

## 株式会社商工組合中央金庫が実施する 株式会社 **ASH WINDER ARENA** に対する ポジティブ・インパクト・ファイナンスに係る 第三者意見

株式会社日本格付研究所（JCR）は、株式会社商工組合中央金庫が実施する株式会社 ASH WINDER ARENA に対するポジティブ・インパクト・ファイナンス（PIF）について、国連環境計画金融イニシアティブのポジティブ・インパクト・ファイナンス原則への適合性に対する第三者意見書を提出しました。

本件は、環境省 ESG 金融ハイレベル・パネル設置要綱第2項（4）に基づき設置されたポジティブインパクトファイナンスタスクフォースがまとめた「インパクトファイナンスの基本的考え方」への整合性も併せて確認しています。

\* 詳細な意見書の内容は次ページ以降をご参照ください。

## 第三者意見書

2023年6月30日  
株式会社 日本格付研究所

評価対象：

株式会社 ASH WINDER ARENA に対する  
ポジティブ・インパクト・ファイナンス

貸付人：株式会社商工組合中央金庫

評価者：株式会社商工組合中央金庫

第三者意見提供者：株式会社日本格付研究所（JCR）

結論：

本ファイナンスは、国連環境計画金融イニシアティブの策定したポジティブ・インパクト・ファイナンス原則に適合している。

また、環境省の ESG 金融ハイレベル・パネル設置要綱第 2 項（4）に基づき設置されたポジティブインパクトファイナンスタスクフォースがまとめた「インパクトファイナンスの基本的考え方」と整合的である。

## I. JCR の確認事項と留意点

JCR は、株式会社商工組合中央金庫（「商工中金」）が株式会社 ASH WINDER ARENA（「ASH WINDER ARENA」）に対して実施する中小企業向けのポジティブ・インパクト・ファイナンス（PIF）について、商工中金による分析・評価を参照し、国連環境計画金融イニシアティブ（UNEP FI）の策定した PIF 原則に適合していること、および、環境省の ESG 金融ハイレベル・パネル設置要綱第 2 項（4）に基づき設置されたポジティブインパクトファイナンスタスクフォースがまとめた「インパクトファイナンスの基本的考え方」と整合的であることを確認した。

PIF とは、SDGs の目標達成に向けた企業活動を、金融機関が審査・評価することを通じて促進し、以て持続可能な社会の実現に貢献することを狙いとして、当該企業活動が与えるポジティブなインパクトを特定・評価の上、融資等を実行し、モニタリングする運営のことをいう。

PIF 原則は、4 つの原則からなる。すなわち、第 1 原則は、SDGs に資する三つの柱（環境・社会・経済）に対してポジティブな成果を確認できるかまたはネガティブな影響を特定し対処していること、第 2 原則は、PIF 実施に際し、十分なプロセス、手法、評価ツールを含む評価フレームワークを作成すること、第 3 原則は、ポジティブ・インパクトを測るプロジェクト等の詳細、評価・モニタリングプロセス、ポジティブ・インパクトについての透明性を確保すること、第 4 原則は、PIF 商品が内部組織または第三者によって評価されていることである。

UNEP FI は、ポジティブ・インパクト・ファイナンス・イニシアティブ（PIF イニシアティブ）を組成し、PIF 推進のためのモデル・フレームワーク、インパクト・レーダー、インパクト分析ツールを開発した。商工中金は、中小企業向けの PIF の実施体制整備に際し、商工中金経済研究所と共同でこれらのツールを参照した分析・評価方法とツールを開発している。ただし、PIF イニシアティブが作成したインパクト分析ツールのいくつかのステップは、国内外で大きなマーケットシェアを有し、インパクトが相対的に大きい大企業を想定した分析・評価項目として設定されている。JCR は、PIF イニシアティブ事務局と協議しながら、中小企業の包括分析・評価においては省略すべき事項を特定し、商工中金及び商工中金経済研究所にそれを提示している。なお、商工中金は、本ファイナンス実施に際し、中小企業の定義を、中小企業基本法の定義する中小企業等(会社法の定義する大会社以外の企業)としている。

JCR は、中小企業のインパクト評価に際しては、以下の特性を考慮したうえで PIF 原則との適合性を確認した。

- ① SDGs の三要素のうちの経済、PIF 原則で参照するインパクト領域における「包括的で健全な経済」、「経済収れん」の観点からポジティブな成果が期待できる事業主体で

- ある。ソーシャルボンドのプロジェクト分類では、雇用創出や雇用の維持を目的とした中小企業向けファイナンスそのものが社会的便益を有すると定義されている。
- ② 日本における企業数では全体の 99.7%を占めるにもかかわらず、付加価値額では 52.9%にとどまることからわかるとおり、個別の中小企業のインパクトの発現の仕方や影響度は、その事業規模に従い、大企業ほど大きくはない。<sup>1</sup>
  - ③ サステナビリティ実施体制や開示の度合いも、上場企業ほどの開示義務を有していないことなどから、大企業に比して未整備である。

## II. PIF 原則への適合に係る意見

---

### PIF 原則 1

SDGs に資する三つの柱（環境・社会・経済）に対してポジティブな成果を確認できるかまたはネガティブな影響を特定し対処していること。

SDGs に係る包括的な審査によって、PIF は SDGs に対するファイナンスが抱えている諸問題に直接対応している。

---

商工中金は、本ファイナンスを通じ、ASH WINDER ARENA の持ちうるインパクトを、UNEP FI の定めるインパクト領域および SDGs の 169 ターゲットについて包括的な分析を行った。

この結果、ASH WINDER ARENA がポジティブな成果を発現するインパクト領域を有し、ネガティブな影響を特定しその低減に努めていることを確認している。

SDGs に対する貢献内容も明らかとなっている。

---

### PIF 原則 2

PIF を実行するため、事業主体（銀行・投資家等）には、投融資先の事業活動・プロジェクト・プログラム・事業主体のポジティブ・インパクトを特定しモニターするための、十分なプロセス・方法・ツールが必要である。

---

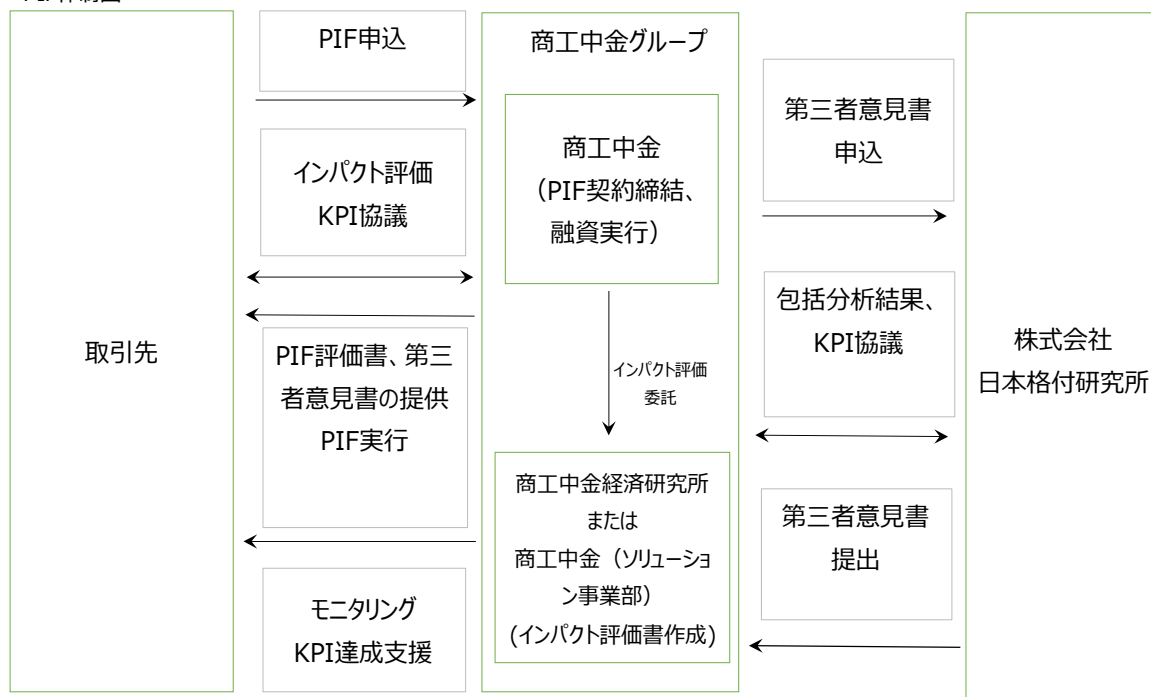
JCR は、商工中金が PIF を実施するために適切な実施体制とプロセス、評価方法及び評価ツールを確立したことを確認した。

---

<sup>1</sup> 経済センサス活動調査（2016年）。中小企業の定義は、中小企業基本法上の定義。業種によって異なり、製造業は資本金 3 億円以下または従業員 300 人以下、サービス業は資本金 5 千万円以下または従業員 100 人以下などだ。小規模事業者は製造業の場合、従業員 20 人以下の企業をさす。

(1) 商工中金は、本ファイナンス実施に際し、以下の実施体制を確立した。

PIF体制図



(出所：商工中金提供資料)

(2) 実施プロセスについて、商工中金では社内規程を整備している。

(3) インパクト分析・評価の方法とツール開発について、商工中金（ソリューション事業部）が分析方法及び分析ツールを、UNEP FI が定めた PIF モデル・フレームワーク、インパクト分析ツールを参考に確立している。

### PIF 原則 3 透明性

PIF を提供する事業主体は、以下について透明性の確保と情報開示をすべきである。

- ・ 本 PIF を通じて借入人が意図するポジティブ・インパクト
- ・ インパクトの適格性の決定、モニター、検証するためのプロセス
- ・ 借入人による資金調達後のインパクトレポート

PIF 原則 3 で求められる情報は、全て商工中金が作成した評価書を通して商工中金及び一般に開示される予定であることを確認した。



---

### PIF 原則 4 評価

事業主体（銀行・投資家等）の提供する PIF は、実現するインパクトに基づいて内部の専門性を有した機関または外部の評価機関によって評価されていること。

---

本ファイナンスでは、商工中金が、JCR の協力を得て、インパクトの包括分析、特定、評価を行った。JCR は、本ファイナンスにおけるポジティブ・ネガティブ両側面のインパクトが適切に特定され、評価されていることを第三者として確認した。

### III. 「インパクトファイナンスの基本的考え方」との整合に係る意見

インパクトファイナンスの基本的考え方は、インパクトファイナンスを ESG 金融の発展形として環境・社会・経済へのインパクトを追求するものと位置づけ、大規模な民間資金を巻き込みインパクトファイナンスを主流化することを目的としている。当該目的のため、国内外で発展している様々な投融資におけるインパクトファイナンスの考え方を参照しながら、基本的な考え方をとりまとめているものであり、インパクトファイナンスに係る原則・ガイドライン・規制等ではないため、JCR は本基本的考え方に対する適合性の確認は行わない。ただし、国内でインパクトファイナンスを主流化するための環境省及び ESG 金融ハイレベル・パネルの重要なメッセージとして、本ファイナンス実施に際しては本基本的考え方に整合的であるか否かを確認することとした。

本基本的考え方におけるインパクトファイナンスは、以下の 4 要素を満たすものとして定義されている。本ファイナンスは、以下の 4 要素と基本的には整合している。ただし、要素③について、モニタリング結果は基本的には借入人である ASH WINDER ARENA から貸付人である商工中金に対して開示がなされることとし、可能な範囲で対外公表も検討していくこととしている。

---

要素① 投融資時に、環境、社会、経済のいずれの側面においても重大なネガティブインパクトを適切に緩和・管理することを前提に、少なくとも一つの側面においてポジティブなインパクトを生み出す意図を持つもの

要素② インパクトの評価及びモニタリングを行うもの

要素③ インパクトの評価結果及びモニタリング結果の情報開示を行うもの

要素④ 中長期的な視点に基づき、個々の金融機関/投資家にとって適切なリスク・リターンを確保しようとするもの

---

また、本ファイナンスの評価・モニタリングのプロセスは、本基本的考え方で示された評価・モニタリングフローと同等のものを想定しており、特に、企業の多様なインパクトを包括的に把握するものと整合的である。



#### IV. 結論

以上の確認より、本ファイナンスは、国連環境計画金融イニシアティブの策定したポジティブ・インパクト・ファイナンス原則に適合している。

また、環境省の ESG 金融ハイレベル・パネル設置要綱第 2 項 (4) に基づき設置されたポジティブインパクトファイナンスタスクフォースがまとめた「インパクトファイナンスの基本的考え方」と整合的である。

(第三者意見責任者)

株式会社日本格付研究所

サステナブル・ファイナンス評価部長

梶原 敦子

梶原 敦子

担当主任アナリスト

川越 広志

川越 広志

担当アナリスト

安部 将希

安部 将希





### 本第三者意見に関する重要な説明

#### 1. JCR 第三者意見の前提・意義・限界

日本格付研究所（JCR）が提供する第三者意見は、事業主体及び調達主体の、国連環境計画金融イニシアティブの策定したポジティブ・インパクト金融(PIF)原則への適合性及び環境省 ESG 金融ハイレベル・パネル内に設置されたポジティブインパクトファイナンスタスクフォースがまとめた「インパクトファイナンスの基本的考え方」への整合性に関する、JCR の現時点での総合的な意見の表明であり、当該ポジティブ・インパクト金融がもたらすポジティブなインパクトの程度を完全に表示しているものではありません。

本第三者意見は、依頼者である調達主体及び事業主体から供与された情報及び JCR が独自に収集した情報に基づく現時点での計画又は状況に対する意見の表明であり、将来におけるポジティブな成果を保証するものではありません。また、本第三者意見は、PIF によるポジティブな効果を定量的に証明するものではなく、その効果について責任を負うものではありません。本事業により調達される資金が同社の設定するインパクト指標の達成度について、JCR は調達主体または調達主体の依頼する第三者によって定量的・定性的に測定されていることを確認しますが、原則としてこれを直接測定することはありません。

#### 2. 本第三者意見を作成するうえで参照した国際的なイニシアティブ、原則等

本意見作成にあたり、JCR は、以下の原則等を参照しています。

国連環境計画 金融イニシアティブ ポジティブ・インパクト金融原則

環境省 ESG 金融ハイレベル・パネル内ポジティブインパクトファイナンスタスクフォース  
「インパクトファイナンスの基本的考え方」

#### 3. 信用格付業にかかるとの関係

本第三者意見を提供する行為は、JCR が関連業務として行うものであり、信用格付業にかかるとは異なります。

#### 4. 信用格付との関係

本件評価は信用格付とは異なり、また、あらかじめ定められた信用格付を提供し、または閲覧に供することを約束するものではありません。

#### 5. JCR の第三者性

本 PIF の事業主体または調達主体と JCR との間に、利益相反を生じる可能性のある資本関係、人的関係等はありません。

#### ■留意事項

本文書に記載された情報は、JCR が、事業主体または調達主体及び正確で信頼すべき情報源から入手したものです。ただし、当該情報には、人為的、機械的、またはその他の事由による誤りが存在する可能性があります。したがって、JCR は、明示的であると暗示的であるとを問わず、当該情報の正確性、結果、的確性、適時性、完全性、市場性、特定の目的への適合性について、一切表明保証するものではなく、また、JCR は、当該情報の誤り、遺漏、または当該情報を使用した結果について、一切責任を負いません。JCR は、いかなる状況においても、当該情報のあらゆる使用から生じうる、機会損失、金銭的損失を含むあらゆる種類の、特別損害、間接損害、付随的損害、派生的損害について、契約責任、不法行為責任、無過失責任その他責任原因のいかなるものも、また、当該損害が予見可能であると予見不可能であるとを問わず、一切責任を負いません。本第三者意見は、評価の対象であるポジティブ・インパクト・ファイナンスにかかる各種のリスク（信用リスク、価格変動リスク、市場流動性リスク、価格変動リスク等）について、何ら意見を表明するものではありません。また、本第三者意見は JCR の現時点での総合的な意見の表明であって、事実の表明ではなく、リスクの判断や個別の債券、コマーシャルペーパー等の購入、売却、保有の意思決定に関して何らの推奨をするものでもありません。本第三者意見は、情報の変更、情報の不足その他の事由により変更、中断、または撤回されることがあります。本文書に係る一切の権利は、JCR が保有しています。本文書の一部または全部を問わず、JCR に無断で複製、翻案、改変等を行うことは禁じられています。

#### ■用語解説

第三者意見：本レポートは、依頼者の求めに応じ、独立・中立・公平な立場から、銀行等が作成したポジティブ・インパクト・ファイナンス評価書の国連環境計画金融イニシアティブのポジティブ・インパクト金融原則への適合性について第三者意見を述べたものです。

事業主体：ポジティブ・インパクト・ファイナンスを実施する金融機関をいいます。

調達主体：ポジティブ・インパクト・ビジネスのためにポジティブ・インパクト・ファイナンスによって借入を行う事業会社等をいいます。

#### ■サステナブル・ファイナンスの外部評価者としての登録状況等

- ・国連環境計画 金融イニシアティブ ポジティブインパクト作業部会メンバー
- ・環境省 グリーンボンド外部レビュー者登録
- ・ICMA (国際資本市場協会) に外部評価者としてオブザーバー登録、ソーシャルボンド原則作業部会メンバー
- ・Climate Bonds Initiative Approved Verifier (気候債イニシアティブ認定検証機関)

#### ■本件に関するお問い合わせ先

情報サービス部 TEL : 03-3544-7013 FAX : 03-3544-7026

株式会社 日本格付研究所

Japan Credit Rating Agency, Ltd.

信用格付業者 金融庁長官（格付）第1号

〒104-0061 東京都中央区銀座 5-15-8 時事通信ビル



## ポジティブ・インパクト・ファイナンス評価書

2023年6月30日

株式会社商工中金経済研究所

---

商工中金経済研究所は株式会社商工組合中央金庫（以下、商工中金）が株式会社 ASH WINDER ARENA（以下、ASH WINDER ARENA）に対してポジティブ・インパクト・ファイナンスを実施するにあたって、ASH WINDER ARENA 及び親会社の株式会社 ASH WINDER（以下、ASH WINDER）の活動が、環境・社会・経済に及ぼすインパクト（ポジティブな影響及びネガティブな影響）を分析・評価しました。

分析・評価にあたっては、株式会社日本格付研究所の協力を得て、国連環境計画金融イニシアティブ（UNEP FI）が提唱した「ポジティブ・インパクト金融原則」及び ESG 金融ハイレベル・パネル設置要綱第 2 項（4）に基づき設置されたポジティブインパクトファイナンスタスクフォースがまとめた「インパクトファイナンスの基本的考え方」に則った上で、中堅・中小企業<sup>※1</sup>に対するファイナンスに適用しています。

※1 中小企業基本法の定義する中小企業等（会社法の定義する大会社以外の企業）

## 目次

1. 評価対象のファイナンスの概要
2. 企業概要・事業活動
  - 2.1 基本情報
  - 2.2 企業理念等
  - 2.3 事業活動
3. 包括的インパクト分析
4. 本ファイナンスの実行にあたり特定したインパクトと設定した KPI 及び SDGs との関係性
5. サステナビリティ管理体制
6. モニタリング
7. 総合評価

## 1. 評価対象のファイナンスの概要

企業名	株式会社 ASH WINDER ARENA (株式会社 ASH WINDER の子会社)
借入金額	200,000,000 円
資金使途	設備資金
借入期間	期間 5 年
モニタリング実施時期	毎年 6 月

## 2. 企業概要・事業活動

### 2.1 基本情報

本社所在地	(ASH WINDER) / (ASH WINDER ARENA) 大阪府大阪市中央区西心斎橋 2-18-9
創業・設立	(ASH WINDER) 2017 年 6 月設立 (ASH WINDER ARENA) 2018 年 10 月設立
資本金	(ASH WINDER) 30,000,000 円 (ASH WINDER ARENA) 30,000,000 円
従業員数	(ASH WINDER) 26 名 (社員 15 名、アルバイト・ゲスト (*1) 11 名) (*1) ゲストは、イベント時のレギュラー解説者・実況者 (ASH WINDER ARENA) 5 名 (社員 3 名、アルバイト 2 名) 2023 年 3 月末現在
事業内容	(ASH WINDER) e スポーツイベントコンテンツ制作、e スポーツ施設運営、e スポーツアレン トマネジメント事業 (ASH WINDER ARENA) e スポーツ施設運営、関連デバイスの販売

主要顧客	(ASH WINDER) 法人 (ASH WINDER ARENA) 個人、法人
------	---

### 【業務内容】

ASH WINDER 及び子会社 ASH WINDER ARENA は、e スポーツイベントのコンテンツ制作、e スポーツ施設運営、e スポーツタレントのMCN(\*2)事業を3本の柱として展開するeスポーツ関連企業である。海外のeスポーツ運営会社や企業と深い繋がりを持ち、イベント企画・運営のノウハウ、最先端の配信技術や設備を有する。各eスポーツタイトルのパブリッシャー（販売元、宣伝会社や運営元）と連携した大型イベントを展開しており、“ゲームを超えた Esports ヘ”を掲げ、日本におけるeスポーツの発展を願い、日々尽力している。

#### (\*2)MCN 事業

マルチチャンネルネットワーク。動画クリエイターのマネジメントを行う事業。

#### ① e スポーツイベントのコンテンツ制作

e スポーツ大会運営、e スポーツコンテンツの制作・配信、スポンサー企業のブランドイメージ向上施策の立案、自社スタジオでのeスポーツコンテンツの制作等を行う。



左: e スポーツ大会会場風景 右: 自社スタジオ風景 (ASH WINDER 提供)

#### ② e スポーツ施設運営

ASH WINDER ARENA が大型 e スポーツ施設「ASH WINDER Esports ARENA」を運営する。LED 大画面スクリーン、対戦ステージを備え、店内オフライン（リアル）イベントが開催可能であり、配信機材や常設スタジオ等様々な設備を擁する。

#### ③ e スポーツタレントの MCN 事業

e スポーツコンテンツでは実況解説者やストリーマー（配信者）等の e スポーツタレントが欠かせない役割を果たすが、日本の多くの e スポーツタレントは現状適切なサポートが受けられていない。ASH WINDER は、「ASH WINDER CULTURE」ブランドで e スポーツタレントのバックアップや教育・育成、その他サポートを強化し、e スポーツタレントのレベルアップや e スポーツコンテンツの向上を目指している。



ブランドロゴ (ASH WINDER 提供)

ASH WINDER CULTURE

【事業拠点】

拠点名	住所	機能
大阪本社	大阪府大阪市中央区西心斎橋 2-18-9 リアライズ西心斎橋	ASH WINDER、ASH WINDER ARENA 両社の本社
東京拠点	東京都渋谷区神宮前 6-12-18	事務所
高田馬場店	東京都新宿区高田馬場 2-18- 11 稲門ビル	大型 e スポーツアリーナ ASH WINDER Esports ARENA 高田馬場店（開業予定）
心斎橋店	大阪府大阪市中央区西心斎橋 1-16-8	大型 e スポーツアリーナ ASH WINDER Esports ARENA 心斎橋店（改装休業中）



「ASH WINDER Esports ARENA 高田馬場店」イメージ映像  
(ASH WINDER 提供)

## 【沿革】

2017年 6月	ASH WINDER 設立
2018年 10月	ASH WINDER ARENA 設立
2019年 4月	大阪アメリカ村に e スポーツ施設「ASH WINDER Esports ARENA」を開業
2022年 12月	e スポーツ事業の東の拠点として、東京都渋谷区神宮前に東京拠点を設立
2023年 7月	広さ 600 m <sup>2</sup> を超える国内最大級の本格 e スポーツアリーナ「ASH WINDER Esports ARENA 高田馬場店」を開業予定

## 【業界動向】

### 日本の e スポーツの現状

以下は一般社団法人日本 e スポーツ連合事務局長 大谷剛久氏著の「日本における e スポーツの現状」（日本弁理士会広報センター会誌 パテント Vol.73）を参考に記載した。

#### ・ e スポーツの定義

e スポーツは、「エレクトロニック・スポーツ」の略で、広義には電子機器を用いて行う娯楽、競技、スポーツ全般を指す言葉であり、コンピュータゲーム、ビデオゲームを使った対戦をスポーツ競技として捉える際の名称である。1980 年代に誕生した PC ゲームの大会が源流で、1990 年代後半頃から欧米で賞金のかかった大規模ゲームイベントが複数開催されるようになり、2000 年頃から e スポーツと呼ばれるようになった。

#### ・ダイバーシティスポーツとしての e スポーツ

e スポーツは、ジェンダーレス（Gender-less）、エイジレス（Age-less）、ハンディキャップレス（Handicap-less）、エリアレス（Area-less）なダイバーシティ時代の新しいスポーツである。

ジェンダーレス：2018 年 2 月開催の平昌オリンピック公認 e スポーツ大会でカナダの女性選手が優勝。

エイジレス：2022 年 8 月栃木国体文化プログラム「全国都道府県対抗 e スポーツ選手権 2022」のカーレースゲーム「グランツーリスモ 7」部門で少年の部（U-18、6～17 歳）で 3 度目の本大会出場である 13 歳の少年が 3 位入賞した。

ハンディキャップレス：北海道八雲病院では操作デバイスに工夫をこらし、筋ジストロフィー患者が健常者と e スポーツをオンラインによる対戦を中心に楽しんでいる。

エリアレス：インターネットとともに普及が進んだ e スポーツは、5G 通信の特徴である「超高速」「超低遅延」「多数同時接続」により、ますます距離の制約を受けなくなると言われている。

#### ・代表的ジャンル

e スポーツの代表的なジャンルとしては、味方と協力しながら敵チームの本拠地を破壊し、勝利を目指す「マルチプレイヤー・オンライン・バトル・アリーナ（MOBA）」、兵士たちを指揮して敵と戦う「リアル・タイム・ストラテジー（RTS）」、銃などの発射物を使って敵を倒す「シューターゲーム」、カードを集めてデッキを構

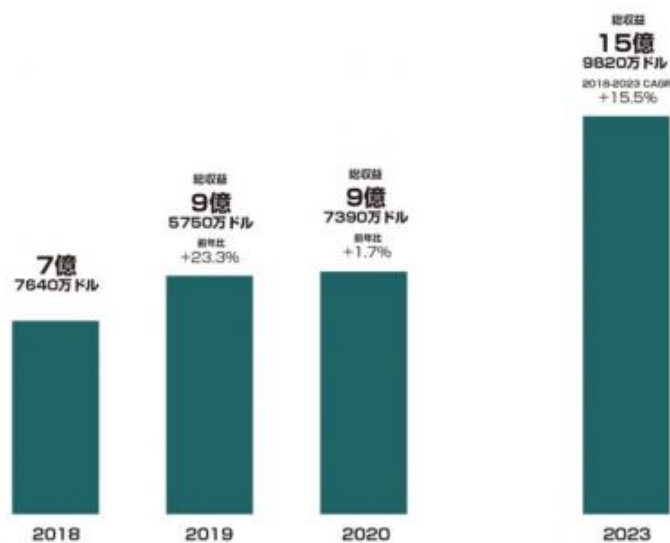


築し戦う「デジタルカードゲーム」、キャラクターを操作して技を繰り出し相手を倒す「格闘ゲーム」、サッカーや野球などトラディショナルスポーツを題材にした「スポーツゲーム」、制限時間がある中でパズルを解いていく「パズルゲーム」等がある。ジャンルによって必要なスキルは異なるが、eスポーツプレイヤーには反射神経や操作の正確さ、素早い状況判断、高度な戦略・戦術等が求められる。

### ・ eスポーツの市場規模

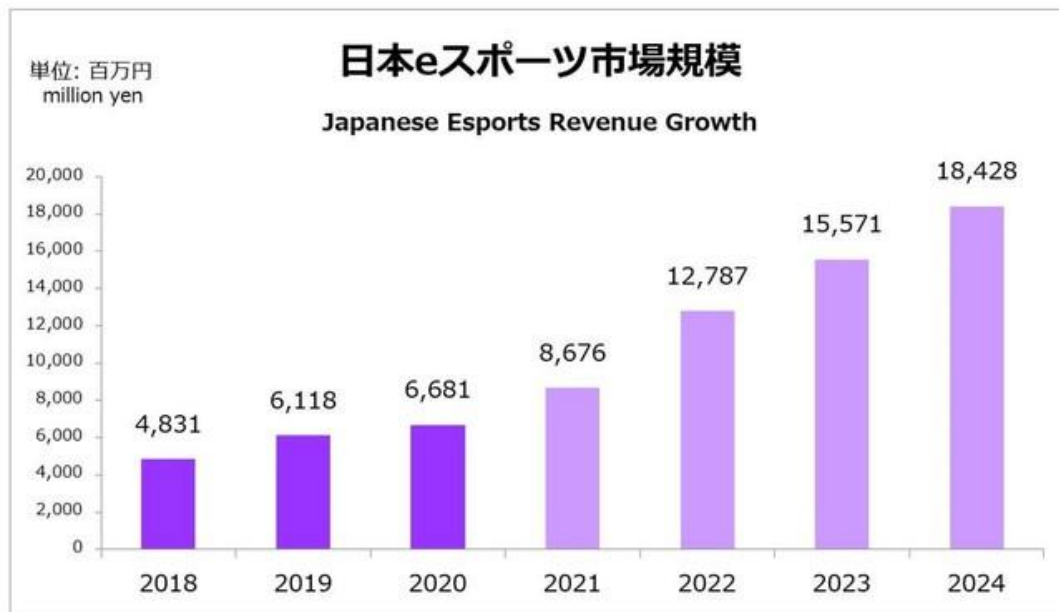
eスポーツの世界の市場規模は、2018年7億7640万ドル（約1024億円）から2023年には15億9820万ドル（約2109億円）と5年間で約2倍にまで成長する見通しである。ネットによる動画配信などeスポーツの観戦を楽しむファン数は2019年4億4300万人から2023年には6億4600万人にまで拡大する見通しである。他方日本におけるeスポーツの市場規模は、2018年48億円から2023年には153億円と5年間で3倍を超える規模で、ファン数は2023年には1215万人の成長が見込まれている。日本では家庭用ゲームやゲームセンターの普及が先行し、オンライン対戦ゲームの普及が二の次になったことから、日本でのeスポーツはやや立ち遅れている。

#### 世界のeスポーツ収益推移（2018～2023年予測）



※『グローバル e スポーツマーケットレポート 2020』に掲載しているデータを2020年7月時点の情報に基づいて更新。

出典:Newzoo/KADOKAWA Game Linkage



※2020年以降の数値は、2020年2月時点での予測

出典:KADOKAWA Game Linkage

eスポーツは年齢、性別、国籍、障がい等の垣根を超えたダイバーシティ時代の新スポーツと言われており、国際オリンピック委員会は国際競技連盟やゲーム会社と連携し、2023年オリンピックeスポーツシリーズの開催をシンガポールで予定している。ASH WINDER及びASH WINDER ARENAは日本のeスポーツのリーディングカンパニーとして日本のeスポーツ業界を牽引し、国内外のプレイヤー、視聴者、コミュニティに最高の体験と価値を提供し、革新的な技術やアイデアと関係者やパートナー企業との連携・協力を通じてeスポーツの可能性を拡大し、その魅力を広めようとしている。

## 2.2 企業理念等

### 【企業理念、ビジョン、企業文化】

企業理念
「ゲームを超えた Esports へ」という未来を実現し、日本の e スポーツ産業の発展に貢献することを目指します。ハイテクノロジーとグローバルノウハウを活用し、e スポーツコンテンツ制作、施設運営、e スポーツタレント MCN 事業、公共事業等、多分野で事業を展開します。
ビジョン
リーディングカンパニーとして日本の e スポーツ業界を牽引し、国内外のプレイヤー、視聴者、コミュニティに最高の体験と価値を提供します。革新的な技術やアイデア（イノベーション）と関係者やパートナー企業との連携・協力を通じて、e スポーツの可能性を拡大し、その魅力を広めます。
企業文化
<p>【Innovation】 ハイテクノロジーとグローバルノウハウを活用し、業界の発展に貢献するための創造力を追求します。</p> <p>【Community】 e スポーツコミュニティの成長と繁栄を支える活動に取り組み、関係者との協力を重視します。</p> <p>【Passion】 e スポーツへの熱意を持ち続け、日々の業務において最高の成果を目指します。</p> <p>【Professionalism】 タレントマネジメントやイベント制作において、高度専門性を極め、業界のリーダーとして活躍します。</p> <p>【Global Intention】 国内外の e スポーツ業界との連携を深め、国際的視野を持って事業を展開します。</p>

### 【経営方針及び強み】

#### ■ 経営方針

孫社長には、e スポーツの普及・推進は、娯楽と競技の曖昧な境界線を明確に区別した上で、選手・競技者を正しい道に導くことが不可欠との思いがある。① e スポーツの意義を正しく認識し、科学的なトレーニング方法で指導、②ビデオゲームの競技性を活かし、選手・競技者にチャレンジ、忍耐、自己抑制、チームワーク、コミュニケーション力等、スポーツに必要な精神を育み、③同時に娯楽性に注意を払い、若者がビデオゲームの過剰な利用で日常生活が困難になるゲーム依存等の副作用に巻き込まれることなく、正しい価値観と生活習慣を持てるよう指導していきたいと考えている。

#### ■ 強み

ASH WINDER の強みは、①自己完結の企画・運営・制作力、②少数精鋭による緻密な連携、③“BANANA CULTURE”とのつながり、④ASH DOCK REGISTER システムの 4 つである。

①自己完結の企画・運営・制作力

外注に頼ることの多いデザイン・プロモーションムービーなどの制作はもちろんのこと、配信機材から実際の運営に至るまですべて自社で完結しており、イベント制作への一貫したクオリティ追求が可能である。

②少数精鋭による緻密な連携

イベント企画・運営スタッフに優秀な人材を配置し、運営陣全体の規模を必要最小限に抑えることで、情報の迅速な共有と効率の良い運営体系を実現出来ている。トラブルへの対応力、修正力も持ち味である。

③世界 TOP のイベント企画・運営会社“BANANA CULTURE”とのつながり

BANANA CULTURE は、パブリッシャーと密に連携を取り、世界各国で大型イベント制作を担う世界最大級の e スポーツイベント制作会社である。ASH WINDER は BANANA CULTURE と業務独占契約があり、親密な関係を活かし、最先端のイベント制作・運営ノウハウを受け継ぎ、日本の e スポーツ市場を牽引し、トップ e スポーツコンテンツを生み出していきたいと考えている。

④ASH DOCK REGISTER システム



「ASH DOCK REGISTER システム」の画面  
(ASH WINDER 提供)

ASH DOCK REGISTER システムは、海外で 10 年以上実用・進化し続けてきた最先端のネットカフェ PC 管理システムを日本向けに改良し、e スポーツ施設向けに最適化された様々な機能を有する。顧客の属性、利用状況等、全てのデータを自動的に統計分析する。利用者の多い時間帯や使用頻度の高い席位置、人気の高い商品等のデータの分析により、感覚的ではない具体的な数字に基づく店舗の改善点を浮き彫りにする。ASH WINDER は ASH DOCK REGISTER システムを利用し、より利用者の居心地の良い空間を提供している。

## 2.3 事業活動

ASH WINDER 及び ASH WINDER ARENA は、以下のような環境・社会・経済へのインパクトを生む事業活動を行っている。

### 【社会面】

- 人材育成への取り組み
  - 映像・音響技術者の育成

質の良い映像コンテンツを効率的に仕上げていくには映像音響処理技術者が多く必要となる。テレビ番組・CM・映画・ネット配信等のコンテンツを手掛ける映像・音響関連業界で働く者が共有すべき幅広い知識・技術を身に付けていることを証明する資格として、一般社団法人日本ポストプロダクション協会が実施する映像音響技術者資格試験があり、ASH WINDER は同資格を持つ映像音響処理技術者 2 名を擁するが、従業員から選抜、育成し、5 名までの増員を図っていく。

また ASH WINDER は、e スポーツ運営に必要な知識・実務能力の向上を図るため、①パソコン整備士(\*3) (1 級、2 級)、②アドビ認定プロフェッショナル(\*4) (Photoshop、Premier Pro)、③イベント検定 (イベント業務管理士 1 級・2 級) (\*5)、④CG クリエイター検定(\*6) (エキスパート) の認定資格取得を従業員に促している。

(\*3)パソコン整備士

特定非営利法人 IT 整備協会が主催するパソコンのハードウェア・ソフトウェア等に関する民間資格。

1 級から 3 級まであり、パソコン初心者から IT 基盤エンジニア志向者まで幅広い層に対応する。

(\*4)アドビ認定プロフェッショナル

世界で利用される画像編集・デザインソフトである Adobe 製品に対して一定の知識を有することを認定する Adobe 社が公認する国際認定資格。

(\*5)イベント検定

イベントの企画・実施・運営まで幅広い基礎知識を体系的に有することを認定する一般財団法人日本イベント産業振興協会が主催する民間資格。

(\*6)CG クリエイター検定

映画・アニメーション・ゲーム・CM 等、CG 映像制作において、映像表現技術や CG 理論の知識、CG ソフトウェアを効果的に利用できる能力を認定する公益財団法人画像情報教育振興協会が主催する民間資格。

● e スポーツグローバル人材の育成

ASH WINDER は、日本文化を深く理解していることを前提に、豊かな語学力やコミュニケーション能力で異文化を理解し、主体的・積極的に e スポーツ界全般で活躍出来る人材を“グローバル人材”と称している。現時点では役員を含め 5 名在籍するが、殆どが外国人である。ASH WINDER は社員から選抜の上、語学力の強化、海外研修プログラム等での異文化コミュニケーション能力の向上、グローバルビジネス教育等を施し、2028 年末までに 20 名まで増加させる。

● e スポーツ人材の育成

ASH WINDER に所属する e スポーツイベント制作のプロフェッショナルが、e スポーツ専攻の専門学校生に対して講義を行っている。e スポーツイベント制作に携わる ASH WINDER 社員のほか、e スポーツ業界の最前線で活躍する ASH WINDER CULTURE 所属タレントによる特別講義も実施し、業界最新の知見と技術を教授している。Zeng CEO 自ら、滋慶学園の専門学校特別講師として週 1

回、学生の指導にあっている。また ASH WINDER は e スポーツイベントの現場ディレクターとして、マニュアル作成から当日の現場の動きに至るまで、学生に現場指導を行っている。学生が在学中から e スポーツイベントの現場経験を積むことは非常に重要であり、彼らが今後携わるであろう e スポーツコンテンツの充実にもつながると考えている。



専門学校での授業風景  
(ASH WINDER 提供)

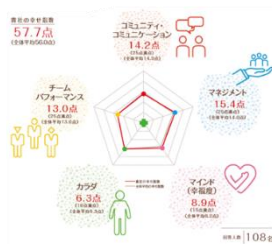


学生への現場指導の様子  
(ASH WINDER 提供)

## ■ 働きがいのある職場づくりへの取り組み

### ● 幸せデザインサーベイの活用

会社の発展と社員の幸福を追求しながら、個人の幸福度と組織のパフォーマンスを両立させる目的で商工中金が提供する幸せデザインサーベイ（※）に取り組む。ASH WINDER は、ASH WINDER Esports ARENA 高田馬場店開設を機に幸せデザインサーベイを実施し、その後も継続実施することで従業員の幸福度の変化を把握し、より満足度の高い、働きがいのある企業を目指していく。



#### ※ 幸せデザインサーベイ

幸せデザインサーベイは、従業員アンケートの実施により中小企業の幸せを可視化するサービス。会社の幸せを、組織としての「コミュニティ・コミュニケーション」、「チームパフォーマンス」、「マネジメント」と、個々の従業員の「カラダ」、「マインド（幸福度）」の5つの要素から構成。総合点を幸せ指数として算定する（100点満点）。

### ● 働きやすい職場環境づくりへの取り組み

社員一人ひとりが働きがいを感じる、魅力的な職場環境の実現に力を入れている。①フレックスタイムの導入、②福利厚生の充実:e スポーツ施設での一定時間までのプレイ代無料、休憩場の充実（ハンモック・BBQ場の設置等）、③高スペックPC等のデバイス支給、④CEO、社長等経営陣に直接意見が言える環境づくりに配慮している。

### ● 労働時間短縮への取り組み

有給休暇の取得率はほぼ100%である。従業員が積極的に取れる雰囲気であること、日頃から会社



が従業員に取得を促している結果である。また一人当たりの年間平均残業時間も約 40 時間と少ない。時間外労働は主に大規模イベント開催時に発生するが、会社としては振替休日の取得を促している。

## 【社会面・経済面】

### ■ 女性活用への取り組み

#### ● 女性の雇用増、管理職登用

現在 ASH WINDER 及び ASH WINDER ARENA の従業員の 20%が女性であり、主に店舗での受付や接客に従事している。特に ASH WINDER Esports ARENA 高田馬場店で積極的に女性を雇用することで、2026 年末には女性従業員比率を 50%までに高め、その中から女性店舗サブリーダー（管理職）1 名の就任を見込んでいる。女性従業員の一層の増加を図るべく、防犯カメラ増設等セキュリティの強化、仕事と家庭の両立のためのフレキシブルな勤務シフト制の導入等により、女性が働きやすい職場づくりに努めている。

### ■ e スポーツ振興への取り組み

#### ● ASH WINDER Esports ARENA 高田馬場店の開業

e スポーツは、年齢や性別・国籍・障がい等の壁を越えて、誰もが参加できる「共生社会」や「ダイバーシティ社会」の実現に大きく寄与する存在であるとともに、オンラインを活用したイベント開催や非対面型の交流等、コロナ禍においても企業活動や地域活性化を積極的に行うことの出来る取り組みである。（株式会社 NTT データ研究所 「e スポーツがもたらす可能性と社会的意義」より引用）

ASH WINDER は e スポーツにおけるイベントコンテンツの制作、自社施設運営、e スポーツタレント 育成事業に携わり、日本の e スポーツ振興に寄与してきた。自社施設の e スポーツ施設については、“ASH WINDER Esports ARENA”ブランドで以下の 4 つのコンセプトを持って運営している。



- ① 海外のデザイン理念と日本のニューカルチャーを融合した新世代の本格スポーツ施設
- ② 大型ステージ、観戦用スクリーン、スタジオ等様々なコンテンツを配備
- ③ オフラインイベント環境を構築し、e スポーツコミュニティの集いの場を提供
- ④ e スポーツカルチャーの発展と高品質なゲーム環境を提供

ASH WINDER は 2019 年 4 月、ゲーミング PC を 100 台以上設置し、本格的 e スポーツ大会も開催可能な e スポーツ大型施設第 1 号店 ASH WINDER Esports ARENA を大阪で開業し、まず

関西での e スポーツ普及を図ってきた。この経験を踏まえ、今後東日本にも拡げるべく、2023 年 7 月に国内最大級の本格 e スポーツ施設 ASH WINDER Esports ARENA 高田馬場店を開業する。床面積 600 m<sup>2</sup>の店内には 12m×4m の LED スクリーン及び特設ステージ、常設スタジオを備え、テクニカルルームには最新鋭の機材を完備する。高さ 5 メートルの天井と柱の一切ない店内が開放感の溢れる最高の e スポーツ空間となる。



施設の概要  
(ASH WINDER 提供)

## ■ 地域貢献・文化活動に対する取り組み

### ● 地方 e スポーツイベントの拡大

地方公共団体が、若年者とインバウンド客へ e スポーツイベント普及を図るため、大手広告代理店に開催を依頼するケースが増えている。ASH WINDER は大手代理店経由でスポーツイベントの開催・運営を請け負っており、2022 年は年間 9 件を請け負った。多くの引合いがあるが、更なる対応にはイベント企画人員の増加が必要であり、育成を図っている。また作業手順を細分化することで、外注も活用していく。地方 e スポーツの請負件数を増加することで、日本における e スポーツの裾野の拡大に寄与していく。

## 【環境面】

### ■ 環境負荷低減への取り組み

#### ● 省エネへの取り組み

e スポーツ施設はゲーミング PC、ネオンサイン等機器の電力消費量が大きく、事業採算面でも節電が求められる。既存の ASH WINDER Esports ARENA 心斎橋店は 2025 年大阪万博に向けた大規模改装のため現在休業中であり、開業予定の ASH WINDER Esports ARENA 高田馬場店から節電に取り組む。夜間営業時の LED 看板の消灯、来店客が少ない際のごまめな消灯、節電型エアコンの導入により消費電力の削減を見込んでおり、開業初年度に消費電力量を測定し、2 年目以降の具体的な節電目標を検討することとしている。

### 3. 包括的インパクト分析

#### UNEP FI のインパクトレーダー及び事業活動などを踏まえて特定したインパクト

入手可能性、アクセス可能性、手ごろさ、品質（一連の固有の特徴がニーズを満たす程度）		
水	食糧	住居
保健・衛生	教育	雇用
エネルギー	移動手段	情報
文化・伝統	人格と人の安全保障	正義
強固な制度・平和・安定		
質（物理的・化学的構成・性質）の有効利用		
水	大気	土壌
生物多様性と生態系サービス	資源効率・安全性	気候
廃棄物		
人と社会のための経済的価値創造		
包括的で健全な経済	経済収束	

（黄：ポジティブ増大 青：ネガティブ緩和 緑：ポジティブ/ネガティブ双方のインパクト領域を表示）

#### 【UNEP FI のインパクト分析ツールを用いた結果】

国際標準産業分類	その他のスポーツサービス業、スポーツ施設運営業
ポジティブインパクト	保健・衛生、雇用
ネガティブインパクト	雇用、廃棄物

#### 【当社の事業活動を踏まえ特定したインパクト】

##### ■ポジティブインパクト

インパクト	取組内容
教育	➢ 映像・音響技術者、eスポーツグローバル人材の育成
雇用	➢ 従業員が幸せになれる職場づくり
雇用、包括的で健全な経済	➢ 女性の活躍推進
文化・伝統、経済収束	➢ eスポーツ振興への取り組み ➢ 地方 e スポーツイベントの請負件数の増加

##### ■ネガティブインパクト（緩和の取組み）

インパクト	取組内容
気候	➢ 省エネへの取り組み

- UNEP FI のインパクト分析で発出された「保健・衛生」は、同社運営施設がヘルスケアに関連する施設ではなく、e スポーツ施設であるためポジティブ・インパクトとしては特定していない。
- 「雇用」は同社事業では時間外労働の短縮に十分取り組んでいるため、ネガティブ・インパクトとして特定していない。また、コーヒー等飲料カップ、アイスリムカップは全て紙製品を使用しプラスチックゴミの排出を極力抑えたり、店舗及びイベント会場のゴミ処理は適切に行なわれていることから「廃棄物」もネガティブ・インパクトに特定しない扱いとした。







#### 4. 本ファイナンスの実行にあたり特定したインパクトと設定した KPI 及び SDGs との関係性


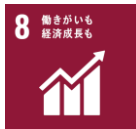

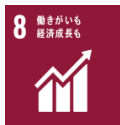
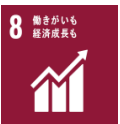
ASH WINDER ARENA は商工中金と共同し、本ファイナンスにおける重要な以下の管理指標（以下 KPI という）を設定した。

##### ➤ ポジティブ・インパクト


社会面	特定したインパクト	教育		
	取組内容	映像・音響技術者、e スポーツグローバル人材の育成		
	KPI の内容	<ul style="list-style-type: none"> <li>・映像音響処理技術者資格取得者を 2 名（2022 年末）から 2027 年末までに 5 名に増加させる。</li> <li>・業務に関する以下の資格取得者を 2027 年末までに各目標人数まで増加させる。（2022 年末での各資格取得者はゼロ） <ul style="list-style-type: none"> <li>①パソコン整備士（1 級・2 級） 目標:1 級 2 名、2 級 6 名</li> <li>②アディ認定プロフェッショナル（Photoshop・PremierePro） 目標:Photoshop 及び PremierePro 計 6 名</li> <li>③イベント検定（イベント業務管理士 1 級・2 級） 目標:1 級 2 名、2 級 6 名</li> <li>④CG クリエーター検定（エキスパート） 目標:2 名</li> </ul> </li> <li>・グローバル人材を現在 2 名（2022 年末）から 2028 年末までに 20 名まで増加させる。</li> </ul>		
SDGs との関係性	ターゲット	4.4	2030 年までに、技術的・職業的スキルなど、雇用、働きがいのある人間らしい仕事及び起業に必要な技能を備えた若者と成人の割合を大幅に増加させる。	



		<ul style="list-style-type: none"> <li>・質の良い映像コンテンツを効率的に仕上げるために必要な映像音響処理技術者を育成し、映像音響技術者資格取得者を5名まで増やしていく。</li> <li>・また e スポーツ運営に必要な知識・実務能力の向上を図るため、①パソコン整備士、アドビ認定プロフェッショナル、③イベント検定、④CGクリエイター検定の認定資格取得を従業員に促している。</li> <li>・加えてASH WINDER 認定するの“グローバル人材”を社員から選抜の上、語学力の強化、海外研修プログラム等での異文化コミュニケーション能力の向上、グローバルビジネス教育等を施し、増員を図っていく。</li> </ul>									
	<b>特定したインパクト</b>	<b>雇用</b>									
	取組内容	従業員が幸せになれる職場づくり									
	KPI の内容	・2023 年中に幸せデザインサーベイを実施し、その数値改善のための施策を決定する。以降改善効果を確認するため、幸せデザインサーベイを隔年実施する。									
	SDGs との関連性	<table border="1"> <tr> <td colspan="2">ターゲット</td> <td></td> </tr> <tr> <td>8.5</td> <td>2030 年までに、若者や障害者を含む全ての男性及び女性の、完全かつ生産的な雇用及び働きがいのある人間らしい仕事、ならびに同一労働同一賃金を達成する。</td> <td></td> </tr> <tr> <td>10.2</td> <td>2030 年までに、年齢、性別、障害、人種、民族、出自、宗教、あるいは経済的地位その他の状況に関わりなく、全ての人々の能力強化及び社会的、経済的及び政治的な包含を促進する。</td> <td></td> </tr> </table>	ターゲット			8.5	2030 年までに、若者や障害者を含む全ての男性及び女性の、完全かつ生産的な雇用及び働きがいのある人間らしい仕事、ならびに同一労働同一賃金を達成する。		10.2	2030 年までに、年齢、性別、障害、人種、民族、出自、宗教、あるいは経済的地位その他の状況に関わりなく、全ての人々の能力強化及び社会的、経済的及び政治的な包含を促進する。	
ターゲット											
8.5	2030 年までに、若者や障害者を含む全ての男性及び女性の、完全かつ生産的な雇用及び働きがいのある人間らしい仕事、ならびに同一労働同一賃金を達成する。										
10.2	2030 年までに、年齢、性別、障害、人種、民族、出自、宗教、あるいは経済的地位その他の状況に関わりなく、全ての人々の能力強化及び社会的、経済的及び政治的な包含を促進する。										
		・2023 年中に幸せデザインサーベイを実施し、その数値改善のための施策を決定する。以降改善効果を確認するため、幸せデザインサーベイを隔年実施する。									
<b>社会面・経済面</b>	<b>特定したインパクト</b>	<b>雇用、包摂的で健全な経済</b>									
	取組内容	女性の活躍推進と従業員が幸せになれる職場づくり									
	KPI の内容	・2026 年末までに女性従業員比率を 50%以上（2022 年末約 20%）に高める。また女性管理職 1 名を登用する。									
	SDGs との関連性	ターゲット									

	5.5	政治、経済、公共分野でのあらゆるレベルの意思決定において、完全かつ効果的な女性の参画及び平等なリーダーシップの機会を確保する。	
	8.5	2030年までに、若者や障害者を含む全ての男性及び女性の、完全かつ生産的な雇用及び働きがいのある人間らしい仕事、ならびに同一労働同一賃金を達成する。	
	10.2	2030年までに、年齢、性別、障害、人種、民族、出自、宗教、あるいは経済的地位その他の状況に関わりなく、全ての人々の能力強化及び社会的、経済的及び政治的な包含を促進する。	
	<p>・ASH WINDER Esports ARENA 高田馬場店で積極的に女性を雇用することで、女性従業員比率を高め、その中から女性店舗サブリーダー（管理職）1名の就任を見込んでいる。</p>		
<b>特定したインパクト</b>	<b>文化・伝統、経済収束</b>		
取組内容	eスポーツ振興への取り組み、地方eスポーツイベントの請負件数の増加		
KPIの内容	<p>・ASH WINDER Esports ARENA 高田馬場店の売上高をゼロから2027/9期300百万円を達成する。</p> <p>・地方eスポーツイベントの請負件数を2027/3期30件まで増加させる。</p>		
SDGsとの関連性	ターゲット		
	8.2	高付加価値セクターや労働集約型セクターに重点を置くことなどにより、多様化、技術向上及びイノベーションを通じた高いレベルの経済成長性を達成する。	
	8.9	2030年までに、雇用創出、地方の文化振興・産品販促につながる持続可能な観光業を促進するための政策を立案し実施する。	



	11.3	2030年までに、包摂的かつ持続可能な都市化を促進し、全ての国々の参加型、包摂的かつ持続可能な人間居住計画・管理の能力を強化する。	11 住み続けられるまちづくりを 
	<p>・年齢、性別、国籍、障がい等の垣根を超えたダイバーシティ時代の新スポーツである e スポーツは、日本での普及が遅れている。ASH WINDER ARENA は 2023 年 7 月、日本最大規模の e スポーツ競技場 ASH WINDER Esports ARENA 高田馬場店をオープンし、日本での e スポーツの普及拡大に寄与する。</p> <p>・ASH WINDER は大手代理店経由でスポーツイベントの開催・運営を請け負っており、2022 年は年間 9 件を請負った。地方 e スポーツの請負件数を増加することで、日本における e スポーツの裾野の拡大に寄与していく。</p>		

➤ ネガティブ・インパクト

環境面	特定したインパクト	気候	
	取組内容	省エネへの取り組み	
	KPI の内容	<p>・ASH WINDER Esports ARENA 高田馬場店の開業初年度の消費電力量を計測し、2 年目以降の節電目標を設定する。</p> <p>目標設定後は達成に向けて取り組む。</p>	
	SDGs との関連性	ターゲット	
	7.3	2030 年までに、世界全体のエネルギー効率の改善率を倍増させる。	7 エネルギーをみんなに そしてクリーンに 
<p>・ASH WINDER Esports ARENA 高田馬場店では、夜間営業時の LED 看板の消灯、来店者少数時のこまめな消灯、節電型エアコンの導入により消費電力の削減を見込んでいる。開業初年度に消費電力量を測定し、2 年目以降の具体的な節電目標を検討する。</p>			

## 5. サステナビリティ管理体制

ASH WINDER ARENA では、本ファイナンスに取り組むにあたり、Zeng CEO を最高責任者として、自社の事業活動とインパクトリーダー、SDGs における貢献などとの関連性について検討を行った。本ファイナンス実行後も、Zeng CEO を最高責任者、孫社長をプロジェクト・リーダー、Han 執行役員を事務局とし、KPI 毎に選任されたリーダーを中心として、全従業員が一丸となって KPI の達成に向けた活動を管理推進していく。

(最高責任者)	CEO Graham Zeng
(プロジェクト・リーダー)	代表取締役社長 孫 <small>ツンツェ</small> 雋杰
(事務局)	執行役員 Han Yuxiang

## 6. モニタリング

本ファイナンスに取り組むにあたり設定した KPI の進捗状況は、ASH WINDER ARENA と商工中金並びに商工中金経済研究所が年 1 回以上の頻度で話し合う場を設け、その進捗状況を確認する。モニタリング期間中は、商工中金は KPI の達成のため適宜サポートを行う予定であり、事業環境の変化等により当初設定した KPI が実状にそぐわなくなった場合は、ASH WINDER ARENA と協議して再設定を検討する。

## 7. 総合評価

本件は UNEP FI の「ポジティブ・インパクト金融原則」に準拠した融資である。ASH WINDER ARENA は、上記の結果、本件融資期間を通じてポジティブな成果の発現とネガティブな影響の低減に努めることを確認した。また、商工中金は年に 1 回以上その成果を確認する。

本評価書に関する重要な説明

1. 本評価書は、商工中金経済研究所が商工中金から委託を受けて作成したもので、商工中金経済研究所が商工中金に対して提出するものです。
2. 本評価書の評価は、依頼者である商工中金及び申込者から供与された情報と商工中金経済研究所が独自に収集した情報に基づく、現時点での計画または状況に対する評価で、将来におけるポジティブな成果を保証するものではありません。また、商工中金経済研究所は本評価書を利用したことにより発生するいかなる費用または損害について一切責任を負いません。
3. 本評価を実施するにあたっては、国連環境計画金融イニシアティブ（UNEP FI）が提唱した「ポジティブ・インパクト金融原則」に適合させるとともに、ESG 金融ハイレベル・パネル設置要綱第 2 項（4）に基づき設置されたポジティブインパクトファイナンスタスクフォースがまとめた「インパクトファイナンスの基本的考え方」に整合させながら実施しています。なお、株式会社日本格付研究所から、本ポジティブ・インパクト・ファイナンスに関する第三者意見書の提供を受けています。

〈本件に関するお問い合わせ先〉

株式会社商工中金経済研究所

主任コンサルタント 岡 富士夫

〒105-0012

東京都港区芝大門 2 丁目 12 番 18 号 共生ビル

TEL: 03-3437-0812 FAX: 03-3437-0190