

# דברי ימי עולם ניהול הידע

מאז הכתיבה על לוחות חומר ועד התוכן הדיגיטלי

נעלמו ורובן נבלעו בתוך שלוש החברות המובילות בתחום כיום. המהפכה האחרונה שעוברת על עולם ניהול התוכן קשורה לטלפונים החכמים - אמנם שש הפעולות הבסיסיות לא השתנו, וגם הפורמטים החדשים שהאינטרנט הוסיף לא נעלמו ולא התרחבו.

ניהול התוכן היום נחלק בין תוכן מובנה - קבצים ומסמכים שקל יחסית לנהל ולאחזר מהם, והסוג השני הוא עולם התוכן הלא מובנה - כל אותם תמונות דיגיטליות, צ'אטים, אס-אם-אמסים, פוסטים, סרטוני וידיאו ושיחות טלפון בסקיפ - כל הפורמטים הללו יוצרים תוכן חשוב ביותר, אבל המערכות ה"מסורתיות" של שנות ה-90 כבר מתקשות לספק מענה מקיף וכולל. אך טבעי הוא שהמשתמשים מאבדים את היכולת לשלוט בתוכן, ולכן בליט ברירה התגובה האנושית היא צמצום והקטנה לממדים שהמוח שלנו מסוגל לטפל בו. המשמעות היא, שמצד אחד כמויות התוכן הולכות וגדלות, ומצד שני קבלת ההחלטות שלנו נעשית במודע על תוכן חלקי, חסר ולא שלם. אפשר לראות את המגמה הזאת כבר בבית הספר, כשהתלמיד מבצע גוגל או שולף מידע מוויקי, ועל סמך מידע זה כותב את התשובות. המגמה מקבלת ביטוי גם בעולם העסקי, כאשר מנהלים עושים שימוש גובר והולך ב-BI על מנת להקטין את כמויות המידע שהם מוצפים בהן ולבסוף מקבלים החלטה במודול שמכונה על ידי פסיכולוגים ארגוניים מודרניים בשם בחירה על סמך "הטלת מטבע". מחקרים

של התוכן. מעבד התמלילים אפשר לנו לראשונה לבצע את הפעולה הבסיסית השנייה והיא "עריכה". פתאום אפשר לשנות, ולערוך, ולתקן, ולעדכן תוכן שנוצר.

## שנות השמונים - העידן הדיגיטלי העממי

החל משנות ה-80 הוגדרו שש הפעולות הבסיסיות המרכיבות את עולם ניהול התוכן: יצירה, עריכה, הפצה, איתור, אחזור ושמירה. עולם ניהול התוכן של שנות ה-80 הצטייר כעולם מובנה ומסודר, שכל מה שהטכנולוגיה יכלה לעשות היה רק לשכלל ולשפר את התהליכים הקשורים לתחום. אבל אז הגיעו שנות ה-90 ואיתם הגיע האינטרנט. האינטרנט שינה את עולם ניהול התוכן לא מבחינת הפעולות הבסיסיות, אלא דווקא בתחום הפורמטים. עד הגעת האינטרנט, התוכן היה מסודר ומובנה, קבצים או רשומות שנשמרו בתיקיות ובספריות - הכל היה ברור ומסודר, אבל האינטרנט הוסיף מידע ותוכן מסוג אחר - מדע לא מובנה. פתאום הסתבר שיש מידע ותוכן רב ועצום שאינו מאורגן במסמכים או ברשומות. אתרי האינטרנט הוסיפו מימד חדש של תכנים - תוכן שמשתנה ומתעדכן כל הזמן, תוכן עשיר כמו וידאו ו/או קול וכן קבוצות דיון ופורומים שבהם נוצר תוכן רב שלא היה ניתן לניהול בגישה המסורתית - זו הייתה התקופה שבה קמו יצרניות ניהול התוכן הארגוני המוכרות עד היום, חברות כמו פיילנט, דוקומנטום, Hummibird ועוד חברות רבות אחרות, שחלקן

ראשית כל, התבטא עולם התוכן בשיחה שבין אנשים, ומה שזכרו - זה מה שהיה. ההיסטוריה של התוכן כמו שאנחנו מכירים אותו היום החלה לפני אלפי שנים עם המצאת הכתב. המצאת הכתב הגדירה כבר אז ארבע מתוך שש הפעולות הבסיסיות שמגן מורכב עולם התוכן מאז ועד היום: יצירה, איתור, אחזור ושמירה. רק לשם המחשה, נסו לדמיין עד כמה קשה הייתה עבודת מנהל התוכן בימים ההם, כאשר כל המידע נוצר באצבעות יד אחת שחרטו על גבי לוח חומר, שהתייבש ונשמר כארכיוב. נעשה כעת קפיצה קטנה בזמן, אל המאה ה-15, עת המציא גוטנברג את מכונת הדפוס והעולם עשה מיד קפיצת מדרגה בכל הקשור לניהול תוכן. נוסף על החידוש הטכנולוגי נוספה גם פעולה בסיסית נוספת - הפצה. התוכן כבר לא היה סגור בעמדה אחת שאליה כולם באו להפיש אחר מידע, אלא פתאום אפשר היה להפיץ עוד ועוד העתקים זהים של המקור. פעולת ההפצה יצרה גם את הצורך באחסון ובארכוב, ומה שיותר קשור אלינו - חיפוש ואיתור מידע ספציפי מתוך ים של מידע. עוד קפיצה קטנה בזמן - ואנחנו עוברים למאה העשרים, וליתר דיוק לשנות ה-80 של המאה, והעולם ביצע קפיצת מדרגה נוספת. עד להופעת המחשב האישי ובו מעבד תמלילים (ששמו המלא הוא מעבד התמלילים האלקטרוני, למהדרין שבינונו), יצירת תוכן הסתכמה במכונת כתיבה או דפוס, בדיו, בריבון ובסטנטייל להפצה חוזרת

הנה הגיעה שנת אלפיים והסתבר לנו שאין שום באג ולא צריך לרדת למקלטים כי אין מים בצינורות. באג שנות האלפיים אמנם לא גרם נזק, אבל גרם לתנופה אדירה לתעשיית היי-טק בישראל. במקביל, החליט ביל גייטס שנמאס לו והוא פינה את מקומו לסטיב באלמר, שממלא את מקומו. מאז ועד היום. בראשית ינואר 2000 נרשם גם הדומיין twitter.com, אבל כמו בהרבה מקרים אחרים



- אף אחד לא הבין למה צריך את זה ומה זה בכלל עושה. מוצר שכן תפס מיידית היה המשחק של EA שנקרא SIMS. משחק המחשב הזה, שזכה לאינספור גרסאות, מוגדר כמשחק המחשב הנמכר ביותר בהיסטוריה. בחודש פברואר הודיעה מיקרוסופט על גרסת השרת שלה WINODWS 2000, ואילו סטונדט צעיר ומאוהב מהפיליפינים החליט להפתיע את מיליוני המשתמשים באינטרנט ושלה להם את הווירוס הנחמד ביותר בעולם, המוכר בשם ILOVEYOU. הווירוס בעל השם התמים הזה גרם לנזקים של יותר מ-10 מיליארד דולרים בכל רחבי העולם מאז הופץ ממחשבו האישי של הפיליפיני הצעיר ב-4 במאי 2000.

באמצע שנת 2000 שחררה מיקרוסופט את שפת התכנות #C, שהפכה להיות לשפת התכנות המובילה בעולם מאז. ועוד הכרזה משנת 2000: באמצע ינואר 2000 הוקם האתר WIKIPEDIA, וגם כאן, אף אחד לא הבין למה. מה זה עושה ומי בכלל ישתמש בזה פעם (לא מאמינים? חפשו בוויקיפדיה ותיווכחו בעצמכם)?

אצלנו בארץ ההתלהבות מהיי-טק התחילה לדעוך, אמנם הוקמו פה עדיין סטארט-אפים, אבל אף אחד לא הגיע לרמה של DSPC של דויד גילה, שנמכרה תמורת 1.6 מיליארד דולרים לאינטל.

אנחנו בוחרים להצטנע מעט ובחרנו באירוע השנה בהשקה של אתר YNET, אתר האינטרנט של קבוצת ידיעות אחרונות, שאמנם הוקם הרבה אחרי וואלה או IOL, אבל לא לקח לו הרבה זמן להיות העמוד הראשון של רוב משתמשי האינטרנט בישראל.