



Conservation du patrimoine numérique : INRIA et UNESCO ensemble

L'UNESCO et [INRIA](#) ont signé un partenariat pour la préservation du patrimoine numérique. On parle ici de préservation et de partage de ce patrimoine. Cet accord entre l'UNESCO et [INRIA](#) vise à favoriser un débat international et des actions en faveur d'un accès universel à tous les documents numériques mais aussi à préserver la connaissance scientifique et technique contenue dans les logiciels. Cette coopération s'appuiera notamment sur Software Heritage, un projet initié par [INRIA](#), qui a pour objectif de collecter, préserver et rendre accessible à tous le code source de tous les logiciels disponibles. Car si une grande partie du savoir scientifique est produite par du logiciel ou contenu dans des logiciels, ceux-ci sont mal archivés et mal référencés. Software Heritage vise à construire une archive universelle et pérenne du logiciel accessible aux générations futures.

Ce n'est pas la première expérience de l'UNESCO dans le numérique. En 2003, l'organisation avait adopté une charte sur le patrimoine numérique et en 2015, une recommandation avait été adoptée pour sensibiliser les pays.

Le projet Software Heritage existe pour collecter, préserver et partager les logiciels existants sous la forme des codes sources. Il s'agit d'une mémoire globale et technique. La collecte des codes sources est essentielle dans la préservation du patrimoine numérique. Ces codes sources seront librement accessibles. Plus de 58 millions de projets sont actuellement stockés dans Software Heritage.

Rappelons aussi que la BNF a un dépôt légal pour les documents et logiciels. Le patrimoine logiciel / numérique en France existe depuis plusieurs années à la BNF. Mais la BNF doit rappeler régulièrement les obligations des éditeurs de logiciels envers le dépôt légal et son obligation. Ce dépôt existe 1992. Le travail est colossal et de nombreuses questions se posent, notamment pour les logiciels / jeux en support physique. Car ce sont des supports qui se détériorent et au-delà de cette dégradation, il y a aussi la perte des machines capables de lire ces supports. Et là c'est un autre défi qui se pose.

Et les acteurs de la préservation numérique savent déjà que des milliers de jeux, de logiciels, de codes sont dorés et déjà perdus. De nombreux défis se posent sur ce patrimoine et la manière de le stocker. Faut-il conserver à tout prix les supports initiaux ? Comment archiver tous les logiciels qui sortent chaque semaine ? Comment assurer l'accès à des logiciels vieux de 30-40 ans si les supports et les machines sont perdus ? Si le code source est préservé, on peut théoriquement l'utiliser pour générer le logiciel, à condition d'avoir les compétences et les ressources nécessaires.

Les initiatives sont là mais toutes les questions ne sont pas résolues. Le public est peu sensibilisé à ces questions. Or, ce patrimoine est l'archive de notre civilisation actuelle. Or, sans archive, quelle histoire sera-t-il possible d'écrire dans 200 ou 300 ans ?