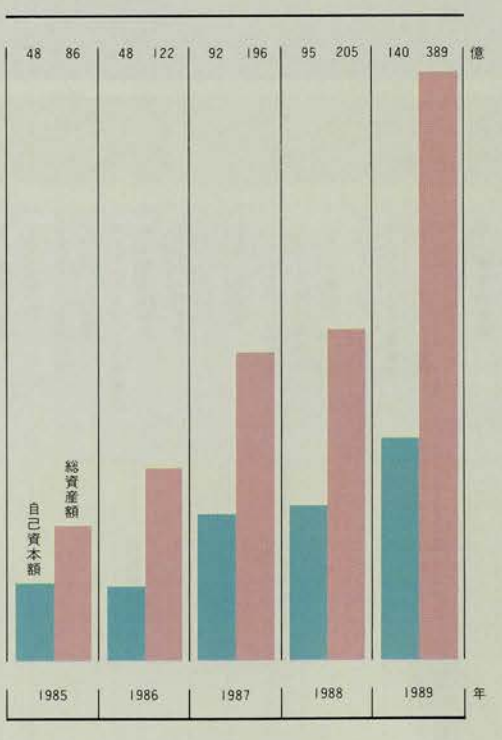

10年間の売上高
6
13
29
50
77
138
159
194
238
272
325
見込み
億
0
1980
1981
1982
1983
1984
1985
1986
1987
1988
1989
1990
年


10年間の社員数
1990年8月現在
合計
26
51
100
178
316
362
381
429
461
555
645
人
男
女
1980
1981
1982
1983
1984
1985
1986
1987
1988
1989
1990
年

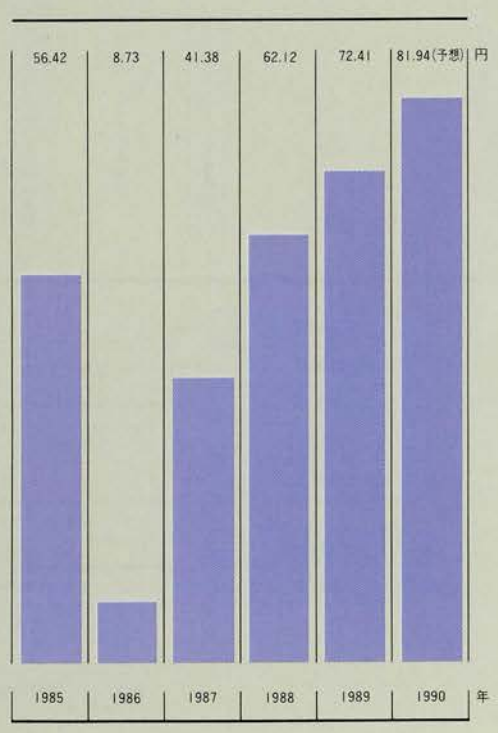
部門別売上高



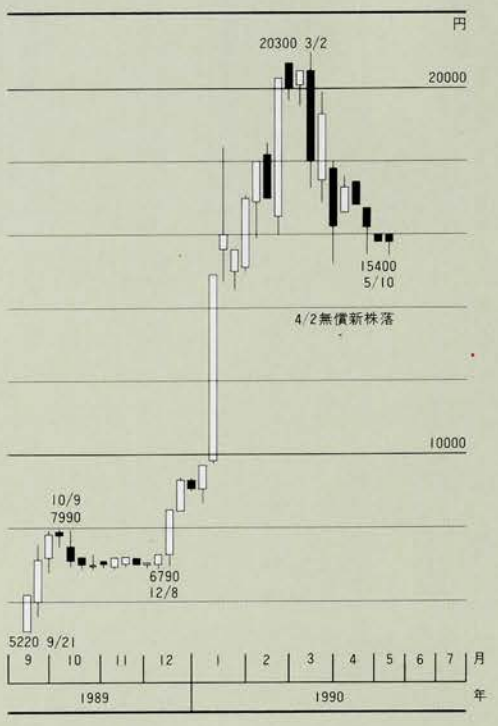
自己資本額と総資産額



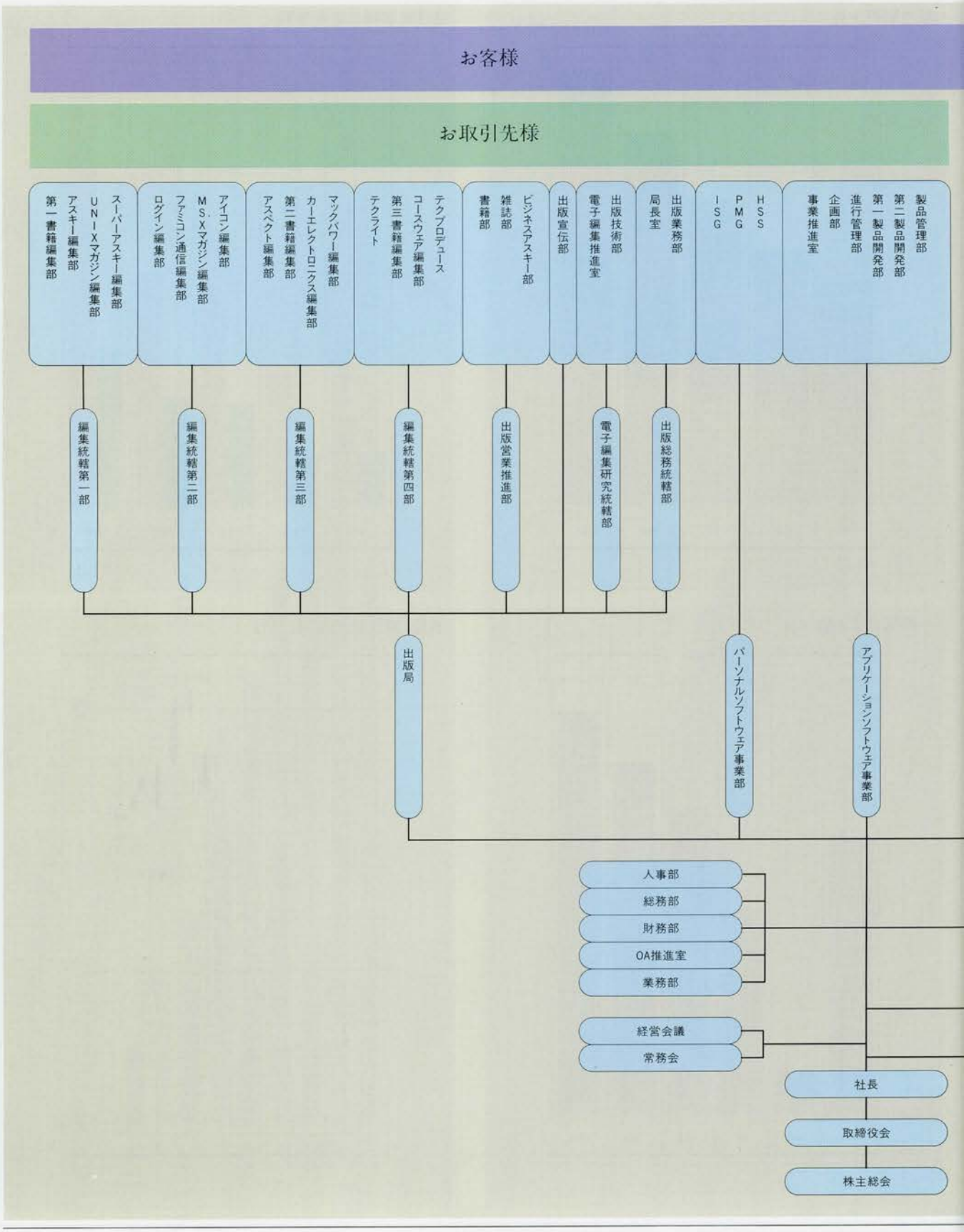
一株当たり当期利益

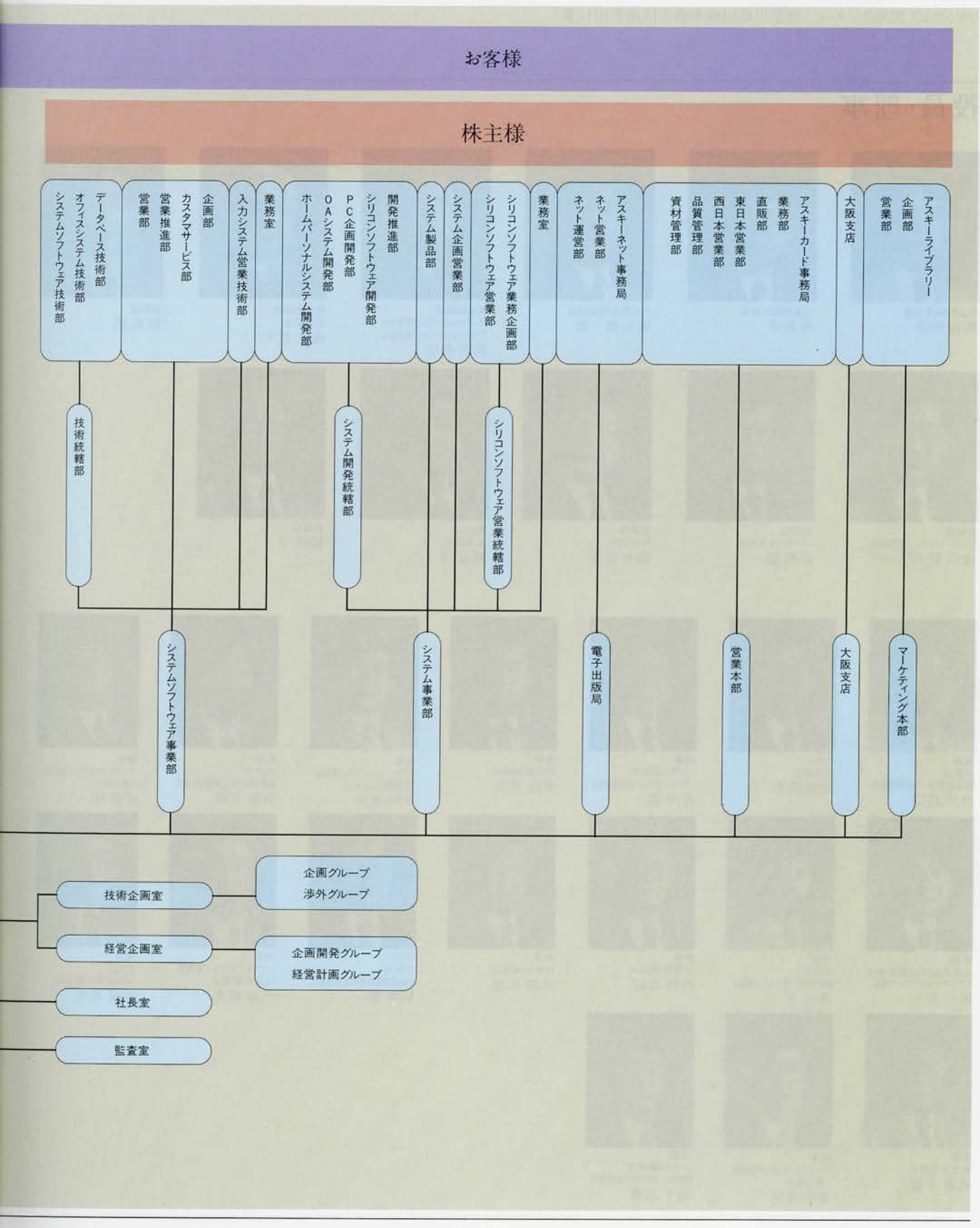


株価(東京店頭市場)9473



オープン・カンパニー・システム。




お客様
株主様
データベース技術部
オフィスシステム技術部
システムソフトウェア技術部
企画部
カスタマサービス部
営業推進部
営業部
入力システム営業技術部
業務室
開発推進部
シリコンソフトウェア開発部
PC企画開発部
OAシステム開発部
ホームパーソナルシステム開発部
システム製品部
システム企画営業部
シリコンソフトウェア業務企画部
シリコンソフトウェア営業部
業務室
アスキーネット事務局
ネット営業部
ネット運営部
アスキーカード事務局
業務部
直販部
東日本営業部
西日本営業部
品質管理部
資材管理部
大阪支店
アスキーライブラリー
企画部
営業部
技術統轄部
システム開発統轄部
シリコンソフトウェア営業統轄部
システムソフトウェア事業部
システム事業部
電子出版局
営業本部
大阪支店
マーケティング本部
技術企画室
企画グループ
渉外グループ
経営企画室
企画開発グループ
経営計画グループ
社長室
監査室

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　645人(1990年8月現在)
本社　東京都港区南青山6丁目11番1号
大阪支店　大阪府大阪市北区梅田1丁目11番4号
ソフトウェア開発センター　神奈川県川崎市麻生区南黒川12番1

取引銀行
富士銀行、日本興業銀行、安田信託銀行、協和銀行、太陽神戸三井銀行、三菱銀行、三和銀行、住友銀行、兵庫銀行、東京銀行、埼玉銀行、第一勧業銀行、日本長期信用銀行、北海道銀行、三井信託銀行、七十七銀行

役員・理事

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

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
浜田 義史

常務取締役
出版局長
藤井 章生

取締役
鈴木 豊

取締役
システムソフトウェア事業部長
滝田 賢太郎

取締役
システム事業部長
高橋 健一

取締役
財務部長
藤木 正友

取締役
人事部長
渡辺 洋

取締役
錦織 亨

理事
出版局
編集統轄第一部統轄部長
井芹 昌信

理事
総務部長
川添 英孝

理事
システム事業部
シリコンソフトウェア営業統轄部長
倉田 遼一

理事
財務部副部長
栗原 英次

理事
アプリケーションソフトウェア事業部
事業推進室部長
黒崎 佳果

理事
出版局
編集統轄第二部統轄部長
小島 文隆

理事
パーソナルソフトウェア事業部
ISG部長
佐藤 悟

理事
出版局編集統轄第四部
テクプロデュースプロジェクト部長
田口 旬一

理事
出版局
編集統轄第一部アスキー編集長
土田 米一

理事
出版局 副局長
西村 弘紀

理事
技術企画室長
深瀬 弘恭

理事
出版局
出版総務統轄部出版業務部長
別所 聖一

理事
システムソフトウェア事業部
技術統轄部長
三浦 雅孝

理事
出版局
出版総務統轄部長
宮崎 秀規

理事
副社長室部長
武藤 正直

理事
パーソナルソフトウェア事業部
PMG部長
森田 常男

理事
システム事業部
技師長システム開発統轄部長
山下 良蔵

株式会社アスキー
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
PHONE (03)486-7111 FAX (03)499-2146

1990年9月版
©1990 ASCII CORPORATION