




































































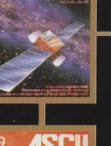


















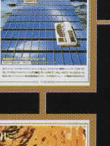



























# A S C I I

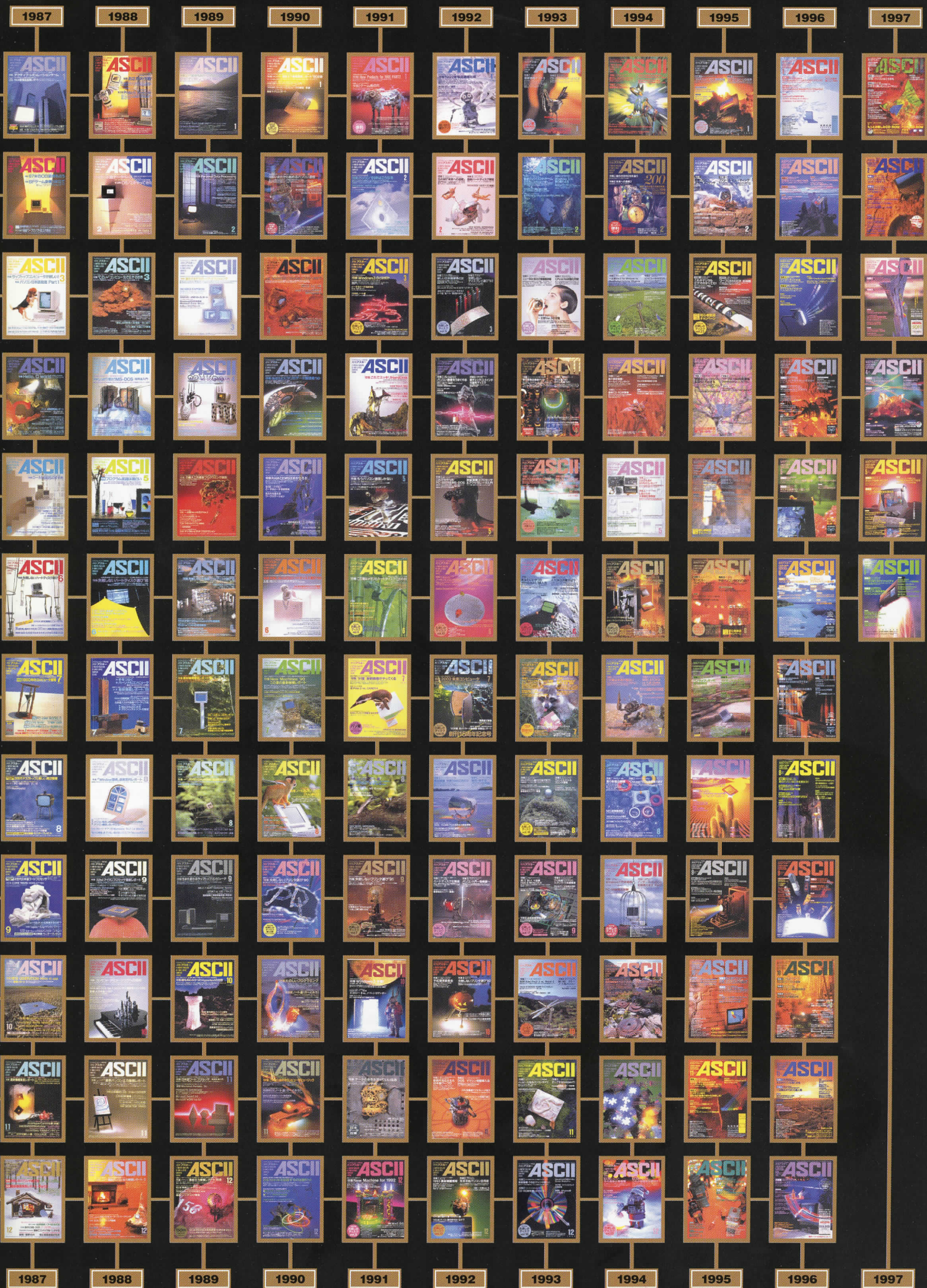


COMPANY PROFILE  
1997



	1977	1978	1979	1980	1981	1982	1983	1984	1985	1986
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
	1977	1978	1979	1980	1981	1982	1983	1984	1985	1986









株式会社アスキー未来研究所  
代表取締役社長

**中島 洋**

nakajima@ascii.co.jp

代表取締役副社長

**橋本 孝久**

hasimoto@ascii.co.jp

代表取締役社長

**西 和彦**

nishi@ascii.co.jp

専務取締役

**廣瀬 禎彦**

hirose@ascii.co.jp



## “インターネット”を中心とする情報革命の“夜明け”。 アスキーは社会変革を積極的にサポートする企業です。

インターネット社会が急激に進化するにつれ、社会が大きく変わろうとしています。いま、アスキーは「もの」を造り「もの」を売る企業としてではなく、こうした社会の変革をサポートする企業として、業界や社会から大きな期待を集めています。この期待に応えるためにも、“インターネット”という、社会を大変革するムーブメントを中心に、より積極的なビジネスを展開していきます。1997年を、情報革命の“夜明け”として、私たちアスキーのもつ可能性をいかに発揮していかなければなりません。

## パーソナルコンピュータからインターネットへ。 創立20周年を迎えて、いま、新たなチャレンジがはじまります。

私たちアスキーが、パーソナルコンピュータという新しい文化を背負って20年が過ぎました。「パソコンは必ずメディアになる」という信念のもと、今日、インターネット時代を迎えてその信念が現実になろうとしています。そして、これからの20年。アスキーはインターネット時代に欠くことのできない存在感のある企業グループへと成長していかなければなりません。コンピュータをベースにコンテンツという付加価値を創造し、文化を創造する企業を目指します。

## “インターネット”という明確なビジネスコンセプトのもと、 積極的で柔軟な事業展開を生み出すカンパニー制を導入。

社会が変革してゆくように、企業も時代に応じてその存在を常に変革していかなければなりません。常に時代の先端を追い求め、アスキーは5年というサイクルで企業としての変革を行ってきました。いま、インターネットを中心に迫り来る“情報革命”を前に、アスキーは生まれ変わります。かつての、機能を優先させた企業組織から事業部制の導入、そしてカンパニー制へと変身。より柔軟なビジネスを展開する企業組織へと変貌したのです。6つのカンパニーはそれぞれのプレジデントをトップに、自立的な事業展開を行っています。アスキーの統一した企業戦略を決定し、調和のとれた経営を実現するいわば羅針盤がエクゼクティブボードなのです。カンパニーという枠を超えた、より広く高い視点から経済環境やアスキーの企業状況などを正確に見極めて分析し、正しい方向へアスキーを導きます。

カンパニー制の導入は、アスキーにとって、“インターネット”という明確なビジネスコンセプトが登場し、今後アスキーが何を成すべきかという明確な目的意識の発生を意味します。ベンチャーとしての積極さを維持しながら、目前に迫った情報の力による「第3次産業革命」の中で、アスキーの果たす役割にご期待ください。





Internetizenship  
by  
DIALOGUE



社会変革をもたらすテクノロジー台風“インターネット”。  
いま、歴史的変革を目前にした  
“夜明け”を迎えている。

私たちの日常生活を確実に、そして強力に変革する新しいテクノロジーがあります。インターネット。世界中の人々を言語や文化、民族や宗教を超えて有機的に結びつける21世紀のコミュニケーション・ツールです。世界中をくまなく結ぶネットワークでは、電子空間を舞台に新しい発想と活力をもった“インターネットィズン(ネットワーク市民)”が誕生します。そして、新しい価値観と社会構造の中で、新たな幸福を追求する“インターネットィズンシップ(ネットワーク民主主義)”が確立されていくことでしょう。

# New ink + Internet Communication breaks the barrier

新しいテクノロジーが、新しい社会を創造してゆく。まさにインターネットは、21世紀に向け、インターネットィズンの輝かしい活動の場を生み出そうとしています。ネットワークのインフラが整備され、本格的マルチメディアが普及し、電子マネーなどビジネスとコミュニケーションを変革するテクノロジーの荒波がそこまで迫っています。

インターネットが、社会の変革をもたらす“夜明け”に位置するいま、私たちアスキーはお客様と社会の情報化に寄与する企業として、インターネット社会の構築に真正面から立ち向かいます。アスキーは、21世紀の高度情報化社会においても、情報を彩る新しいインク“New Ink”で実社会をはじめネットワーク空間を通して、感動と満足をお届けする新しい会社“New Inc.”であり続けたいと考えています。



## アスキーの若々しいエネルギーを遺憾なく発揮。 ”自由と規律”を組織フィロソフィとしたカンパニー制。

アスキーが導入した「カンパニー制」は、  
経営の中核となるエグゼクティブ・ボードを核に、  
自立的に活動する機動的な6つのカンパニーと  
調整機関であるコーポレートセンターによって支えられています。  
「自由と規律」というアスキーの組織哲学のもと、それぞれのカンパニーは、  
提供する製品やサービスによって事業分野が分けられています。  
つまり、お客様の立場からビジネスを切り分け、  
情報やノウハウを共有することで、  
より高度でより良い商品・サービスを提供するものです。

株主総会

取締役会

エグゼクティブ・スタッフ

エグゼクティブ・ボード

経営方針の決定、カンパニー間の調整

### セールスカンパニー

- デジタル・コンテンツ流通の新規開拓
- 書籍・雑誌・CD-ROM等の販売

出版営業部

営業開発室

総務経理部

株式会社ダイレクト

- 雑誌、書籍などの直販

### インフォメーションカンパニー

- インターネットコンテンツ制作
- パソコン情報を核にした出版事業

第一編集統轄部

第六編集統轄部

第二編集統轄部

第八編集統轄部

第三編集統轄部

第九編集統轄部

第四編集統轄部

第十編集統轄部

第五編集統轄部

ラーニングシステム  
事業推進部

広告局

出版制作サービスセンター

出版企画統轄部

クリエイティブスタジオ

総務経理部

デジタル技術グループ

出版技術部

株式会社  
アストロアーツ

- 天文学関連のソフトウェアの開発

株式会社アスキー  
サムシンググッド

- ソフトウェア開発

株式会社アスキー・  
ネットワーク・テクノロジー

- WindowsNT関連コンサルティング  
及びシステム構築

### エデュテインメント システムカンパニー

- マルチメディアコンテンツ  
制作ツールの販売
- マルチメディア教育ソフトの開発
- インターネット関連機器開発

マルチメディア事業部

デジタルシステム  
事業部

総務経理部



## 監査役 監査役会

## コーポレートセンター 本社 管理部門

人事統轄部

OAシステム部

総務統轄部

広報宣伝統轄部

経理統轄部

アスキーインター  
パーソネル株式会社

●人材派遣及び教育事業

ASCII OF  
AMERICA, INC.●米国における  
アスキーの活動支援株式会社  
アスキーエクスプレス

●旅行代理店

## エンタテインメントカンパニー

- ゲームソフト、ゲーム機用周辺機器の開発販売
- ゲーム情報誌コミック、攻略本の出版

ET編集統轄部

ペリフェラル事業部

ETソフトウェア  
開発本部

ET事業開発部

ETハードウェア  
開発本部

ET営業本部

広告局

ET経理部

ET海外事業推進部

ETシステムサービス部

ET企画部

出版制作サービスセンター

ET事業計画部

クリエイティブスタジオ

ET総務部

インターネット  
サービスカンパニー

- インターネット接続サービス
- インターネット関連ツールの  
開発・販売

ネットワーク事業部

総務経理部

## インスティテュート

- インターネット関連の研究・開発

総務経理部

株式会社アспект

- 出版

ASCII ENTERTAINMENT  
SOFTWARE, INC.

- 欧米でのゲームソフト、  
周辺機器の販売

株式会社  
キャラクターソフト

- サンリオのキャラクターを用いた  
ゲームなどの開発・販売

株式会社アスキー  
ビジュアルエンタテインメント

- 映像作品の配給及び  
ビデオパッケージの販売

アスキーネット  
株式会社

- インターネット関連事業

株式会社アスキー  
未来研究所

- 各種企画・調査・開発

株式会社グラフィックス・  
コミュニケーション・ラボラトリーズ

- 映像メディア総合伝送処理  
システム等の研究・開発

株式会社デジタル・  
ビジョン・ラボラトリーズ

- マルチメディア・ネットワーク  
基盤技術の開発

アスキー・ビー・エム  
株式会社

- 半導体の企画・開発・販売



# 「コンピュータ」と「インターネット」。 アスキーが提供する幅広い情報とサービス。

出版、ソフトウェア、ゲームソフトなど、アスキーは情報化社会のニーズに幅広く応える企業として、情報とノウハウを凝縮した多彩な製品とサービスを提供しています。

そして今後は、高度情報化社会で第6のメディアとなるインターネットを活用し、未来型の企業としてさらなる情報を発信し、より高度な商品とサービスを提供していきます。

## コンピュータでビジネス

## コンピュータで学ぶ

## 書籍



「みえるシリーズ」



「オフィシャルリファレンスシリーズ」



「リファレンスブックシリーズ」



「パソコン用語ハンドブック」



「かゆいところに手がとどくシリーズ」



「ポイント図解シリーズ」



「たまごっちとあそぶほん」

## 雑誌



「月刊アスキー」



「月刊ASCII DOS/V ISSUE」



「スーパーアスキー」



「MAC POWER」



「Mac Tech Japan」



「UNIXマガジン」



「Windowsマガジン」



「OpenNetwork」



「MSJ」



「Microsoft Interactive Developer」



「週刊アスキー」



「えでゆ」



「Undo」



「MacPeople」



「週刊ファミ通」



「E・ログイン」



「Techサターン」



「サラブレ」

## ソフト



「TheCARD」



「FreeHand」



「Authorware」



「Director」



「RPGツクールシリーズ」



「トゥルー・ラブストーリー」

## CD-ROM他



「辞・典・盤」



「TOEFL英会話シリーズ」



「戦う英会話シリーズ」



「マルチメディア英会話シリーズ」



「マルチメディア図鑑シリーズ」

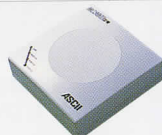


「にこぶん ロック」



「ウイニングトリック」

## ハード



「三角伝電2号」



「ポケットコンピュータと教育用ソフト」



## サービス



コンピュータで遊ぶ



「ファイナルファンタジー 解体読書」 「FF VII 解体真書」 「ダービースタリオン公式ガイドブック」 「特集アスペクト」



「月刊ファミ通Bros.」 「ファミ通PS」 「ログイン」 「Tech Win」 「Tech GIAN」 「Tech Playstation」 「DE」 「EYE-COM」 「コミックビーム」



「ミニ四駆シャイニングスコピオン」 「ダービースタリオンシリーズ」 「柿木将棋」 「怪盗Q」



「ビデオパッケージ」



「ゲーム機用ペリフェラル」

コンピュータとインターネットの未来を考える



「ビルゲイツ 未来を語る アップデート版」 「計算機屋かく戦えり」 「電脳への提言」 「新プロジェクト管理の方法」



「netPC」 「インターネットアスキー」 「Internetworking」



「Internet Ninja」 「サイバーパトロール」 「Centri Firewall」 「パソコン決裁」 「REMOTE DESKTOP」



「インターネットPBX」 「ISDN回線エミュレータ」 「オリジナルシリコンソフトウェア」



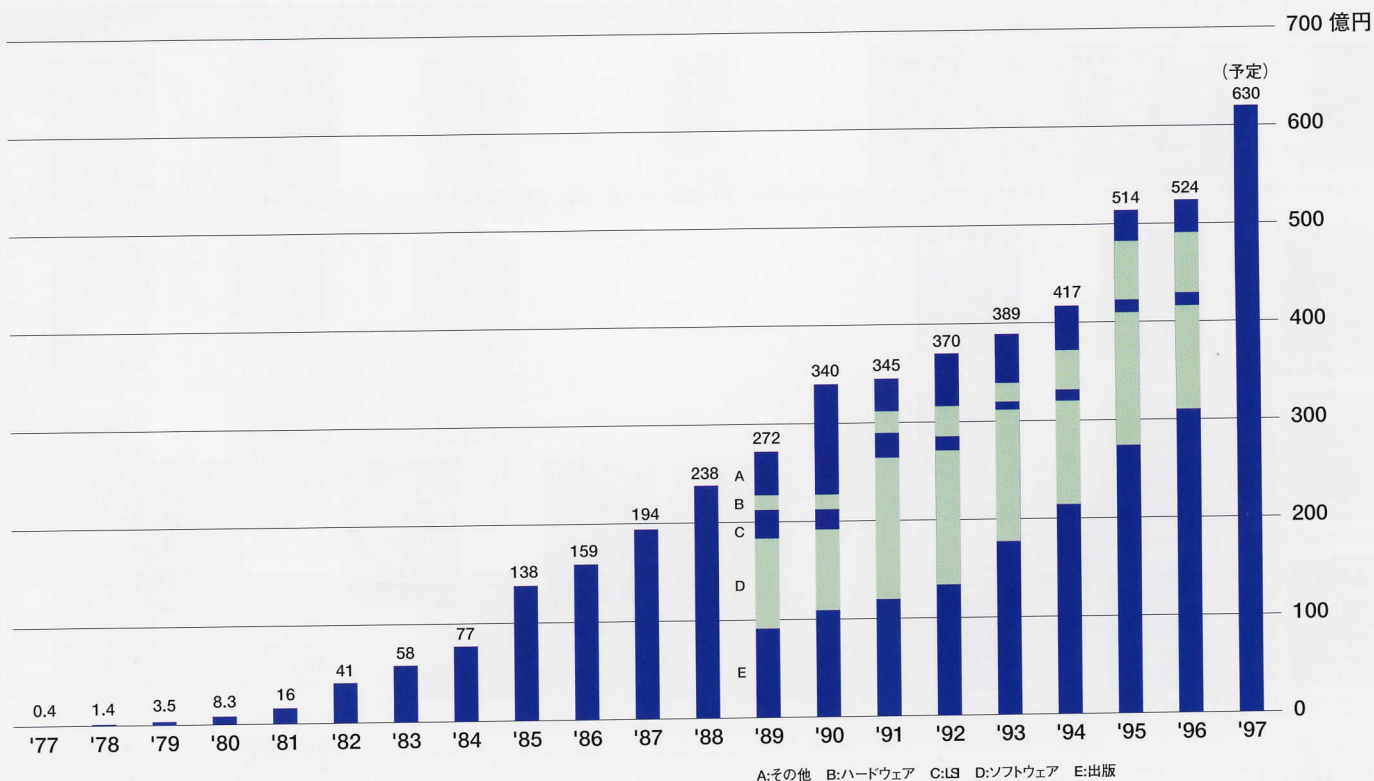
「アスキー・インターネット接続サービス」



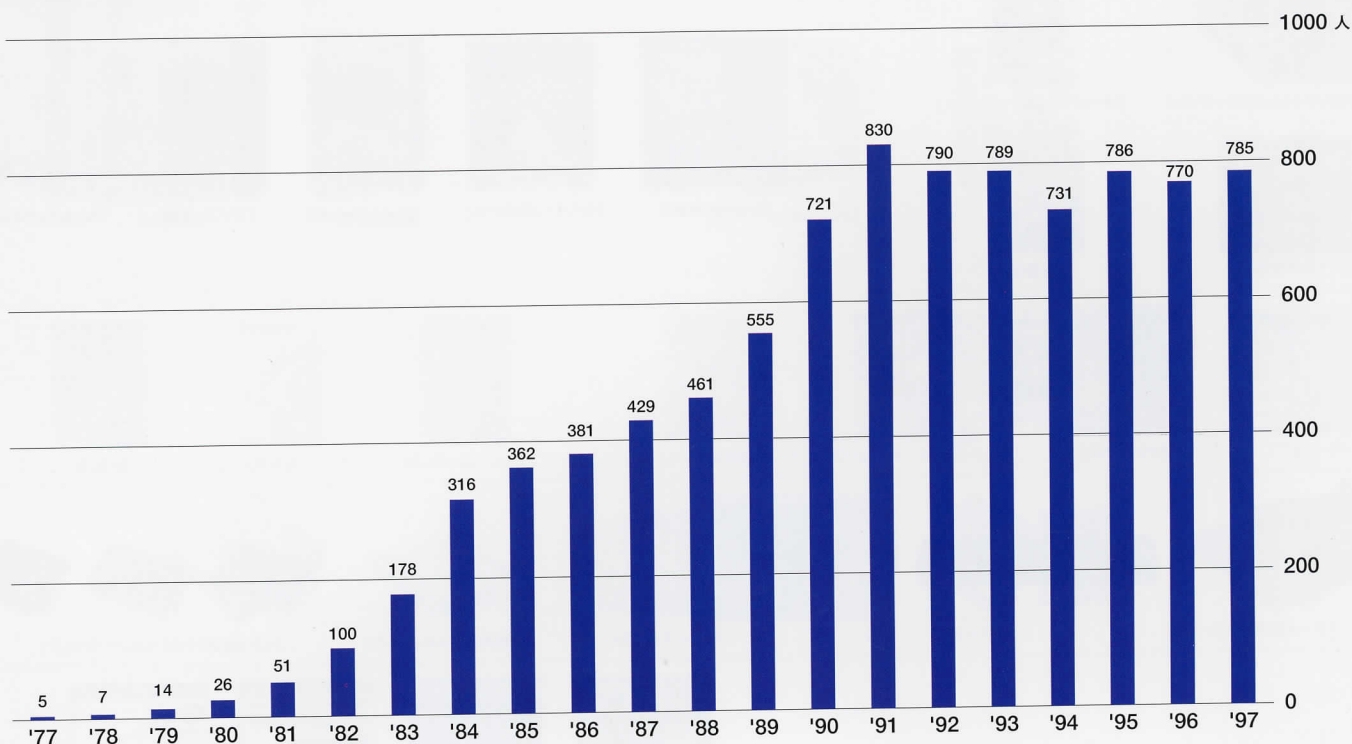
## 小さなベンチャー企業として誕生したアスキーも満20歳。 情報化社会の進展とともに着実に成長してきました。

20年前、パソコンの黎明期に誕生し、パソコン文化を育みながら業界ではじめて株式を店頭公開したアスキー。  
堅実に経営を進めることが、業界のリーダー企業としてのアスキーの社会的使命です。  
これからも、高度情報化社会を担う企業として、常にお客様と株主様の期待と信頼にお応えしていきます。

### 売上高の推移

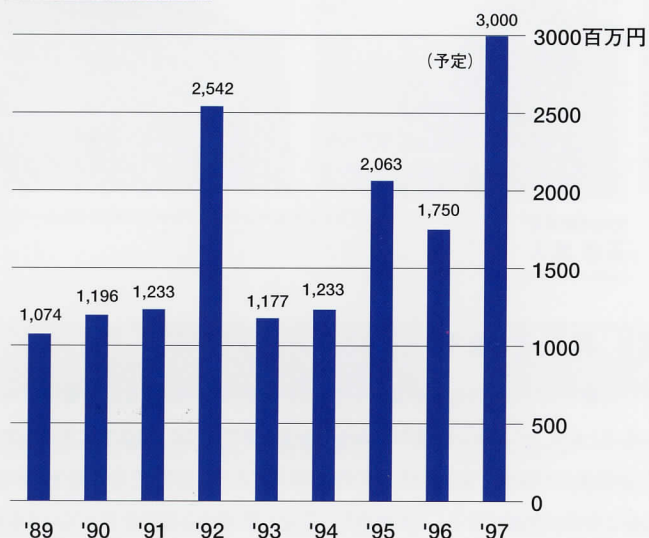


### 社員数の推移

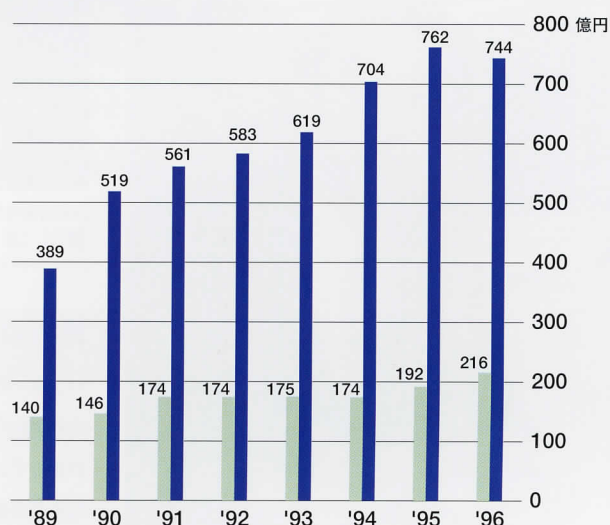




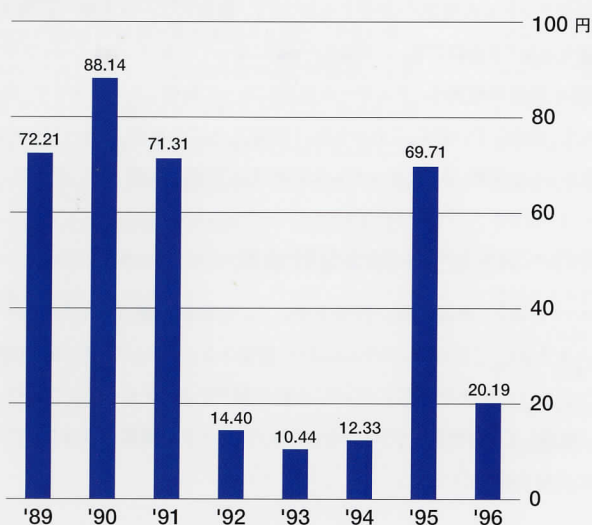
## 経常利益



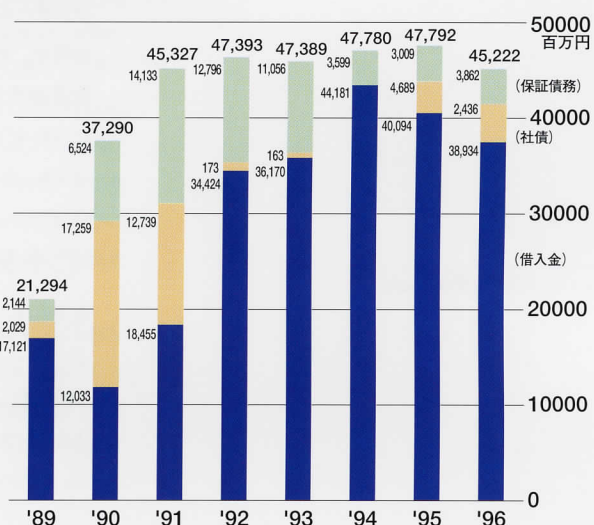
## 株主資本と総資本



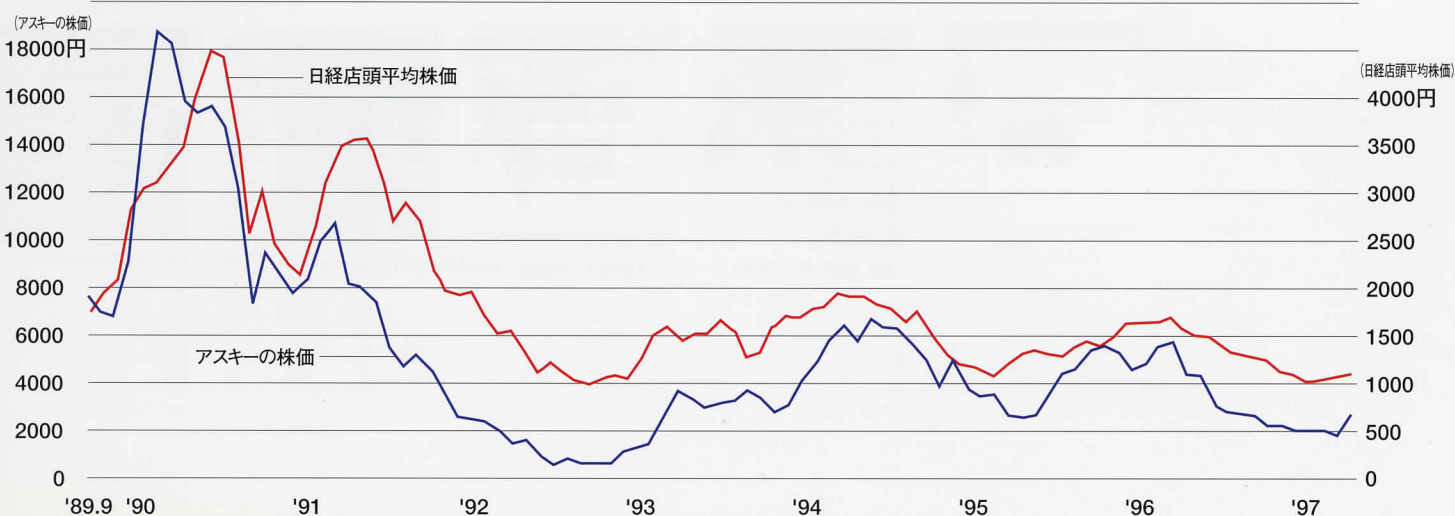
## 一株あたり当期利益金



## 借入金・社債・保証債務



## 株価







セールスカンパニー プレジデント  
西澤 幹雄

miki-n@ascii.co.jp



出版営業部長  
宮川 洋  
hirosh-m@ascii.co.jp



営業開発室長  
玉舎 直人  
naohit-t@ascii.co.jp

## 出版の可能性を追求し、具現化します。

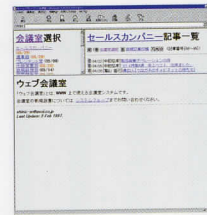
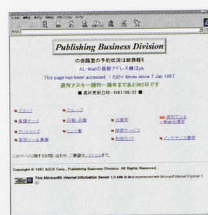
パソコンの進化、普及とともに、出版のあり方そのものが変わってきています。CD-ROMなどの電子媒体と出版物との融合は当たり前ものとなり、オンライン出版の試みも行われてきています。出版界に大きな変革が迫っているいま、私たちセールスカンパニーは従来の出版の既成概念にとらわれることなく、お客様の望む良質な情報をスピーディにかつ安価に供給できることを使命として、より積極的な活動を続けていきます。

## 顧客のニーズを第一に、あらゆる販売ルートを探求しています。

アスキーの出版物販売の歴史は、販売チャネルの開拓の歴史でもあります。顧客のニーズを第一に考える姿勢が、流通の仕組みそのものを進化させてきたのです。いまは当たり前になっているパソコンショップや家電量販店でのコンピュータ関連書籍や雑誌の販売も、アスキーが先頭になって開発したルートです。同様に、コンビニエンスストアや駅売店へも、進出しています。これからも、「顧客ニーズの尊重」をキーワードに、インターネットも含めたあらゆる販売ルートを探求。さらにボーダレスの販売の可能性を探っていきます。

## イントラネットを導入し、次のベストセラーにつなげます。

私たちは、全社に先がけてイントラネットを導入。米国で高い評価を受けている営業支援コンセプト「セールス・フォース・オートメーション」の導入を予定し、これらのシステムにより、営業スタッフひとりひとりの情報武装を強化します。トータルセールスクオリティの向上を目指し、コンテンツ制作部門とのリアルタイムでダイレクトなコンタクトを実現。顧客とつねに接触している営業セクションならではのさまざまな情報を制作に結びつけ、次のベストセラーを生み出すための努力をしています。



販売・流通に関わる情報をイントラネットを活用して一元管理し、情報の共有化を実現しています。





アスキーが出版する膨大な書籍と雑誌の在庫管理を行う「アスキー・ロジスティクス・センター」。

## 出版営業部

**精密なマイクロマーケティングを武器に、競争の激化に対応。**

出版営業部は、営業の最前線。どの製品をどこに集中投下するのが最も効率的か、つねに調査を続けています。そうしたマーケティングの最大の成果のひとつが、アスキー独自の特約店制度である「ABCシステム(ASCII Book Chain)」。

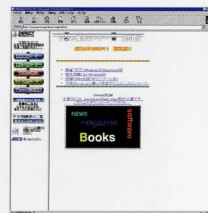
読者が弊社書籍を全国どこでもお買い求めいただけるように、850店の販売店に特選セットを販売していただいております。ABCシステムは、活力ある書棚を維持するための販売店支援システムです。また、営業マンは担当地区の市場動向を細かくチェックし、状況によって適した商品展開、販売施策をアドバイスすることによって、販売店に喜ばれ、読者の満足を得られる営業をつねに心がけています。

## 営業開発室

**ネットワークとマルチメディアを駆使して、未来の出版を先取り。**

営業開発室は今後の出版のあり方を研究するための部門。そして、現在最も力を注いでいるのが、インターネットをチャネルとした販売システムの構築と魅力的なホームページの作成です。昨年から実験的に行ってきたインターネットコマースプロジェクト「ASCII Rapid Commerce Service」による書籍のオンライン販売も軌道に乗り、(株)ダイレクトをはじめ大手書店や出版社と連携した本格的なWebコマースサイトを開始することとなりました。ここでは、SET対応を見据えたインターネット上でのクレジットカード決済をサポート。パーソナライズドWebページの提供も行います。また、他社の商材およびモールへのストア参加企業の拡大も精力的に進めていきます。

さらに、「ASCII Rapid Commerce Service」による顧客データ、販売データの蓄積をベースに、最大4,000万レコードまで対応可能な顧客データベースを構築。より効率的・効果的でローコストなOne-to-Oneセールスの実現を目指します。



アスキーが発行する雑誌や書籍を検索でき、直接購入することもできるサイト。



## No.1の座に安住することなく挑戦を続ける、 メディア・コンテンツのトータル・クリエイティブ集団。



インフォメーションカンパニー プレジデント  
**橋本 孝久**

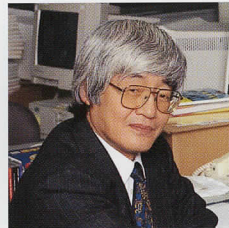
hasimoto@ascii.co.jp



第一編集統轄部長  
**遠藤 論**  
sato-e@ascii.co.jp



第二編集統轄部長  
**河野 真太郎**  
shin-k@ascii.co.jp



第三編集統轄部長  
**三橋 昭和**  
akikaz-m@ascii.co.jp



第四編集統轄部長／第六編集統轄部長  
ラーニングシステム事業推進部長  
**佐藤 英一**  
eiic-s@ascii.co.jp

### アスキーの中核として、日本のパソコン文化を先導してきました。

インフォメーションカンパニーは、アスキーの創業以来一貫してその中核であり、アスキーの原点ともいえるでしょう。日本のパソコン文化を先導するアスキーのすべてのビジネスの基盤として、新しい時代を切り拓いていくのも、またインフォメーションカンパニーの使命です。そして、パソコンが社会や家庭でツールとして一般化し、情報が多角的に、グローバルに、間断無く流れるようになりつつあるいまこそ、私たちのパワーを存分に発揮できるとき。私たちはつねに一步先を見つめ、市場感度を反映した良質のコンテンツを提供し続けます。

### 多彩な商品ラインを持つ、日本一のパブリッシャーです。

アスキーは、コンピュータ関連では日本最大の出版社です。それを支えているインフォメーションカンパニーは、アスキーの中でも最大の大所帯。雑誌を例にとっても、会社の顔でもある月刊アスキーを筆頭に、入門者向けのEYE-COMやUndo、ハイエンドユーザ向けのスーパーアスキーやUNIXマガジン、ターゲットマシン別のWindowsマガジンやMAC POWER、さらにジャンル別にもインターネットアスキーやnetPC、ログイン、TECH Winなど、あらゆるジャンルをカバーしています。また、技術関連の書籍や読み物、CD-ROMによるマルチメディア・タイトルの制作についても多彩な活動を続けています。

さらに、有力な関連会社2社によるソフトウェアの開発・販売も見逃せません。アスキーサムシンググッドは、外資系ソフトウェアメーカーが日本市場を席卷する中で、コンシューマ向けアプリケーションをラインアップして活躍しています。また、アスキー・ネットワーク・テクノロジーはマイクロソフト株式会社他との合併企業で、Windows NTの普及とともに業績を上げています。

### アスキーブランドをさらに大きくしていくための挑戦は続きます。

アスキー30誌目(ムックを含む)の雑誌として5月に創刊された週刊アスキーは、特別な意味を持っています。デジタル、アナログのせめぎ合いが続く現在を反映した革新的な体裁を持つこの新週刊誌は、アスキーにとって初の一般情報誌であり、アスキーが情報総合出版社として飛躍するためのスプリングボードという役割を負っているからです。一般出版社が続々参入し、競争がますます激しくなっているコンピュータ関連出版業界の中であって、インフォメーションカンパニーの事業領域を拓けるものと期待しています。また、アスキーのホームページは1日にヒット数70万という人気を誇っていますが、インターネット関連事業への進出も考えています。

インフォメーションカンパニーはNo.1の座に安住することなく、アスキーの風土である『あえて挑戦する』スピリットで、アスキーブランドのさらに大きな飛躍を実現していきます。





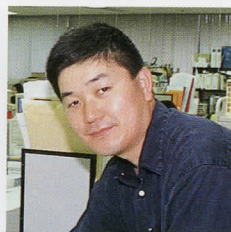
第五編集統轄部長  
広告局  
戸島 國雄  
kuni-t@ascii.co.jp



第八編集統轄部長  
渡邊 直樹  
naoki-w@ascii.co.jp



第九編集統轄部長  
福岡 俊弘  
tosh-f@ascii.co.jp



第十編集統轄部長  
樋口 賢治  
ken-h@ascii.co.jp

## 第一編集統轄部

アスキーの総合力をいかに発揮。  
パソコン情報誌の定番ともいえる総合情報誌たち。

情報化社会が進化し、ますますパーソナルコンピュータやインターネットが普及する中、初心者から上級者まで幅広い読者をターゲットに、アスキーならではの充実した情報を提供する雑誌の編集・制作を担当。社名でもある月刊総合情報誌「月刊アスキー」は、パーソナルコンピュータを中心とするソフト・ハードを網羅した最新情報を掲載、幅広い読者から安定した信頼を得ています。また、「月刊ASCII DOS/V ISSUE」は、いま最もユーザー層を広げているDOS/Vパソコンユーザを対象に、より特化した情報を提供。そして、急速に普及の進むインターネットでは、「インターネットアスキー」で本格的ビジネスユーザから入門者までを対象に幅広い情報を提供しています。また、「MSJ(マイクロソフトシステムジャーナル日本語版)」「Microsoft Interactive Developer」の2誌を通して、Windowsの専門情報を提供しています。



日本でも人気のテレビ推理ドラマ・映画の「刑事コロンボ」を題材に、CD-ROMならではのインタラクティブ性を活かした楽しい英語教材。

コンピュータ情報誌の老舗的存在の「月刊アスキー」を筆頭に、アスキーならではの情報力を遺憾なく発揮する総合情報誌。いまではDOS/V、Windows、Internetにも範囲を広げ、充実した情報を提供しています。

## 第二編集統轄部

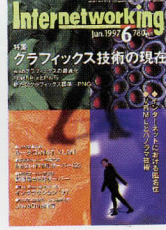
デジタルソフトを誰よりも楽しく遊ぶための  
エンタテインメントソフトの情報誌たち。

マルチメディア化が進むコンピュータソフトのなかで、ゲームをはじめとするエンタテインメントソフトを紹介する情報誌の編集・制作を担当。「Windowsマガジン」は、Windowsソフトの総合誌として、最新ソフトの紹介からハウ・ツーまでを網羅。デジタルエンタテインメントマガジン「DE」は、デジタルの素晴らしさ、楽しさを伝える情報を扱っています。エンタテインメント性の高いジャンルを扱う「ログイン」は、デジタルソフトを徹底的に遊ぶための情報を満載。また「TECH Win」では、Windowsに関するあらゆる情報をCD-ROMで提供しています。そして、子供向け情報誌「えでゅ」では、誌面とCD-ROMを通して子供に安心して与えられる良質なエンタテインメントを提供しています。



早くからゲームソフトに焦点を当てた「ログイン」は、まさにエンタテインメント文化の成長とともに歩んできました。第二編集統轄部の雑誌は、パソコンが広げる文化をより豊かにする情報を提供しています。





コンピュータシステムやインターネットが、ビジネスに大きなインパクトを与えています。第三編集統轄部の雑誌は、インターネットやPCをビジネスシーンで徹底的に使いこなす、ハイレベルな情報を提供しています。

## 第三編集統轄部

より深く、より正確に、そしてより実践的に。  
アスキーがハイエンドユーザに贈る専門情報誌たち。

パーソナルコンピュータやワークステーション、インターネットなどを本格的に活用するハイエンドユーザ向けの専門情報誌の編集・制作を担当。「スーパーアスキー」「netPC」の2誌は、PCをビジネスシーンで徹底的に活用するハイエンドユーザ向け総合情報誌です。マルチメディア・ネットワークに関する情報を扱う「OpenNetwork」では、企業ユーザにコンピュータと通信技術の最新情報とノウハウを提供。また、インターネットを技術の視点からとらえた「Internetworking」、UNIXのプロユーザ向けには、UNIXのテクニカル専門誌「UNIXマガジン」を発行しています。

## 第四編集統轄部

現代の日常生活にフィットする  
マルチメディア時代の新しい出版物を創造。

マルチメディアと出版を融合させ、より実用的で快適な新しい出版物を提案し、制作しています。「マルチメディア図鑑シリーズ」では、従来の印刷物のみでは望めなかったインタラクティブな図鑑を提案。日常的に楽しめる新しい図鑑として、各種ジャンルを取りそろえています。書籍関連では、コンピュータと社会との関わりなど、幅広い視点からコンピュータをとらえる「ビル・ゲイツ 未来を語る」「計算機屋かく戦えり」などを生み出しています。また、初心者向けアプリケーション入門書として「みえるシリーズ」を刊行しています。



実践的で分かりやすさを追求したポイント図解シリーズは、忙しいビジネスマンの即戦力となるPC活用のノウハウを提供しています。



CD-ROMによる本格的マルチメディア図鑑が、いよいよ登場しました。ジャンル別に編集されたタイトルは、まさにインタラクティブならではの楽しさと使用感。



初心者でも抵抗なく読め、簡単にアプリケーションを使いこなせるユーザーズガイド。



パソコンの黎明期からPCとともにあるアスキーの視点から出版される書籍は、日本のPC文化の深みを増す存在です。



## 第五編集統轄部

マルチメディア時代を支える  
Macintoshファミリー専門情報誌たち。

クリエイターを中心にビジネスユース、そしてホビーユースを中心とする家庭でも根強い人気を誇るMacintosh。そんなMacintoshユーザ向けの専門情報誌の編集・制作を担当。ビジネスからホビーまで、幅広い読者に総合的な情報を提供する「MAC POWER」。ホビーを中心とするビギナー向け情報誌「MacPeople」。そして、米国で最も権威ある「Mac Tech Magazine」誌の日本語版「Mac Tech Japan」は、Macintoshを利用するマルチメディア・クリエイターに誌面とCD-ROMを通じてより高度な情報を提供しています。



アスキーの総合力を発揮し、Macintoshビギナーから、プロフェッショナル・クリエイターまで、幅広いMacユーザへ最新情報を提供しています。

## 第八編集統轄部

インターネットとリンクした  
新時代週刊誌「週刊アスキー」。

インターネットの普及により、情報の発信と受信という概念が大きく変わろうとしています。そんなインターネット時代の新しい感性から生まれた一般週刊誌「週刊アスキー」の編集・制作を担当。従来の週刊誌とは異なった左右両開きのユニークな誌面構成を採用し、20～30代ビジネスmanに世界の情報をより身近で分かりやすく提供。また、インターネットと完全に連動した記事展開で、未来志向型の新しい情報発信を行っています。



アスキー初の総合一般情報誌「週刊アスキー」。  
Internetと連携した新しい情報発信を行います。

## 第九編集統轄部

もっと快適に、実践的にPCを使いたい。  
そんな生活感覚あふれるビギナー情報誌たち。

ビジネスシーンでは、パソコンがひとり1台の時代を迎えようとしています。そして、教育現場や家庭にも確実にパソコンが浸透してきています。毎年、新たに生まれてくるパソコンビギナーに分かりやすい情報を提供する情報誌の編集・制作を担当。より快適にパソコンを使いこなすための情報誌「EYE-COM」、ユーザの生活感覚からより身近にパソコンを活用する情報を集めた「Undo」の2誌を通して、ビギナー向けの情報を提供しています。



「分かりやすい」「読んでいて楽しい」をコンセプトに、パソコンビギナーが必要とする情報を分かりやすく提供する情報誌です。



## 第六編集統轄部

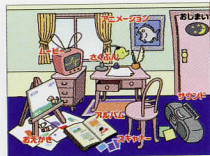
世界標準となったWindowsの  
最新のオフィシャル情報を提供。

今日、事実上の世界標準となったWindows。その最新情報とトレンド、ノウハウを紹介する書籍の編集・制作を担当。デベロッパー向けの専用情報からコンシューマ向けの情報など、幅広いターゲットに書籍を制作しています。また、Windows関連のオフィシャル・ガイドなどの書籍を通して、より実践的なノウハウをWindowsユーザに提供しています。

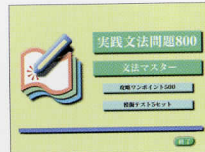


マイクロソフトの「オフィシャル」を冠した各種ガイドには、アスキーの信頼と実績の裏付けがあります。

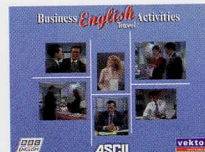




先生や生徒が自由にマルチメディア・  
コンテンツを作成できる  
新しいマルチメディア教材。



米国の大学・大学院等への  
留学に必要なTOEFL試験  
対策用CD-ROM教材。



実践的ビジネス英会話を  
マルチメディアで学ぶ  
CD-ROM教材。

## 第十編集統轄部

教育現場の新しいニーズに応える  
パソコン教育コンテンツを提供。

教育現場向けをはじめとする各種パソコン教材の編集・  
制作、ならびに企業内教育用イントラネット対応コンテン  
トの開発・制作を担当。教師や生徒が、オーサリングシス  
テムを用いてユニークなマルチメディア・コンテンツを作成  
できるパソコン教材など、教育現場で求められる新しい  
教材を提供しています。また、テクライト部門では、各種マ  
ニュアル類の受託編集・制作も行っています。



ユーザのレベルやニーズに合わせて編集された  
リファレンスガイド。

## ラーニングシステム事業推進部

マルチメディアCD-ROMの特性を活かした  
インタラクティブ語学教材を提供。

CD-ROMマルチメディア・コンテンツによる語学教育ソフ  
トの制作を担当。マルチメディアの特性を活かし、CD-  
ROMで実践的なビジネス英会話を学ぶ「戦う英会話」シ  
リーズ全5巻、TOEFL、TOEIC自習教材など、語学教材  
を制作・販売しています。今後、英語以外の言語をサポ  
ートするとともに、コンテンツの充実を図っていきます。

## 広告局

知るべき人に知るべき情報を伝える。  
広告は最も新鮮な情報源です。

雑誌が読者に向けて発信する情報は、記事だけではあ  
りません。読者ターゲットに合った広告は、読者にとって  
最もホットな情報ともいえます。インフォメーションカンパ  
ニーとエンタテインメントカンパニーを横断し、アスキーが  
発行するすべての雑誌広告を扱う部署が広告局です。

## クリエイティブスタジオ

プロ集団としての意識とスキルを上げ、  
統一したアスキーカラーを創造。

インフォメーションカンパニーとエンタテインメントカンパ  
ニーのデザイナーやカメラマンなど、クリエイティブスタッ  
フを組織化。各スタッフが編集部間の壁を越え、新たな  
仕事に積極的に挑戦できる体制を作っています。

## 製作購買部

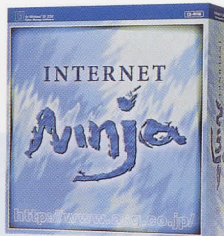
出版物制作のバックグラウンドから、  
編集部を積極的にサポート。

アスキーが発行する30誌もの定期刊行物や書籍の紙調  
達、印刷の手配を一括して担当しています。出版に当たっ  
て企画から参加し、最終的に出版物が完成するまで、企  
画意図や商品イメージ、コストなどを考慮し、バックグラ  
ウンドでトータルにサポートします。



広告局はアスキーが出版する雑誌広告を担当。  
広告クライアントに雑誌情報を伝える  
媒体資料も充実しています。





定番となったカード型データベースソフト「TheCard」やインターネット上の各種情報を一元管理する「Internet Ninja」など、充実のビジネスソフトのラインアップを誇ります。



インターネット、イントラネット構築に欠かせないファイアウォールや電子印鑑ソフトなど、Windows NTで活躍するアプリケーションも充実。

## 株式会社アスキー・サムシンググッド

世界に通用するソフトウェアハウスとして  
ユーザが頼れるソフトウェアを提供。

アスキー・サムシンググッドは、外資系ソフトウェアメーカーの寡占化が進む日本のソフトウェア・マーケットを背景に「世界に通用するソフトウェア」を提供するために、サムシンググッドとアスキーのソフトウェア部門を統合し、1996年4月に設立されたソフトウェア会社です。ビジネスとパーソナルのふたつのカテゴリから、グラフィックソフト「Visio」やカード型データベースソフト「The CARD」などの多彩なアプリケーションを提供。また、インターネット関連ソフトでは「Internet Ninja」などの製品を発売しています。今後は、潜在的なホームユーザ向けの製品を送り出すとともに、CBT(Computer Based Training)を推進していきます。



代表取締役社長  
坂本 桂一  
keiich-s@asg.co.jp



取締役副社長  
長谷川 剛司  
take-h@asg.co.jp



常務取締役  
永野 透  
tooru-n@asg.co.jp

## 株式会社アスキー・ネットワーク・テクノロジー

「Windows NT」をベースとした  
インターネット・システム構築を支援します。

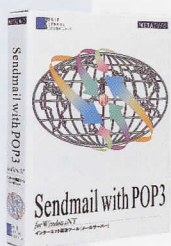
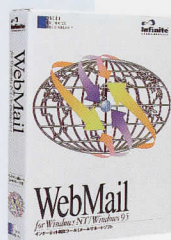
ビジネスインフラとしてのインターネットが確立され、イントラネットが各企業によって構築されようとしています。いよいよ、インターネットによるビジネス革命が始まろうとしているのです。現在、イントラネットのプラットフォームとして、「Windows NT」が広く利用されています。アスキー・ネットワーク・テクノロジーは、この「Windows NT」を普及させるために、アスキーとマイクロソフト株式会社他との合併により1994年6月に設立し、各種コンサルティング、「Windows NT」をベースとしたシステム構築、「Windows NT」関連の開発技術者の教育などを行っています。



取締役  
熊沢 幸生  
ykuma@ant.co.jp



取締役  
小林 亮一  
rkoba@ant.co.jp





## 一方通行の上下関係を打ち破る新しい教育、 双方向のコミュニケーションによるダイナミックな教育を。



エデュテインメントシステムカンパニー プレジデント  
**西 和彦**

nishi@ascii.co.jp



マルチメディア事業部長  
**松田 辰夫**  
tatsu-m@ascii.co.jp



デジタルシステム事業部長  
**林 健治**  
kenji-h@ascii.co.jp

### 新しい専門教育の場の創造が、私たちの使命です。

現在の教育制度には、多くの問題点があります。小学生、中学生は塾通いに追われ、高校時代は受験勉強一色、やっと大学生になったらアルバイトをしながら遊ぶといった状況です。そして会社に勤めたら、大学に戻って勉強し直すには会社を辞めなければなりません。そうではなく、会社に勤めながら自分の専門をテーマに修士号、博士号を取るといった、産学協同のコラボレーションはできないのでしょうか。

そのためには、まず学部、学科を細分化して充実した専門教育が行われる場を創らなければならないでしょう。働きながら自分の専門分野を追求し、働きながらドクターをとれるような環境です。産学が協同してそのような場を創っていくこと。その事業化が、エデュテインメントシステムカンパニーの大きな使命のひとつだと考えています。

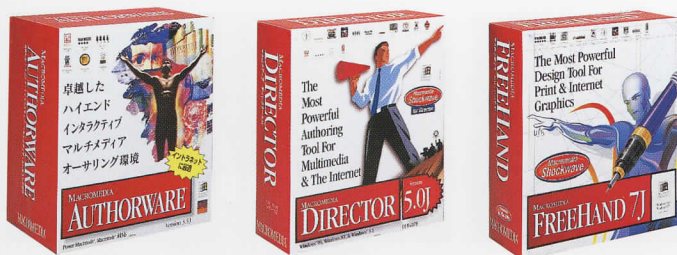
### テレコミュニケーションとエデュケーションを融合させた、 インターネット時代の教育を。

インターネットを通じて、テレコミュニケーションとエデュケーションの融合を実現していくことが、もうひとつの私たちの事業の柱です。2010年～2020年には、マルチメディア産業は日本だけで5兆円、世界では50兆円規模になると予測されています。この大きなビジネスチャンス、教育という切り口から狙っていくわけです。しかし、インターネットと教育については、単にビジネスの対象としてだけでなく、グローバルな相互理解の橋渡し役として捉えることも重要です。教育はビジネスになると同時に、世界のボランティアにもなることを私たちは知っています。

### 私たちのビジネスは、教育。それは大きなチャレンジです。

アスキーが得意とし、かつ社会が必要としているものの中には、編集・出版、コンピュータ、コンピュータ・グラフィックス、英語、事業家育成、リーダーシップ、プロジェクトマネジメント、タイムマネジメントなどの教育があります。これらがすべて私たちのビジネスの対象になるわけです。

このような大きなビジョンのもと、今期の事業としてはポケットコンピュータ、教育ソフト、マルチメディア・オーサリング・ツール、インターネット教育ビジネスの始動といった、チャレンジングな展開を考えています。



マルチメディア・コンテンツ作成の定番プラットフォーム「Director」を筆頭に、教育をはじめとする各種マルチメディア・コンテンツ作成に欠かせないアプリケーション群です。

## マルチメディア事業部

コンテンツ作成用ソフトウェアを販売。  
イントラネット上の新教育システムも開発中。

マルチメディア事業部では、教育分野をはじめとするマルチメディア・ウェブコンテンツ作成用ソフトウェアの企画・販売を軸に、それらのソフトウェアを利用したコンテンツ開発の支援、マルチメディア・ウェブ関連クリップ集、テンプレート集の企画・販売を行っています。取扱い製品のほとんどは米国マクロメディア社の製品で、Authorware、Director、FreeHandなど、業界の事実上の標準作成ツールがラインアップされています。また、今期は米国マクロメディア社からウェブ関連の新商品が出るほか、他メーカーの製品も扱っていく予定です。

Authorware拡販の一環として行われているコンテンツの受託制作も活発で、昨年度だけでも「くりっく亭シリーズ」、「STEP UP ENGLISHシリーズ」といった市販タイトルから、企業の教育システム、営業支援システムなど、多くのマルチメディア・ソフトウェアが制作されています。今後、新規ビジネスとして力を入れていくのが、教育用コンテンツの制作。第一段階のテーマは英語ですが、従来のCD-ROMベースの個人用ソフトウェアとしてではなく、企業がイントラネット上で活用していただけるような本格的な教育システムとなります。さらに、第二段階では米国で市場が急成長しているCBT(Computer Based Training)コンテンツを、第三段階ではマルチメディアPCとインターネット、イントラネットを核とした生涯教育のコンテンツ化を目指します。新しい教育システムとエデュテインメント・ビジネスの構築が狙いであり、そのために新たに米国企業との提携も考えています。



マルチメディアのインタラクティブ性を活かして作られたクッキング・コンテンツ「くりっく亭」。



## デジタルシステム事業部

新タイプの教育ツールに実績。  
さらに企業向けトレーニングシステムも開発。

現在の事業の中心は、通信教育の大手である株式会社ベネッセコーポレーションと提携して制作している教育用ポケット・コンピュータ「ポケットチャレンジ」です。手のひらにおさまる超小型でありながら、液晶表示に加えて声も出るところが高く評価されています。ソフトウェアはICカードで提供され、とくに英単語など暗記ものを中心に多くのタイトルが制作されています。1996年4月に株式会社ベネッセコーポレーションの中学生会員向けに発売されて以来、本体約15万台、ソフトウェアカード約60万枚を出荷。これは、現役中学生の15人にひとりを持っているということになります。さらに、ソフトウェアを充実させ、5人にひとり程度の普及率を目指しています。

また、このポケット・コンピュータのノウハウを活用して、アスキーブランドのオリジナルコンテンツの発売も考えています。すでに、幼児から中学生までを対象とした「漢字検定」、文字や音声コンテンツのダウンロードに対応した「ナ



携帯性に優れた  
ポケットコンピュータは、  
教育ニーズをはじめとして、  
観光ガイドや各種ハウツー  
など多彩なフィールドでの  
活躍が期待されています。



ビゲータ」による旅行者向け地域観光案内などを開発中で、今期中に発売される予定です。

新規事業として、ネットワーク配信コンテンツ・ビジネスも進めています。パソコンのユーザ教育がネックになっている中小企業をターゲットに、トレーニング教材をインターネットを介して配信するもので、テキスト、グラフィックス、オーディオ、映像データを夜間に配信。企業内のサーバに蓄積されたデータは、日中自由にブラウジングできる仕組みです。受信者数に応じたサイトライセンス方式を採用することで、電話料感覚でご利用いただける画期的な情報システムです。今期末のサービス開始を目指し、社内他カンパニーおよび外部企業とも積極的に連携、提携していきます。



## ゲームを通して生活の楽しさを追求した エンタテインメントの総合エージェンシー。



エンタテインメントカンパニー プレジデント  
**廣瀬 禎彦**

hirose@ascii.co.jp



バイスプレジデント  
ET営業本部長/ETハードウェア開発本部長  
**吉田 穂積**  
hozumi-y@ascii.co.jp



バイスプレジデント  
ET編集統轄部長  
**浜村 弘一**  
hiroka-h@ascii.co.jp



ETソフトウェア開発本部長  
**金田 剛**  
takes-k@ascii.co.jp



ペリフェラル事業部長  
**熊林 達二**  
tatsuji-k@ascii.co.jp

### ゲームを通して生活に楽しさを提供します。

エンタテインメントカンパニーは、ゲームソフトやゲーム関連ハードウェア、ゲーム情報誌、攻略本などを通して、幅広いエンタテインメントを提供するカンパニーです。現在、ゲームがますます日常生活に浸透し、エッジレスな存在になってきています。同時にゲーム機の進化、そしてPCホームユーザの増加は、これからもゲームというエンタテインメントの存在をより大きなものにしていきます。さらに、雑誌や攻略本などが、ゲームとリンクすることで新たな楽しさが生まれます。ゲーム関連ビジネスを通して、これからも生活の楽しさをより多彩にしていきます。

### 総合エージェンシーとして新しいゲームの楽しみ方を提案します。

アスキーは自らゲームソフトを、開発・販売していますが、同時に出版社でもあります。このゲーム出版を行っているというユニークなスタンスを活かして、他社のゲームソフトの出版プロモーションを一括して引き受けるアウトソーシング受託を推進していきます。エンタテインメントに関する総合エージェンシーになることで、出版社としてこれまで以上に総合的な情報提供ができるとともに、新しいゲームの楽しみ方、あるいはこれまでにないアミューズメントとしての新しいゲームを提案していきたいと思っています。

### インターネット時代のエンタテインメントを実現します。

現在、エンタテインメントカンパニーはゲームソフトや雑誌などを通して、エンタテインメントを提供しています。近年、家庭にもインターネットが普及し、ISDNなどの環境面でも整備が進んでいます。当カンパニーでは、流通の分野から積極的にインターネットを活用し、ゲームの配信なども行っていきたいと思っています。また、ゲームエンタテインメントの経験を活かした新しいアミューズメントパークの企画なども実現していきたいと考えています。エンタテインメントカンパニーはゲーム機関係のペリフェラルなどハードウェア開発の実績もあり、こうした総合的なノウハウを投入して、アスキーのもつインターネットをはじめとするシステム技術力を活かした新しいアミューズメントを目指します。



エンタテインメント性に  
優れた人気ゲームソフト。

## ET営業本部

**あらゆるプラットフォームに柔軟に対応。  
高い製品力が次々とヒット作を生み出します。**

アスキーは早くからパソコン、ファミコンをターゲットマシンとしてゲームに取り組んだ実績があります。現在はゲーム機も変わりNINTENDO64やゲームボーイ、プレイステーション、セガサターン、そしてWindows用と柔軟にプラットフォームに対応してゲームソフトを開発・販売しています。ハードウェアが売れているからといって、必ずしもソフトが売れるわけではありませんから、製品力が重要になります。パソコン時代から息の長い支持を得ている「RPGツクール」がスーパーファミコンで新たな人気を呼んでいるほか、大ヒット作となった「ダービースタリオン」をはじめとして、ヒット作となった新しいタイトルが充実し、アスキーの製品力が改めて評価されてきました。今後もたくさんの皆さまに高く評価されるゲームを送り出していきたいと思ひます。さらに、ゲームソフトの流通の面でも、コンビニエンスストアだけでなく、新たな販売ルートを開拓していきたいと考えています。また、ハードウェア開発では、これまでゲーム機を中心に周辺機器を開発してきましたが、こうしたゲームの枠を超えて新たな日常生活用ペリフェラルなどを開発していきたいと考えています。

## ET編集統轄部

**ゲームをより深く、より広く楽しむための  
あらゆる情報を提供します。**

現在のゲームは、ゲーム機の進化を背景に非常に高度化してきています。ある意味でゲームマーケットが成熟してきたといえるでしょうし、ファンの楽しみ方も多様化しています。そうしたさまざまな個性を持った読者に、あらゆる側面からゲームの楽しさを伝えるのが、私たちの役目です。その中心となっているのが、ゲーム雑誌の老舗的存在、「週刊ファミ通」。それを取りまくように、または補完するように、低年齢層向けの「月刊ファミ通Bros.」、プレイステーションユーザー向けの「ファミ通PS」などを発行しています。さらに、より深くゲームを楽しむための攻略本や、ゲームの世界をモチーフとしたコミックや小説も提供していますし、ゲームを自作して楽しむ方のためにゲーム作成ツールも用意しています。

ゲーム文化をつくるのは、優れたゲームと優れたゲーム関連出版物。ゲームと情報がリンクすることで生み出される「付加価値的な楽しさ」を演出できる情報を、これからもどんどん提供していきたいと考えています。



最新の人気ゲームソフトの情報を満載した雑誌。



より深くゲームを楽しむために不可欠なゲーム関連書籍。

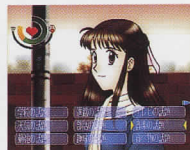




ミリオンセラーとなった競走馬シミュレーションゲーム「ダービースタリオン」。スーパーファミコンから、プレイステーションなど他機種への移植が進行中。



子供から大人まで幅広い人気のミニ四駆をゲームソフトで再現した「シャイニングスコーピオン」。



ゲームのもつインタラクティブ性をふんだんに発揮した恋愛シミュレーションゲーム「トゥルー・ラブストーリー」。



ロングセラーを続ける「ソウルシリーズ」、ミリオンセラーとなった「ダービースタリオン」をはじめ、多彩なターゲットマシンで人気のゲームを続々と生み出しています。

## ETソフトウェア開発本部

自由な発想と柔軟な開発体制が  
数々の人気ゲームを生み出します。

エンタテインメントカンパニーが開発するゲームは、NINTENDO64、スーパーファミコン、ゲームボーイ、プレイステーション、セガサターン、そしてパーソナルコンピュータと多彩なプラットフォームに対応しています。開発に当たっては、プロデューサー制を採用し、スタッフが自由に編成を変えて積極的に開発に取り組むことができる体制を実現。現在8人のプロデューサーを中心に、約250名が開発に携わっています。同時に社内だけでなく、社外の開発チームのプロデュースも積極的に手がけています。

現在、エンタテインメントカンパニーの代表的なゲームソフトとして、社会現象ともなったミリオンセラー「ダービースタリオン」を筆頭に、世代を越えて人気のあるミニ四駆をゲーム化した「ミニ四駆シャイニングスコーピオン」、女性も含め幅広い層に人気の恋愛シミュレーション「トゥルー・ラブストーリー」などがあります。このように多くのジャンルのゲームを世に送り出すことで、幅広い層のゲームファンの支持を得ています。そしてパソコン時代から続く「ソウル」シリーズは、すでに10作以上のラインアップを誇り、プレイステーションやセガサターンにも移植していきます。今後、プレイステーション版「ダービースタリオン」をはじめ、Windows版「トゥルー・ラブストーリー」「柿木将棋」など一連のヒット作を息の長い製品として開発するとともに、次の主役となる新しいラインアップを登場させていく予定です。



アスキーのオリジナル周辺機器は、ゲームの楽しさをとことん追求し、より本格的なエンタテインメント性を引き出します。

## ETハードウェア開発本部

### ゲームの神髄を知り尽くした アスキーならではのゲーム用周辺機器。

ゲーム機が進化し、ゲームソフトもますます高度化していく中、より深く本格的にゲームを楽しむための周辺機器を開発・製造しています。たとえば、ファイティングゲームの高度な操作感を楽しむ「アスキー・ファイタースティック」、実戦感覚を堪能できる「アスキーグリップ」といった周辺機器には、ゲームそのものを開発するアスキーならではの思想とノウハウが活かされています。今後は、ゲームそのものにとらわれることなく、日常生活をゲーム感覚でエンジョイする生活ペリフェラルにも意欲的に取り組んでいきます。

## ペリフェラル事業部

### アミューズメントパークで活躍する アスキーのペリフェラル群。

社会文化として定着し、日常的なエンタテインメントスポットとして成長し続けるアミューズメントパーク。OEM供給のため、アスキーの名前を目にすることはありませんが、ゲームとプレイヤーのインターフェイスとなる操作部など、アミューズメントパークに設置されたマシンにアスキーのペリフェラル(周辺機器)が使われています。また、家庭で親しまれているゲーム機セガサタンのコントロールパッドや、NECのパソコン用マウスなど、身近なところでアスキーが活躍しています。



アミューズメントパークでお馴染みのセガサタン用周辺機器(OEM)。



## ゲームのエンタテインメント性をさらに高める アスキーのメディアたち。



人気ソフトの詳細な情報や新作ソフト情報など、多彩なゲーム情報をいち早く提供するゲーム雑誌です。

### アスキーのゲーム雑誌の中核 「週刊ファミ通」

発行部数70万部、アスキーのゲーム雑誌の中心です。話題の最新ゲームソフトやハードの情報はもちろん、必勝テクニックも盛り沢山。さらに、ゲーム以外の面白いことも敏感にキャッチしています。情報だけにとどまらない週刊ファミ通のいいところです。ファッション、グッズから映画、書籍、CDまでをカバーする、いわばエンタテインメント総合週刊誌となっているのです。情報の速さはピカ1。とくに、特集ページは断然の人気を誇っています。コア・ターゲットは中高校生ですが、小学生から大人まで幅広く支持されています。

### 競馬情報に競馬ゲーム情報をプラス 「サラブレ」(月刊)

若い女性を含む近年の競馬ブームを背景に、一般の競走馬情報をもとより、「ダービースタリオン」をはじめとする競馬ゲーム関連情報も扱っています。実際の競馬とゲームがクロスオーバーすることで、若い競馬ファンに新鮮な競馬情報を提供しています。

### より深く、よりカッコよく ゲーム攻略本

アスキーのゲーム攻略本の特長は、豊かな表現手法による「カッコよさ」。従来の単なる攻略のためのものとは違います。専属のライターが心をこめて書き上げた攻略本には、ベストセラーがずらり。100万部を超えたファイナルファンタジー関連書籍やダービースタリオン関連書籍は、昨年度の総合ベスト10にランクインしています。もちろん、アスキーは攻略本のトップシェアを占め、100冊以上が予定されている今年度もさらに躍進していきます。

※ゲーム攻略本はアスキーが制作し、(株)アスペクトが発売しています。

### プレイステーション向け情報誌 「ファミ通PS」(月2回刊)

多様化する家庭用ゲーム機マーケットで急激にシェアを伸ばしているプレイステーション・ユーザに向けた総合情報誌。プレイステーション向けソフトや周辺アミューズメント情報を満載しています。

### ゲームの世界をさらに広げる コミック、小説

「コミック ビーム」をはじめ、テレビゲームやビデオゲームを題材としたコミックや小説を中学生、高校生をコア・ターゲットに出版しています。

### CD-ROMやゲーム、ツールの開発 デジタル出版

雑誌に添付されるCD-ROMのソフトウェアや独自のゲームの開発も行っています。また、ここで開発されたゲーム作成ツール「ツクール」シリーズは、ゲーム機やパソコンのゲームが自分で簡単に作れることから人気を呼んでいます。

### 低年齢層向けゲーム誌 「月刊ファミ通Bros.」

「月刊ファミ通Bros.」は「週刊ファミ通」の兄弟誌。「週刊ファミ通」に比べ、小学生中心の低年齢層の読者が多くなっています。表紙をはじめページレイアウトも、キャラクターを中心にイラストを多用。関連玩具の情報も多く、豪華な付録と合わせて、全体ににぎやかなつくりになっています。



実際の競馬とゲームソフトをクロスオーバーさせた、新しい競馬情報誌です。



アスキーだからこそここまで追求できる、ゲームの楽しさをより深める攻略本の数々。



コンピュータゲームの世界観をマンガの世界に展開したユニークなマンガ誌です。





ユニークなコンセプトで多彩なテーマを扱う生活攻略本「アспект」。

## 株式会社アспект

**生活とゲームを攻略する  
高感度な情報をお届けしています。**

多様化するライフスタイル、多様化する価値観。常に変化し続ける社会で、遊び心に富んだ新しいライフスタイルを提案する生活攻略本「特集アспект」は、情報感度の高いビジネスマンを対象として出版しています。さらに、デジタルとインターネットの世界に向けて、技術情報ではない、ライフスタイル情報を発信する出版社として急成長中です。また、ゲーム攻略本の発売元としては、制作元のアスキーとのチームワークで日本一の発行部数の実績をもつ出版社でもあります。

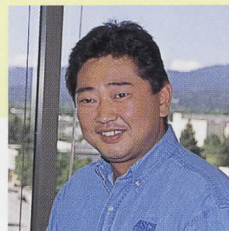


取締役  
**森 まゆみ**  
may-m@ascii.co.jp

## ASCII ENTERTAINMENT SOFTWARE, INC

**欧米のアミューズメント市場で  
本格的ビジネスを展開。**

米国のホームビデオ・エンタテインメント市場において、ゲームアミューズメント関連ソフトや周辺機器などの開発・販売を行っています。今後はイギリスにも拠点を置き、ヨーロッパ諸国でのビジネスを本格化するとともに、パソコン用の各種エンタテインメントソフト分野へも事業を拡大していきます。



社長兼最高執行責任者  
**入江 秀明**  
Hidetake@ascii.com



ハイ 퀄ティの映画作品を、ビデオパッケージで国内販売しています。

## 株式会社アスキー ビジュアルエンタテインメント

**ビデオとテレビを通して  
海外の優れた映像を国内に紹介。**

本格化するマルチメディア社会に向け、エンタテインメント性の高い各種映像作品に関する本格的なビジネスを展開するために、1997年5月、旧アスキー映画株式会社から社名を変更。北米を中心とする海外の優れた映画をビデオパッケージとして国内販売するとともに、テレビ放映権の販売ならびに映画館への配給を行っています。



代表取締役社長  
**久松 正章**  
masaak-h@ascii.co.jp



誰でも楽しめるインターネットの普及と成熟を目指して、  
コンシューマ、SOHOのためのインターネットサービスを開発。



インターネットサービスカンパニー プレジデント  
石田 晴久

ishida@ascii.co.jp



インターネットへのアクセスを時間や  
内容で管理する「サイバーパトロール」。



ダイヤルアップで専用線に匹敵する電子メール環境を  
実現する「アスキー インターネットPBX」。

### 日本のインターネット市場は、急激に成長を続けています。

インターネットは、1990年から企業での利用が始まり、それ以来急速に発展してきました。インターネット利用が遅れているといわれた日本も、最近ではホストコンピュータの数で米国に次いで2位となっているほどです。人口に対するユーザ数の比でも、2、3年後には現在の米国並になるのではないかと見られています。このインターネットをコンシューマ・ユーザに簡単に利用していただくためのさまざまなサービスを提供しているのが、インターネットサービスカンパニーです。

### 「個人」のための接続サービスを展開しています。

インターネットサービスカンパニーでは、3つの事業部門から構成されています。コンシューマ(個人)を対象としたサービスとしてアスキー・インターネット接続サービスと、アスキー・インターネットフリーウェイという2タイプの接続サービスを展開しています。前者は、個人ユーザのために1995年サービスを開始。プロバイダが1,500を超えた現在では、当初の啓蒙的な役割からより高度なサービスの展開を考えています。また、後者は画面の一部に広告を表示することで接続料金が無料のサービスです。なお、これらのサービスの開発、運用といった実務は、関連会社のアスキーネット(株)が行っています。ソリューション推進部では、主にSOHOや個人でインターネットを仕事に活用される方を対象としたソリューションビジネスを行っています。

### 誰もが楽しめるインターネット環境の実現のために。

アスキーは一種のcongromaritt。いろいろなアイデアを結集できるところが強みです。他のカンパニーとも協力しながら、アスキーらしい楽しいインターネットサービスをどんどん提供していきたいと考えています。まず、有償のサービスがコンシューマにも手軽に使える新しい課金システム。現在ではクレジットカードでの決済が主流ですが、これでは若いユーザでは使えないこともありますから、マイクロペイメントに対応するプリペイドカード方式など、誰でも簡単に使える仕組みを確立する必要があります。また、誰でも参加できる「売りたい、買いたい」といった掲示板や、手軽に通販を行えるようなシステムの開発など、中小企業やSOHOのサポートにも力を入れていきます。新しいサービスを支える通信の高速化もテーマのひとつです。たとえばビデオ情報も配信できるプッシュ型のサービスを行うには、回線が速いことが条件になります。通信機器の高速化とともに、ADSL電話回線や、CATVの回線、デジタル衛星放送の回線の利用なども必要となるでしょう。インターネットの楽しさを、誰でもが普通に楽しめる時代がすぐそこに来ています。そのための最適な環境づくりを、積極的に行っていきたいと考えています。



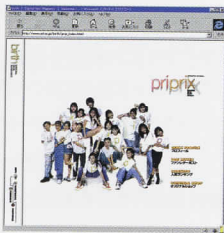
バイスプレジデント ネットワーク事業部長  
川上 深

shin-ka@ascii.co.jp

## ネットワーク事業部

**アスキーならではの、多彩な最新のサービスを提供。  
単なるプロバイダ以上のものを目指します。**

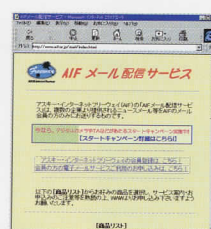
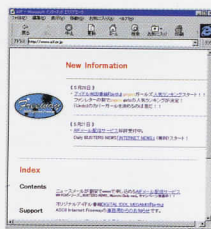
アスキーのインターネットビジネスは、1995年4月にアスキー・インターネット接続サービスを開始したことに始まります。個人ユーザがポケットマネーでインターネットを利用できることを目的として開始しましたが、プロバイダが激増し、当初の目的を達成したいまは、単なる接続サービス以上のものを提供しようとしています。そのひとつは、より高度なサービスのためのアクセス回線の高速化。X2、K56flexの56Kbpsモデムや、PHSを利用した32Kbpsのデジタル通信に対応しています。ADSL(非対称デジタルサブスクライバライン)などへも、今後対応していきます。また、サービス面でも、より高機能なメールサービスやWebサービスも開発してまいります。



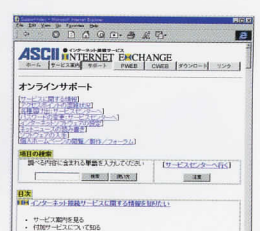
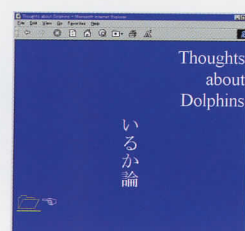
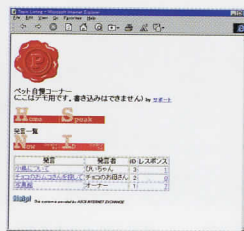
アイドルたちとバーチャルデートなどが楽しめる人気サイト「birth」。

第2の接続サービスが、アスキー・インターネットフリーウェイ。接続料金が無料ということで大きな話題を呼びました。ハイパーシステムを利用して、広告を表示。その広告収入により、接続料がタダになる仕組みです。登録ユーザはすでに20万人以上。これをアンケート調査などマーケティングメディアとして活用するビジネスプランと、新しいコンテンツサービスも考えています。たとえば、タレントの卵を起用した「birth」。実際にタレント自身とコミュニケーションをとりながら、応援していこうというものです。

中小企業、SOHO向けのサービスは、ソリューション推進部が担当しています。1本の電話回線をLAN上で共有し、複数のパソコンでメールを利用できるメールサーバシステム「アスキー インターネットPBX」、インターネット上の有害な情報を排除する「サイバーパトロール」などをすでに商品化しました。これからも、インターネットのビジネスユースに欠かせないファイアウォールなど、中小のオフィスに向けたソリューションコンポーネントの開発、販売に力を入れていきます。



アスキー・インターネットフリーウェイは、広告を掲載することで接続が無料。メディアとしてのインターネット利用に、新たな提案を行うサービスです。



アスキー・インターネット接続サービスは、いち早く高速化を推し進め、高付加価値のサービスを提供しています。



# 未来に対するビジョンを先駆的に提言し、 それを実現するための技術蓄積を目指すシンクタンク。



インスティテュート プレジデント  
**中島 洋**

nakajima@ascii.co.jp

## 多彩な研究開発を通じて、アスキーの、そして社会の未来を支えます。

インスティテュートは、さまざまな研究開発部門が集結したアスキー未来研究所を中心に、半導体関連のアスキー・ブイ・エム、デジタル画像技術のデジタル・ビジョン・ラボラトリーズなど、それぞれ専門特化した関連会社を中心に構成されています。

各分野で最先端の研究開発を行うと同時に、IT(情報技術)を核とした新しい社会がどうなっていくか、どうあるべきかというビジョンを社会に提言していくこと。新情報社会のためのインフラの提案などを行っています。

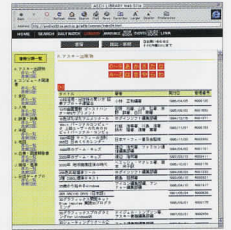
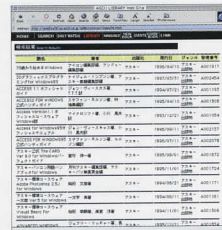
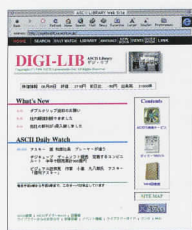
## 私たちのビジネスは、豊かな未来を創造します。

インスティテュートの中で最も大きく、その中心となっているのがアスキー未来研究所。これまでアスキー総合研究所として知られていましたが、社内に分散していた研究部門を吸収して再発足したのを機に、名称を変更したものです。新情報機器の研究、新基本ソフトウェアの研究、企業からの委託研究など、より豊かな未来を実現するためのさまざまな研究を行っています。また、社内ネットワークの再構築をはじめ、アスキーの他のカンパニーに対する支援も重要な業務のひとつとなっています。さらに、工業化社会のための研修システムが時代遅れとなりつつある今日、新しい教育研修のあり方を考え、提供していきたいと考えています。

また、アスキー・ブイ・エムでは半導体の設計・開発・販売を行います。デジタル・ビジョン・ラボラトリーズは、通産省基盤技術研究開発センターのリードでデジタルHDマルチメディアシステムの確立を目指しています。

## 西暦3,000年のビジョンを作り、社会に提言します。

アスキーは、高い情報技術を備えた知識集団です。私たちは、単に情報技術そのものだけをビジネスにするだけではなく、それを利用して教育や国際化、健康といった分野に新たなビジネスを創造していきます。また、同様に蓄積された情報技術を活かして、地球環境やエネルギーに対しても提言をしていきたいと考えています。



「アスキーライブラリー」では、アスキーの書籍や雑誌を手軽に検索できる電子図書館として、情報の共有化を実現しています。



各種市場調査を行い、未来の指針を示す分析を行います。



## 株式会社アスキー未来研究所

明日のアスキーを、そして明日の日本を支える  
さまざまな研究開発を。

アスキー未来研究所には、多彩な研究開発部隊が集結しました。そこでは、最先端の技術開発が行われています。情報機器や基本ソフトウェアなどいろいろな研究が同時進行していますが、その進め方はさまざま。たとえば、ネットワークシステム製品の開発では、未来研究所で設計を行い、生産は委託しています。新入力装置の開発などは、メーカーからの委託を受けて行われています。中には、衛星放送のデータ圧縮技術規格の研究、新オペレーティング・システム規格の研究など、通産省、郵政省の委託による研究もあります。

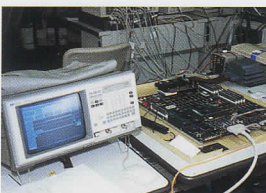
アスキーの他部門へのサポートも、未来研究所のテーマです。たとえば、全社ネットワークの見直し。より効率の高い経営組織の実現を目指す全社事業であるインターネット・インフラプロジェクトを核として、アスキー社内ネットワークの再構築を手がけています。また、アスキー社内の情報共有を支えるアスキーライブラリの運営も行っています。今後本格化していく分野に、セミナーやフォーラムなど研修関連の事業があります。まさに「未来を提案する」ための事業です。まず、アスキー社内の研修体制を強化して、新情報技術を利用してどのような企業組織ができるかを試み、そのスキルが確立したらノウハウをパッケージ化して社外にも販売していく予定です。



専務取締役  
山下 良蔵  
ricky@ascii.co.jp



取締役  
大森 敬  
taka-o@ascii.co.jp



限りなく発展し続ける  
コンピュータ・システムを  
見つめ、次世代の  
コンピュータ環境を  
研究しています。

## 株式会社グラフィックス・コミュニケーション・ラボラトリーズ

パソコンの高性能化をサポートする  
さまざまな半導体の設計、開発、販売を。

マルチメディア社会の実現にとって不可欠な基盤技術である「映像メディア統合伝送処理システム」の確立を目指して、郵政省プロジェクトの政府出資会社として設立されました。放送・通信・蓄積メディア間での変換技術・高圧縮率を実現する符号化技術など、デジタル画像技術の研究・開発を行っています。



常務取締役  
藤原 洋  
fujiwara@gctech.co.jp



研究開発本部長  
大久保 栄  
okubo@gctech.co.jp

## 株式会社デジタル・ビジョン・ラボラトリーズ

21世紀のマルチメディア・ネットワークを支える  
最先端の基盤技術を研究、開発。

郵便、通信、新聞、放送、そして映像を含めた出版が、現在5大メディアといわれています。そして、インターネットの爆発的な成長を背景とした第6のメディアが確立するといわれています。それは、リアルタイムでオープンなネットワーク上でのマルチメディア。その実現には、コンピュータ、データベース、ネットワークなどの間で情報を自由にやりとりできる相互利用技術の確立、さらに家電機器とコンピュータ、通信技術の融合がポイントとなってきます。さらに、HD(High Definition)品質の画像処理技術も不可欠。デジタル・ビジョン・ラボラトリーズは、こうしたニーズにお応えできるよう、「デジタルHDマルチメディアシステム」の確立を目指し、通産省基盤技術研究促進センターの指導のもと、アスキーをはじめとする日本の有力メーカーが共同で設立。関連技術の開発を行っています。



代表取締役常務  
青池 仁士  
hitosh-a@ascii.co.jp

## アスキー・バイ・エム株式会社

パソコンの高性能化をサポートする  
さまざまな半導体の設計、開発、販売を。

パーソナル・コンピュータの劇的な進化を支える重要な要素技術のひとつが、半導体です。コンピュータの性能向上はCPUの高速化だけによるものではなく、さまざまなLSIによる表示能力の向上や入出力の高速化等が貢献しています。こうした半導体の設計、開発、販売を行っているのが、アスキー・バイ・エム。提携している米国企業の半導体製品の販売、サポートだけではなく、技術提携や独自LSIの開発も積極的に行っています。



代表取締役社長  
高橋 健一  
keni-t@ascii.co.jp



より高性能を追求したLSI。



## アスキーの蓄積された技術と実績、 そしてインターネットで社会に貢献します。

### 未来を見つめる社会的・技術的ニーズに 積極的に取り組んでいます。

私たちアスキーが誕生してから20年。創業当時、黎明期であったパソコンが進化し、今日ではインターネットという新しいメディアを生み出すなど、社会的・技術的に大きな変革をもたらしました。こうした中、業界でいち早く株式を店頭公開するなど、常に業界をリードする企業としてアスキーは社会的な使命を担ってきました。

アスキーは、業界のリーダー企業の社会的使命として、この20年間の蓄積をベースに、インターネットを用いて社会に貢献していきます。たとえばインターネット時代の情報インフラの確立、そして情報流通技術基盤の確立。こうしたマルチメディア情報化社会を実現するための社会的・技術的ニーズに積極的に協力していきます。

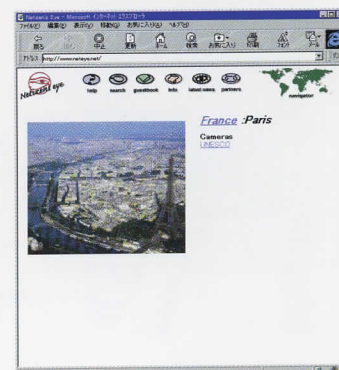
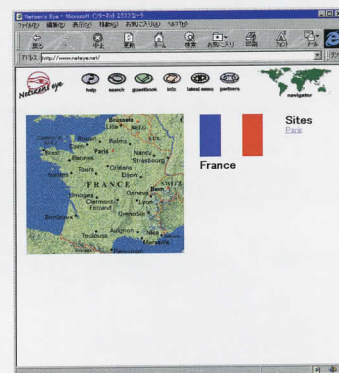
また、創業時のアスキーのように、意欲的なベンチャー企業を支援し、若き起業家を育成する使命も果たしていきたいと思います。こうした起業家の育成は、業界を活性化し、より発展させる原動力となるものです。

私たちアスキーは、21世紀の情報化社会においても時代の先端をいく企業として、求められる社会の期待に応えていきたいと考えています。



### 「世界遺産」の「いま」を 世界に発信

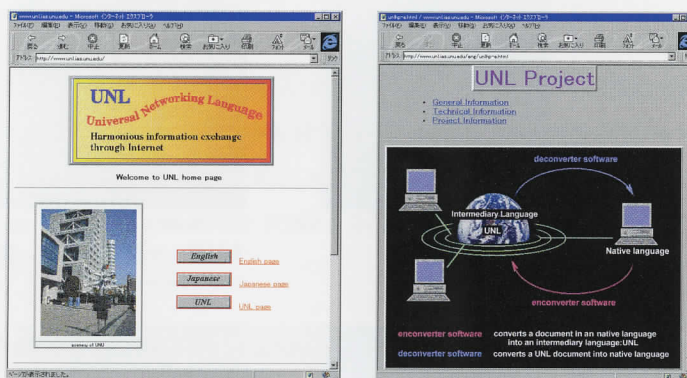
国連の専門機関「ユネスコ」が次世代に残すべき自然や文化を認定する「世界遺産」をインターネットで結び、世界中に情報発信を行うプロジェクト「ネティズン・アイ」が進められています。アスキーは、インターネットを用いて世界遺産のリアルタイム動画像の伝送を行うための研究・実験に支援を行っています。



世界遺産を紹介する「ネティズン・アイ」のホームページ。  
(URL <http://www.neteye.net/>)

## 多言語コミュニケーションを目指す 中間言語の開発

国連大学高等研究所とともに、「多言語コミュニケーション・プロジェクト」に協力しています。現在、インターネット上では、英語を主流として情報が流通しています。これを中間言語UNL(Universal Networking Language)を用いて流通させ、機械翻訳により自国語に円滑に翻訳しようというものです。これにより、言語の違いを乗り越え、グローバルな情報流通を活性化するとともに、各国の情報を円滑に発信できる環境が整います。



国連大学高等研究所のUNLホームページ。(URL <http://www.unl.ais.unu.edu/>)

## 国際化に向け 日本の情報を発信

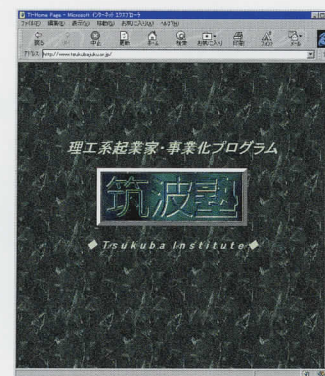
国際大学グローバル・コミュニケーション・センターが推進する「Info Japan」を側面から協力しています。日本の政府が発行する各種白書などの公的情報だけでなく、より広範な各種の調査結果や統計など、日本を理解してもらえる情報を世界に発信するプロジェクトです。こうした情報発信の積み重ねが、日本の国際化に貢献するとともに、グローバルなコミュニケーションの一翼を担うことになるのです。



国際大学グローバル・コミュニケーション・センターのホームページ。  
(URL <http://www.glocom.ac.jp/>)

## 経営センスのある エンジニアを育成

中山和彦氏を塾長とする理工系起業家・事業家プログラム「筑波塾」を支援、次世代の起業家の育成に努めています。「情報革命」ともいうべき技術的・社会的・経済的な大変革が進行する中、筑波塾では経営者の素質のあるエンジニアを支援し、若い才能を発揮させるためのセミナーを開催しています。アスキーは、来るべきマルチメディア情報化社会の主力となる、若い才能に期待しています。



筑波塾のホームページ。  
(URL <http://www.tsukubajuku.or.jp/>)



全社的な立場でエグゼクティブボードをサポートする“エグゼクティブスタッフ”



常務取締役財務戦略担当

藤木 正友

masato-f@ascii.co.jp



取締役事業計画担当

前田 一泰

kazuya-m@ascii.co.jp



経営計画担当

田代 豊

yuta-t@ascii.co.jp



取締役EB事務局担当

田村 誠

mako-t@ascii.co.jp



取締役社長室担当

大平 泰男

ohhira@ascii.co.jp



引越し戦略担当

石井 孝

アスキー全社の活動は多岐に渡り、また将来のビジョンを目指して常に半歩先を行く経営を実践しています。そのため、全社的なプロジェクトや執務に関して、エグゼクティブボードを補佐し、エグゼクティブボードの手や足となる専門スタッフが「エグゼクティブスタッフ」です。カンパニーの枠を超え、より専門的でリアルタイムな対応を迫られる戦略的な経営に参画し、アスキー全体のためにその高度な知識と能力を発揮、より高度な経営の実現に寄与します。

ASCII OF AMERICA, INC.

米国における通信、コンピュータ、ソフトウェア、システムなどに関する最先端情報の収集を行いアスキーの経営にフィードバックするとともに、米国内でのアスキーの活動支援、関係会社のマネージメントを行っています。また、米国内でアスキーが支援するベンチャー企業への支援の窓口として機能しています。



取締役米国投資戦略担当  
ASCII OF AMERICA, INC.  
社長兼最高執行責任者

サダ・チダンバラ

sada@aia.com

アスキーインターパーソネル株式会社

アウトソーシングが進行する中、プログラマやOAオペレータ、そして雑誌や書籍の編集者など、アスキーのもつノウハウを蓄積した優れた人材を派遣し、派遣先のアウトソーシングを進める人材派遣会社として設立されました。現在、アスキーグループをはじめとして、各社に人材を派遣する準備を進めています。



代表取締役社長

小林 恵智

keichi-k@aix.or.jp

アスキーの潤滑剤“コーポレートセンター”



取締役人事総務担当  
**谷山 公夫**  
kimio-t@ascii.co.jp

自立的に事業を展開するカンパニー間の相互調整を行い、アスキー社内の円滑なビジネス環境をつくり出すのが「コーポレートセンター」の役割です。それぞれのカンパニーがもつ若々しい活力を妨げることなく活き活きと活動させることを目的に、各カンパニーの人事・総務・経理部門と横断的な連絡・調整を行う、いわば組織間の潤滑剤としての役割を果たします。このコーポレートセンターの調整で、アスキー全社の調和ある経営が力強く実践されるのです。



人事統括部長  
**熊谷 敬**  
tak-k@ascii.co.jp



総務統括部長  
**中村 史夫**  
fumi-n@ascii.co.jp



経理統括部長  
**新井 康二郎**  
yasu-a@ascii.co.jp



広報宣伝統括部長  
**坂根 淳史**  
atsus-s@ascii.co.jp

株式会社アスキーエクスプレス

海外・国内への出張などビジネスユース、行楽など幅広い旅行ニーズに迅速にお応えする旅行会社です。海外で開催される各種展示会・見本市への視察ツアー、文化交流ツアーなど、高い付加価値をもつ旅行を企画し、主催旅行として提供しています。



代表取締役社長  
**上月 光**  
hikari-k@ascii.co.jp



**板花 達** (常勤)



**錦織 亨** (常勤)



**堀越 董**



**霜村 正巳**



# パソコン文化を育んだ20年。 アスキーはドラマを生み出してきました。

パーソナルコンピュータの誕生。  
そしてアスキーの誕生。

# ASCII 1

## 1977

- 5月 東京都港区南青山に(株)アスキー出版を設立(資本金300万円)。
- 6月 「月刊アスキー」を創刊。



1977年、パソコン神話が始まる。(株)アスキー出版の設立メンバー、写真右より、郡司明郎と塚本慶一郎、そして西和彦。パソコンの夢に挑戦するアスキーはこの若い3人の情熱と行動力で、その第一歩を踏み出しました。



1977年、「コンピュータは、メディアになる」をスローガンにパソコンの総合情報誌「月刊アスキー」創刊。パーソナル・コンピュータが生み出す新しい文化に焦点をあてて、企業のエンジニアから研究者、一般のマニアまで、幅広い読者にカルチャーショックを与えました。

## 1978

- 10月 米国マイクロソフト社と提携。同社極東代理店としてプログラム言語「BASIC」を日本に提供。

1978年、プログラム言語「BASIC」を日本に導入。米国で生まれたコンピュータプログラム言語BASIC。その使いやすさにいち早く着目したアスキーは、グラフィックスやサウンド機能を付加し、NECのパソコン用にN-BASICを開発して、日本のパーソナル・コンピュータ言語の基礎を打ち立てました。

## 1979

- 6月 パソコンのマニュアル制作業務を始める。
- 12月 NEC PC8001用の開発の協力するとともに、初のパッケージングソフトを発売

## 1980

- 11月 オリジナルソフトウェア・パッケージの開発・販売を開始。

## 1981

- 9月 パッケージソフトAXシリーズ(PC6001用)を開発・販売。
- 10月 ソフトウェアの開発環境として社内に「UNIX」を導入。IBMパソコンの開発に協力

## 1982

- 5月 「月刊アスキー」の別冊として「ログイン」を創刊。
- 11月 次世代OSとしての「UNIX」のサポートを開始。  
本社を住友南青山ビル(東京都港区南青山5-11-5)に移転。
- 12月 (株)アスキー出版を(株)アスキーに社名変更。

## 1983

- 1月 MS-DOSの日本語化を完成し、サポートを開始。
- 6月 8ビット・パソコン統一仕様「MSX」を提唱。日本で最初のマウスを発売。
- 11月 月刊「MSXマガジン」を創刊。

# MSX

1983年、パーソナル・コンピュータの標準化が必要であるとの信念に基づき、アスキーは8ビット・パソコンの統一仕様「MSX」を提唱し、実現させました。このMSXは、1990年には累計で400万台の生産台数を突破、韓国、オーストラリア、CIS(旧ソ連)、中東、ヨーロッパ、南米など、世界中に出荷されました。

## 1984

- 2月 米国インフォミクスソフトウェア社と提携し、リレーショナルデータベース事業を開始。「MSX」が83年日経・年間優秀製品賞を受賞。
- 4月 半導体事業へ進出。日本楽器製造(株)[現ヤマハ(株)]との共同開発によりMSX2用LSIを開発。
- 12月 任天堂(株)とライセンス契約締結。

## 1985

- 5月 「MSX」の上位仕様「MSX2」を発表。アスキーネットの実験稼働開始。
- 7月 カード型データベースソフト「TheCARD」発売。
- 12月 MSX100万台キャンペーンを行う。

## 1986

- 3月 マイクロソフト社との独占代理店契約を解消。
- 7月 (株)ソフトウイングの設立に参加。
- 6月 隔週刊「ファミコン通信」を創刊。
- 10月 月刊「UNIXマガジン」を創刊。

パソコン業界の発展と  
アスキー、業界初の店頭公開。

# ASCII 2

- 1987
- 2月 ISDNにおける動画像通信システム、電子図書館システムの研究開発に参画。アスキーネットを有料化し、実用サービスを開始。
  - 4月 副社長、西 和彦が社長に就任。
  - 10月 アスキー10周年感謝キャンペーン実施。

- 1988
- 1月 パーソナル通信放送ネットワーク(株)[現アスキーネット(株)]を設立。
  - 2月 日本電気(株)との共同開発による256Kビット画像処理メモリが、87年日経優秀製品・サービス賞を受賞。  
米国ダラスに現地事務所(AOA)を開設。
  - 4月 大阪営業所を大阪支店に昇格。
  - 5月 X/Openに日本のソフトウェアメーカとして初参加。  
UNIXの標準化を推進。
  - 6月 「ログイン」月2回刊となる。

- 1989
- 2月 月刊「MAC POWER」を創刊。
  - 4月 「UNIX」環境の標準機構であるOSF(Open Software Foundation)とUII(Unix International Inc.)に参加。
  - 5月 米国インテグレートッド・インフォメーション・テクノロジーに出資、日本総代理店契約を結ぶ。
  - 9月 (社)日本証券業協会に店頭登録。月2回刊「EYE-COM」創刊。



1989年、パソコンソフトウェア業界初の株式公開。1989年9月22日、アスキーは株式公開という、企業としての新しいステップを踏み出しました。日本のパソコン業界の発展ぶりを示すものとして注目を集め、株主様の期待に沿うよう前進を続けています。

- 1990
- 3月 川崎市マイコンシティpartIIIにアスキーソフトウェア開発センターが完成。(株)アスキーセミコンダクターを設立。[現アスキー・ブイ・エム(株)]
  - 7月 映画事業に進出、アスキーベストロン映画(株)[現(株)アスキービジュアルエンタテインメント]を設立。月刊「スーパーアスキー」を創刊。
  - 10月 米国オーサウェア社[現マクロメディア社]とマルチメディア編集ソフトで提携。

- 11月 米国インフォミックス社に資本参加し、提携を強化。  
FPGA市場で米国半導体ベンチャー企業クロスポイント社に資本参加。将来のコンピューティング・システムの中核技術開発のため、HyperDesk社を設立。
- 12月 アスキーネットPCS、CCITT[現ITU-T]国際標準に準拠した9600bpsモデムを使用した高速サービスを開始。  
月刊「ラップトップ」を創刊。



1990年、アスキーソフトウェア開発センター開設。プログラマーひとりひとりに、コンピュータやソフトウェアツールだけでなく、それらを統合する情報通信システムとアメニティ環境を提供するために設置されたソフトウェア開発センター。システムを中心に高速・大容量の光LANを導入するなど、日本における最大規模のソフトウェア開発ネットワークを実現しています。

- 1991
- 5月 米国の半導体メーカ、ザイログ社に「R800」を汎用CPUでは初めてライセンス。
  - 7月 会長(郡司明郎)、副社長(塚本慶一郎)が退任。  
「ファミコン通信」を週刊化。毎週金曜日に発行。
  - 9月 PCMCIA(JEIDA規格)対応の世界初のLSI「J6941」をICカード用に発売。
  - 12月 競走馬シミュレーションゲーム「ベスト競馬ダービースタリオン」を発売。月刊「Windowsマガジン」を創刊。

1991年、半導体メーカに、汎用CPUでは初めてのライセンス。アスキーが1990年4月に開発したオリジナル16ビットCPU「R800」は、8ビットCPUとして広く普及しているザイログ社の「Z80」の完全上位互換品として世界最高の速度を実現。このため、ザイログ社は「R800」を「Z80」の後継機種として位置づけ、「R800」および「R800」をベースに周辺ライブラリを組み合わせたASICを全世界で販売することになりました。



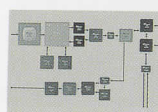


アスキーの多面的な情報発信と  
パソコン文化の成熟。

ASCII 3

1992

- 1月 カラー動画画像テレビ電話用VLSIチップセット「X64000」シリーズが日刊工業新聞社「1991年十大新製品賞」を受賞。
- 3月 世界初デジタル動画画像配信システムを実用化。(株)アスキーセミコンダクター[当時アスキー三井物産セミコンダクター(株)、現アスキー・ブイ・エム(株)]が256色表示可能なビルボードシステム「BOSCO」を発売。
- 8月 月刊「アスキーコミック」を創刊。
- 10月 情報化促進企業として郵政大臣表彰を受ける。
- 11月 分散オブジェクト環境構築ソフト「HD-DOMS」日本語版を発売。



1992年、「X64000」シリーズ、日刊工業新聞社「十大新製品賞」受賞。1991年9月にジー・シー・テクノロジー(株)がカラー動画画像テレビ電話用完全VLSIチップセット「X64000」シリーズを世界で初めて商品化。これにより、ISDNに対応した超小型のカラー動画画像テレビ電話や、テレビ会議システムの時代への一歩を踏み出しました。

1993

- 1月 ワープソフト「JG Ver.3.0」が日経優秀製品賞を受賞。
- 3月 リレーショナル・データベース「INFORMIX Ver.5.0」を発売。コンピュータ産業の誕生の神話と内幕「コンピュータ帝国の興亡」を発行、ベストセラーに。
- 4月 世界初のMPEGデジタル・オーディオ1チップデコーダLSI「DA7190」を商品化。世界初のパソコン用カラー動画画像テレビ電話通信ボード「GC64-PC」と留守録機能を内蔵したテレビ電話ソフト「どこでもドア」を商品化。「ダービースタリオン全国版」が日本ソフトウェア大賞ゲームソフト部門優秀賞を受賞。月刊「ログアウト」を創刊。
- 6月 月刊「アブリック」を創刊。日本興業銀行より橋本孝久が代表取締役副社長に就任、代表取締役3人体制に。
- 7月 月刊「ネットワークス」を創刊。月刊「ファミコン通信攻略スペシャル」を創刊。
- 9月 「マーフィーの法則」を発売、ミリオンセラーに。東京都渋谷区の新社屋に移転。今日の天気や予報が取り出せる「ウェザーネット気象情報サービス」を開始。
- 11月 CD-ROM&フロッピーディスク付マガジン「TECH ログイン」を発売。



1994

- 2月 スーパーファミコン版「ダービースタリオンII」を発売。アスキーネット「Internet対応サービス」を開始。
- 3月 世界初のMPEG2リアルタイム・コーデックシステム「GC-M2/NH」を商品化。
- 4月 代表取締役会長に藤井章生が就任。
- 6月 資本提携先米国ネクスジェン社製CPU「Nx586」ファミリーの国内販売を開始。世界初のマルチメディアパソコン用MPEG1映像・音声チップ「DA/DVシリーズ」を商品化。(株)アスキー・ネットワーク・テクノロジー設立。
- 11月 「TECH Win」を創刊。SF小説「ボヘミアンガラス・ストリート」を単行本発売前にオンラインで提供開始。
- 12月 オープンMPEGウィンドウズフォーラムに参加。

1995

- 1月 インフォミクスアスキー(株)設立。スーパーファミコン版「ダービースタリオンIII」を発売、ミリオンセラーに。
- 2月 日本初のビデオCD専門誌、ビデオCDマガジン「ビデオCDのすべてがわかる本」を発売。オンライン連載中のSF小説「ボヘミアンガラス・ストリート」を単行本として発売。
- 3月 (株)デジタル・ビジョン・ラボラトリーズの設立に参画。
- 4月 「アスキー・インターネット接続サービス」を開始。「アスキー・エンターテインメント・ソフトウェア・コンテスト」をスタート。グランプリ作品には1,000万円を。世界最高速のx86互換16ビットCPU「VM867S」を販売開始。
- 5月 インテリジェント・テレビ・フォーラムに参加。月刊「サテラビュー通信」を創刊。
- 6月 藤井章生代表取締役会長が取締役相談役に就任。「月刊ASCII DOS/V ISSUE」を創刊。グループウェア製品「EDDIオフィス」を販売開始。
- 8月 資本提携先米国クロスポイント社製FPGA「CP20kシリーズ」の8.4kハイパフォーマンス版を販売開始。
- 9月 競馬総合情報誌「サラブレ」を創刊。入門誌「Undo」「MacPeople」の2誌を創刊。初のCD-ROM雑誌掲載オリジナルシネマ、アスキービデオ・オン・マガジン「12(twelve)〜天願大介の12幕〜」を制作し、雑誌で提供。
- 10月 「ビーイング・デジタルビットの時代」[ニコラス・ネグロポンテ著、西和彦(監訳)]を発売。
- 11月 スイス・フラン建て転換社債を発行。



- 12月 マイクロソフト社会長兼CEOビル・ゲイツ氏の初の著書「ビル・ゲイツ 未来を語る」[西和彦訳]を発売。  
「アスキーネット」のノンストップシステム導入を決定。

## 1996

- 1月 スーパーファミコン版「RPGツクール2」を発売。  
■2月 第一回「アスキー・エンターテインメント・ソフトウェア・コンテスト」入賞作品を発表(応募総数3,477件)。  
国際マルチメディア・コンテンツ見本市「TheMilia'96(ミリア)」において「デジタル歌舞伎エンサイクロペディア」が特別審査員賞を受賞。  
■3月 スーパーファミコン版「ダービースタリオン96」を発売。  
「月刊アスキー」1996年4月号の全ページに、商業誌として日本で初めてTCF(Total Chlorine Free)パルプ100%の用紙を使用。  
コンピュータネットワーク情報誌「OpenNetwork」「netPC」「インターネットアスキー」「Internetworking」の4誌を創刊。  
■4月 (株)アスキーサムシンググッドを設立。  
「マウスの球」発売。世界初のインターネット上での広告表示により、無料の接続サービス「アスキー・インターネットフリーウェイ」実験サービスを開始。  
パソコンやゲームの情報をテレビで提供する「週刊パソコン井」放送開始。  
プレイステーション情報誌「ファミ通PS」を創刊。  
■5月 「アスキー・インターネット接続サービス」が128kbps Multilink Protocol接続に対応。  
■6月 広告表示により接続料無料のインターネットプロバイダ「アスキー・インターネットフリーウェイ」本サービスを開始。  
廣瀬禎彦が入社、常務取締役役に就任。  
■7月 5冊の辞典を1枚のCD-ROMに収録した「辞・典・盤」を発売。  
■10月 「アスキー・インターネットフリーウェイ」登録会員10万人達成。  
Web管理者のためのWeb site構築セミナー『ASCII Webmaster Seminar Series』開始。  
スピーディな事業展開を目的とし、「自由と規律」を組織フィロソフィとしたカンパニー制に移行。  
廣瀬禎彦が専務取締役役に昇任。  
■11月 インターネットフィルタリングソフト「サイバーパトロール」を発売。  
ANT/イントラネット構築・保守管理システム「NTみはりVAN」を発表。  
■12月 「アスキー・インターネット接続サービス」に簡単にアクセスできる「INTERNET EXCHANGE極楽インターネット」CD-ROM発売。  
SOHOで手軽に利用できるダイヤルアップメールサーバシステム「アスキー インターネットPBX」を発売。  
TOEFL試験対策教材CD-ROM「TOEFL英文法」を発売。

## 1997

- 1月 ビジネス英会話をマスターするためのCD-ROM教材「戦う英会話シリーズ」を発売。  
■2月 ANT「パソコン決裁Ver.3.0」を発売。  
ヘルボップ彗星の観測をPCで支援するCD-ROM書籍「ヘルボップ彗星らくらく観測」を発売。  
CD-ROM付きプレイステーション情報誌「Tech Playstation」創刊。  
■3月 「アスキー・インターネットフリーウェイ」オリジナルWeb番組DIGITAL IDOL MEGAMIX『birth』を開始。  
CD-ROM付きオールカラーパソコン操作入門書「みえるシリーズ」を発売。  
デジタルクリエイター向けプログラミング情報誌「Mac Tech Japan」創刊。  
■4月 (株)アスキーセミコンダクター[現アスキー・ブイ・エム(株)]が世界初の量産カラーCMOSカメラモジュール オムニビジョン社製「C3086」を発売。  
「アスキー・インターネット接続サービス」USロボティクス社方式の56kbpsモデム接続に対応。  
石田晴久が入社、特別顧問/インターネットサービスカンパニープレジデントに就任。  
中島洋が入社、特別顧問/インスティテュートプレジデントに就任。  
インターネット総合活用情報誌「インターネットアスキー 97」新創刊。  
■5月 「アスキーインターネットフリーウェイ」登録会員20万人達成。  
デジタル時代のメタ・ジャーナリズム・ウィークリー「週刊アスキー」を創刊。  
インターネットプログラミング情報誌「Microsoft Interactive Developer」創刊。  
■6月 インターネットフィルタリングソフト「サイバーパトロール」のネットワーク対応版「サイバーパトロールコーポレート」  
「サイバーパトロールプロキシ」を発売。





いま、インターネット時代の幕開けを迎え、  
新たなビジネスに果敢に取り組んでいきます。

### 株式会社アスキー概要

社 名 株式会社アスキー  
資 本 金 82億9,176万5千円 (1997年5月20日現在)  
1989年9月、日本証券業協会に店頭登録 (名柄コード9473)  
設 立 年 月 日 1977年5月24日  
社 員 数 男:615名 女:170名 計785名 (1997年5月20日現在)  
本 店 東京都渋谷区代々木4丁目33番10号  
取 引 銀 行 日本興業銀行、富士銀行、安田信託銀行、あさひ銀行、  
東京三菱銀行、さくら銀行、日本長期信用銀行、住友銀行、  
常陽銀行、三菱信託銀行、東京都民銀行  
幹事証券会社 大和証券、山一証券、和光証券、日興証券、  
ユニバーサル証券、興銀証券、新日本証券、  
国際証券、岡三証券



### 海外主要提携先/取引先

■ベンチャーキャピタル  
Diversified Growth Associates (米国)  
MK Global Ventures II (米国)  
Cupertino Ventures Partnership III (米国)  
■出版  
Microsoft Press (米国)  
Addison-Wesley Publishing Company (米国)  
McGraw-Hill, Inc. (米国)  
Ziff Communications Company (米国)  
Miller Freeman Publications (米国)  
O'Reilly & Associates, Inc. (米国)  
Prentice-Hall, Inc. (米国)  
■ソフト  
Macromedia, Inc. (米国)  
Nintendo of America, Inc. (米国)  
Sir-tech Software, Inc. (米国)

## セールスカンパニー

### 株式会社ダイレクト

インターネットを利用し、アスキーが発行する書籍や雑誌などの情報提供、ならびに直販を行っています。

- 本社所在地：〒151 東京都渋谷区初台1-46-3シモモトビル  
TEL03-5351-8202 (代)
- 設立年月日：1996年8月2日
- 代表取締役社長：松平直壽

## インフォメーションカンパニー

### 株式会社アストロアーツ

星座や宇宙現象、天文学などのシミュレーション・ソフトを開発。書籍とソフトウェアを一体化した新しいメディアで、ディスク&ブックシリーズとしてアスキーより発行しています。

- 本社所在地：〒160 東京都新宿区西新宿3-9-5  
TEL03-5350-0691 (代)
- 設立年月日：1991年6月24日
- 代表取締役会長：西村弘紀
- 代表取締役社長：大熊正美

### 株式会社アスキー・サムシンググッド

世界に通用するソフトウェアを提供するために、株式会社サムシンググッドとアスキーのソフトウェア部門を統合し設立されたソフトウェア会社。ホームユースからビジネスユースまで、多彩なコンシューマ向けアプリケーションを提供しています。

- 本社所在地：〒141 東京都品川区上大崎2-24-9アイケイビルディング  
TEL03-5436-7852 (代)
- 設立年月日：1996年4月3日
- 代表取締役会長：西 和彦
- 代表取締役社長：坂本桂一

### 株式会社アスキー・ネットワーク・テクノロジー

「Windows NT」をベースとした各種のソリューション提供のため、アスキーとマイクロソフト株式会社などの合併により設立。コンサルティング、システム構築、開発技術者の教育などを行っています。

- 本社所在地：〒151 東京都渋谷区笹塚2-1-6笹塚センタービル  
TEL03-5350-1040 (代)
- 設立年月日：1994年6月17日
- 代表取締役会長兼社長：西 和彦

## エンタテインメントカンパニー

### 株式会社アスペクト

新しいライフスタイルを提案する生活攻略本「特集アスペクト」など、先進的なビジネスマンを対象とした書籍を出版しています。

- 本社所在地：〒160 東京都新宿区西新宿3-11-20オフィススクエアBLD  
TEL03-3299-1302 (代)
- 設立年月日：1985年12月21日
- 代表取締役社長：廣瀬禎彦

### 株式会社キャラクターソフト

株式会社サンリオとアスキーの合併により設立されたソフトウェア会社。サンリオの人気キャラクターを使用したゲームなど、エンタテインメントソフトを開発・販売。キャラクターの特徴を活かしたユニークな製品を提供しています。

- 本社所在地：〒105 東京都品川区大崎1-6-1 (株) サンリオ商事部内  
TEL03-3779-8152 (代)
- 設立年月日：1990年4月10日
- 代表取締役社長：廣瀬禎彦

## ASCII ENTERTAINMENT SOFTWARE,INC

米国及び欧州のホームビデオ・エンタテインメント市場において、ゲームソフトや周辺機器などの企画・開発・販売を行っています。今後は、PC用エンタテインメントソフト分野へも事業を拡大していきます。

- 本社所在地：900 Veterans Blvd., Suite 600 Redwood City, CA94063, U.S.A  
TEL415-780-0800
- 設立年月日：1990年12月3日
- 会長兼最高経営責任者：廣瀬禎彦
- 社長兼最高執行責任者：入江秀明

### 株式会社アスキー・ビジュアルエンタテインメント

エンタテインメント性の極めて高い映像ソフト分野で、本格的なビジネスを展開するために旧アスキー映画株式会社を改名。北米を中心とする海外の優れた各種映像作品を国内に紹介しています。

- 本社所在地：〒151 東京都渋谷区元代々木町30-13日交元代々木ビル  
TEL03-5453-6880 (代)
- 設立年月日：1987年1月30日
- 代表取締役会長：廣瀬禎彦
- 代表取締役社長：久松正章

## インターネットサービスカンパニー

### アスキーネット株式会社

情報通信に関するシステム構築、ネットワークの提供、新しいサービスの開発・運用などを目的に設立。アスキーがパーソナルコンピュータ関連事業を通じて培った総合力を駆使して、パーソナルユースから、ビジネスユースまで、多彩な情報通信に関するサービスを提供しています。

- 本社所在地：〒151 東京都渋谷区笹塚2-26-2笹塚ノース小田急ビル  
TEL03-5352-1605 (代)
- 設立年月日：1988年1月30日
- 代表取締役会長：石田晴久
- 代表取締役社長：川上 深

## インスティテュート

### 株式会社アスキー・未来研究所

旧アスキー総合研究所を「未来を提案する」研究機関として名称変更。情報機器や基本ソフトウェアなど最先端の技術開発が行われています。また、アスキーの他部門へのサポートも担当し、社内の情報共有を支えるアスキーライブラリの運営や、より効率の高い経営組織の構築を支援するアスキー社内ネットワークの再構築を手がけています。

- 本社所在地：〒151 東京都渋谷区代々木4-36-19トーションビルアネックス  
TEL03-5351-8941 (代)
- 設立年月日：1986年9月17日
- 代表取締役会長：西 和彦
- 代表取締役社長：中島 洋

### 株式会社グラフィックス・コミュニケーション・ラボラトリーズ

郵政省プロジェクトの政府出資会社として設立。放送・通信・蓄積メディア間での変換技術・高圧縮率を実現する符号化技術など、マルチメディア社会の基盤となる技術の研究・開発に取り組んでいます。

- 本社所在地：〒151 東京都渋谷区代々木4-36-19トーションビルアネックス  
TEL03-5351-0181 (代)
- 設立年月日：1986年9月17日
- 代表取締役会長：西 和彦
- 代表取締役社長：大竹利男

### 株式会社デジタル・ビジョン・ラボラトリーズ

「デジタルHDマルチメディアシステム」の確立を目指し、通産省基盤技術研究促進センターの指導のもと、アスキーをはじめとする日本の有力メーカーが共同で設立。マルチメディア・ネットワークを支える最先端の基盤技術の研究・開発を行っています。

- 本社所在地：〒107 東京都港区赤坂7-3-37プラウス・カナダ  
TEL03-5411-9800 (代)
- 設立年月日：1995年3月29日
- 代表取締役会長：出井伸之
- 代表取締役社長：長澤雅浩
- 代表取締役副社長：高山由
- 副社長：西和彦
- 代表取締役常務：青池仁士

### アスキー・ビー・エム株式会社

現代のエレクトロニクス社会の「米」ともいわれる各種半導体の開発・販売を行うために設立。x86互換CPUの販売や機器組み込み用のCPUの開発・販売を行っています。

- 本社所在地：〒151 東京都渋谷区元代々木町30-13日交元代々木ビル  
TEL03-5465-8630 (代)
- 設立年月日：1990年3月20日
- 代表取締役社長：高橋健一

## コーポレートセンター

### アスキーインター・パーソネル株式会社

プログラマーやOAオペレータ、編集者など、アスキーのもつノウハウを蓄積した優れた人材を派遣し、派遣先のアウトソーシングを進める人材派遣会社として設立。現在、事業を始める準備を進めています。

- 本社所在地：〒151 東京都渋谷区代々木4-36-10トーションビル  
TEL03-5351-8977 (代)
- 設立年月日：1997年1月29日
- 代表取締役社長：小林恵智

### 株式会社アスキー・エクスプレス

海外・国内への出張などビジネスユースから、各種展示会・見本市への視察ツアー、文化交流ツアーなど、幅広い旅行ニーズに対応できる旅行会社です。運輸省登録旅行業第1種第1353号/日本旅行業協会(JATA)正会員/旅行業公正取引協議会会員

- 本社所在地：〒151 東京都渋谷区代々木4-36-19トーションビルアネックス  
TEL03-5351-8900 (代)
- 設立年月日：1989年12月25日
- 代表取締役社長：上月 光

## ASCII OF AMERICA, INC.

米国における通信、コンピュータ、ソフトウェア、システムなどの最先端情報の収集とアスキーの活動支援、関係会社のマネージメントを行っています。

- 本社所在地：1731 Technology Drive, Suite 560, San Jose, CA95110, U.S.A  
TEL408-451-0120
- 設立年月日：1990年2月22日
- 会長兼最高経営責任者：西 和彦
- 社長兼最高執行責任者：サダ・チダン・バラ





1997年のアスキーの企業スタンス  
インターネットを核とする「第3次産業革命」の  
“夜明け”をイメージして  
(デザイン:田中一光)

**ASCII**

**株式会社アスキー**

〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 トーシンビル

電話(03)5351-8111(大代表) Eメール [info@ascii.co.jp](mailto:info@ascii.co.jp) ホームページ <http://www.ascii.co.jp/>