

Donna M. A. Hill (Ms.)

Manager

WIPO for Creators

World Intellectual Property Organization (WIPO)

Donna Hill joined the World Intellectual Property Office (WIPO) in 1997 and most recently acts as Manager of the WIPO for Creators, an open public–private partnership launched by WIPO and the Music Rights Awareness Foundation in 2020.

Throughout her career at WIPO, she has worked in the field of the creative industries and entrepreneurship, with her responsibilities including, among others, the identification of intellectual property-related policies and business strategies to assess the needs and working practices of the creative industries worldwide. This allowed for the tailored formulation and development of projects and programs to facilitate the optimal use of the intellectual property system, especially for small and medium sized enterprises (SMEs).

Ms. Hill is a graduate of Bennington College (Bachelor of Arts) and University of the Arts London (MA Enterprise and Management for the Creative Arts (MAemca)). She is fluent in English, French and Italian.

[Brief Outline of Presentation]

The new Interactive Digital Stories initiative is conceived as a business friendly tool to facilitate the awareness and use of the IP system by entrepreneurs and enterprises, so that IP becomes a core part of a business strategy. As an educational resource, the series aims to foster learning in formal and informal spaces, especially as WIPO continues to do outreach via online platforms. The series begins with the first story on the PlayStation Console as launched in 1994. Using short narratives combining images, sounds, and text in a multimedia computer-based platform, the story begins with how Ken Kutaragi entered the video game industry and laid the foundation for the PlayStation console, today known as one of the most successful innovations of the 20th century, capturing the hearts of all generations. The PlayStation story takes the reader from 1988 to its launch in Japan, exploring how Sony Interactive Entertainment (SIE) managed the creation of the console with global partners across several jurisdictions. Like the PlayStation story, all stories in the series will recount the company’s strategic decision-making processes that allowed it to achieve success with its product in the market.

ドナ M. A. ヒル

世界知的所有権機関（WIPO）

WIPO for Creators

マネージャー

1997年に世界知的所有権機関（WIPO）に着任し、現在は2020年にWIPOと音楽著作権啓発基金が立ち上げたオープンな官民パートナーシップであるWIPO for Creatorsのマネージャーを務める。

WIPOでは、クリエイティブ産業と起業の分野で活躍し、特に、世界中のクリエイティブ産業のニーズや働き方を評価するための知的財産関連の政策やビジネス戦略の策定などを担当。特に中小企業による知的財産権制度の最適な活用を促進するための特別なプロジェクトや計画の策定・開発を専門とする。

ベントン大学（学士）およびロンドン芸術大学（創造的芸術のための企業・経営学修士）を卒業。英語、フランス語、イタリア語に精通。

【講演概要】

新たに立ち上げられたデジタルストーリープロジェクトは、ビジネスにおける知財システムの啓発と活用方法の紹介により、知財が起業家や企業にとってのビジネス戦略の中心となることを推進します。本プロジェクトは、WIPOが知財について発信する機会をより広げるべく、オンライン上のひとつの教材として提供するものです。プロジェクトの第一弾は1994年に発売されたプレイステーションを取り上げます。プレイステーションは、今日では最も成功したと言われる20世紀のイノベーションの一つとして知られ、また世代を問わず多くの人々の心を動かしてきました。このインフォグラフィクスでは、イメージ画像、音声、文字による表現を駆使しながら、プレイステーション産みの親である久夛良木健氏がどの様にその土台を築いたかを紹介します。日本における1988年の立ち上げから、ソニー・インタラクティブエンタテインメントがどの様に海外のパートナーらとのゲーム機の開発ま

で追います。プレイステーションの例のように、今後本プロジェクトでは、企業の戦略的判断が市場での成功を齎したストーリーを蘇らせます。