



Company Profile



Coral Reef は
日本のポップカルチャーの
世界への架け橋となります。

INTRODUCTION

☆コンテンツ産業の活動環境を提供、多様性を尊重し製作事業者同士の Win-Win な関係を目指します。

映像産業は、ここ数年でアマゾン、Netflixなどのオンライン市場、及び海外市場の拡大で急成長をしています。当社はプロデューサー、監督、脚本家など、コンテンツ制作に携わる皆様と密に連携し、製作委員会の管理、コンテンツ制作の管理、宣伝の管理、コンテンツ営業の管理などファイナンシャル&マーケティングのサービスを提供致します。



MARKET TREND

☆日本のコンテンツは海外からも高く評価されており、海外展開を通じた成長を見込める有望な産業です。

「コンテンツ産業」とは、映像（映画、アニメ）、音楽、ゲーム、書籍等の制作・流通を担う産業の総称です。我が国のコンテンツは海外からも高く評価されており、海外展開を通じた成長を見込める 有望 な産業です。音楽、映画、ドラマ、アニメなど 国内コンテンツ産業は、政府支援に加え、さらにここ数年でアマゾン、Netflixなどオンライン市場、及び海外市場の拡大で急成長をしています。

2010年での市場規模は13兆円でありましたが、政府は2020年度は20兆円及び海外売上を3倍増させ、輸出産業TOP 5 入りを目指して設定しており、さらに2025年には30兆円と設定しております。（GDP 5%相当）また、コンテンツ産業は、ほか市場への経済波及効果も大。

（例：ポケモンのグッズ売上は年間3兆円）政府各省庁、総務省、文化庁、そして経済産業省の各政策が展開し、政府 が最も力を入れている産業といえます。

会社概要

はじめに

Coral Reef（サンゴ礁）は96%を占めていた地球上の二酸化炭素を数億年をかけ石灰カルシウムに固定化し大気を形成。そしてサンゴ礁は地球上の海底のわずか0.2%を覆うにすぎませんが、多様性に富む生態系を育み生命のゆりかごとしてすべての海洋生物の25%の生存を支えるとされています。

コンテンツ産業は、ここ数年でオンライン市場、及び海外市場の拡大で急成長をとげています。当社はプロデューサー、監督、脚本家など、コンテンツ制作に携わる皆様と密に連携し、製作委員会の管理、コンテンツ制作の管理、宣伝の管理、コンテンツ営業の管理などファイナンシャル&マーケティングのサービスを提供致しております。

Coral Reef Inc. はそのような意味を含め活動環境を提供、多様性を尊重し製作事業者同士のWin-Winな関係を目指したく設立いたしました。

商号

株式会社コーラルリーフ

本店

〒107-0061 東京都港区北青山2丁目7-13 プラセオ青山3階

役員

代表取締役 森脇 信治

取締役&COO 竹内 茂樹

資本金 3200万円（授權資本）

事業目的

[映像製作事業]

映画・ドラマ・アニメの製作

映像プロデュース

映像コンテンツの権利集約

映像コンテンツの製作委員会構築・運営事業

[ビジネスソリューション事業]

映像コンテンツの海外販売・ネットサブスクリプションへの流通促進事業

映像コンテンツの収入の徴収と分配管理

[その他]

海外メディアや企業との業務提携

映画、アニメ、ドラマの映像製作、プロデュース事業

国内外の独自コネクションを活かした多彩なビジネスソリューション

日本のクリエイターの道を拓く、国産カルチャーコンテンツの海外展開支援

映像制作事業



映画・ドラマ・アニメの製作

映画・ドラマ・アニメの映像企画を開発し作品化を推進していくために数社の制作会社とコンソーシアムの形成をしています。作品性の高い多くの企画が求心力をもって当社に集積され、作品化するための時間を短縮し多くの作品が世の中に供給されるような環境を提供しています。

映像コンテンツの権利集約

効率的な流通促進を目的に自社開発の映像コンテンツだけではなく、話題性の高い映像コンテンツの製作委員会に参画すること、及びその他完成品の営業権を獲得し、映像コンテンツの利権を集約することを進めています。



映像コンテンツの 製作委員会構築・運営事業

各製作委員会、幹事会社としての出資の管理事業のピーグルをコンテンツ単位で設置しています。各コンテンツ資産を区分管理する管理運営を行っています。



ビジネスソリューション事業



映像コンテンツの海外販売・ネットサブスクリプションへの流通促進業

獲得した作品の副次利用、海外利用促進を目的の投資価値拡大の施策として、当社集約コンテンツを必要とする国内外の事業者と、レスポンスメディアの実現の為、ネットサブスクリプション事業者と積極的コラボレーションを行っています。

映像コンテンツ収入の徴収と分配管理

利権集約されている映像コンテンツの販売された収入の管理と出資された利権者さまへの分配を行っております。収入を拡大化することでコンテンツ資産の最大価値化を図ります。



映像製作事業

ビジネスソリューション事業

映画・ドラマ
アニメの製作

映像コンテンツ
権利集約

映像コンテンツ
製作委員会構築
運営事業

映像コンテンツ
海外販売
サブスクリプション
への
流通促進事業

映像コンテンツ収入
徴収と分配管理

映像プロデュース

外部メディアや企業との業務提携

映画、アニメ、ドラマの映像製作、プロデュース事業
国内外の独自コネクションを活かした多彩なビジネスソリューション
日本のクリエイターの道を拓く、国産カルチャーコンテンツの海外展開支援

経歴

代表取締役 森脇 信治

- 1986年** 「佐野元春」クリエイティブプロダクションM's Factory代表取締役就任。クリエイティブとライセンスマネジメントに携わる。CD&Video 販売数、観客動員数各1位を獲得。
- 1988年** (株) Image Quest設立。イベント事業、クリエイティブ事業、映画事業、マルチメディア事業にエンタテインメント業界に特化したサービスを幅広く提供。
- 1989年** 「マドンナのごとく」「波の数だけ抱きしめて」「7人のおたく」「ナースコール」「国会へ行こう」等、映画制作会社Right Vision Entertainmentの役員就任。東宝「彼女が水着に着替えたなら」のスーパーバイザー。
- 1996年** IQI設立。エンタテインメントに特化したチケット、CD、音楽配信、eコマース、有料会員サイトのシステム構築を行い、ソリューションサービス事業を行う。
- 2002年～2008年** 音楽制作者連盟理事就任
- 2004年～2008年** 日本芸能実演家団体協議会CPRA委員就任
- 2007年** 総務省情報通信審議会コンテンツ流通促進委員就任 (TV番組のオンライン放送を推進)
- 2008年** IQI売上35億を達成し、トランスコスモスGJストリーム社に事業売却
- 2009年** サンゴ礁再生活動NPO法人AquaPlanet設立副理事長就任 キューピー、井村屋、ワタミ、gooなど 環境活動のコンサルティング
- 2010年** 地方自治体のICTを活用した地域振興コンサルティング、伊東市、横浜市、東伊豆町担当
- 2014年** ハワイ州、日本航空の要請で榮倉奈々主演映画「わたしのハワイの歩きかた」(製作白組) 企画プロデューサー
- 2016年** Green10周年映画「キセキ」(製作jokerfilms) 企業コラボレーション担当
- 2017年** Amazonドラマ「しろときいろ」(製作jokerfilms) 企画&アソシエイトプロデューサー、ハワイと湘南で制作
- 2018年** 株式会社Coral Reef創業

取締役&COO 竹内 茂樹

- 1983年4月** パイオニアLDC入社。国内外のメジャー映画レーベル導入を手がけ、未公開ホラー映画のビデオ化のブームの火付け役として、ジョージ・A・ロメロの「ゾンビ」(完全版)「Night of the Living Dead」「マーティン」のビデオ化を手がける。
- 1986年1月** ギャガ創業に参画。設立時資本の10%を保有。
- 1986年4月** 同社米国ニューヨークに駐在。
- 1987年10月** 帰国後、同社取締役就任。映画配給事業を立上げる。「彼と彼とても大きな水しぶき」(デイビッド・ホックニーのセミドキュメンタリー)「ルードボーイ」を単館系でヒットさせる。後、映画「マザーテレサ」買付。
- 1994年** 映画「マスク」買付。日本において無名であったジム・キャリー、キャメロン・ディアスの来日を招請。興収20億円を上げるスーパーヒット。また「セブン」買付。同社の独立系ナンバーワンの地位を確固たるものにし、2001年同社旧ナスダックジャパン上場。
- 1999年** 株式会社マーベラスの常務取締役就任。「らぶヒナ」シリーズ他、数多くのTVアニメのゲーム化を手掛ける。また、米国ワーナーより3DCGアニメ「アニマトリックス」の制作を受託。世界150万本を売るヒットとなる。同時にIPO担当役員として、同社JASDAQ上場。後、専務取締役就任。上場後、ビクターインターラクティブソフトウェアを買収。
- 2005年** NECインターチャネル社の代表取締役就任。「テニスの王子様 実写版2005」「無花果の顔」「渋谷区円山町」「ちーちゃんは悠久の向こう」の映画制作。2009年同社のモバイル、PCオンライン、海外ゲーム事業をスピンオフさせMBO。インターグロー (現オーイズミ・アミュージオ) を設立。英国にゲームブリッジ社を創設。任天堂DS及び3DSの日本のゲームソフト配信レーベルGoシリーズを立ち上げ、60作品超を配信。また自身がリターンライダーであり、NASのサーキットライセンスを持つことからイタリア・マイルストーン社の「ライド」「Moto GP」シリーズを買付、ローカライズして発売。現在のオーイズミ・アミュージオのモーターゲームブランドを確立する。
- 2013年** インターグロー オーイズミの子会社化
- 2018年** 株式会社コーラルリーフ 取締役&COO就任 現在に至る