

Diplôme national de master

Mémoire de recherche / Août 2025

Domaine - sciences humaines et sociales

Mention - sciences de l'information et des bibliothèques

Parcours - archives numériques

MEMOIRE

À la recherche des *lost media* : pratiques amateurs et défis de la mémoire numérique

Emma Messaoud-Djebara

Sous la direction de Céline Guyon

Maitresse de conférences associée à l'ENSSIB - co-responsable du master Archives Numériques (ARN)

Remerciements

Je remercie tout d'abord Céline Guyon, ma directrice de mémoire, qui m'a accompagnée, guidée et conseillée tout au long de ma réflexion. Merci pour ses précieux conseils et son expertise.

Merci à Clément Oury, enseignant au sein du Master ARN, d'avoir fait partie du jury de ma soutenance.

Je remercie vivement Ziggy Cashmere, membre de la communauté Lost Media, qui a pris de son temps pour échanger, répondre à mes questions, et me transmettre des ressources qui ont enrichi mes recherches.

Merci également à Hugo, membre de la communauté francophone, pour son témoignage, son partage d'expérience, et son regard unique sur sa pratique.

Merci enfin à mes proches : à Ben pour la relecture et le temps, à mes amies, ma famille et mes camarades de promotion pour les nombreuses discussions et pour l'intérêt porté à mes recherche.

Résumé :

Depuis l'essor du web, une communauté traque, documente et préserve des lost media : documents ou données existantes devenues inaccessibles. Ce mémoire analyse ses pratiques de recherche, de sauvegarde et de transmission, ses outils et ses normes, ainsi que ses relations aux institutions patrimoniales. L'enquête s'appuie sur deux entretiens approfondis et un questionnaire auprès de membres francophones. Les résultats révèlent une patrimonialisation « par le bas » (wikis, entraide, *crowdsourcing*), un outillage mêlant méthodes documentaires, numérisation artisanale et archives ouvertes, et des stratégies de contournement face aux cadres juridiques (copyright, droit d'auteur, dépôt légal). L'étude de cas « *Super Mario 64 – Big Star Secret* » illustre la fabrication communautaire d'une mémoire numérique et ouvre des pistes de convergence avec les standards professionnels pour articuler accessibilité, légalité et pérennité.

Descripteurs :

Médias Perdus ; Communauté en ligne ; Préservation ; Conservation ; Patrimoine numérique ; Culture ; Mémoire collective ; Amateurisme ; Archivage ; Plateformes ; Accessibilité ; Piratage ; Institutions, Droit d'auteur, Dépôt légal ; Fair use ; Ethique

Abstract :

Since the rise of the internet, a community has been tracking, documenting, and preserving lost media: existing documents or data that have become inaccessible. This thesis analyzes its research, backup, and transmission practices, its tools and standards, as well as its relationships with heritage institutions. The study is based on two in-depth interviews and a questionnaire completed by French-speaking members. The results reveal a « bottom-up » approach to heritage preservation (wikis, mutual aid, crowdsourcing), a combination of documentary methods, artisanal digitization, and open archives, and strategies for circumventing legal frameworks (copyright, intellectual property rights, legal deposit). The case study « *Super Mario 64 – Big Star Secret* » illustrates the community-based creation of a digital memory and opens up avenues for convergence with professional standards to articulate accessibility, legality, and sustainability.

Keywords :

Lost Media; Online Community; Preservation; Conservation; Digital Heritage; Culture; Collective Memory; Amateurism; Archiving; Platforms; Accessibility; Piracy; Institutions, Copyright, Legal Deposit; Fair Use; Ethics

Droits d'auteurs

Droits d'auteur réservés.

Toute reproduction sans accord exprès de l'auteur à des fins autres que strictement personnelles est prohibée.

OU



Cette création est mise à disposition selon le Contrat :
« **Paternité-Pas d'Utilisation Commerciale-Pas de Modification 4.0 France** »
disponible en ligne <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.fr> ou par
courrier postal à Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco,
California 94105, USA.

Sommaire

SIGLES ET ABREVIATIONS	11
INTRODUCTION.....	13
PARTIE 1 - DÉFINIR ET PENSER LES LOST MEDIA : OBJETS, MÉMOIRE, ARCHIVE	17
A. Stabiliser la notion de lost media.....	17
1. <i>Perdus mais pas oubliés : une notion aux frontières mouvantes</i>	<i>17</i>
2. <i>Explorer l'invisible : typologies en débat.....</i>	<i>21</i>
3. <i>Qu'est-ce qu'un lost media ? Vers une définition qui fait sens</i>	<i>25</i>
B. Les lost media entre culture et patrimoine	28
1. <i>Objets cassés, mémoires vives : la force affective des médias disparus.....</i>	<i>28</i>
2. <i>Hors des radars : lost media et autres patrimoines invisibles.....</i>	<i>31</i>
3. <i>La revanche des amateurs : faire patrimoine avec les médias perdus</i>	<i>33</i>
C. De la mémoire à l'archive communautaire.....	36
1. <i>Hors les murs : une survie artisanale</i>	<i>36</i>
2. <i>Choisir, trier, légitimer : quand une communauté bâtit sa mémoire</i>	<i>38</i>
PARTIE 2 - LA COMMUNAUTÉ LOST MEDIA EN LIGNE : STRUCTURES, DYNAMIQUES, TENSIONS	41
A. Cartographie et structuration de la communauté.....	41
1. <i>Des forums au wiki : anatomie d'une communauté en réseau</i>	<i>41</i>
2. <i>Héros discrets et stars du net : pilotes d'une quête collective</i>	<i>45</i>
3. <i>Générations croisées, publics multiples : la communauté et ses visages.....</i>	<i>48</i>
B. Fonctionnements, motivations et tensions	51

1. Pourquoi chercher ? Plaisir, nostalgie et combats mémoriels.....	51
2. Fractures et affrontements : dépasser les tensions internes.....	54
C. Pratiques collaboratives et circulation des savoirs.....	56
1. Outils secrets et méthodes partagées : le savoir collectif à l'œuvre	56
2. De l'anecdote à la base de données : comment circule la mémoire	58
1. Entre fierté et doute : la communauté face à elle-même.....	60
PARTIE 3 - PRATIQUES DE RECHERCHE, ENJEUX JURIDIQUES, TECHNIQUES ET RELATIONS AUX INSTITUTIONS.....	63
A. Méthodes, outils et contournements	63
1. L'art du pistage numérique : techniques de recherche avancées.....	63
2. Prendre en main l'oubli : sauvegardes bricolées et résistances techniques	
67	
3. Piratage, dissimulation et protection : l'ombre nécessaire à la lumière	70
B. Enjeux juridiques, éthiques et institutionnels.....	73
1. Droits verrouillés, accès manqués : la législation contre la mémoire	73
2. Archives sous clé : le fossé entre professionnels et passionnés.....	76
C. Archives ouvertes, modèles hybrides et prospective	80
1. Mémoire en partage : nouveaux modèles d'archivage collaboratif.....	80
2. Mythe et réalité : Super Mario 64 Big Star Secret, une légende moderne .	82
3. Construire demain : recommandations pour une mémoire numérique durable.....	84
CONCLUSION	89
SOURCES	93
BIBLIOGRAPHIE.....	95
ANNEXES	101
GLOSSAIRE	119

TABLE DES MATIERES.....121

Sigles et abréviations

AVID : Audio Visual Database

BNF : Bibliothèque Nationale de France

CNC : Centre National du Cinéma

INA : Institut National de l'Audiovisuel

LM : Lost Media

LMW : Lost Media Wiki

NSFL : Not Safe For Life

NSFW : Not Safe For Work

RCA : Registre du Cinéma et de l'Audiovisuel

VPN : Virtual Private Network

INTRODUCTION

« *Sur internet, tout reste.* »

Cette affirmation, qui circule abondamment dans les discours médiatiques comme dans les conversations ordinaires, semble aujourd’hui aller de soi : la mise en ligne d’un contenu suffirait à lui garantir une existence éternelle. Pourtant, cette croyance repose sur une illusion. L’expérience quotidienne des utilisateurs, comme l’analyse des chercheurs, montrent que la matérialité numérique est d’une fragilité extrême : fichiers corrompus, formats obsolètes, sites disparus, vidéos supprimées ou inaccessibles hors de certaines zones géographiques. La multiplication des supports et des plateformes ne garantit en rien la stabilité des contenus. C’est dans cet écart entre la croyance en l’éternité numérique et la réalité de la disparition que s’inscrit la notion de *lost media*, ou « médias perdus ».

Ce terme désigne l’ensemble des œuvres audiovisuelles, vidéoludiques, publicitaires ou radiophoniques qui, bien qu’ayant existé, ne sont pas ou plus accessibles au grand public par les canaux ordinaires de diffusion. Ces objets peuvent avoir été détruits, retirés volontairement de la circulation, oubliés dans des fonds privés, ou encore n’avoir jamais été publiés ou édités. Leur valeur dépend de l’intérêt qui leur est porté. Ils constituent une zone grise de la mémoire culturelle : nous savons qu’ils existent ou ont existé, nous n’avons pas de preuve de leur inexistence, parfois nous disposons de fragments, mais leur accès est interrompu, ou n’a jamais été possible. Le phénomène n’est pas anecdotique : il concerne aussi bien des séries télévisées que des films d’animation, des prototypes de jeux vidéo, des jingles publicitaires ou des émissions locales. Les communautés en ligne qui se consacrent à leur recherche et à leur préservation tendent à reconstruire une mémoire numérique, faite d’enquêtes collectives, de rumeurs, de trouvailles et parfois de désillusions.

Le présent mémoire s’attache à comprendre ce rapport particulier qu’entretient la communauté des *lost media* avec les enjeux de préservation, de conservation, de mémoire et de patrimoine. Il s’agit d’interroger la manière dont ces pratiques amateurs se construisent, et dans quelle mesure elles rejoignent, complètent ou contestent les cadres institutionnels de l’archive et du patrimoine. En ce sens, l’étude se situe au croisement de plusieurs champs : les sciences de l’information et de la communication, l’archivistique, mais aussi la sociologie des pratiques numériques et des communautés en ligne.

La méthodologie repose sur quatre volets complémentaires. D'abord, un entretien approfondi a été mené avec Ziggy Cashmere, figure centrale de la communauté anglophone et auteur du guide pratique *Lost Media and Research Handbook* (Cashmere, 2023). Réalisé en anglais via *Zoom* pour une durée d'environ deux heures, il a couvert les définitions et typologies, les pratiques communautaires, la préservation, les rapports aux institutions, ainsi que les enjeux éthiques et culturels¹. Les citations issues de cet entretien sont traduites en français dans le texte, la version originale figurant en note de bas de page. Ensuite, un entretien a été conduit avec Hugo, archiviste professionnel aux Archives municipales de Tours et membre actif de la communauté francophone, qui a décrit ses méthodes de numérisation et de sauvegarde, ses circuits de repérage (vide-greniers, plateformes de vente) et ses pratiques d'indexation². Parallèlement, un questionnaire³ a été diffusé sur le serveur Discord LostMediaFR et d'autres espaces, à l'intention des membres de la communauté francophone ; malgré plusieurs relances, sept réponses détaillées ont été recueillies. Les réponses à ce questionnaire ont été résumées sous la forme d'un tableau, disponible en annexe⁴. Cette faiblesse de l'échantillon est compensée par la complémentarité des matériaux mobilisés (entretiens, observation en ligne, analyse documentaire). Enfin, une observation non participante a été conduite sur les principaux espaces de la communauté (Lost Media Wiki, Fandom Médias Perdus, subreddit r/LostMediasFR, serveur Discord associé) de mars 2025 à juillet 2025, afin d'analyser les dynamiques collectives, les hiérarchies implicites et les controverses, sans interaction avec les membres. Sur le plan éthique, les personnes interrogées ont donné leur accord pour l'enregistrement et la retranscription des entretiens, les répondants au questionnaire ont choisi des pseudonymes, et les traces publiques analysées ont été collectées de manière raisonnée et anonymisées lorsque nécessaire.

À ce corpus empirique s'ajoute une documentation scientifique portant sur les concepts mobilisés : la notion d'archive et son articulation avec la mémoire (Derrida, 1995 ; Assmann, 2011), la préservation numérique et ses limites (Duranti, 1994 ; Bachimont, 2010), les pratiques amateurs et leur rapport aux institutions (Flichy, 2010 ; Julliard, 2014), ou encore les transformations du patrimoine à l'ère des

¹ Voir l'annexe 1 p.102.

² Voir l'annexe 2 p.104.

³ Voir l'annexe 3 p. 106.

⁴ Voir l'annexe 4 p. 108.

cultures en ligne (Bouchardon, 2020). L'articulation entre sources empiriques et références théoriques vise à proposer une analyse des pratiques observées et à comprendre leur inscription dans des enjeux plus larges de patrimonialisation du numérique.

L'ensemble de cette méthodologie conduit à poser la question centrale qui guide ce travail : quel rapport la communauté des *lost media* entretient-elle aux enjeux de préservation et de conservation de la mémoire et du patrimoine ? L'objectif est double : d'une part, analyser et comprendre les pratiques concrètes de recherche, de sauvegarde et de partage ; d'autre part, interroger les motivations des membres, la place de l'affect et la manière dont ces initiatives amateurs viennent compléter ou contester les cadres professionnels et institutionnels.

Ce questionnement est développé en trois temps. La première partie propose de définir ce que recouvre la notion de *lost media*, en retracant son émergence dans les cultures en ligne et en examinant les typologies qui structurent aujourd'hui la communauté. La deuxième partie s'intéresse aux acteurs et aux pratiques, en analysant la communauté comme collectif en ligne, ses méthodes de recherche et ses modalités d'organisation. Enfin, la troisième partie met en perspective ces pratiques avec les enjeux de mémoire et de patrimoine, en interrogeant les tensions avec les institutions, les enjeux juridiques, les dilemmes éthiques liés aux pratiques de contournement, ainsi que les perspectives de coopération et d'évolution.

PARTIE 1 - DÉFINIR ET PENSER LES LOST MEDIA : OBJETS, MÉMOIRE, ARCHIVE

Avant d'interroger les dynamiques communautaires et les pratiques de recherche liées aux *lost media*, il est nécessaire de poser les fondations conceptuelles de ce phénomène. En effet, le terme *lost media* recouvre une réalité complexe, à la fois technique, culturelle et mémorielle, qui échappe aux définitions institutionnelles classiques. Cette première partie vise ainsi à stabiliser la notion de médias perdus, à en explorer les typologies internes, et à en analyser les enjeux patrimoniaux. Elle propose une réflexion sur la manière dont ces objets culturels, bien que disparus ou inaccessibles, continuent d'exister dans la mémoire collective, et font l'objet de pratiques de conservation amateurs. En articulant les dimensions sémantiques, affectives et archivistiques, cette partie permet de comprendre comment les *lost media* s'inscrivent dans une tension entre oubli et mémoire, entre invisibilité institutionnelle et reconnaissance communautaire, et comment ils participent à la redéfinition des formes de patrimonialisation à l'ère numérique.

A. STABILISER LA NOTION DE LOST MEDIA

1. Perdus mais pas oubliés : une notion aux frontières mouvantes

Le terme *lost media*, que l'on peut traduire en français par « média perdu », est familier aux communautés en ligne qui s'y consacrent, mais il demeure difficile à stabiliser dans un cadre académique. Dans sa portée la plus générale, il désigne un contenu culturel ou informationnel ayant existé mais devenu inaccessible au public. Derrière cette apparente simplicité se cache cependant une grande diversité de définitions, qui révèlent la complexité d'un concept mouvant.

Les enquêtés sollicités dans le cadre de ces recherches soulignent combien la notion est subjective. Pour l'un, un *lost media* est « *quelque chose qu'on n'a pas su garder dans le temps et qu'on n'a plus en sauvegarde* » (Questionnaire, 2025). Pour un autre, il s'agit d'« *un média ayant été produit, diffusé, mais qui a été perdu et qui n'a plus été soit acheté soit diffusé* » (Questionnaire, 2025). Un troisième met en avant la dimension patrimoniale : « *un lost media, c'est tout simplement une pièce de l'histoire (livre, film,*

vidéo, image...) qui a disparu à un moment donné, elle peut avoir été détruite, voire être détenue par des autorités. Mais fondamentalement, un lost media est totalement ou partiellement inaccessible au public » (Questionnaire, 2025). Ces définitions empiriques montrent que le cœur du concept ne réside pas dans la destruction matérielle du document, mais dans la rupture de la transmission et de l'accès.

Plusieurs répondants insistent sur l'idée d'inaccessibilité. Pour eux, un média perdu est d'abord « *un média qui fut un temps accessible et qui aujourd'hui n'est plus consommable par quelconque moyen* » (Questionnaire, 2025). La notion implique donc une temporalité : il y a eu un moment où l'objet circulait, était visible ou utilisable, avant de disparaître de l'espace public. Ce basculement constitue la frontière symbolique entre un simple document inconnu et un *lost media*. Comme le formule un autre participant, il s'agit d'un « *document ou donnée dont l'inexistence n'est pas confirmée, présentant un intérêt réel ou présupposé pour les publics, mais n'étant pas/plus accessible à ce dernier par les moyens classiques de mise à disposition* » (Questionnaire, 2025).

Ces éléments mettent en évidence le caractère profondément instable du terme lui-même. Comme l'explique un enquêté : « *Avant d'entendre parler de Lost Media, on se dit simplement "c'est quelque chose que je ne peux pas regarder, mais je sais comment ça s'appelle". Puis on découvre que la communauté appelle cela Lost Media. Il y a donc un nom pour cela* » (Entretien, 2025)⁵. Un autre participant ajoute : « *D'après ce que j'ai pu constater, le terme "Lost Media" n'est devenu vraiment courant qu'à partir du moment où des communautés en ligne ont commencé à se former autour de ce sujet. Avant cela, il était davantage utilisé pour désigner des éléments spécifiques, comme des films ou de la musique perdus. Beaucoup de gens l'utilisaient aussi comme un terme générique très large, englobant même des statues ou des jouets, ce qui n'est plus accepté aujourd'hui* » (Entretien, 2025)⁶.

Les communautés discutent activement de ces définitions, parfois jusqu'au conflit. Un ancien modérateur raconte : « *Et encore une fois, les gens ne comprenaient*

⁵ Citation originale : « *That's probably when I first saw it. I mean, before that, I didn't really consider Lost Media a term. I mean, it makes sense. But before you really hear of Lost Media, you're just thinking of, it's something and I can't watch it, but you know what they call it. So then you find the community calls it Lost Media. So then there's a label.* » (Entretien, 2025).

⁶ Citation originale : « *From what I've seen that the term Lost Media, I didn't really become very common until the communities about it online started sprouting up. (...) Before that, it was more specific to what specifically was lost. So there would be like lost films, lost music, you know, that kind of thing (...) Many people were referring to as an umbrella term as Lost Media because it's so vague and comprised of many, many things, including statues and toys (...) Which today in the communities, we don't really accept those as media. So, you know, it's very large and vague umbrella term.* » (Entretien, 2025).

pas ce qu'était un Lost Media. [...] Ils proposaient des aliments qui ne sont plus commercialisés ou des trucs sans importance qui ne comptent pas. [...] J'ai donc créé une affiche sur ce qui compte comme Lost Media [...]. Mais immédiatement, il y a eu des réactions négatives, beaucoup de gens n'ont pas aimé. [...] Et donc cette affiche a été retirée assez rapidement, ce qui est dommage parce que je pensais qu'elle était très utile » (Entretien, 2025)⁷. Ces débats montrent combien le périmètre du concept reste mouvant, négocié au sein des communautés en ligne.

Ces définitions rejoignent en partie celles proposées par les communautés elles-mêmes. Le wiki *Médias Perdus* définit le *lost media* comme « tout moyen d'information n'étant pas ou plus disponible au grand public », en insistant sur la nécessité de préciser à la fois une typologie (film, série, roman, vidéo YouTube, etc.) et un statut (complètement perdu, partiellement retrouvé, existence incertaine) (Wiki Médias Perdus, 2024). La communauté présente sur Reddit va dans le même sens, en insistant sur l'idée de « média indisponible au public, bien que présentant un intérêt particulier pour ce dernier » (Reddit, 2023). Ziggy Cashmere, dans son *Lost Media and Research Handbook*, adopte une position plus restrictive : pour lui, il s'agit de « *quelque chose qui n'est pas accessible au public dans aucune forme (photo, vidéo, ou enregistrement audio)* » (Cashmere, 2023)⁸.

Deux critères fondamentaux se dégagent de ces différentes définitions. Le premier est bien l'inaccessibilité : celle-ci peut être matérielle (support détruit ou illisible), technique (logiciel ou format obsolète), ou institutionnelle (œuvre conservée mais interdite à la diffusion pour des raisons juridiques ou éditoriales). Le second est l'intérêt collectif. Tous les contenus disparus ne sont pas des *lost media* : la communauté, comme les archivistes, opère un tri implicite. Un SMS supprimé ne suscite pas de recherche, tandis qu'une publicité télévisée ou une émission d'enfance devient un *lost media* parce qu'elle réactive une mémoire partagée et suscite une demande de sauvegarde. Hugo, archiviste et membre de la communauté, insiste sur ce point : « *Ce n'est pas parce que quelque chose est inaccessible qu'il peut être considéré comme un lost media. Par exemple, un SMS supprimé dont on aurait perdu la trace ne présente pas d'intérêt pour le public* » (Entretien, 2025).

⁷ Citation originale : « *And again, people didn't understand what Lost Media was. (...) They were proposing foods that are not sold anymore or unimportant things. (...) I made a poster about what counts as Lost Media. (...) But immediately, there was backlash, people didn't like it. (...) So this poster was removed, which is a shame, because I thought it was useful. (...) There were miles and miles of internal quarrels in the Lost Media community.* »

⁸ Citation originale : « *something that doesn't exist according to anyone that's looking for it.* » (Entretien, 2025).

L'histoire du terme éclaire aussi son usage. En effet, le concept de *lost media* apparaît au début des années 2000 sur des forums anglophones comme *4chan*, lieu d'émergence de nombreuses sous-cultures numériques. Comme le rappelle un enquêté : « *Je pense que la plupart des choses liées au Lost Media Wiki (pas la plupart, mais une grande partie des activités des communautés de médias) se déroulaient sur 4chan, sur différents forums, durant les années 2000* » (Entretien, 2025)⁹. Des discussions informelles autour de souvenirs d'émissions disparues y prennent forme, avant d'être structurées en 2012 avec la création du *Lost Media Wiki* par Daniel Wilson, alias Dycaite, membre fondateur de la communauté (Cashmere, 2023). Ce site collaboratif devient rapidement une plateforme de référence, rassemblant une communauté internationale qui documente, classe et partage ses découvertes. Le passage de conversations dispersées à une base de données organisée illustre bien ce que Foucault (1969) appelle une « formation discursive » : une pratique sociale (chercher ensemble des médias perdus) devient un objet de savoir stabilisé par un dispositif technique et éditorial (Foucault, 1969).

Dans l'espace francophone, la notion se diffuse plus tardivement grâce au youtubeur Feldup, dont les vidéos popularisent l'univers des *lost media* auprès d'un large public. Comme le raconte Hugo : « *Comme beaucoup de Français, j'ai découvert les lost media grâce au youtubeur Feldup et sa vidéo Finding n°66, sa première vidéo sur le sujet* » (Entretien, 2025). Un autre enquêté confirme : « *Comme beaucoup de francophones, c'est Feldup qui m'a introduit à l'univers des Lost Media [...]. Je le suivais à l'époque et j'ai eu la chance de découvrir les Lost Media avec sa première vidéo* » (Entretien, 2025). Ce succès contribue à l'émergence de plateformes locales comme le subreddit *r/LostMediaFr*, un serveur Discord et le wiki *Médias Perdus*. La communauté française ne se contente pas de traduire des recherches anglo-saxonnes, elle enrichit le corpus mondial par des références locales (émissions des années 1990–2000, formats télévisés français), affirmant ainsi la dimension située des *lost media*.

L'entrée du *lost media* dans le champ académique oblige à clarifier le terme même de « média ». Le Code du patrimoine définit le document d'archive comme « tout document ou donnée susceptible d'être conservée, transmise ou diffusée » (Code du patrimoine, 2024). Dans ce mémoire, le média peut être rapproché de cette notion d'archive, entendue dans son sens le plus large : vidéo, audio, texte, image ou programme informatique. Les propos des enquêtés confirment cette extension. Pour Hugo, un *lost media* est un « *document ou donnée dont l'inexistence n'est pas confirmée, présentant un*

⁹ Citation originale : « *I think most Lost Media Wiki, not most, most media community stuff was happening on 4chan, different forums. This was like during the early 2000s.* » (Entretien, 2025).

intérêt réel ou présupposé pour les publics, mais n'étant pas/plus accessible par les moyens classiques » (Entretien, 2025).

Hugo établit même un parallèle explicite avec les outils archivistiques : « *Archivistiquement, le lost media se rapprocherait de ce qu'on appelle une "lacune". Également, un parallèle intéressant peut être fait entre le critère d'intérêt pour le public de retrouver le lost media, et l'évaluation archivistique lors de l'élaboration d'un tableau de gestion pour décider des typologies éliminables* » (Entretien, 2025). Dans le vocabulaire archivistique, une lacune désigne l'absence d'un document attendu dans une série, révélant un « trou » dans la continuité documentaire (Rousseau & Couture, 1994). Pour ainsi dire, un *lost media* incarne une lacune dans le patrimoine culturel : son absence n'est pas seulement une perte matérielle, elle marque un vide dans la mémoire collective.

Cette tension entre existence et absence rejoint les réflexions théoriques de Jacques Derrida et Michel Foucault. Derrida rappelle, dans *Mal d'archive* (1995), que l'archive n'est jamais neutre : elle est le produit d'un choix, d'un pouvoir, d'une exclusion. Foucault (1969) insiste, quant à lui, sur le rôle des discontinuités et des ruptures dans la constitution du savoir. Les *lost media* donnent à voir cette dimension politique et sélective de la mémoire : une publicité japonaise disparue, une émission régionale oubliée ou un prototype de jeu vidéo introuvable ne sont pas seulement « perdus » par accident, ils sont les témoins de choix économiques, éditoriaux ou sociaux.

Dès lors, la notion de *lost media* s'articule autour de deux axes : l'inaccessibilité et l'intérêt. Elle met en évidence que la mémoire numérique n'est ni illimitée ni garantie, et que la circulation des contenus dépend autant des infrastructures techniques que des décisions humaines. Les *lost media* incarnent cette fragilité : ils rappellent que ce qui a été visible peut disparaître, que ce qui a été produit peut devenir inaccessible, et que la sauvegarde repose de plus en plus sur des pratiques amateurs et collaboratives. Ces définitions générales constituent le socle nécessaire pour comprendre les dynamiques de recherche et de patrimonialisation qui seront analysées dans la suite de ce travail.

2. Explorer l'invisible : typologies en débat

La catégorie des *lost media* recouvre une grande diversité d'objets, de statuts et de situations d'inaccessibilité. Pour organiser cette pluralité, les communautés en ligne ont progressivement élaboré des typologies et des systèmes de classification. Ces derniers ne sont pas de simples exercices descriptifs : ils constituent des outils de recherche et de légitimation, permettant de hiérarchiser les objets, d'orienter les enquêtes et de stabiliser un champ encore émergent. Les typologies des *lost media* participent ainsi à transformer une pratique amateur en démarche structurée, partagée et transmissible.

Une première distinction repose sur le statut d'accessibilité. Dans le discours communautaire comme sur les plateformes collaboratives, plusieurs catégories se dégagent. Un enquêté rappelle : « *Les lost medias à proprement dits, ce sont des œuvres perdues clairement identifiées par des références et des documents qui témoignent de leur existence. On divise communément ce groupe en deux : les partially lost et fully lost medias. Par exemple le film Les Premiers Hommes dans la lune sorti en 1919 est un média complètement perdu [...]. Là où le film Cléopâtre de 1917 est partiellement perdu car il subsiste quelques fragments*

- *Fully lost media* : œuvres totalement disparues, dont l'existence n'est plus attestée que par des sources secondaires. Le film *Les Premiers Hommes dans la lune* (1919), adaptation d'un roman de H. G. Wells réalisée par Bruce Gordon et J. L. V. Leigh, en est un exemple parlant. Bien qu'il ait été recensé par la presse et projeté en salle, aucune copie connue n'a survécu, le condamnant à l'inaccessibilité absolue.
- *Partially lost media* : œuvres dont il subsiste des fragments. Le film *Cléopâtre* (1917), réalisé par J. Gordon Edwards pour la Fox Film Corporation, illustre cette situation. Considéré comme l'un des grands succès du cinéma muet, il fut presque entièrement détruit lors de l'incendie des entrepôts de la Fox en 1937. Quelques photographies et fragments permettent néanmoins de reconstituer partiellement son esthétique et son importance historique (Piasecki, 2023).
- *Partially found media* : œuvres dont une partie a été retrouvée mais dont l'ensemble reste inaccessible. Ces cas soulèvent des débats internes : certains considèrent qu'une œuvre incomplète reste un *lost media*, d'autres estiment que seuls les cas d'inaccessibilité totale sont recevables (Cashmere, 2023).
- *Unreleased media* : œuvres produites mais jamais diffusées. Un enquêté souligne : « *Il y a aussi les unreleased medias, des médias produits mais qui n'ont jamais été distribués* » (Questionnaire, 2025). Le pilote américain du film d'animation *Sailor Moon*, en est un exemple emblématique. Longtemps entouré de rumeurs, il fut rendu accessible en 2022 grâce à l'enquête de la youtubeuse Ray Mona en collaboration avec la Library of Congress (O'Dell, 2022).
- *Unidentified media* : médias disponibles mais dépourvus de références claires. « *Les unidentified medias correspondent à une situation inversée : on a entre nos mains le média, mais on ne parvient pas à le rattacher à une quelconque référence* » (Questionnaire, 2025). La catégorie de la *lost wave* illustre ce cas.

Le morceau surnommé *The Most Mysterious Song on the Internet*, diffusé dans les années 1980 sur une radio allemande, mobilisa pendant des années une vaste communauté internationale avant d'être identifié en 2024 comme *Subways of Your Mind* du groupe allemand FEX (CBS News, 2024).

- *NSFW/NSFL media (Not Safe For Work / Not Safe For Life)* : contenus jugés trop sensibles pour être diffusés. On peut citer *Him* (1974), un film pornographique dont l'existence est attestée mais dont aucune copie n'a été retrouvée, ou encore l'enregistrement du suicide télévisé de la journaliste Christine Chubbuck, conservé mais volontairement retenu par les ayants droit (Wikipédia, 2024a, 2024b).
- *Existence unconfirmed* : médias supposés, mais jamais attestés matériellement. Un enquêté explique : « *Dans certains cas, on élargit la notion de lost media à des médias dont l'existence n'est pas confirmée. [...] Le meilleur exemple selon moi est la publicité japonaise surnommée Hitogata* » (Questionnaire, 2025). Ce type de cas interroge la frontière entre souvenir individuel, mythe collectif et objet patrimonial.

Ces catégories structurent les bases de données communautaires. Le *Lost Media Wiki* propose ainsi une double classification, à la fois par type de média (films, musiques, jeux vidéo, émissions télévisées, publicités, etc.) et par statut (complètement perdu, partiellement trouvé, existence non confirmée, etc.). Le wiki francophone *Médias Perdus* adopte une approche similaire, tout en introduisant des catégories plus spécifiques, comme les *withheld media* (médias volontairement retenus par des institutions ou des individus) ou les médias « inédits », jamais diffusés. Sur le serveur Discord *Lost Media FR*, cette structuration est directement intégrée aux canaux de discussion, organisés par catégories telles que « média complètement perdu », « média partiellement perdu » ou « média non identifié » (Discord Lost Media FR, 2025). La typologie devient ainsi un cadre de travail collectif, partagé par les chercheurs amateurs.

Une seconde approche s'intéresse aux types de supports concernés. Les films constituent une catégorie emblématique, en raison de la fragilité des pellicules nitrate, sujettes à des dégradations chimiques irréversibles. L'incendie de 1937 dans les entrepôts de la Fox Film Corporation a ainsi détruit une partie considérable du patrimoine du cinéma muet américain, dont des œuvres majeures comme *Cleopâtre* (Piasecki, 2023). Un enquêté rappelle à ce sujet : « *Les films muets ont toujours constitué un enjeu particulier. Depuis les années 1950, plusieurs institutions ont œuvré à leur sauvegarde. Dans les années 1970, on a même retrouvé des centaines de films muets sous une patinoire, conservés par le pergélisol, avant qu'ils ne soient envoyés à une institution de*

préservation » (Entretien, 2025)¹⁰. Un autre précise : « *Beaucoup de membres de la communauté Lost Media disent que plutôt que de chercher des émissions télé ou des vidéos sur Nickelodeon, il faudrait rechercher des films muets. [...] On en retrouve parfois par hasard, dans les lieux les plus improbables, de vieilles glacières ou même des épaves au fond de l'océan* » (Entretien, 2025)¹¹.

Les émissions de télévision constituent un autre corpus important. Dans les années 1960 et 1970, la BBC a effacé ou réutilisé les bandes de nombreux épisodes de *Doctor Who*, considérés comme des produits éphémères de consommation. Ces décisions, rationnelles du point de vue économique, ont néanmoins entraîné une perte patrimoniale irréversible (Bourdon, 2011). Enfin, les jeux vidéo et les contenus nativement numériques représentent une catégorie récente mais particulièrement fragile, en raison de la dépendance aux formats propriétaires et à l'obsolescence logicielle. Un enquête rappelle : « *Alors, déjà, la dégradation du support en tant que tel, typiquement une VHS [...]. Mais pour les Lost Media qu'on retrouve sur Internet, il y a aussi des difficultés liées au manque d'indexation, à la quantité de sites à examiner, ou encore aux volontés personnelles de supprimer des contenus. Ça crée du Lost Media en tant que tel* » (Entretien, 2025). La disparition massive des jeux en Flash après l'arrêt officiel du support en 2020 illustre cette fragilité (Cashmere, 2023).

Les causes de disparition sont elles-mêmes variées. Certaines sont matérielles, comme la dégradation des supports analogiques. D'autres sont institutionnelles, liées à des choix éditoriaux ou économiques, à l'image du film d'animation *Rock Odyssey*, produit par Hanna-Barbera mais jugé trop atypique pour être diffusé, et resté inaccessible durant des décennies avant d'être mis en ligne par des passionnés (Piasecki, 2023). D'autres encore sont accidentelles, comme les incendies ou les inondations, qui ont provoqué la disparition irréversible de films entiers. Enfin, l'inaccessibilité peut être liée à des contraintes techniques, comme le montre le cas rapporté par un enquête : « *Il y avait un jeu que je cherchais, appelé Big Brother, qui a heureusement été retrouvé récemment.*

¹⁰ Citation originale : « *Silent films have also been another whole thing. There's been a... I think there's been several communities slash institutions that have existed since like the 50s for saving silent films. I know in the 70s there was this ice skating rink that was dug up. And under the ice skating rink, they found like hundreds of nitrate silent films that had been used for this landfill. And they had been preserved due to the permafrost from the ice skating rink above it. (...) So a lot of silent films that we have now come from that ice skating rink.* » (Entretien, 2025).

¹¹ Citation originale : « *So that especially goes for silent films. A lot of people that are part of the lost media wiki and community in general say that instead of looking for Nickelodeon junk or whatever, that people should be searching for silent films. Silent films are not possible to look for because you always find them by accident. They've been found anywhere between under a ice cream drink to a literal shipwreck in the bottom of the ocean. So you know, it can be found everywhere.* » (Entretien, 2025).

Mais quand j'ai parlé au PDG de la société qui le développait, il m'a dit qu'il possédait encore le code source sur un support appelé Jazz Disc [...]. Il ne pouvait même pas le partager, faute de lecteur » (Entretien, 2025)¹².

Ces typologies ne se limitent pas à classifier. Elles traduisent une véritable logique de patrimonialisation amateur. La distinction entre médias perdus, rares et obscurs, souvent discutée dans la communauté, rejoint les travaux d'Aleida Assmann (2011) sur la mémoire « canonique », choisie et validée par les institutions, et la mémoire « active », réactivée par les pratiques sociales et affectives. Les communautés relèvent clairement de cette seconde logique : elles construisent une mémoire collective à partir d'objets souvent jugés triviaux par les institutions, mais dotés d'une forte valeur symbolique. Comme le souligne un participant, « *un lost media, c'est perdu mais ça reste important car ça rappelle l'enfance* » (Entretien, 2025).

Ainsi, les classifications et typologies élaborées par les communautés *lost media* ne sont pas de simples outils pratiques. Elles constituent un langage commun qui organise les recherches, stabilise la définition du concept et affirme une légitimité mémorielle et culturelle. Elles montrent que la notion de médias perdus dépasse la simple absence matérielle : elle s'inscrit dans un travail collectif de catégorisation, de hiérarchisation et de transmission, qui participe à la construction d'une mémoire partagée à l'ère numérique.

3. Qu'est-ce qu'un *lost media* ? Vers une définition qui fait sens

La diversité des usages du terme « *lost media* » et la variété des objets qu'il recouvre rendent nécessaire l'adoption d'une définition claire et opérationnelle. Sans un tel effort de précision, le risque est de diluer le concept dans une catégorie trop large, englobant à la fois de véritables disparitions patrimoniales et des objets triviaux sans intérêt collectif. Ziggy Cashmere, dans son *Lost Media and Research Handbook*, insiste d'ailleurs sur la nécessité de distinguer les *lost media* « au sens fort » (œuvres dont l'inaccessibilité est totale ou partielle), des *lost media* « au sens faible », qui incluent des objets mineurs ou sans valeur mémorielle (Cashmere, 2023). Le wiki francophone *Médias Perdus* reprend cette distinction, en insistant sur le rôle de l'intérêt collectif comme critère

¹² Citation originale : « *there was a game I was looking for called Big Brother that was thankfully just recently found. But when I talked to the CEO of the company that was making it, he said he had the entire game and source code on a format called Jazz Disc. (...) So, I mean, we knew it existed, but he couldn't even share it because he's too busy and he doesn't have a drive to even transfer Jazz Disc.* » (Entretien, 2025).

déterminant : un média n'acquiert ce statut que s'il est recherché par une communauté et s'il suscite un attachement mémoriel ou patrimonial.

Ce premier critère, celui de l'inaccessibilité, est central. Mais il ne doit pas être compris uniquement de manière technique (absence de copie ou de support lisible). L'inaccessibilité peut être matérielle, comme dans le cas des films muets détruits par la dégradation des pellicules nitrate ou par des incendies, tels que *Cleopâtre* (1917), dont il ne subsiste que des fragments photographiques après l'incendie des entrepôts de la Fox en 1937 (Piasecki, 2023). Elle peut être institutionnelle, lorsque des copies existent mais sont volontairement retenues, comme l'enregistrement du suicide de la journaliste Christine Chubbuck, conservé mais inaccessible pour des raisons éthiques (Wikipédia, 2024a). Enfin, elle peut être culturelle, lorsque l'œuvre existe matériellement mais qu'elle n'est plus contextualisée ou nommée, comme dans le cas des *unidentified media*. Dans toutes ces situations, le *lost media* s'inscrit dans un champ qui dépasse la simple disparition matérielle : il renvoie à une rupture dans les chaînes de transmission, de diffusion et de mémoire.

C'est précisément à ce niveau que le concept rejoint les préoccupations des sciences de l'information et de l'archivistique. La définition des médias perdus s'apparente à un processus d'évaluation archivistique, au sens où elle opère une sélection fondée sur des critères de valeur. Dans les théories archivistiques contemporaines, la conservation d'un document n'est jamais neutre : elle repose sur l'arbitrage entre sa valeur administrative, historique, probatoire ou mémorielle (Cook, 2013). De la même manière, les communautés *lost media* appliquent des filtres implicites, distinguant entre les objets dont la disparition représente une perte pour la mémoire collective (émissions télévisées, films, jeux vidéo) et ceux jugés triviaux (SMS, notes personnelles). Comme le souligne un enquêté : « *Ce n'est pas parce que quelque chose est inaccessible qu'il peut être considéré comme un lost media* » (Entretien, 2025).

Cette dimension évaluative rapproche le *lost media* d'une autre catégorie archivistique : celle des lacunes. Comme l'explique Hugo, archiviste et membre actif de la communauté française : « *Archivistiquement, le lost media se rapprocherait de ce qu'on appelle une "lacune". [...] Cependant, dans la pratique, les documents d'archives en lacune n'intéressent pas la communauté lost media, sauf cas particuliers* » (Entretien, 2025). Autrement dit, là où l'archivistique cherche à combler les manques dans des ensembles documentaires institutionnels, les communautés *lost media* construisent des objets mémoriels à partir de ces absences. Ce renversement illustre le rôle actif des amateurs dans la patrimonialisation, qui ne repose plus seulement sur des institutions mais sur des dynamiques collectives.

Cette idée s'inscrit dans une histoire longue des pratiques de préservation. Un enquêté rappelle ainsi : « *Même avant cela, dans les temps anciens, il y avait des personnes qui dupliquaient des rouleaux et des livres, notamment au XVIIe siècle. Leur*

travail consistait à copier ces textes encore et encore. Beaucoup d'ouvrages n'existent aujourd'hui que grâce à ces duplications » (Entretien, 2025)¹³. Les *lost media* apparaissent alors comme une réactualisation contemporaine de ce geste ancien : celui de lutter contre l'oubli par la reproduction et la sauvegarde.

L'enjeu dépasse donc la simple accessibilité : il s'agit de définir ce qui, parmi les disparitions, mérite d'être considéré comme une perte patrimoniale. Ce point rejoint les travaux de Maurice Halbwachs (1997), pour qui la mémoire collective repose sur des cadres sociaux qui sélectionnent ce qui doit être retenu et transmis. Dans le cas des *lost media*, les communautés jouent précisément ce rôle : elles sélectionnent des objets souvent marginaux (publicités, émissions locales, prototypes de jeux vidéo) et leur confèrent une valeur mémorielle.

Enfin, replacer les *lost media* dans le champ des sciences de l'information et de la communication permet d'en montrer la portée conceptuelle. Les médias perdus ne sont pas seulement des curiosités nostalgiques : ils révèlent la fragilité des infrastructures numériques, la dépendance aux formats techniques et la vulnérabilité de la mémoire collective à l'économie des plateformes. Clifford B. Anderson (2020) souligne que la préservation numérique ne consiste pas seulement à stocker des fichiers, mais à en garantir la pérennité, l'accessibilité et la contextualisation. Les *lost media* apparaissent alors comme les symptômes de ce qui échappe à ces dispositifs : des « trous » dans la mémoire numérique, dont la recherche et la documentation participent d'un travail archivistique distribué.

En ce sens, proposer une définition stricte et opérationnelle des *lost media* ne revient pas seulement à mieux délimiter un champ communautaire. C'est aussi inscrire cet objet d'étude dans une tradition théorique, à la croisée des sciences de l'information, de l'archivistique et des études sur la mémoire. Définir un *lost media*, c'est donc affirmer qu'il existe des disparitions signifiantes, révélatrices des rapports de pouvoir qui traversent la mémoire culturelle, et qu'elles méritent d'être documentées, analysées.

En somme, les trois dimensions explorées montrent que la notion de média perdu n'est ni un simple mot d'internaute ni une catégorie flottante. Elle renvoie à une réalité culturelle et documentaire qui, pour être comprise, exige d'être située au croisement des pratiques amateurs, des sciences de l'information et de l'archivistique. Stabiliser ce

¹³ Citation originale : « *And even before that, you know, in ancient times, you know, there's people who were duplicating scrolls, duplicating books during like the 17th century. That's their whole job was to duplicate things. (...) And so many books and scrolls and texts have been saved due to those people who were laboriously duplicating texts over and over and over again. So many of these texts only exist due to those duplications.* » (Entretien, 2025).

concept n'est pas un exercice purement théorique : c'est une condition nécessaire pour analyser les pratiques concrètes de recherche, de sauvegarde et de patrimonialisation qui lui donnent vie. C'est désormais à l'analyse de ces pratiques, de leurs méthodes et de leurs enjeux collectifs que ce mémoire s'attache, afin de comprendre comment des communautés d'amateurs transforment l'absence en objet de mémoire partagée.

B. LES LOST MEDIA ENTRE CULTURE ET PATRIMOINE

1. Objets cassés, mémoires vives : la force affective des médias disparus

Bien qu'inaccessibles ou partiellement accessibles, les *lost media* occupent une place singulière dans la culture de masse contemporaine. Leur importance ne repose pas seulement sur des critères d'accessibilité et de rareté : ils acquièrent également une valeur culturelle et affective qui explique en grande partie l'ampleur du phénomène. Absents des circuits traditionnels de diffusion, ils deviennent pourtant le centre d'enquêtes collaboratives et de discussions communautaires. Ce paradoxe leur confère une « aura » particulière, faite de rareté, de mystère et d'attachement émotionnel. Plusieurs enquêtés l'expriment ainsi : « *Je trouve que les lost media ont une aura vraiment particulière* », ou encore « *Il y avait néanmoins une certaine aura de mystère qui se dégageait lorsque je découvrais que telle œuvre était perdue depuis x années* » (Questionnaire, 2025).

Comme le rappelle Walter Benjamin, l'aura d'un objet culturel tient à son unicité et à son caractère non reproductible (Benjamin, 2000). Si, pour Benjamin, la reproductibilité technique entame l'aura, l'inaccessibilité des *lost media* produit ici une aura sociale inversée, nourrie par la rareté et le manque. Cette notion d'« aura » peut également être rapprochée des travaux de Pierre Nora sur les lieux de mémoire. Comme les monuments ou les commémorations, les *lost media* deviennent des points de cristallisation d'une mémoire affective et collective. Ils ne sont pas seulement des objets techniques : ils fonctionnent comme des repères générationnels, où se rejoue la tension entre mémoire vive et mémoire archivistique. En ce sens, leur rareté n'est pas seulement un manque, mais le vecteur d'un attachement collectif.

L'intérêt qu'ils suscitent est renforcé par leur inscription dans une mémoire générationnelle. Nicolle Lamerichs définit les *lost media* comme « des contenus audiovisuels ou numériques disparus, inaccessibles ou jamais diffusés », dont l'attrait repose à la fois sur leur rareté et sur le mystère qui les entoure (Lamerichs, 2022). Plusieurs membres de la communauté francophone expliquent, dans le questionnaire, avoir été motivés par la volonté de « *retrouver une trace d'un souvenir flou* » (Questionnaire, 2025). Un enquêté insiste : « *Chaque œuvre de l'histoire, que ce soit un*

livre, une vidéo ou un tableau, a été faite par quelqu'un qui a donné de son temps pour réaliser ce qui est maintenant perdu. Donc quand on retrouve un lost media, on peut dire qu'on a en quelque sorte retrouvé une partie de quelqu'un » (Entretien, 2025)¹⁴. La recherche devient alors un moyen de réactiver collectivement des souvenirs individuels dispersés.

Cette dynamique peut être éclairée par la distinction proposée par Jan Assmann entre mémoire communicative et mémoire culturelle. La première renvoie aux souvenirs vécus, transmis dans un cadre restreint et sur une temporalité courte (deux à trois générations), tandis que la seconde se fonde sur des supports, des institutions et une volonté de stabilisation à long terme. Les médias perdus se situent précisément dans cet entre-deux : ils émergent de souvenirs intimes et fragmentaires (mémoire communicative), mais trouvent dans les pratiques collectives en ligne les conditions d'un passage vers une mémoire culturelle, c'est-à-dire une inscription plus durable et partagée au sein du patrimoine numérique. Ce lien intime explique aussi pourquoi, pour beaucoup de répondants, « *logiquement, une pièce de l'histoire qu'on a mis du temps à chercher, on y tient, c'est donc presque impossible qu'un lost media devienne perdu après avoir été retrouvé* » (Questionnaire communautaire, 2025).

Cette logique affective rapproche les pratiques des chercheurs de *lost media* de celles observées dans d'autres cultures amateurs. Comme l'a montré Anouk Bousquet à propos des archives de fanfictions, l'attachement émotionnel joue un rôle central dans la conservation amateur, en particulier lorsque les institutions ignorent certains objets culturels (Bousquet, 2019). De la même manière, les communautés *lost media* valorisent des contenus dont la perte est vécue comme une amputation de la mémoire collective. Cette expérience collective s'exprime fortement au moment des découvertes : « *Chaque fois que quelque chose est retrouvé dans la communauté, tout le monde est dans un véritable tumulte d'excitation* » (Entretien, 2025)¹⁵.

Les créateurs de contenu sur YouTube contribuent fortement à cette dynamique. En France, le youtubeur Feldup est souvent cité comme un point d'entrée. Sa vidéo *Finding n°66* a rencontré un large succès et a favorisé la constitution d'une communauté francophone sur les plateformes Reddit et *Discord* (Entretien, 2025). Aux États-Unis, des figures comme LSuperSonicQ, Ray Mona ou Ziggy Cashmere produisent des enquêtes

¹⁴ Citation originale : « *Each piece of history, whether it be a book, a video, or a painting, was made by someone who gave their time to make what is now lost. So when we find a Lost Media, we can say we've in a way found a part of someone.* » (Entretien, 2025).

¹⁵ Citation originale : « *Whenever something is found in the community, everybody's like an uproar of excitement.* » (Entretien, 2025).

détaillées et des guides méthodologiques, renforçant la structuration du champ (Cashmere, 2023). Ces influenceurs incarnent une forme d'« expertise amateur » : ils vulgarisent, enquêtent et transmettent des savoirs. Comme le raconte un participant : « *Parce que des YouTubers comme LSuperSonicQ en ont parlé et en ont fait quelque chose de mythique. Donc maintenant, les gens se disent qu'ils doivent chercher. C'est une aventure incroyable* » (Entretien, 2025)¹⁶.

L'attachement émotionnel dépasse la nostalgie individuelle pour devenir un moteur collectif. Comme le souligne Marion Piasecki, les *lost media* représentent un « mystère persistant à l'ère du tout accessible », et leur quête apparaît comme une forme de résistance à la saturation informationnelle et à l'oubli programmé (Piasecki, 2023). Cette dimension rejoue les travaux d'Aleida Assmann (2011) sur la mémoire culturelle. Selon elle, ce ne sont pas seulement les contenus en tant que tels qui assurent la continuité de la mémoire, mais aussi les supports et les dispositifs qui permettent leur circulation et leur conservation. Dans cette perspective, les plateformes collaboratives comme *Lost Media Wiki* ou Reddit jouent un rôle essentiel : elles stabilisent des souvenirs dispersés et transforment des traces fragiles en éléments inscrits dans un patrimoine collectif. Cette dynamique illustre également le principe du *crowdsourcing*, tel que défini par Burger-Helmchen et Pénin (2011), où une foule d'individus met en commun ses compétences pour résoudre un problème complexe, ici la redécouverte ou la documentation d'un objet médiatique disparu.

Chaque avancée dans une recherche est perçue comme une victoire collective et renforce le sentiment d'appartenance au groupe. « *Principalement, le plaisir de la recherche et/ou de la trouvaille, la sensation de mystère qui entoure les lost media, et le besoin de préservation (pour l'histoire, la mémoire, l'intérêt public) motivent de nombreux participants, tandis qu'« une minorité recherche surtout la notoriété »* » (Questionnaire, 2025). Comme l'ont montré Patricia Caillé et ses collègues, les communautés en ligne sont aussi des espaces de construction identitaire, où certains objets culturels deviennent supports d'une mémoire partagée (Caillé et al., 2014). Dans ce cadre, les *lost media* apparaissent à la fois comme des objets culturels et comme des vecteurs de mémoire générationnelle et sociale.

Cette dynamique affective peut également être éclairée par les réflexions de Bruno Bachimont sur la mémoire et la patrimonialisation à l'ère numérique. Selon lui, la conservation n'est jamais une simple reproduction technique, mais un processus de

¹⁶ Citation originale : « *Because YouTubers like LSuperSonicQ covered it on YouTube and made it look like this whole mythical thing. So now they got to look for it. It's an incredible adventure.* » (Entretien, 2025).

reconstruction et de réinterprétation, où chaque génération redéfinit ce qui doit être transmis. En ce sens, la recherche de *lost media* ne relève pas seulement d'une quête nostalgique : elle illustre la manière dont des communautés amateurs participent à la réécriture continue de la mémoire culturelle, en identifiant, sélectionnant et valorisant certains objets médiatiques selon leurs propres critères.

En somme, les médias perdus ne peuvent pas être réduits à de simples objets inaccessibles. Ils fonctionnent comme des catalyseurs de mémoire et d'affects collectifs. Leur étude montre que la culture de masse est traversée par des logiques d'oubli et de redécouverte, et que des communautés d'amateurs peuvent se constituer en acteurs de patrimonialisation. Comme expliqué plus haut, la notion de *lost media* repose sur des critères techniques et conceptuels ; mais c'est ici leur rôle symbolique et mémoriel qui leur confère une place particulière dans la culture contemporaine.

2. Hors des radars : *lost media* et autres patrimoines invisibles

Comme expliqué plus haut, les *lost media* s'affirment comme des objets culturels dont la rareté et l'inaccessibilité leur confèrent une valeur affective et symbolique particulière. Mais leur intérêt ne réside pas uniquement dans leur statut d'« œuvres disparues » : ils trouvent également une résonance lorsqu'on les met en regard d'autres formes de patrimoines dits « marginaux », produits, conservés et transmis en dehors des institutions patrimoniales officielles. Ce parallèle permet de mieux comprendre les logiques sociales et politiques qui traversent la communauté, et d'envisager la manière dont elle contribue à redéfinir les frontières de la mémoire culturelle à l'ère numérique.

Un rapprochement particulièrement éclairant peut être établi avec les archives de fanfictions. Comme l'a montré Bousquet (2019), les communautés de fans produisent et conservent des textes et des images dérivés d'œuvres existantes, souvent en marge des circuits de diffusion traditionnels. Ces archives sont créées et gérées par les fans eux-mêmes, sans hiérarchie institutionnelle ni sélection selon des critères académiques, mais selon des logiques d'accumulation, d'ouverture et d'attachement personnel. Ce mode de fonctionnement fait directement écho aux pratiques des communautés *lost media*, qui documentent et partagent des objets audiovisuels ou numériques oubliés, souvent selon des critères affectifs ou générationnels plutôt que sur des normes établies par des experts. Comme le souligne un participant : « *Parfois, les fans font un meilleur travail que la communauté Lost Media. Parce qu'ils connaissent déjà l'histoire du contenu, ce qu'il est et qui l'a produit. Leur intérêt ne tient pas seulement au fait qu'il soit "perdu", mais à ce*

qu'il représente. Cela alimente leur recherche et crée une meilleure base pour la retrouver » (Entretien, 2025)¹⁷.

Ces dynamiques relèvent de ce qu'Abigail De Kosnik (2016) a nommé les *rogue archives* : des archives non officielles, construites par des amateurs, mais néanmoins structurées, durables et légitimes. L'expression souligne combien des initiatives apparemment périphériques peuvent devenir des lieux essentiels de transmission et de mémoire. Cette logique rejoue également les analyses de Davallon (2006) sur la patrimonialisation comme processus social : le patrimoine n'existe pas « en soi », il est construit par des communautés qui choisissent de désigner certains objets comme dignes d'être transmis. Sous cet angle, les médias perdus s'inscrivent pleinement dans une dynamique où la valeur patrimoniale n'est pas décrétée par l'institution, mais attribuée par la communauté. Dans le cas des *lost media*, comme dans celui des fanfictions, la valeur de l'objet ne vient pas d'une reconnaissance institutionnelle préalable, mais de l'investissement passionné d'une communauté qui choisit de lui attribuer une importance culturelle.

La marginalisation institutionnelle est en effet un trait commun à ces patrimoines alternatifs. Comme le souligne Hugo dans son entretien, « *les institutions ne s'intéressent pas à ces objets car ils ne rentrent pas dans leurs critères de sélection ou de conservation* » (Entretien, 2025). Les fanfictions, tout comme les *lost media*, sont longtemps restées en dehors du champ patrimonial, en raison de leur statut juridique flou, de leur origine amateur ou de leur contenu jugé trivial. Pourtant, cette mise à l'écart n'aboutit pas à leur disparition : elle incite au contraire les communautés à développer leurs propres outils et plateformes pour assurer leur conservation.

Cette dimension engage également une fonction politique. En choisissant de préserver des objets dévalorisés ou considérés comme insignifiants par les institutions, les communautés affirment une légitimité culturelle propre. Comme le montre Rasmussen (2025), les archives communautaires peuvent être lues comme des formes de résistance face à « l'oubli organisé » et à l'exclusion des récits minoritaires. La recherche de médias perdus ne relève donc pas seulement d'un loisir ou d'une passion nostalgique, mais d'un acte de mémoire qui s'oppose aux logiques dominantes de l'industrie culturelle. Cette fonction politique rejoue les analyses de Bachimont (2010), pour qui le patrimoine ne se réduit pas à une accumulation d'objets, mais constitue un processus critique de sélection

¹⁷ Citation originale : « *I think sometimes the fans do a better job of searching for things than the Lost Media community does. Because the fans already have a history in knowing what the content is and who made it. (...) So, they have an interest in the content, not just because it's Lost. I think that helps a lot because that just fuels your interest and creates a better foundation for what you're searching for.* » (Entretien, 2025).

et d'oubli. En mobilisant leurs propres outils d'archivage et en refusant l'effacement d'œuvres jugées secondaires par les institutions, les communautés participent à ce travail critique, en redéfinissant ce qui mérite d'être retenu et transmis. Leur rôle est donc moins celui de simples « collectionneurs du numérique » que d'acteurs de mémoire, assumant la responsabilité de faire exister une culture alternative. Cette dimension politique peut aussi être rapprochée des réflexions de Ricœur (2000) sur le « devoir de mémoire ». Selon lui, certaines communautés assument une responsabilité de mémoire face à ce que les institutions ou les États préfèrent oublier. Dans le cas des *lost media*, cette « obligation de mémoire » est portée non pas par une autorité publique, mais par des amateurs passionnés, qui prennent en charge des objets menacés d'effacement.

Les effacements massifs opérés par les chaînes de télévision ou les plateformes numériques illustrent bien cette tension. Comme le rappelle Moloney (2022), la disparition d'émissions et d'archives audiovisuelles entières pour des raisons économiques ou juridiques constitue une perte irréversible, qui devrait nous alerter sur la fragilité de notre mémoire culturelle. Face à ces pratiques, les communautés *lost media* s'imposent comme des contre-pouvoirs mémoriels, refusant de laisser s'effacer ce qu'elles jugent digne d'être conservé. Ces initiatives s'inscrivent dans ce que Rasmussen (2025) décrit comme une « éthique du soin » : une volonté de prendre en charge des objets menacés d'oubli, indépendamment de leur statut officiel. Elles rejoignent également les réflexions de Costa, Gomes et Silva (2017) sur l'archivage du web, pour qui la préservation numérique, dans un environnement instable et éphémère, est indissociable d'un engagement militant visant à sauvegarder une mémoire collective en danger.

Ainsi, les *lost media* apparaissent à la fois comme les symptômes d'un oubli programmé et comme les points de départ d'une mémoire alternative, reconstruite par et pour une communauté. Comme l'a montré Bousquet (2019) à propos des fanfictions, la création d'archives amateurs n'est pas un simple geste technique, mais une affirmation identitaire et politique. Dans cette perspective, les médias perdus s'inscrivent pleinement dans la constellation des patrimoines marginaux, en participant à la construction d'une mémoire collective qui dépasse les frontières imposées par les institutions.

3. La revanche des amateurs : faire patrimoine avec les médias perdus

Les *lost media* se situent donc en marge des circuits institutionnels et doivent leur survie essentiellement à l'investissement des communautés en ligne. Cette absence de reconnaissance officielle a conduit à l'émergence d'une véritable patrimonialisation « par le bas », où des amateurs s'érigent en archivistes et en passeurs de mémoire. Loin d'être anecdotiques, ces pratiques dessinent une nouvelle manière de concevoir le patrimoine

culturel à l'ère numérique, en mobilisant à la fois la passion, la collaboration et une éthique du partage.

La structuration de cette patrimonialisation repose avant tout sur des plateformes collaboratives comme le *LostMediaWiki*, le Fandom *Wiki Médias Perdus*, des forums Reddit ou Discord, où se déploient des formes d'archivage distribuées. Les membres y répertorient les objets disparus, publient des hypothèses, partagent des guides méthodologiques ou diffusent les œuvres retrouvées. La mémoire collective se construit alors à partir de fragments (captures d'écran, témoignages, extraits partiels) qui sont rassemblés et contextualisés par les efforts conjoints de centaines d'anonymes. Comme l'explique Bachimont (2010), l'archive n'est jamais un simple dépôt figé de documents, mais un processus dynamique qui sélectionne, organise et interprète. Elle implique toujours une médiation technique et culturelle qui oriente la manière dont le passé est rendu accessible et intelligible. Dans le cas des *lost media*, ce rôle d'interprétation est assumé par les communautés elles-mêmes, qui transforment des fragments hétérogènes en véritables objets de mémoire. Le travail de documentation, de classement et de contextualisation montre que la patrimonialisation amateur ne se réduit pas à une accumulation de traces : elle constitue une archive vivante, où la technique du numérique s'articule avec l'affect et l'imaginaire collectif. Comme le rappelle Cashmere (2023) dans son *Handbook*, « *faites de votre mieux pour archiver et documenter correctement vos recherches* » : même menée par des amateurs, la démarche repose sur une exigence de rigueur documentaire et d'organisation.

Cette logique se double d'une dynamique de transmission intergénérationnelle. Plusieurs participants au questionnaire évoquent leur découverte des *lost media* à l'adolescence, souvent à travers des vidéos YouTube ou des forums, avant de transmettre ensuite leurs savoirs et leurs méthodes à de nouveaux arrivants. Les tutoriels, les guides collaboratifs ou encore les discussions sur Discord fonctionnent comme une forme de mentorat informel, qui assure la continuité et le renouvellement des savoirs au sein de la communauté, à la manière d'une tradition orale adaptée à l'univers numérique. On retrouve ici une logique que Halbwachs (1997) avait identifiée dans son analyse de la mémoire collective : la mémoire se reconstruit toujours dans des cadres sociaux. Les *lost media* fonctionnent précisément comme des supports de ces cadres, permettant à une communauté de réactiver ses souvenirs collectifs et de les transmettre d'une génération numérique à l'autre.

Mais cette patrimonialisation amateur se heurte également à de fortes tensions avec les institutions. Parce qu'ils ne répondent pas aux critères classiques de sélection, les *lost media* sont largement absents des collections officielles. Les contraintes techniques (formats obsolètes), économiques (coûts de conservation) ou juridiques (droits d'auteur) renforcent cette mise à l'écart. Comme le souligne Anderson (2020) à propos des archives télévisées de Vanderbilt, la préservation numérique suppose un travail

complexe de financement, de normalisation et de gestion des droits, autant de ressources dont les communautés amateurs ne disposent pas. Face à cette carence, elles élaborent leurs propres normes et pratiques de conservation.

Certaines de ces pratiques prennent des formes « renégates »¹⁸, pour reprendre une expression utilisée dans les études sur les archives alternatives : piratage, diffusion anonyme, numérisation clandestine de supports physiques. Ces méthodes posent évidemment des questions juridiques et éthiques, mais elles traduisent aussi une volonté forte de résister à l'effacement. Comme le rappelle Rasmi (2025), ces initiatives doivent être comprises comme une « éthique du soin » : il s'agit moins de transgresser la loi que de prendre en charge des objets menacés, par solidarité avec une mémoire culturelle fragile.

La question de la légitimité patrimoniale est ici centrale. Faute de reconnaissance institutionnelle, les communautés *lost media* définissent elles-mêmes leurs critères de sélection, souvent fondés sur la valeur affective, générationnelle ou esthétique. Ce décalage entre mémoire institutionnelle et mémoire communautaire peut être éclairé par les travaux de Heinich (2009) sur la sociologie du patrimoine. Pour elle, la légitimité patrimoniale repose toujours sur un conflit de valeurs : d'un côté, des critères savants (historicité, rareté, authenticité), de l'autre, des critères sociaux et affectifs portés par des collectifs. Les *lost media* illustrent parfaitement cette tension, en montrant comment la reconnaissance patrimoniale peut émerger en dehors des circuits traditionnels. Elle met en lumière un basculement : l'autorité ne vient plus d'une institution légitime, mais d'une communauté soudée par une passion et un imaginaire partagé.

Les travaux de Stockinger (2011) permettent de penser cette légitimité en termes sémiotiques : un média, même mineur ou trivial, peut devenir porteur de mémoire et d'identité dès lors qu'il est investi par un collectif. De même, Caillé, Bechet, Chevry Pébayle, Kennel et Luthi (2014) rappellent que les communautés en ligne fonctionnent comme des espaces de construction identitaire, où l'archivage ne se réduit pas à une opération technique mais s'inscrit dans une dynamique sociale et symbolique. Dans la même perspective, Bousquet (2019) montre que les archives amateurs de fanfictions reposent sur une logique d'inclusivité : tout ce qui est jugé significatif par la communauté mérite d'être sauvégarde, indépendamment des critères institutionnels.

¹⁸ Le terme « renégat », appliqué ici aux pratiques archivistiques alternatives, renvoie à des formes d'archivage qui se situent volontairement en marge de la légalité (piratage, diffusion anonyme, numérisation non autorisée). Il est fréquemment utilisé dans les *archival studies* anglophones pour qualifier des initiatives indépendantes ou militantes.

Ainsi, la patrimonialisation amateur des *lost media* apparaît comme une réponse créative et collective à l'absence de reconnaissance institutionnelle. En s'appuyant sur des outils numériques, en développant des savoirs partagés et en revendiquant une légitimité culturelle propre, les communautés prolongent et réinventent la mission patrimoniale traditionnellement menée par les institutions. Ces pratiques montrent combien les marges peuvent redessiner les contours du patrimoine, en articulant mémoire, affect et engagement, et en proposant une autre manière de prendre soin des objets culturels menacés d'oubli.

C. DE LA MEMOIRE A L'ARCHIVE COMMUNAUTAIRE

1. Hors les murs : une survie artisanale

La question de la conservation des *lost media* en dehors des institutions patrimoniales traditionnelles constitue un enjeu central pour comprendre leur statut culturel et mémoriel. Comme expliqué précédemment, ces objets échappent souvent aux dispositifs classiques du dépôt légal et de la sélection archivistique, car ils sont jugés trop mineurs, périphériques ou techniquement contraignants pour être intégrés dans les collections officielles. Leur préservation repose donc essentiellement sur des initiatives communautaires, portées par des amateurs passionnés, qui développent des stratégies alternatives pour lutter contre l'oubli et l'obsolescence.

La fragilité matérielle et logicielle des supports constitue un premier obstacle majeur. Les formats numériques connaissent une obsolescence rapide, qu'il s'agisse des supports physiques (VHS, disquettes, CD, cartouches de jeu, disques durs) ou des formats logiciels (*Flash*, *Shockwave*, *codecs* propriétaires). Anderson (2020) rappelle que la conservation numérique suppose un travail permanent d'adaptation, car chaque format court le risque de devenir illisible à mesure que les technologies évoluent. Plusieurs membres de la communauté francophone soulignent ce problème. Hugo, par exemple, explique : « *Je recherche de la VHS, de la cassette audio ou de la bobine Super 8. (...) Je vérifie si le contenu ne se trouve nulle part sur Internet. Et si c'est le cas, je les numérise. (...) Je les publie sur YouTube, même sans demande préalable, si je pense que cela a un intérêt pour le public* » (Entretien, 2025). Il décrit sa méthode artisanale : « *J'ai un projecteur que j'ai modifié pour pouvoir greffer mon appareil photo devant, via un objectif ultra macro, et je filme le défilement de la pellicule image par image. Pour la vidéo, je capture le flux vidéo via un boîtier de capture* » (Entretien, 2025). Ces pratiques illustrent une dimension bricolée de la conservation amateur, fondée sur la débrouille et la récupération, qui contraste avec les logiques de normalisation institutionnelle. Comme le souligne un autre participant : « *Il n'y a pas de méthode organisée et clairement définie*,

ça se fait de façon assez fluide. Lorsqu'un média est retrouvé, il est partagé le plus souvent sur l'Internet Archive ou YouTube » (Questionnaire, 2025).

Un cadre légal existe en France avec le dépôt légal : la BnF reçoit, par le biais du dépôt légal, l'ensemble des documents de toute nature qui sont édités, importés ou diffusés en France. Cela soulève cependant une question récurrente : « *En France, le CNC applique le principe de dépôt légal : tout producteur ou diffuseur d'un film sur le territoire doit transmettre une copie au CNC afin de le conserver. Supposons maintenant qu'aucune trace de ce film ne subsiste dans le commerce ou en ligne ; doit-on le considérer comme un lost media bien qu'une copie existe au CNC ?*

 » (Questionnaire, 2025). Cette remarque illustre l'ambiguïté entre conservation institutionnelle et accessibilité publique : un film « préservé » mais inaccessible reste perçu comme perdu par les amateurs. Comme l'écrit Moloney (2022), « l'existence d'un produit n'a pas beaucoup de valeur s'il est enfermé, mal classé dans un immense entrepôt, et qu'on ne le retrouve plus jamais ».

Face à ces limites, les communautés développent des pratiques de documentation et d'archivage informels, qui fonctionnent comme de véritables contrepoids aux carences institutionnelles. Elles comprennent la constitution de bases de données collaboratives (*LostMediaWiki*, *Fandom Médias Perdus*), la rédaction de fiches descriptives, la collecte de témoignages ou encore la recherche de traces secondaires dans la presse ou les listings télévisés. Cashmere (2023) insiste sur l'importance de croiser systématiquement les sources et de vérifier les documents retrouvés, afin d'éviter les erreurs ou les faux contenus (*hoax*). L'exigence de rigueur documentaire, même dans un cadre amateur, rapproche ainsi ces communautés de certaines méthodes de recherche académique. Lécossais et Quemener (2015) rappellent que les chercheurs travaillant sur les terrains médiatiques doivent eux aussi « bricoler » leurs méthodes face à la volatilité des contenus numériques. Les pratiques amateurs de numérisation et de documentation prolongent cette logique, en lui donnant une dimension collective et pérenne.

Les exemples emblématiques illustrent la portée de ces initiatives. La redécouverte en 2020 du jeu de formation interne de McDonald's Japon (*eCDP*), développé au début des années 2000 pour former les employés via une Nintendo DS spécialement modifiée, en est un cas marquant. Ce jeu combinait des séquences pédagogiques (recettes, hygiène, procédures internes) et des mini-jeux ludiques conçus pour rendre l'apprentissage plus interactif. Strictement limité aux restaurants de l'enseigne, il était longtemps connu uniquement par quelques photographies et témoignages d'anciens employés. Sa mise en ligne par des passionnés a représenté un véritable événement, non pour ses qualités vidéoludiques, mais parce qu'il incarnait la frontière entre outil professionnel fermé et patrimoine numérique partagé (CBS News, 2020). Ce cas montre que la valeur des *lost media* tient autant à leur diffusion publique

qu'à leur contenu intrinsèque : ils deviennent des jalons symboliques d'une mémoire partagée.

En multipliant les dépôts (YouTube, Internet Archive, disques durs externes), les communautés appliquent ce que Bachimont (2010) appelle une « logique de la migration » : chaque transfert d'un support à un autre constitue à la fois une opération de préservation et une recontextualisation. Dans ce sens, les sites communautaires comme le *LostMediaWiki* fonctionnent comme de véritables lieux de mémoire numérique, où les souvenirs individuels sont confrontés, recoupés et consolidés collectivement. Stockinger (2011) souligne que les archives audiovisuelles ne sont pas seulement des dépôts de données, mais des « dispositifs de production de sens ». Conserver un *lost media* ne signifie donc pas seulement empêcher sa disparition, mais l'inscrire dans un récit partagé qui en détermine la valeur culturelle.

2. Choisir, trier, légitimer : quand une communauté bâtit sa mémoire

Si la conservation amateur pallie les lacunes institutionnelles, elle ne se limite pas à un simple travail technique. Les communautés opèrent également une sélection, qui traduit des critères propres et produit une véritable mémoire collective.

Dans l'archivistique classique, les critères de tri reposent sur des valeurs établies : la valeur d'usage (administrative), la valeur historique (témoignage du passé) et la valeur juridique (preuve dans un litige ou une régulation publique). Luciana Duranti (1994) a montré que ces grilles de lecture structurent la décision de conserver ou d'éliminer en fonction de normes professionnelles. Or, ces critères apparaissent insuffisants dans le cas des *lost media*. En l'absence de reconnaissance officielle, la valeur des objets est redéfinie par les communautés elles-mêmes. On observe l'émergence de critères affectifs (un média vaut la peine d'être recherché parce qu'il a marqué une génération ou suscité une nostalgie collective) et pratiques (certains contenus sont priorisés parce qu'ils sont techniquement accessibles ou utiles pour documenter d'autres enquêtes). Comme le souligne un répondant : « *Il est selon moi important de ne pas sous-estimer le travail de tri et de classement, et ne pas juste entreposer des pétaoctets de données sans se soucier de leur valorisation* » (Questionnaire, 2025).

Cette logique inclusive rappelle les archives de fanfictions étudiées par Bousquet (2019) : tout ce qui est jugé significatif par la communauté mérite d'être conservé, indépendamment de sa valeur reconnue par les institutions. Le *LostMediaWiki* illustre bien cette logique : on y trouve aussi bien des séries télévisées entières que des jingles radiophoniques, sans autre hiérarchie que celle attribuée par l'intérêt communautaire. Toutefois, cette ouverture n'exclut pas des débats internes : certains estiment qu'un *lost*

media doit présenter un intérêt collectif manifeste, et non se réduire à une accumulation sans tri. L'exemple du jeu d'arcade *Aka-Ar* est révélateur : seuls quatre exemplaires existaient, jalousement conservés par leurs propriétaires qui refusaient toute diffusion, invoquant des enjeux de rareté et de valeur marchande. Lorsqu'une copie a finalement circulé en ligne, cela a suscité des débats passionnés sur les logiques de pouvoir et d'exclusivité qui traversent aussi la mémoire communautaire.

En définitive, la mémoire communautaire des *lost media* repose sur une logique réactive, proche de ce qu'Assmann (2011) appelle une « mémoire active » : une mémoire qui n'est pas canonisée par les institutions, mais réactivée par des pratiques sociales et collectives. Halbwachs (1950/1997) rappelait déjà que la mémoire n'existe pas de manière isolée, mais toujours dans et par le groupe. Les *lost media* en offrent une illustration exemplaire : des souvenirs individuels (publicités, émissions locales, jeux vidéo disparus) deviennent des repères communs lorsqu'ils sont partagés, documentés et validés par une communauté. Pierre Nora (1984) parlait de « lieux de mémoire » pour désigner ces espaces où se cristallisent des fragments de mémoire collective. Dans le cas des *lost media*, les wikis, forums et plateformes de partage en ligne fonctionnent comme de tels lieux : ils transforment des fragments épars en mémoire partagée.

Ces choix communautaires rappellent que, comme l'écrit Bachimont (2010), « archiver, c'est toujours interpréter ». Les *lost media* révèlent la part subjective et politique de toute sélection : ils montrent que la patrimonialisation ne se limite pas à des critères savants, mais qu'elle se construit aussi par l'affect, la nostalgie et l'attachement générationnel. En redonnant vie à des objets délaissés par les institutions, les communautés dessinent une mémoire populaire, alternative et inclusive, qui contribue à redéfinir les contours du patrimoine culturel à l'ère numérique.

Finalement, l'analyse des médias perdus comme objets culturels et mémoriels a montré qu'ils ne peuvent être réduits à leur simple inaccessibilité technique. Leur rareté et leur fragilité en font des supports privilégiés d'attachements affectifs, de pratiques de patrimonialisation amateurs et de formes alternatives de transmission. À travers les comparaisons avec d'autres patrimoines marginaux, il est pertinent de dire que leur valeur repose autant sur l'investissement des communautés que sur les objets eux-mêmes. Enfin, les enjeux de conservation hors institution révèlent la manière dont ces pratiques redéfinissent les contours du patrimoine à l'ère numérique. Ces observations tendent désormais à déplacer le regard, en s'intéressant non plus seulement aux *lost media* en tant qu'objets, mais à la communauté en ligne qui se constitue autour d'eux, à ses structures, ses lieux d'inscription, ses dynamiques et ses tensions.

PARTIE 2 - LA COMMUNAUTÉ LOST MEDIA EN LIGNE : STRUCTURES, DYNAMIQUES, TENSIONS

La réflexion proposée dans la première partie a permis de mettre en évidence les logiques mémorielles et patrimoniales à l'œuvre autour des *lost media*. Mais ces objets ne prennent véritablement sens qu'au sein des espaces numériques où ils circulent, sont discutés et parfois retrouvés. La communauté constitue en effet le cœur vivant du phénomène : c'est par elle que s'opère la mise en récit, la mobilisation collective et la construction d'un savoir partagé. Cette communauté ne se limite pas à un simple rassemblement d'individus passionnés : elle s'organise autour de plateformes variées : *LostMediaWiki*, *Wiki Médias Perdus*, forums Reddit, serveurs Discord, chaînes YouTube, qui fonctionnent comme des lieux de mémoire, de discussion et de transmission. Ces espaces numériques proposent des modalités de structuration, de hiérarchisation et de régulation qui rappellent certains traits des communautés virtuelles étudiées par Howard Rheingold ou Nancy Baym, tout en révélant des dynamiques propres liées à la spécificité du champ des *lost media*. Comprendre comment s'articulent ces pratiques collectives, quelles motivations les animent, et quelles tensions les traversent permet non seulement de saisir le fonctionnement interne de la communauté, mais aussi de mettre en lumière les formes inédites de sociabilité et de patrimonialisation qui émergent en ligne. En d'autres termes, la communauté est à la fois un lieu d'organisation, un espace de mémoire et un laboratoire de pratiques collaboratives. Cette partie tend à examiner la structuration concrète et les dynamiques. Elle propose donc une analyse de ces structures et dynamiques communautaires : elle cartographie d'abord les espaces et figures qui composent le champ, avant d'examiner les logiques de fonctionnement, les motivations et les tensions qui le traversent, pour enfin s'attarder sur les pratiques collaboratives et les modes de circulation des savoirs qui en découlent.

A. CARTOGRAPHIE ET STRUCTURATION DE LA COMMUNAUTE

1. Des forums au wiki : anatomie d'une communauté en réseau

Les premières discussions autour de *lost media* apparaissent dans les années 2000 sur des forums généralistes comme 4chan ou *Something Awful*. Ces espaces fonctionnent comme des lieux d'échanges informels, où circulent souvenirs flous, rumeurs et témoignages fragmentaires. Leur nature anonyme et peu structurée favorise la diffusion d'informations mais limite leur archivage sur le long terme. Cette tension entre fluidité et

mémoire correspond à ce que Rheingold (1993) identifiait dès les années 1990 dans ses travaux sur les communautés virtuelles, où la spontanéité des échanges coexiste avec une fragilité archivistique.

À cette période, la « chasse » aux médias perdus repose surtout sur des récits dispersés, sans outil centralisé de documentation. C'est avec la création, en 2012, du *Lost Media Wiki* (*LMW*) par Daniel Wilson, alias Dycaite, qu'une structuration communautaire plus durable voit le jour. Le site est d'abord hébergé sur *Wikia* (aujourd'hui *Fandom*). Comme l'explique un enquêté, Dycaite a progressivement voulu transférer son wiki vers un hébergeur indépendant afin de disposer d'un contrôle éditorial plus solide. Or, *Wikia* interdisait la suppression des wikis, ce qui a conduit à l'abandon du site d'origine et à la migration vers un nouvel hébergement (Entretien, 2025)¹⁹. L'ancien site, resté sur *Fandom* et rebaptisé *Lost Media Archive*, a été repris par de jeunes contributeurs, souvent inexpérimentés, et a connu des épisodes de gestion difficile, parfois marqués par des comportements problématiques de modérateurs (Entretien, 2025)²⁰.

Le *Lost Media Wiki* est aujourd'hui le cœur de l'écosystème international. Il fonctionne comme une encyclopédie collaborative, organisée à la fois par catégories de médias (films, télévision, jeux vidéo, publicités, musiques, bandes dessinées, etc.) et par statuts (perdu, partiellement perdu, retrouvé, existence non confirmée, *NSFW/NSFL*, etc.)²⁰. L'interface propose plusieurs rubriques permettant de suivre la vie du site : « Changements récents » pour observer les mises à jour, « Journal des commentaires » pour accéder aux discussions, « Demandes d'articles » pour suggérer de nouveaux cas, ou encore « Liste des articles » classée par années. Les règles et lignes directrices précisent les attentes concernant la rédaction des articles, la qualité des sources et la conduite des utilisateurs. Le site est encadré par un propriétaire, des administrateurs et des modérateurs qui assurent la cohérence éditoriale et la fiabilité des informations. En pratique, il joue un rôle de mémoire structurée : les informations qui émergent sur des espaces plus fluides comme Reddit ou Discord y sont retravaillées et fixées sous forme d'articles versionnés. Le Wiki Médias Perdus en est la version française : hébergé sur *Fandom*, il permet à la communauté francophone de rassembler ses efforts de recherche, d'harmoniser les pratiques de recherche et la manière de définir les *lost media*, et donne une place aux

¹⁹ Citation originale : « *Because what happened is, there's a guy named Dycaite (Daniel Wilson). He created the Lost Media Wiki in 2010–2012. (...) Over time, he started not liking Wikia. (...) When he wanted to move the Lost Media Wiki to his own host, he wasn't allowed to do that. (...) The CEO of Wikia even responded saying you can't delete your own Wiki. (...) So Dycaite gave up and they moved everything to the Lost Media Wiki where it is now.* » (Entretien, 2025).

²⁰ Voir l'annexe 5 p. 111.

spécificités locales dans un environnement plus restreint, plus « intimiste ». Il propose une catégorisation par typologies de médias avec des liens hypertextes renvoyant à différents articles détaillant l'avancement de la recherche²¹.

En parallèle, le *Lost Media Archive* reste actif. S'il attire encore de nouveaux participants grâce à la visibilité de la plateforme *Fandom*, il est régulièrement critiqué pour la qualité inégale de ses contenus et pour une modération jugée instable (Entretien, 2025)²². Malgré ces difficultés, il demeure un lieu d'initiation pour des novices, avant leur migration vers le LMW.

Les espaces de discussion se diversifient ensuite avec Reddit, où le subreddit *r/lostmedia* devient une vitrine internationale de la communauté. Reddit est une plateforme de forums thématiques, structurée autour de « subreddits », où les publications sont classées par un système de votes (*upvotes/downvotes*). Ce mécanisme favorise la mise en avant de contenus jugés intéressants par la majorité et relègue les moins pertinents. Dans le cas du *lost media*, Reddit sert de lieu de veille : annonces de découvertes, appels à témoins, recoupements d'informations, débats méthodologiques. La visibilité y est centrale : une enquête gagne en importance si elle reçoit de nombreux votes et commentaires. En France, le subreddit *r/LostMediasFR* occupe un rôle similaire à échelle francophone, permettant aux membres de partager des cas locaux ou de coordonner des recherches plus modestes²³. Reddit est cependant régulièrement critiqué pour sa toxicité et pour les difficultés de modération (Entretien, 2025)²⁴.

C'est dans ce contexte qu'émergent des serveurs Discord, comme LostMediaFR. Discord repose sur des salons textuels et vocaux, organisés au sein de serveurs gérés par des administrateurs. Chaque salon a une fonction précise : sur LostMediaFR, on trouve par exemple un espace « suggestions chasse » où les membres proposent des pistes de recherche et votent collectivement pour décider des priorités, ou encore un salon « annonces » où sont partagés des outils, comme une extension Google de recherche

²¹ Voir l'annexe 6 p. 112.

²² Citation originale : « *So the old one was basically taken over by a lot of younger people, like 12–13. (...) They renamed it the Lost Media Archive. (...) It's commonly ran by fairly incompetent or immature people. (...) One of the moderators was posting homophobic jargon on the home screen.* » (Entretien, 2025).

²³ Voir l'annexe 7 p. 113.

²⁴ Citation originale : « *Reddit kind of has a reputation for being toxic. (...) I moderated that subreddit for a bit but got sick of it. (...) They had hundreds of reports sitting in the inbox. (...) If you get 15–20 reports a day, it's ridiculous.* » (Entretien, 2025).

avancée diffusée en 2025 avec tutoriel²⁵. L'organisation en rôles (administrateurs, modérateurs, simples membres) permet une gestion fine des interactions, tandis que la coexistence d'espaces sérieux et informels favorise à la fois la coordination et la sociabilité. Discord se distingue par sa souplesse : il complète Reddit en offrant une communication plus directe et réactive, et il alimente le LMW en contenus retravaillés et stabilisés.

Un autre vecteur essentiel est YouTube, à travers des créateurs comme Feldup (France), LSuperSonicQ et Ray Mona (États-Unis). Leurs vidéos présentent des enquêtes, exposent des méthodes et rendent visibles les avancées de la communauté. Elles tendent également à mobiliser l'intérêt des membres et à les pousser à s'investir dans la recherche. Ces chaînes jouent un rôle pédagogique et attirent de nouveaux publics qui découvrent souvent d'abord ces contenus avant de se tourner vers les espaces spécialisés comme le LMW ou Discord. Ces contenus contribuent aussi à construire une mémoire narrative : les vidéos racontent les étapes d'une enquête, ses échecs et ses succès, et participent à donner une identité collective à la communauté.

Enfin, des espaces spécialisés comme AVID (*Audiovisual Identity Database*) témoignent de la granularité de l'écosystème. AVID est un wiki consacré à l'archivage des logos audiovisuels. Ses contributeurs, parfois appelés *Logo Kids*, sont réputés pour leur rigueur méthodologique et leur passion, certains développant même des standards supérieurs à ceux d'institutions académiques (Entretien, 2025)²⁶. Cette diversité est encore plus large si l'on inclut les projets parallèles : un Lost Media Wiki hispanique, un wiki dédié aux contenus violents, ou encore la communauté des Lost Media Busters, qui se spécialisent dans des enquêtes collaboratives rapides.

Pris dans leur ensemble, ces espaces forment un environnement complet où chaque plateforme joue un rôle distinct mais complémentaire. Le LMW constitue l'archive de référence, Reddit la vitrine publique et le lieu de mise à l'agenda, Discord l'espace de coordination quotidienne, YouTube le canal de vulgarisation et de recrutement, tandis que des initiatives comme AVID représentent des communautés plus spécialisées. Cette division du travail correspond à ce que van Dijck (2013) décrit comme la plateformisation des pratiques culturelles : chaque plateforme impose ses formats et logiques d'interaction, orientant les manières de collaborer et de mémoriser. De même,

²⁵ Voir l'annexe 8 p. 114.

²⁶ Citation originale : « *Avid is a community based on archiving logos from television. (...) They honestly have a better archival system than some universities. (...) Most people in AVID are autistic, and their special interests make them so obsessed with it that they become really good at finding and archiving.* » (Entretien, 2025).

Gillespie (2018) a montré que la légitimité de ces espaces repose sur un travail constant de modération : règles explicites, chartes, systèmes de signalement ou catégorisation des contenus sensibles (*NSFW/NSFL*). Dans le cas du *lost media*, la modération ne se limite pas à une simple police du comportement : elle structure aussi la validité documentaire et définit ce qui est acceptable comme objet de mémoire.

Ainsi, l'histoire et l'organisation des principaux espaces *lost media* illustrent un double mouvement : d'un côté, le passage de forums anarchiques à des structures plus stables et hiérarchisées incarnées par le LMW ; de l'autre, une articulation fluide entre plateformes hétérogènes, qui se répartissent les fonctions de veille, de coordination, de discussion, d'archivage et de diffusion. La communauté *lost media* se construit donc comme un réseau de lieux, reliés par des flux d'informations et régulés par des normes collectives, où la mémoire numérique se fabrique à la fois dans l'ordre du récit et dans celui de la documentation.

2. Héros discrets et stars du net : pilotes d'une quête collective

La structuration de la communauté *lost media* ne peut être comprise sans s'attarder sur certaines figures qui l'ont façonnée. Ces acteurs jouent un rôle central, que ce soit dans la création des outils de recherche et de documentation, dans la diffusion auprès d'un large public ou encore dans l'encadrement quotidien des espaces numériques. Leurs trajectoires et leurs pratiques montrent comment une communauté en ligne s'organise autour de personnes identifiées, dont l'influence dépasse souvent la simple production de contenu pour toucher à la définition même des normes et des méthodes de travail. Comme l'a montré Howard Rheingold (1993) dans son étude pionnière sur les communautés virtuelles, celles-ci se structurent rarement de manière totalement horizontale : elles reposent sur l'existence de « figures centrales » qui orientent les interactions, incarnent les valeurs collectives et garantissent la cohésion du groupe. Le cas des *lost media* illustre bien ce rôle de catalyseur exercé par certains individus.

Le premier rôle à mentionner est celui de Daniel Wilson, plus connu sous le pseudonyme Dycaite, fondateur du *Lost Media Wiki* (Wikmédia, 2024). C'est sous son impulsion qu'a été créée en 2012 la première base collaborative spécifiquement dédiée aux médias perdus. Cette décision témoigne d'une volonté de construire une archive durable et d'éviter la dépendance à une plateforme externe, un choix qui a renforcé la crédibilité du LMW et son rôle central dans l'écosystème. Ziggy Cashmere rappelle que Daniel Wilson reste impliqué dans la gestion du site et dans l'orientation générale de la communauté (Entretien, 2025). Selon lui, Dycaite assume un rôle de coordinateur qui, même s'il n'est pas toujours visible, demeure essentiel pour maintenir la cohérence éditoriale et assurer la continuité du projet. Il apparaît comme une figure respectée, à la

fois pour sa fonction de fondateur et pour sa capacité à tenir le cap d'un espace collectif sur le long terme.

Un second acteur incontournable est justement Ziggy Cashmere, dont la contribution repose sur la formalisation des méthodes de recherche. Auteur du *Lost Media and Research Handbook*, il a proposé un guide détaillé de recherche, de documentation et de conservation, qui constitue aujourd'hui une référence partagée (Cashmere, 2023)²⁷. Dans ce guide, il rappelle que « la préservation est un acte désintéressé », soulignant que la logique de sauvegarde dépasse les intérêts individuels pour viser un bien commun. Ziggy a également exercé un rôle de modérateur sur le *Lost Media Wiki* durant près de quatre ans, mais aussi sur d'autres plateformes, ce qui renforce son statut d'acteur clé et transversal de la communauté. Dans un entretien accordé à la *Library of Congress*, il insiste sur l'importance des rubriques comme les *requests for articles*, qui permettent de canaliser l'attention collective, mais aussi sur les dilemmes éthiques liés à la diffusion de certains contenus (Library of Congress, 2024). Ce type de contribution va bien au-delà d'un rôle d'expert : il diffuse des standards partagés, forge une culture commune et contribue à définir les frontières de ce qui est acceptable ou non de publier au nom de la mémoire numérique. Dans le cadre de ce mémoire, Ziggy est également le seul acteur influent à avoir accepté de répondre à un entretien, offrant un regard interne rare et détaillé sur la manière dont se construisent les pratiques du LMW et, plus largement, sur le rôle des animateurs de cette culture en ligne.

La diffusion du phénomène ne peut pas non plus être comprise sans prendre en compte le rôle joué par les créateurs de contenu sur YouTube. Ray Mona, par exemple, s'est fait connaître par ses enquêtes longues et minutieuses, dont la plus emblématique concerne le pilote américain de *Sailor Moon*. Grâce à son travail de collecte et de mise en relation, elle a pu retrouver une copie de ce pilote, conservée à la *Library of Congress*, et contribuer à sa mise à disposition publique (O'Dell, 2022). Cet exemple montre comment une démarche amateur peut non seulement aboutir à une redécouverte, mais aussi dialoguer avec une institution patrimoniale et modifier l'accès à un objet culturel. Dans un registre différent, LSUPERSONICQ produit depuis plusieurs années des vidéos pédagogiques présentant des cas de *lost media*, les méthodes de recherche et les résultats obtenus (Wikitubia, s.d.). Ses vidéos, souvent claires et accessibles, ont servi d'introduction à la communauté anglophone et ont permis de diffuser des pratiques de vérification et de documentation. Un participant résume ainsi cette logique : « ces dernières années, l'univers des *lost media* est devenu très populaire sur Internet avec un afflux de participants ayant découvert le sujet à travers des vidéos YouTube. Beaucoup

²⁷ Voir l'annexe 9 p. 115.

de ses nouveaux arrivants ont surtout été fascinés par le côté mystérieux de l'univers et les anecdotes associées aux recherches » (Questionnaire, 2025).

En France, le rôle de Feldup a été comparable. Plusieurs participants au questionnaire indiquent avoir découvert l'existence des *lost media* grâce à sa vidéo *Findings n°66*, avant de rejoindre des espaces de discussion comme Reddit ou Discord. Pour beaucoup, l'attrait initial reposait sur l'aspect « étrange » ou « inquiétant » de certains cas, avant de se transformer en intérêt pour une démarche patrimoniale plus large (Questionnaire communautaire, 2025). Ce parcours, de la vidéo virale vers les espaces collaboratifs, illustre bien la fonction de passerelle assurée par les YouTubeurs : ils popularisent le sujet, attirent de nouveaux membres et orientent l'attention vers certains cas. Plusieurs enquêtés notent par ailleurs l'émergence d'une véritable communauté de YouTubeurs spécialisés, comme LSUPERSONICQ, Blame It On Jorge, RebelTaxi ou Cribbles On Screen, chacun développant une spécialité et un public spécifique. Les plus jeunes membres de la communauté ont tendance à les considérer comme des figures quasi charismatiques, parfois même idolâtrées²⁸.

Ces figures visibles ne suffiraient pourtant pas à elles seules à faire fonctionner l'ensemble. La solidité de la communauté repose aussi sur le travail moins spectaculaire mais indispensable des administrateurs et modérateurs. Sur le LMW, une équipe réduite encadre la rédaction des notices, veille à la qualité des sources et régule les comportements. Sur Reddit, les modérateurs s'emploient à maintenir la pertinence des discussions malgré la logique de flux et de vote qui tend à favoriser la nouveauté et la visibilité immédiate. Plusieurs anciens modérateurs rappellent cependant les difficultés structurelles, en évoquant « des centaines de signalements non traités chaque jour » qui rendent ce travail particulièrement chronophage²⁹. Sur Discord, la modération prend encore une autre forme : les administrateurs créent des salons dédiés, distribuent des rôles et organisent la circulation de l'information. Cette organisation facilite la coordination des enquêtes, rend possible un partage rapide d'outils et contribue à créer un climat de confiance. Comme l'a montré Gillespie (2018), la légitimité des plateformes repose sur ce travail de modération, qui ne se limite pas à la police du comportement mais détermine aussi ce qui est reconnu comme valide et ce qui ne l'est pas.

L'influence de ces acteurs se mesure donc à plusieurs niveaux. Ils fixent des méthodes, en diffusant des pratiques de recherche et d'archivage ; ils orientent l'agenda

²⁸ Citation originale : “*There's a whole lost media YouTuber community. (...) They are revered among the community, especially the younger folk.*” (Entretien, 2025).

²⁹ Citation originale : “*Reddit kind of has a reputation for being toxic. (...) They had hundreds of reports just sitting in the inbox.*” (Entretien, 2025).

collectif en mettant en lumière certains cas plutôt que d'autres ; ils encadrent les normes éthiques, en décidant des conditions de diffusion de contenus sensibles ; enfin, ils assurent la circulation des savoirs entre les différentes plateformes, des vidéos grand public jusqu'aux archives collaboratives. Ce rôle structurant rappelle ce que Nancy Baym (2000) a observé dans ses travaux sur les communautés en ligne : les normes collectives et les hiérarchies implicites ne sont pas imposées de l'extérieur, elles émergent progressivement à travers les pratiques des membres les plus actifs et des figures les plus visibles. La communauté *lost media* illustre ainsi une articulation originale entre mise en récit, encadrement méthodologique et régulation collective, qui permet à des recherches éparses de se transformer en une mémoire partagée.

3. Générations croisées, publics multiples : la communauté et ses visages

La communauté qui se constitue autour des médias perdus se compose d'individus issus de générations, de cultures et de profils variés. Cette diversité influe directement sur les manières de penser et de pratiquer la préservation de contenus disparus, puisqu'elle conditionne à la fois les objets recherchés, les méthodes employées et les formes de transmission mises en œuvre. L'organisation interne de ces espaces repose sur une absence formelle de hiérarchie, à l'exception des fonctions de modération. Cependant, cela ne signifie pas une horizontalité totale : certains profils se distinguent par leur investissement, la régularité de leurs contributions ou leur expertise technique, ce qui leur confère une autorité informelle reconnue par les pairs. Comme le souligne un membre interrogé, « *même avec l'absence de hiérarchie, des profils ressortent et se distinguent par leur travail, la récurrence des posts, les discussions, etc.* » (Questionnaire, 2025). Cette dynamique illustre le fonctionnement méritocratique de la communauté, où la légitimité repose sur l'activité et la reconnaissance par les autres membres plutôt que sur une position institutionnelle.

La dimension générationnelle joue un rôle structurant. Les membres plus âgés, souvent issus des générations des *boomers*, se consacrent particulièrement à la collecte de cartoons des années 1930 à 1960, de publicités et de jouets liés à leur enfance. Certains individus ont même pris en charge la gestion d'héritages culturels emblématiques, comme celui des productions *Rankin/Bass*, par passion et transmission mémorielle³⁰. Les représentants de la *Génération X*, quant à eux, ont

³⁰ Citation originale : « *I mean, when the boomers were really doing most of it, they really did like early cartoons, like Looney Tunes, that kind of thing. (...) And one guy, he basically took over the*

largement contribué à la circulation de *work prints* et d'émissions télévisées grâce à l'usage des cassettes VHS, intégrant également les sports et le divertissement dans leurs pratiques³¹. Les milléniaux se sont davantage tournés vers les *sitcoms*, Nickelodeon ou encore la préservation vidéoludique, participant à l'essor de la conservation des jeux vidéo³². Enfin, les *zoomers*, qui constituent aujourd'hui une majorité numérique, se caractérisent par leur socialisation précoce aux environnements numériques, mais aussi par une certaine trivialisation du terme *lost media*, parfois utilisé comme mot-clé ou outil de marketing sur YouTube. Cette médiatisation attire de nouveaux membres, souvent jeunes et impressionnables, dont certains recherchent avant tout une forme de notoriété³³.

L'articulation entre souvenirs vécus et savoir-faire numériques produit une complémentarité qui structure les pratiques de conservation : les premiers transmettent des fragments de mémoire, les seconds travaillent à leur mise en archive et à leur documentation publique (Jenkins, 2006). Cette logique transgénérationnelle illustre combien la mémoire collective dépend de l'interaction entre récits subjectifs et compétences techniques.

Au sein de cette hétérogénéité, certaines sous-communautés se distinguent par des intérêts très ciblés. Les *logo kids*, par exemple, se consacrent à la collecte et à l'archivage des logos audiovisuels. Ce type d'objet, souvent jugé secondaire, n'est généralement pas conservé dans les institutions patrimoniales. Pourtant, la base AVID (Audiovisual Identity Database), développée par cette communauté, témoigne d'une rigueur documentaire importante. Ziggy Cashmere souligne que les standards mis en place par ce groupe surpassent parfois ceux d'institutions académiques³⁴.

Rankin and Bass estate (...) He basically started doing that just because he was a big Rankin and Bass fan as a kid. » (Entretien, 2025).

³¹ Citation originale : « *When Gen X started doing it, they did a lot of work print stuff. They did a lot of game show stuff (...) There's a whole other community for sports (...) like football and wrestling. »* (Entretien, 2025).

³² Citation originale : « *And when the millennials started doing it, I think a lot of it (...) was probably like Nickelodeon, not the cartoons really, but more like the sitcom kind of stuff. (...) A lot of the video game preservation comes from late Gen X, early millennial people. »* (Entretien, 2025).

³³ Citation originale : « *And then, you know, when us Zoomers came in, it's kind of been polluted. (...) There's a lot of YouTube videos about like top 10 scariest Lost Media, top 10 SpongeBob Lost Media (...) That makes a lot of younger, more impressionable people want to become famous from finding those things. »* (Entretien, 2025).

³⁴ Citation originale : « *Avid is a community based on archiving logos from television (...) They honestly have a better archival system than some universities. »* (Entretien, 2025).

Cette sous-communauté illustre bien comment des niches thématiques contribuent à élargir la définition de ce qui mérite d'être conservé, en intégrant dans le patrimoine numérique des éléments périphériques mais révélateurs de l'histoire audiovisuelle.

La diversité s'exprime aussi sur le plan linguistique et national. Le Lost Media Wiki, majoritairement anglophone, constitue la référence centrale, mais des espaces francophones (r/LostMediasFR, Discord LostMediaFR) ou hispanophones se sont développés. Ces déclinaisons permettent de documenter des objets spécifiques aux cultures locales : émissions télévisées françaises, publicités régionales, programmes de chaînes nationales. Ces espaces jouent un rôle essentiel dans la patrimonialisation des contenus en langue non anglaise, en évitant que les pratiques de mémoire se limitent à une culture dominante. Comme l'a montré Jenkins (2006), les cultures participatives reposent sur une tension constante entre le global et le local : les communautés partagent des références mondialisées tout en réinvestissant leurs propres spécificités culturelles. Dans le cas du *lost media*, cette diversité linguistique garantit que les mémoires audiovisuelles nationales puissent trouver leur place dans une archive collective internationale.

Un autre ensemble mérite d'être distingué : la *trading scene*. Ziggy Cashmere décrit ce milieu comme un groupe parallèle, composé de personnes plus âgées, qui pratiquent l'échange de copies physiques (VHS, DVD gravés, fichiers rares) selon des logiques différentes des espaces collaboratifs en ligne. Ces échanges, souvent privés et exclusifs, s'inscrivent dans une culture de rareté et de possession individuelle plutôt que dans une logique d'archive ouverte³⁵. La *trading scene* illustre une autre manière d'entretenir la mémoire : au lieu de diffuser publiquement les contenus, les collectionneurs les préservent dans un cercle restreint, ce qui limite leur accessibilité mais contribue à leur sauvegarde matérielle. Cette pratique, héritée de l'époque pré-Internet, montre comment la conservation peut s'inscrire dans des réseaux privés, parfois en tension avec les logiques collaboratives des plateformes ouvertes.

Ces sous-communautés et différences générationnelles donnent lieu à des mécanismes d'intégration spécifiques. L'entrée dans la communauté se fait souvent par les vidéos YouTube, qui fonctionnent comme un vecteur de vulgarisation et de recrutement. Les nouveaux arrivants rejoignent ensuite Reddit ou Discord, où ils apprennent progressivement les codes et les méthodes. Plusieurs répondants expliquent que cette socialisation leur a permis de « mieux chercher sur Google »

³⁵ Citation originale : « *There's a trading community for that too. (...) They also used to trade VHS tapes of work prints for movies (...) And that still exists to this day. (...) A lot of things that haven't been saved have been saved due to old trading circles.* » (Entretien, 2025).

ou de comprendre les règles de documentation exigées par le Wiki. Comme l'explique Baym (2000), les normes d'une communauté en ligne se construisent par interaction et imitation, plutôt que par une autorité externe. Dans le cas des médias perdus, l'apprentissage collectif permet de transformer un intérêt individuel en une contribution à une mémoire partagée.

Ces observations mettent en évidence que la diversité démographique et culturelle de la communauté *lost media* n'est pas un simple fait social : elle conditionne directement la manière dont la mémoire est collectée, conservée et transmise. Les témoins plus âgés assurent la continuité entre les souvenirs individuels et les enquêtes collaboratives ; les jeunes mobilisent les outils numériques pour stabiliser et archiver ces fragments ; les sous-communautés spécialisées élargissent les frontières de ce qui est considéré comme patrimoine ; les déclinaisons linguistiques assurent une patrimonialisation transnationale ; enfin, la *trading scene* rappelle que la conservation peut aussi prendre la forme d'échanges privés, parfois en tension avec l'idéal d'accessibilité. L'hétérogénéité de la communauté *lost media* apparaît ainsi comme un élément structurant de son rapport à la mémoire : elle produit une pluralité de pratiques de préservation, qui vont de la documentation collaborative à la conservation privée, et qui participent ensemble à la construction d'un patrimoine audiovisuel alternatif.

B. FONCTIONNEMENTS, MOTIVATIONS ET TENSIONS

1. Pourquoi chercher ? Plaisir, nostalgie et combats mémoriels

L'étude de la communauté *lost media* permet de mettre en évidence les raisons qui poussent ses membres à s'investir dans des activités longues, bénévoles et exigeantes, ainsi que l'*ethos* collectif qui en découle. En sociologie, l'*ethos* désigne un ensemble de valeurs, de normes et de manières de faire partagées par un groupe, qui orientent les comportements et donnent une cohérence à l'action commune (Weber, 1995). Dans le cas des *lost media*, il s'agit de comprendre comment des motivations personnelles (nostalgie, curiosité, désir de reconnaissance, volonté de sauvegarde) s'articulent pour produire des pratiques collectives centrées sur la mémoire et la conservation.

Une première motivation, souvent mentionnée dans les questionnaires, renvoie à la mémoire individuelle. Plusieurs participants expliquent avoir rejoint la communauté en cherchant des traces d'un dessin animé, d'une émission ou d'une publicité de leur enfance qu'ils n'arrivaient pas à retrouver. Ce manque agit comme un déclencheur qui pousse à rechercher ce qui a disparu et à combler un vide dans la mémoire culturelle. Aleida Assmann rappelle que la mémoire collective est toujours sélective et que certains pans de

l'expérience culturelle disparaissent s'ils ne sont pas réactivés par des collectifs (Assmann, 2011). Les *lost media* deviennent alors des points d'ancre d'une mémoire à reconstruire, qui associe souvenirs personnels et enquêtes partagées.

La nostalgie constitue également une motivation centrale. Elle ne se limite pas à un attachement affectif au passé mais constitue un moteur d'action. Sur Reddit ou Discord, des souvenirs parfois fragmentaires sont échangés, puis transformés en indices qu'il faut vérifier et documenter. Comme l'explique Ziggy Cashmere, de nombreuses enquêtes naissent de témoignages isolés qui deviennent ensuite le point de départ d'un travail de vérification collective. La nostalgie joue donc un rôle dynamique : elle déclenche la recherche et nourrit le processus de patrimonialisation.

Le plaisir de la recherche est une autre dimension essentielle. Plusieurs répondants décrivent le « frisson » associé à la chasse aux médias perdus, comparant l'expérience à une chasse au trésor. La recherche n'est pas uniquement tournée vers le résultat mais valorise aussi le processus lui-même, qui combine patience, intuition et travail collaboratif. Un enquêté le résume ainsi : « principalement le plaisir de la recherche et/ou de la trouvaille, la sensation de mystère qui entoure les *lost media*, et le besoin de préservation (pour l'histoire, la mémoire, l'intérêt public). Pour une minorité, ce serait la notoriété. » Le plaisir devient ainsi un vecteur d'engagement collectif, comparable à ce que Howard Becker (1982) observait dans les « mondes de l'art », où la valeur d'une activité se situe aussi dans la pratique et la coopération.

Le désir de reconnaissance apparaît également comme un moteur important. Être cité dans un article du Wiki, mentionné sur Discord ou remercié par ses pairs constitue une forme de gratification. Comme l'a montré Tiziana Terranova (2000), la participation bénévole en ligne produit une valeur symbolique qui motive les individus autant que la valeur collective générée. Mais ce moteur peut aussi susciter des tensions. Ziggy Cashmere critique explicitement ceux qui, selon lui, participent uniquement pour « se faire un nom » sans réel intérêt pour la mémoire ou la documentation. Plusieurs enquêtés soulignent d'ailleurs des dérives liées aux plateformes : « certains recherchent des contenus moins par intérêt réel que pour la notoriété que cela procure sur YouTube »³⁶, dans un contexte où « beaucoup ne cherchent pas par intérêt mais pour la visibilité qu'offre YouTube, dans un Internet de plus en plus marchandisé où tout est mis en avant de façon publicitaire »³⁷.

³⁶ Citation originale : « *You know, people are searching for something because they don't care, but they just want the fame for it* » (Entretien, 2025).

³⁷ Citation originale : « *And the most of the people that are searching for these things aren't searching for it because they actually are interested, but because they want the spotlight that comes*

Au-delà de la nostalgie et de la reconnaissance, certains membres mettent en avant une dimension militante. Plusieurs affirment que leur motivation est de « sauver de l'oubli » des objets jugés trop mineurs pour intéresser les institutions. Dans cette perspective, la communauté *lost media* s'inscrit dans un mouvement plus large de patrimonialisation « par le bas », où des amateurs s'approprient la tâche de conserver des traces culturelles. Dominique Poulot (2006) rappelle que le patrimoine est une construction sociale et politique qui dépend des choix de conservation opérés. Ici, le choix repose sur l'idée que tout support médiatique, même une publicité ou un générique, peut devenir un objet patrimonial. Ce geste rejoint certaines démarches des humanités numériques, qui cherchent à constituer, préserver et rendre accessibles des corpus que les institutions classiques n'intègrent pas toujours. Comme le souligne Milad Doueihi (2011), les humanités numériques reposent sur une logique d'ouverture et de participation, où la valeur patrimoniale se construit de manière collaborative et distribuée. Un enquête résume cette dimension : « enfin, la recherche de *lost media* et sa mise à disposition prend presque un aspect militant qu'on peut retrouver dans les humanités numériques ».

Ces motivations hétérogènes s'articulent autour d'un *ethos* collectif qui donne sa cohérence au groupe. Les membres se décrivent souvent comme des « archéologues du web », ce qui traduit une exigence de rigueur et de méthode dans la recherche. L'*ethos* repose sur trois principes majeurs : vérifier ses sources, partager ses résultats et encourager l'entraide. Ziggy insiste sur l'importance des règles du Wiki, qui garantissent la solidité des informations publiées. Comme l'a montré Nancy Baym (2000), les communautés en ligne construisent progressivement leurs normes à travers l'imitation et la valorisation des comportements jugés exemplaires. Dans le cas des *lost media*, cela se traduit par une culture du travail collectif, où chacun est encouragé à contribuer, même modestement, tant que la démarche reste collaborative.

Enfin, cet *ethos* évolue avec le temps. Les premières générations de passionnés utilisaient des forums généralistes, où la structuration était minimale. Aujourd'hui, la communauté dispose d'outils spécialisés comme des wikis, des bases de données ou des extensions de recherche avancée. Pourtant, les principes fondamentaux demeurent les mêmes : combler les vides de la mémoire, documenter avec rigueur et partager les résultats. C'est cette articulation entre motivations individuelles (nostalgie, curiosité, reconnaissance, militantisme) et *ethos* collectif (rigueur, partage, entraide) qui définit le rapport de la communauté *lost media* aux enjeux de conservation et de mémoire.

from YouTube (...). And especially like the more capitalistic internet, where like everything on YouTube is advertised for now » (Entretien, 2025).

2. Fractures et affrontements : dépasser les tensions internes

Si la communauté *lost media* se présente comme un espace de coopération et de partage, elle est aussi traversée par des tensions qui témoignent de la diversité des profils, des pratiques et des conceptions de la mémoire. Ces tensions ne doivent pas être vues comme des dysfonctionnements isolés mais plutôt comme des éléments constitutifs d'une communauté en ligne où coexistent plusieurs générations, cultures et visions du patrimoine.

Une première source de conflit renvoie aux différences générationnelles. Comme l'indique Ziggy Cashmere, les *logo kids*, jeunes membres passionnés par les logos audiovisuels, n'ont pas toujours les mêmes priorités que des contributeurs plus âgés, souvent attachés à des programmes télévisés ou à des archives locales disparues (Entretien, 2025). À cela s'ajoute la présence de communautés issues de la *trading scene*, où des collectionneurs plus anciens échangent des enregistrements rares sur support physique, selon des codes d'accès restreint et une logique de rareté. Cette cohabitation de cultures mémoriales distinctes illustre la pluralité des « lieux de mémoire » au sens de Nora (1984). Dans certains cas, la rétention volontaire d'informations peut aller jusqu'à saboter des recherches futures, comme lorsqu'un wiki thématique aurait conservé un pilote et découragé toute nouvelle investigation afin d'en garder l'exclusivité³⁸.

Les tensions concernent également les modes d'entrée et de reconnaissance au sein de la communauté. Plusieurs participants au questionnaire évoquent des formes de *gatekeeping*, c'est-à-dire la mise en place de barrières symboliques pour limiter l'accès à des informations ou discréditer des nouveaux venus (Questionnaire communautaire, 2025). Sur certains serveurs, des listes de personnes « autorisées » à contacter des détenteurs d'archives ont même été instituées, tout contact non autorisé exposant à une exclusion immédiate³⁹. Des malentendus naissent lorsque des membres très jeunes abordent des détenteurs sans contextualiser l'histoire du document, ce qui compromet la relation et l'accès aux sources⁴⁰. Plus grave, des comportements hostiles ont parfois

³⁸ Citation originale : « *There's a wiki specifically dedicated to the Backyardigans, and they had the pilot, and then they sabotaged future searches for it because they wanted to have it to themselves.* » (Entretien, 2025).

³⁹ Citation originale : « *And then we would have lists of people that we had approved to actually contact leads. If you were not on this list and you contacted a lead, then you would be booted from the channel (...).* » (Entretien, 2025).

⁴⁰ Citation originale : « *There would be like 15-year-olds going in like, 'I'm part of the Lost Media Wiki (...) you should share it.' (...) They don't understand they're talking to a real person.* » (Entretien, 2025).

conduit des détenteurs à se retirer après avoir reçu des menaces, mettant un terme à toute collaboration⁴¹. Ces phénomènes confirment que la légitimité ne se réduit pas à l'ouverture déclarée des espaces : elle se structure autour de capitaux spécifiques (connaissance des fonds, maîtrise des outils, réputation), au sens de Bourdieu (1979).

Un autre point de tension réside dans la propagation de rumeurs ou de *hoax*. Certains « cas » célèbres se révèlent être des inventions ou des exagérations. Les questionnaires soulignent l'insistance des membres investis sur la distinction entre rumeur et fait établi et sur l'exigence d'un tri éditorial (Questionnaire communautaire, 2025). Des difficultés opérationnelles s'y ajoutent : « des trolls spammaient des images explicites dans les canaux de recherche, ce qui ralentissait la recherche ; on a parfois eu des problèmes internes, avec des membres respectés qui ont fait croire à une découverte en réalité fausse ». D'où l'importance du recouplement, qui rejoint un véritable processus d'évaluation archivistique. Ces arbitrages sont proches des enjeux décrits par Gillespie (2018) sur la modération en ligne, où la frontière entre contenu légitime et contenu trompeur est constamment redessinée.

Les débats éthiques constituent une autre zone de conflit. Plusieurs participants mentionnent les désaccords autour du partage public de contenus retrouvés : faut-il les diffuser largement, au risque d'appropriations sans mention, ou les réserver à un cercle restreint ? Certains apposent des filigranes pour marquer leurs découvertes, ce que d'autres critiquent comme une privatisation d'un bien commun (Questionnaire communautaire, 2025). Cette controverse révèle une tension entre logique patrimoniale (préserver et rendre accessible) et logique de collection (posséder et contrôler). Elle rejoint les analyses de Poulot (2006) sur les régimes de légitimation et d'appropriation du patrimoine. À cet égard, un enquêté résume une position répandue : « *Si vous trouvez ou préservez quelque chose et souhaitez le partager publiquement, vous ne devriez ni le modifier ni y apposer votre marque, surtout si vous n'en êtes pas l'auteur. D'autres défendent l'idée inverse : apposer un filigrane revient à dire "je l'ai trouvé, c'est le fruit de mon travail", et donc à revendiquer le droit d'y mettre son nom, ce avec quoi je suis en désaccord* »⁴².

⁴¹ Citation originale : « *There have been times where (...) somebody sends a death threat to somebody who owns the thing and that person doesn't want to talk anymore.* » (Entretien, 2025).

⁴² Citation originale : « *If you find something or preserve something and want to share it to the public, you shouldn't be modifying it or branding yourself on top of it, especially when you didn't create it. And there are some people that disagree with that because there's another philosophy that when you watermark something, you're like basically saying that I found this, this came from my hard work. So I should be allowed to put my name on it. Which is something that I've always*

Enfin, ces conflits jouent aussi un rôle structurant. Les débats sur la fiabilité des sources, les règles de partage ou la reconnaissance des contributeurs participent à la construction d'un cadre normatif collectif. Comme l'explique Baym (2000), les communautés en ligne se définissent autant par la coopération que par la négociation de leurs différends. Dans le cas des *lost media*, les tensions révèlent des conceptions concurrentes de la mémoire : patrimoine collectif à diffuser largement pour les uns, capital symbolique à protéger pour les autres. Loin de menacer l'existence du groupe, ces divergences en renforcent la vitalité, car elles obligent à redéfinir en permanence les contours de ce qui mérite d'être conservé et partagé.

C. PRATIQUES COLLABORATIVES ET CIRCULATION DES SAVOIRS

1. Outils secrets et méthodes partagées : le savoir collectif à l'œuvre

L'un des traits distinctifs de la communauté *lost media* est la manière dont elle développe et partage des outils pour faciliter les recherches. Ces outils sont variés (pages de wikis, guides méthodologiques, tutoriels publiés sur Reddit, logiciels conçus par les membres eux-mêmes) et poursuivent un objectif commun : rendre accessible un savoir-faire collectif et éviter que chaque nouveau participant reparte de zéro.

Les wikis constituent une première ressource incontournable. Le Lost Media Wiki (LMW), au niveau international, et le Wiki Médias Perdus, pour l'espace francophone, proposent non seulement des notices documentant des cas de médias disparus, mais aussi des pages pédagogiques expliquant statuts et catégories. La page « Qu'est-ce qu'un média perdu ? » définit ainsi les critères permettant de classer un objet comme « perdu », « partiellement perdu » ou « retrouvé » et s'accompagne d'un schéma d'orientation pour guider les nouveaux venus (Wiki Médias Perdus, s.d.)⁴³. En fixant un référentiel commun, ces pages participent à l'unification des pratiques de recherche.

À côté de ces ressources collaboratives, certains membres produisent des guides détaillés. Ziggy Cashmere a rédigé en 2023 un *Lost Media and Research Handbook*

disagreed with. » (Entretien, 2025). Note : par watermark, on entend un filigrane numérique (logo ou mention textuelle) superposé au fichier, qui peut altérer l'intégrité documentaire de l'objet.

⁴³ Voir l'annexe 10 p. 116.

(Cashmere, 2023), manuel méthodologique destiné aux débutants comme aux contributeurs expérimentés. On y trouve, de façon très pratique, des conseils sur les opérateurs de recherche (*site:*, guillemets pour l'exact, exclusions), l'exploration des archives du web via la *Wayback Machine* (avec rappel des limites et des biais d'indexation), la vérification systématique des sources et la documentation rigoureuse des trouvailles (Cashmere, 2023)⁴⁴. L'existence d'un tel guide témoigne d'une volonté de formaliser et transmettre les pratiques, dans une logique proche des « communautés de pratique » où le savoir circule par apprentissage mutuel et imitation (Wenger, 1998).

Les plateformes comme Reddit accueillent également de nombreuses ressources pédagogiques. Sur le subreddit r/LostMediasFR, des publications dédiées (par exemple un « Petit guide à l'usage des chercheurs francophones ») insistent sur des gestes simples mais essentiels : vérifier les sources avant publication, consigner ses démarches pour éviter les doublons, solliciter l'avis collectif en cas de doute (r/LostMediasFR, 2023). Ces ressources de base complètent les guides plus approfondis en offrant des règles immédiatement mobilisables par les débutants.

En plus des guides écrits, la communauté développe des outils techniques ad hoc. Un exemple marquant est l'extension Chrome *LostAdvancedSearch*, diffusée en 2025 sur le serveur Discord LostMediaFR, qui automatise l'usage des opérateurs avancés de Google depuis la barre de recherche (Discord LostMediaFR, 2025). Ce type d'innovation illustre la capacité du groupe à fabriquer ses propres instruments selon ses besoins concrets, rejoignant l'idée que les communautés en ligne façonnent leurs outils et, ce faisant, leur propre mémoire technique (Flichy, 2001). La dimension outillée se prolonge parfois par des pratiques de terrain, notamment la numérisation artisanale de supports analogiques. Comme l'explique un enquêté : « après, pour la pratique que j'en ai, le fait de retrouver de l'analogique et de le numériser (...) c'est une démarche personnelle (...); certains vont impliquer d'autres personnes à l'étape de vérification, d'autres non » (Entretien, 2025).

Les échanges montrent aussi combien la circulation de savoirs tacites est cruciale. Des participants disent avoir « appris sur le tas » grâce aux conseils de membres plus expérimentés, qui corrigent de manière bienveillante une piste mal formulée et orientent vers de meilleures pratiques (usage de la *Wayback Machine*, vérification de provenance, tenue d'un journal de recherche) (Questionnaire communautaire, 2025). Cette entraide constitue un véritable mentorat informel qui assure le renouvellement de la communauté et la diffusion continue de compétences.

⁴⁴ la *Wayback Machine* est un service de l'Internet Archive qui conserve des versions archivées de pages web, accessibles via une frise chronologique.

Les outils et les réflexes collectifs peuvent en outre faire la différence face à l'éphémère des mises en ligne. Ainsi, un court métrage intitulé *Owl's Brain*, projeté à l'amusement park Knott's Berry Farm et longtemps connu uniquement par une captation médiocre, a circulé en haute définition après qu'une version a été brièvement téléversée sur Vimeo par un stagiaire puis retirée ; un membre a pu la récupérer à temps, permettant sa préservation publique⁴⁵. L'épisode illustre la vigilance distribuée et la réactivité méthodologique qui caractérisent ces espaces.

Enfin, ces guides, tutoriels et outils ne sont pas de simples supports de formation : ils deviennent aussi des objets de mémoire. Ils documentent la façon dont une génération de passionnés a pensé et codifié ses méthodes. En ce sens, ils participent à la patrimonialisation de la communauté elle-même, en fixant des savoirs qui auraient sinon circulé de manière purement orale ou informelle. Comme le résume un répondant : « chaque découverte de *lost media* est issue d'un effort collectif, chaque avancée reste dans les mémoires, d'où une pratique très répandue de la préservation et un souvenir commun de l'histoire de la recherche et du média » (Questionnaire communautaire, 2025).

Ainsi, entre wikis pédagogiques, guides méthodologiques, publications de vulgarisation et outils innovants, la communauté *lost media* formalise et partage ses pratiques pour intégrer plus facilement les nouveaux venus et garantir la continuité de ses méthodes, tout en construisant une mémoire de ses propres savoirs.

2. De l'anecdote à la base de données : comment circule la mémoire

La circulation des savoirs et des découvertes constitue l'un des piliers de la communauté *lost media*. Elle ne se limite pas à l'échange d'objets retrouvés : elle implique une transmission de méthodes, de récits de recherche et de pratiques collectives qui, mises bout à bout, construisent une mémoire partagée. Plusieurs répondants insistent sur la dimension cumulative de ces démarches. Hugo souligne ainsi que la communauté « participe totalement à la préservation d'une mémoire collective, notamment de la culture internet » (Questionnaire communautaire, 2025). La mémoire n'est donc pas seulement celle des objets retrouvés, mais aussi celle des procédures et des récits d'enquête qui sont archivés et rendus disponibles pour les générations suivantes, ce qui

⁴⁵ Citation originale : « *There's this short film called Owl's Brain (...) the only copy that existed was a camera recording. (...) An intern uploaded the entire film to his Vimeo (...); it was there for a day before it was taken down. (...) One person downloaded it before removal, so now we have a full HD copy.* » (Entretien, 2025).

rejoint la distinction d'Aleida Assmann entre mémoire communicative et mémoire culturelle (Assmann, 2011).

La diversité des plateformes utilisées influe directement sur les formes de circulation. Le Lost Media Wiki (LMW) joue un rôle central de documentation : les informations qui émergent sur des espaces plus fluides comme Reddit ou Discord y sont reprises, structurées et archivées de manière stable. Reddit agit comme espace de visibilité et de mise à l'agenda, où annonces de découvertes et appels à témoins sont soumis au vote et aux commentaires, tandis que Discord permet la coordination en temps réel au moyen de salons dédiés aux suggestions et aux outils de recherche. Ziggy Cashmere insiste sur l'importance des passerelles entre ces espaces, qui se complètent au lieu de s'opposer (Entretien, 2025). Cette complémentarité illustre la « plateformisation » des pratiques culturelles, où les formats techniques conditionnent collaboration et mémoire (van Dijck, 2013).

Les modalités concrètes de recherche, décrites par les membres, éclairent la fabrication de ce savoir collectif. L'un d'eux explique : « je cherche d'abord sur Google (beaucoup oublient cette étape ou ne cherchent pas assez), ensuite je cherche sur archive.org, ensuite je cherche du côté illégal / *warez*⁴⁶, et si là je ne trouve pas je laisse tomber (parce que j'ai la flemme) » (Questionnaire communautaire, 2025). L'extrait dessine un cheminement qui va des ressources ouvertes (moteurs de recherche, archives publiques) vers des espaces plus fermés (dépôts privés, scènes d'échange), tout en montrant que l'investissement varie selon le temps et l'énergie disponibles. Dans ce cadre, la recherche progresse aussi par « trouvailles accidentnelles » pour les contenus plus anciens : « la plupart des *lost media* sont trouvés par hasard, sauf s'ils sont relativement récents », résume un enquêté (Entretien, 2025)⁴⁷. Ces dynamiques correspondent à un *crowdsourcing* diffus, où l'agrégation de micro-contributions alimente un résultat commun (Burger-Helmchen & Pénin, 2011).

La question de la sauvegarde revient régulièrement. Le même répondant précise : « personnellement, tout ce que je trouve, je le garde sur un disque qui a lui-même une *backup* externe (je ne considère pas les sites d'hébergement comme Mega.nz comme des sites de *backup*, sachant qu'ils peuvent être *down* à tout moment) » (Questionnaire communautaire, 2025). D'autres décrivent des routines comparables : « il n'y a pas de

⁴⁶ *Warez* désigne des communautés d'échange non officielles de contenus numériques, souvent contraires aux conditions d'usage ou au droit d'auteur.

⁴⁷ Citation originale : « *And that's how most lost media is found, period. It's just found on accident really. Unless it's online. (...) If it's older than that, you're pretty much going to find it accidentally.* » (Entretien, 2025).

méthode organisée et clairement définie, ça se fait de façon assez fluide ; lorsqu'un média est retrouvé, il est partagé le plus souvent sur l'Internet Archive ou YouTube » ; « aujourd'hui, je passe une bonne partie de mon temps libre à archiver et préserver le plus de films courts possible » ; « via publication (YouTube, Odyssée, Internet Archive), en partageant sur Reddit ou Discord, et plus rarement en actualisant les pages dédiées (*Lost Media* Wiki ou Fandom) » (Questionnaire communautaire, 2025). Ces pratiques rejoignent les observations de Lécossais et Quemener (2019) sur le « bricolage méthodologique » : multiplier les copies, diversifier les supports, compenser l'instabilité des plateformes.

Les entretiens et questionnaires pointent aussi les obstacles à la circulation. La barrière linguistique est fréquemment mentionnée : la majorité des ressources et des échanges se fait en anglais, ce qui freine l'accès pour les francophones et d'autres communautés. Ziggy souligne que certaines sous-communautés existent mais restent isolées faute de relais ou de traduction (Entretien, 2025). Cette contrainte pèse sur la constitution d'une mémoire véritablement internationale, ce qui rejoint les réflexions de Darnton (2010) sur la médiation et les inégalités d'accès aux archives.

Dans l'ensemble, la circulation des savoirs et des découvertes dans la communauté *lost media* illustre un mouvement double. D'un côté, des pratiques informelles, fragmentées et dépendantes des motivations individuelles ; de l'autre, des efforts constants pour stabiliser et mutualiser ces savoirs au sein de dispositifs éditoriaux et techniques (wikis, fils épingle, guides, outils). En documentant et en partageant, même partiellement, les membres transforment des souvenirs dispersés en mémoire collective. Mais cette mémoire demeure fragile, dépendante des plateformes, des langues, des normes de partage et des inégalités d'accès entre scènes ouvertes et espaces fermés (Rheingold, 1993 ; van Dijck, 2013).

1. Entre fierté et doute : la communauté face à elle-même

L'un des aspects saillants de la communauté *lost media* tient à la manière dont ses membres réfléchissent (ou ne réfléchissent pas) à leurs propres pratiques. Cette réflexivité n'est pas homogène : certains soulignent l'importance de leur rôle dans la préservation d'une mémoire numérique collective, d'autres disent ne pas se poser de questions particulières et voient surtout leur activité comme un loisir ou une curiosité personnelle (Questionnaire communautaire, 2025). Plusieurs répondants ont même exprimé leur étonnement face au projet de mémoire, estimant que le sujet ne justifiait pas une enquête académique. Cette diversité de positions montre que l'auto-réflexivité, loin d'être un acquis, est elle-même un objet de tension.

Pour celles et ceux qui prennent conscience de la portée de leurs pratiques, la dimension mémorielle est centrale. Hugo affirme que la communauté « participe totalement à la préservation d'une mémoire collective, notamment de la culture internet » (Questionnaire communautaire, 2025). Ce type d'énoncé rapproche des activités amateurs de la mission patrimoniale, au sens d'une mémoire culturelle stabilisée par des supports et des dispositifs (Assmann, 2011).

Cette réflexivité s'accompagne de débats sur la légitimité et l'éthique. Ziggy Cashmere rappelle que certains participent avant tout pour se mettre en avant, au détriment de l'idéal de contribution désintéressée (Entretien, 2025). À l'inverse, d'autres insistent sur la mise à disposition au public de leurs découvertes tout en conservant des copies personnelles par prudence, conscients de la fragilité des plateformes et des risques d'indisponibilité (Questionnaire communautaire, 2025). Le spectre des contenus sensibles rend ces arbitrages plus vifs : ainsi, la quête de documents controversés, comme des enregistrements de crimes ou de suicides, suscite des désaccords quant à ce qui doit relever de la « mémoire partagée » et à la manière d'en encadrer la circulation. Des membres soulignent que, malgré l'opposition des proches, certains cas continuent d'être recherchés et débattus au sein de la communauté, laquelle se comporte « en quelque sorte comme un *fandom* »⁴⁸. Ces controverses rejoignent les analyses de Gillespie (2018) : la modération n'est pas un simple mécanisme technique, elle délimite ce qui est jugé publiable et, partant, mémorable.

Le rapport aux modèles institutionnels est également central. Les membres savent que leurs pratiques diffèrent des normes archivistiques classiques, et certains revendiquent cette singularité. Ziggy souligne que des espaces spécialisés comme la base AVID mettent en œuvre des standards de documentation « parfois supérieurs à ceux d'institutions académiques » (Entretien, 2025). Ce discours exprime une quête de reconnaissance et illustre une production profane de savoirs en ligne, dotée de procédures de validation propres (Cardon, 2019).

Enfin, la réflexivité a des effets identitaires. Les métaphores de la « chasse » ou de la « quête » reviennent fréquemment, de même que l'auto-désignation en « archéologues numériques », manière d'affirmer une exigence méthodologique et une responsabilité mémorielle (Questionnaire communautaire, 2025). Ces auto-désignations s'articulent à des débats de périmètre et de sens, qui contribuent à façonner l'identité collective tout autant que les pratiques discursives et mémorielles (Wolton, 2000 ; Nora, 1984). En somme, l'auto-réflexivité oscille entre loisir et patrimoine, ouverture et

⁴⁸ Citation originale : « *There are people looking for the Christine Chubbuck suicide in 1974. (...) But anyway, it's not any other community. It's basically a fandom.* » (Entretien, 2025).

protection, amateurisme revendiqué et quête de légitimité ; elle révèle la complexité du rapport de la communauté *lost media* à la conservation, où l'enjeu n'est pas seulement de retrouver des objets, mais aussi de définir ce qui mérite d'être transmis.

L'étude de la communauté montre qu'elle fonctionne comme un ensemble d'espaces numériques reliés entre eux, où chaque plateforme a un rôle précis. Le Lost Media Wiki sert de lieu central d'archivage, Reddit de vitrine publique, Discord d'espace de coordination, et YouTube d'outil de diffusion et de vulgarisation. Ces espaces sont animés par des figures importantes comme Daniel Wilson, Ray Mona, Feldup, LSUPERSONICQ ou encore Ziggy Cashmere, qui contribuent à organiser et populariser les recherches. La communauté se caractérise aussi par une grande diversité de profils et de générations, allant des plus jeunes passionnés aux membres plus âgés issus de la « trading scene ». Les motivations sont variées (plaisir de chercher, curiosité, nostalgie, volonté de partager ou encore reconnaissance), mais elles se heurtent aussi à des tensions internes, qu'il s'agisse de conflits générationnels, de pratiques de *gatekeeping* ou de débats sur la diffusion de contenus sensibles. Ces éléments montrent que la communauté *lost media* ne se réduit pas à un simple loisir collectif, mais qu'elle produit en pratique une mémoire numérique partagée, qui prend forme à travers des initiatives, des échanges et des outils construits par ses membres.

PARTIE 3 - PRATIQUES DE RECHERCHE, ENJEUX JURIDIQUES, TECHNIQUES ET RELATIONS AUX INSTITUTIONS

La troisième partie de ce mémoire s'attache à analyser de manière concrète les pratiques de recherche et de préservation mises en œuvre par la communauté lost media, ainsi que les tensions juridiques, techniques et institutionnelles qui en découlent. Après avoir étudié les dimensions mémorielles, patrimoniales et communautaires, il s'agit désormais de comprendre comment ces dynamiques s'incarnent dans des méthodes de travail, des outils numériques et des stratégies collectives et individuelles visant à retrouver, conserver et diffuser des médias disparus. Les pratiques de recherche des membres révèlent une articulation entre ingéniosité technique, entraide collaborative et recours à des solutions de contournement, souvent en marge des cadres institutionnels établis. Ces démarches soulèvent inévitablement des enjeux juridiques et éthiques, notamment autour de la propriété intellectuelle et du partage des contenus, mais elles interrogent aussi le rôle des institutions patrimoniales et leur dialogue, parfois conflictuel, avec les initiatives amateurs. En ce sens, cette partie explore la manière dont la communauté lost media invente ses propres formes de préservation numérique, se confronte aux contraintes légales et techniques, et contribue à redéfinir la notion même de patrimoine à l'ère du numérique.

A. METHODES, OUTILS ET CONTOURNEMENTS

1. L'art du pistage numérique : techniques de recherche avancées

Au sein de la communauté, l'enquête sur les *médias perdus* mobilise un faisceau de méthodes qui articulent bricolages individuels, savoirs techniques et intelligence collective. L'usage d'outils numériques classiques (moteurs de recherche, bases de données) côtoie des pratiques plus spécialisées de recouplement et d'archivage. Ces démarches ne sont pas seulement instrumentales, elles révèlent une manière particulière d'articuler mémoire, patrimoine et organisation des savoirs dans un espace majoritairement communautaire.

Une première dimension concerne l'usage avancé des moteurs de recherche. Comme le rappelle Ziggy Cashmere dans son *Lost Media and Research Handbook*, il est essentiel de maîtriser la syntaxe de Google pour repérer des traces d'archives invisibles au grand public, notamment l'utilisation des guillemets pour forcer une expression exacte, de l'opérateur *site*: pour limiter la recherche à un domaine, ou encore de l'opérateur *filetype*: pour cibler un format de document (Cashmere, 2023). Lorsque Google s'avère insuffisant, les chercheurs et chercheuses de *lost media* se tournent vers des moteurs alternatifs comme DuckDuckGo, ou Naver pour des contenus d'Asie de l'Est, et recourent à la recherche inversée d'images via TinEye, Google Images ou Yandex afin de retrouver l'origine d'une capture d'écran ou vérifier les contextes de circulation. L'Internet Archive et sa Wayback Machine servent à exhumer des versions antérieures de pages et de fichiers, tout en exigeant une lecture critique des lacunes d'indexation⁴⁹. Ces techniques, proches de celles du journalisme d'investigation ou de la veille numérique, acquièrent ici une fonction patrimoniale puisqu'elles visent à ressusciter des fragments médiatiques disparus (Cashmere, 2023).

Au-delà des requêtes outillées, la prise de contact est un levier décisif. Cashmere recommande d'identifier les bons interlocuteurs, pas uniquement les réalisateurs, mais aussi les départements *design*, *VFX* ou production, de rechercher des CV et profils *LinkedIn*, voire des versions archivées de sites personnels via la *Wayback Machine*, et d'adopter un cadrage clair, avec un ton professionnel, sans « parler au nom de la communauté », en situant la démarche dans un cadre de recherche (Cashmere, 2023). Cette approche se vérifie dans les réponses aux questionnaires : « *Je privilégie quasi systématiquement le courriel si je parviens à trouver l'adresse de la personne que je veux contacter. [...] Sur les dix derniers emails que j'ai écrits dans le cadre de recherche de médias perdus, j'ai réussi à avoir sept réponses. Habituellement les personnes sont très contentes que l'on s'intéresse à leur travail et essayent de nous aider* » (Questionnaire communautaire, 2025). Plusieurs enquêtés ajoutent qu'« *un dernier point essentiel à la découverte de lost media consiste à en parler le plus possible* », la mise en visibilité d'une recherche attirant des témoins et des détenteurs potentiels (Questionnaire communautaire, 2025). Documenter proprement la recherche facilite les relances, la transmission et l'archivage des résultats : « *faites de votre mieux pour archiver et organiser correctement vos recherches* » (Cashmere, 2023). L'éphémère des mises en ligne rend aussi cruciale la réactivité : un court métrage comme *Owl's Brain*, longtemps connu par une mauvaise

⁴⁹ La Wayback Machine (Internet Archive) conserve des captures datées de pages web ; sa couverture est partielle et dépend de multiples facteurs d'exploration et d'exclusion.

captation, a circulé brièvement en haute définition sur Vimeo avant d'être retiré, un membre ayant pu le sauvegarder à temps⁵⁰.

Cette stratégie de contact a toutefois des effets ambivalents. La démultiplication des sollicitations peut saturer des interlocuteurs, notamment lorsque « la chasse » devient virale, au point de dégrader la relation et de compromettre l'accès. Des professionnels rapportent avoir été submergés de courriels au sujet d'essais d'animation anciens, jusqu'à couper tout échange avec la communauté⁵¹. Dans des cas extrêmes, l'insistance a même conduit des détenteurs à détruire publiquement un prototype pour mettre fin aux demandes répétées⁵². Ces dérives rappellent que la méthode ne suffit pas : l'éthique de contact, la temporalité des demandes et la prise en compte des contraintes juridiques et professionnelles conditionnent l'issue des enquêtes.

Cependant, la technicité ne se limite pas aux outils, elle s'ancre aussi dans une culture de l'autoformation. Comme l'explique Hugo lors de son entretien, « *en fait, tout seul [...] sur les aspects très techniques de numérisation. C'est quelque chose que je continue d'apprendre de moi-même, mais au fil de l'eau* » ; il décrit un dispositif maison où « *un projecteur [est] modifié pour pouvoir greffer [son] appareil photo devant* », le défilement étant filmé « à une certaine fréquence » pour éviter le *flicker* et capturer correctement le flux (Entretien, 2025). Ces pratiques illustrent l'importance du *faire avec* et du bricolage technologique, que Lécossais et Quemener (2019) décrivent comme une modalité incontournable des cultures amateurs.

Cette dynamique individuelle s'articule avec des pratiques de partage et de mutualisation. Des guides méthodologiques circulent sur Reddit, Fandom ou Discord, offrant aux nouveaux venus un corpus de « bonnes pratiques ». Un enquêté souligne par exemple avoir découvert le guide de Ziggy Cashmere grâce à sa mise en ligne sur le subreddit francophone : « *je l'avais vu parce qu'il est aussi sur le subreddit* » (Questionnaire communautaire, 2025). Ce partage outille la communauté en centralisant des savoirs dispersés, et correspond à une répartition des tâches où l'assemblage de la

⁵⁰ Citation originale : « *...an intern uploaded the entire film to his Vimeo... it was there for literally a day before they took it down... one person downloaded it before removal, so now we have a full HD copy.* » (Entretien, 2025).

⁵¹ Citation originale : « *There's an Atari game called Aka-Ar (...) the people that owned them had a pact that they could not release it online (...) then the game appeared online... we still don't actually know what happened.* » (Entretien, 2025).

⁵² la règle « 3-2-1 » recommande 3 copies au total, sur 2 types de supports différents, dont 1 copie hors site ou *off-line*, afin de résister aux pannes, erreurs humaines et attaques.

preuve repose sur l'agrégation de micro-contributions, typique du *crowdsourcing* (Burger-Helmchen et Pénin, 2011).

La question de l'indexation et de l'organisation des données est néanmoins centrale. Hugo insiste sur « le manque d'uniformisation des pratiques de sauvegarde », l'absence de « centralisation » et de « normalisation », et propose la création d'une plateforme capable d'assigner des métadonnées riches et normalisées, en soulignant que « sur YouTube, on peut mettre des mots-clés, mais c'est pas une indexation vraiment géniale » (Entretien, 2025). Ce témoignage fait écho aux travaux de Stockinger (2011) sur l'importance des métadonnées audiovisuelles pour assurer la retrouvabilité et la circulation des archives. Faute de standards, les ressources se dispersent entre YouTube, Mega ou Internet Archive, sans articulation claire. Dans ce contexte, le guide de Cashmere vise une forme d'uniformisation méthodologique (Cashmere, 2023).

À ce constat s'ajoute la problématique de la pérennité. Hugo note par exemple que ses pratiques personnelles « ne sont pas les meilleures, c'est un simple *upload* sur YouTube, et [il] garde une sauvegarde sur un disque dur », tout en rappelant qu'« il faudrait [idéalement] appliquer la règle des 3 sauvegardes sur au moins 2 types de supports différents » (Entretien, 2025). Cette référence implicite rejoint ce qu'Anderson (2020) identifie comme une « hygiène numérique » nécessaire à la préservation à long terme des contenus⁵³. Dans le cas des *lost media*, ces bonnes pratiques ne sont pas toujours respectées, faute de moyens, de connaissances techniques ou de temps.

Un cas emblématique illustre la manière dont les méthodes se heurtent à des enjeux de rareté et de pouvoir symbolique : le prototype d'arcade Atari souvent cité par les membres sous le nom « Aka-Ar », plus largement orthographié *Akka Arrh*⁵⁴. Selon un enquêté, les rares possesseurs auraient conclu un pacte de non-diffusion pour préserver la valeur de collection et l'exclusivité de l'accès ; l'apparition ultérieure du jeu en ligne a été suivie d'une controverse, l'un des détenteurs accusant un réparateur d'avoir copié clandestinement la carte électronique, accusation dont l'exactitude demeure incertaine (Entretien, 2025)⁵⁵. Ce cas met en lumière trois dimensions méthodologiques : la limite

⁵³ Le titre est couramment orthographié *Akka Arrh* dans les communautés de jeux d'arcade ; l'usage « Aka-Ar » reflète des variantes informelles de dénomination au sein des témoignages.

⁵⁴ Citation originale : « ...these people get flooded with so many emails when a hot search becomes hot... sometimes it even damages the chances of finding that thing because the person has become so annoyed. » (Entretien, 2025).

⁵⁵ Citation originale : « ...people kept asking him to digitize a rare NES prototype... he got so upset by the begging that he posted a picture of himself destroying it with a hammer. » (Entretien, 2025).

des seules techniques de recherche lorsqu'un verrou social et économique bloque l'accès ; l'importance de l'éthique de contact et de la négociation avec les détenteurs privés ; la nécessité de documenter soigneusement la provenance et la chaîne de custody afin de stabiliser la validité patrimoniale d'un *dump* ou d'une mise en ligne.

L'organisation collective vise enfin à compenser les limites individuelles. Les plateformes communautaires (Discord, Reddit, LostMediaWiki) servent de lieux de collecte et de validation croisée ; elles permettent de comparer des fragments, d'écartier des hypothèses ou de confirmer des indices. On retrouve ici une logique de « mémoire distribuée » où la plateforme agit à la fois comme support d'archivage et médiateur de la collaboration, mais cette mémoire demeure fragile, dépendante de l'architecture des plateformes et de leur gouvernance, de l'effacement arbitraire de contenus ou de l'obsolescence des liens (van Dijck, 2013). En somme, la recherche documentaire avancée combine outils sophistiqués et bricolages, procédures standardisées et apprentissages informels, en tenant ensemble efficacité de la quête, rigueur documentaire et souci de préservation, dans un environnement éditorial et technique intrinsèquement instable.

2. Prendre en main l'oubli : sauvegardes bricolées et résistances techniques

La recherche et la sauvegarde des *lost media* ne s'arrêtent pas à l'identification d'un contenu disparu : une fois retrouvé, il doit être préservé et rendu accessible à la communauté. Cette préservation repose sur une variété d'outils numériques et de pratiques collectives mêlant solutions institutionnelles, initiatives communautaires et bricolages techniques. Ces dispositifs permettent à la fois de sauvegarder des médias menacés, d'organiser leur circulation et d'assurer la transmission des savoirs nécessaires à leur conservation.

L'un des dispositifs les plus emblématiques est Internet Archive, organisation à but non lucratif fondée en 1996 et basée à San Francisco. Sa mission est de « donner un accès universel à la connaissance » en archivant des milliards de pages web, des livres, des vidéos, des fichiers audio et des logiciels. Son outil le plus connu, la Wayback Machine, permet de consulter des captures de sites à différentes dates, constituant ainsi une mémoire du web. Toutefois, cette mémoire reste partielle et sélective : l'archivage repose sur des collectes automatisées dont la profondeur varie selon les sites, et de nombreux contenus dynamiques (vidéos intégrées, forums interactifs, bases de données) échappent encore largement à l'indexation (Brügger, 2018). Ces manques obligent les chercheurs amateurs à multiplier les sources et à recourir à des pratiques complémentaires comme le téléchargement manuel ou le *crawling* communautaire.

Pour la communauté, il s'agit d'un instrument incontournable : un site supprimé, une page de forum disparue ou un ancien hébergeur de vidéos peuvent être retrouvés grâce à ces archives. Ziggy Cashmere rappelle dans son guide qu'il est toujours essentiel de vérifier sur Internet Archive si un contenu est déjà disponible, en utilisant la recherche par métadonnées et en explorant différentes dates de sauvegarde (Cashmere, 2023). D'autres services dérivés existent, comme Archive.today (qui fige une page web pour la rendre accessible même si le site d'origine disparaît) ou OOCities, qui conserve des sites personnels créés sur GeoCities dans les années 1990–2000. Ces outils répondent à la nécessité de préserver non seulement les contenus, mais aussi leurs contextes de publication (Brügger, 2018)⁵⁶.

L'archivage ne se limite pas au web. La communauté mobilise également des bases spécialisées donnant accès à des documents historiques. C'est le cas de Newspapers.com, plateforme proposant des millions d'archives de presse internationale, utile pour retrouver la trace de programmes télévisés ou d'événements culturels. Dans son guide, Ziggy précise que l'on peut y accéder par abonnements payants, ou parfois gratuitement via des institutions partenaires comme Ancestry (Cashmere, 2023). De son côté, WorldCat, catalogue collectif mondial, permet de localiser un exemplaire parfois unique dans une bibliothèque éloignée. L'usage de ces bases illustre bien la tension entre accessibilité et rareté : localiser ne garantit pas l'accès effectif, et la couverture demeure inégale (forte dominance anglophone pour Newspapers.com), ce qui limite l'usage pour des corpus francophones ou asiatiques. Ces contraintes renforcent l'importance des pratiques communautaires, qui complètent les lacunes des bases institutionnelles, dans un « écosystème documentaire distribué » approprié par les amateurs (Vétois, 2020).

Cependant, de nombreux contenus ne sont présents sur aucune plateforme. La communauté développe alors des pratiques artisanales de numérisation et de duplication. Hugo décrit par exemple un dispositif *maison* : « *un projecteur que j'ai modifié pour pouvoir greffer mon appareil photo devant [...] je filme le défillement à une certaine fréquence pour ne pas que j'aie de clignotements* », afin de transformer des bobines et cassettes analogiques en fichiers numériques (Entretien, 2025)⁵⁷. D'autres membres insistent sur le rôle des trouvailles hors ligne, par vide-greniers ou sites de vente entre particuliers, avant une mise en ligne publique si l'objet présente un intérêt (Questionnaires, 2025). Nombre de découvertes ont d'ailleurs une part de hasard : pour

⁵⁶ La Wayback Machine n'archive pas l'intégralité d'un site, ni tous les contenus embarqués (vidéos intégrées, bases dynamiques) ; sa couverture dépend des politiques d'exploration et d'exclusion du site source.

⁵⁷ Voir l'annexe 11 p. 118.

les objets plus anciens, « on les retrouve souvent par accident ». A l'inverse, lorsqu'il s'agit de contenus récents mis en ligne, la recherche ciblée devient davantage possible⁵⁸.

Dans une logique de sauvegarde proactive, certains collectifs recourent également au *crawling*, c'est-à-dire à l'aspiration automatisée de sites ou de chaînes pour en conserver une copie intégrale. Sur un serveur Discord francophone, un message illustre cette pratique : « *Nous avons créé une équipe d'archiveurs du YT français sur le serveur, vous pouvez suggérer les chaînes à archiver ici !* », accompagné d'un formulaire de recensement (Questionnaires, 2025). Cette méthode anticipe la disparition de contenus en ligne et garantit leur accessibilité en cas de suppression sur la plateforme d'origine. Elle témoigne d'une organisation collective qui pallie la fragilité inhérente aux archives numériques dépendantes d'acteurs commerciaux, tout en posant des questions juridiques (respect des *robots.txt*, exceptions de fouille) que la communauté s'efforce de baliser⁵⁹. La restauration numérique est également pratiquée par certains membres via différents outils (AviSynth, VirtualDub, iZotope), et s'acquiert par entraide et expérimentation (Wenger, 1998).

La transmission écrite (guides, wikis) fixe des standards et consolide des pratiques, tandis que la transmission orale (Discord, échanges directs) permet de résoudre rapidement des problèmes techniques et d'intégrer les novices. Plusieurs enquêtés soulignent l'importance de « parler le plus possible » des recherches pour attirer témoins et détenteurs, et l'utilité d'un premier contact soigné et professionnel par courriel (Questionnaires, 2025 ; Cashmere, 2023). L'épisode souvent cité d'un court métrage projeté dans un parc d'attractions, longtemps connu par une captation médiocre avant qu'une version HD n'apparaisse brièvement en ligne puis ne soit retirée, rappelle l'importance de la réactivité et de l'archivage immédiat⁶⁰. Les recommandations internationales (UNESCO, 2003) vont dans le même sens : multiplier les copies, diversifier les supports et migrer régulièrement les formats.

Ainsi, la préservation et la transmission des savoirs dans la communauté *lost media* s'appuient à la fois sur des infrastructures solides (Internet Archive, WorldCat),

⁵⁸ Citation originale : « *And that's how most lost media is found, period. It's just found on accident really... unless you're looking for something that's like 30 years or younger.* » (Entretien, 2025).

⁵⁹ Note explicative : le *crawling* communautaire s'efforce de respecter les règles publiques d'accès (ex. fichiers *robots.txt*) et de limiter la charge sur les serveurs.

⁶⁰ Citation originale : « *...an intern uploaded the entire film to his Vimeo... it was there for literally a day before they took it down... one person downloaded it before removal, so now we have a full HD copy.* » (Entretien, 2025).

des pratiques bricolées (numérisation artisanale, stockage personnel), et des dynamiques collectives (guides, mentorat informel). Mais ces pratiques comportent des fragilités : dépendance à des plateformes externes (YouTube, Mega), absence de normes de conservation partagées, risques de perte si les sauvegardes sont insuffisantes. À cela s'ajoute une préoccupation croissante pour la sécurité numérique (machines virtuelles, antivirus, gestionnaires de mots de passe), signe d'une conscience aiguë des menaces non seulement techniques (obsolescence, formats instables), mais aussi politiques (surveillance, retraits forcés). C'est dans cet entre-deux, entre amateurisme passionné et pratiques semi-professionnelles, que se construit la mémoire des *lost media*.

3. Piratage, dissimulation et protection : l'ombre nécessaire à la lumière

Les recherches autour des *lost media* se déploient dans un environnement saturé d'obstacles d'accès : contenus supprimés, restrictions territoriales, droits d'auteur, formats obsolètes. Dans ce contexte, la communauté met en œuvre des pratiques de contournement empruntées aux cultures du piratage numérique. Loin d'être un simple opportunisme, ces pratiques apparaissent comme des instruments nécessaires de préservation et de diffusion d'un patrimoine audiovisuel menacé, en combinant des outils de partage comme les *torrents* et les *file lockers*, des techniques de protection comme le *VPN* et les machines virtuelles, ainsi qu'une entraide visant à sécuriser la circulation des contenus.

Le *torrenting* occupe une place centrale. À la différence du téléchargement direct, il repose sur un partage *pair-à-pair* (*peer-to-peer*) qui répartit un même fichier en fragments simultanément partagés entre de multiples participants, ce qui renforce la redondance et la résilience du contenu⁶¹. Au sein de cet écosystème, des *trackers privés* sur invitation, à inscription contrôlée, imposent un « ratio » de partage et une modération des dépôts qui favorisent la longévité des fichiers⁶². Des membres en soulignent l'intérêt patrimonial : « *l'un des atouts majeurs des torrents*

⁶¹ Le partage peer-to-peer distribue un même fichier en fragments envoyés et reçus simultanément par les pairs ; la redondance multi-sources accroît la résilience du contenu.

⁶² Un *tracker* privé est un index *BitTorrent* sur invitation, à inscriptions contrôlées, qui impose un « ratio » de partage, un contrôle qualité des dépôts et des politiques de conservation favorables à la longévité des fichiers.

est qu'un même contenu peut exister en "morceaux" chez de nombreuses personnes ; si une source disparaît, les autres persistent »⁶³ ; « aujourd'hui, le torrenting est presque idéal pour préserver un contenu, car la redondance est collective et décentralisée »⁶⁴; « j'ai retrouvé quantité d'émissions introuvables légalement grâce à de vieux torrents »⁶⁵. Des index spécialisés tels que MySpleen, qui recense des captations VHS d'émissions et de films avec publicités d'époque, jouent ainsi un rôle de conservation « par le bas » que les éditions officielles n'assurent pas toujours (Mayer-Schönberger, 2009).

Les *file lockers* comme Mega, MediaFire ou Uloz.to servent de relais pour une diffusion rapide par liens directs. Techniquelement, il s'agit de services d'hébergement centralisés qui délivrent une URL unique après *upload*. Juridiquement, ils fonctionnent sous des régimes de retrait à la demande (DMCA), avec des suppressions automatisées en cas de signalement. Cette volatilité encourage la multiplication des dépôts, l'archivage croisé et le *mirroring* pour limiter les pertes en cas de *takedown*⁶⁶.

Le *streaming* constitue une autre modalité de contournement. Plutôt que de télécharger l'intégralité d'un fichier, l'utilisateur lit un flux audiovisuel en continu à mesure qu'il est reçu, souvent via des protocoles de diffusion adaptative. Le *streaming* ne garantit pas la conservation, mais rétablit ponctuellement l'accès à des contenus autrement invisibles. Couplé à un *VPN* (*Virtual Private Network*), qui chiffre la connexion, masque l'adresse IP d'origine et permet d'apparaître comme connecté depuis un autre pays, il sert à contourner le *geo-blocking* imposé par des licences territoriales⁶⁷. Dans la pratique, des membres décrivent l'usage de «

⁶³ Citation originale : « one of the greatest things about torrents is that you can have something exist in pieces among many different people. So that way, in case one person's source dies, the other sources continue to exist » (Entretien, 2025).

⁶⁴ Citation originale : « Torrenting right now is basically the perfect way to digitally preserve something (...) the most decentralized version of archiving things » (Entretien, 2025).

⁶⁵ Citation originale : « I have found many obscure TV shows (...) using ancient torrents because you can't watch them legally anymore » (Entretien, 2025).

⁶⁶ Un *file locker* est un service d'hébergement centralisé qui délivre un lien unique vers un fichier. Avantage : diffusion simple ; fragilité : retraits DMCA, suppressions automatisées, effacement de compte. La « multiplication des dépôts » (*mirroring*) limite la disparition.

⁶⁷ Le *streaming* lit un flux audiovisuel en continu sans téléchargement préalable intégral ; un *VPN* chiffre la connexion et la fait transiter par un relais distant, masquant l'IP d'origine et contournant

YouTube avec *VPN* », puis, lorsque la ressource est bloquée localement, un *re-upload* sur une autre plateforme afin d'en stabiliser l'accès (Questionnaire communautaire, 2023)⁶⁸.

Une partie des recherches mobilise également des ressources issues du *warez*. Ces espaces non officiels donnent accès à des versions non distribuées ou techniquement protégées, parfois seules voies pour consulter des prototypes, du code source ou des *assets* jamais publiés. Le recours au *warez* brouille la frontière entre démarche patrimoniale et transgression légale, comme le résume un répondant : « *ensuite je cherche du côté illégal / warez* » (Questionnaire communautaire, 2023)⁶⁹. La « *Giga Leak* » de Nintendo en 2020 a cristallisé cette ambivalence. À la suite d'intrusions liées à des partenaires techniques, notamment *iQue* en Chine, une fuite massive a exposé du code source, des *assets*, des *builds* et des prototypes inédits pour plusieurs générations de consoles. Cette divulgation, motivée par une idéologie de l'accès, a nourri la connaissance historique des trajectoires de développement tout en s'accompagnant de poursuites et de sanctions pénales. Comme le formule un enquêteur, « *grâce à cette fuite, nous avons accès à des éléments extraordinaires* »⁷⁰. Ces circulations montrent la dépendance paradoxale de certaines reconstructions patrimoniales à des événements de sécurité, ainsi que les dilemmes éthiques afférents (Brunton & Nissenbaum, 2015 ; Karaganis, 2011).

Au-delà de la technique, une dimension militante traverse ces pratiques. Pour de nombreux participants, le piratage relève d'une éthique du soin envers des œuvres autrement inaccessibles : « *le piratage est essentiel pour la préservation depuis des décennies ; de très nombreux objets historiquement importants ne sont plus*

le geo-blocking. Ces usages peuvent contrevenir à des conditions d'utilisation et/ou à des lois locales.

⁶⁸ *Re-upload* et changement de plateforme sont utilisés pour rétablir l'accès dans une autre juridiction ; ces pratiques posent des enjeux juridiques et éthiques, même lorsqu'elles poursuivent un but documentaire.

⁶⁹ Le terme *warez* désigne des copies non autorisées de logiciels, jeux ou contenus, parfois modifiées pour contourner des protections techniques ; leur consultation peut fournir des preuves ou du contexte (code, assets), mais expose à des risques juridiques.

⁷⁰ Citation originale : « *Nintendo Giga Leak (...) tons of assets (...) source code (...) unreleased Nintendo games (...) because of that leak, we have access to incredible things* » (Entretien, 2025). Précision : *iQue* est une filiale opérant en Chine ; la fuite de 2020 a exposé du code, des assets et des prototypes multi-plateformes. La valeur historique de ces documents n'annule pas l'illégalité de leur obtention.

accessibles légalement »⁷¹. Dans cette perspective, *torrents*, *file lockers*, *warez*, *streaming* et *VPN* composent un ensemble d'outils ambigus mais indispensables. Ils prolongent des objectifs patrimoniaux, tout en opérant aux marges des cadres juridiques et institutionnels qui, précisément, rendent ces œuvres indisponibles.

B. ENJEUX JURIDIQUES, ETHIQUES ET INSTITUTIONNELS

1. Droits verrouillés, accès manqués : la législation contre la mémoire

Les recherches liées aux *lost media* se déplient dans un cadre juridique complexe, marqué par l'articulation entre droit d'auteur, *copyright* et dépôt légal. Ces dispositifs, conçus pour protéger les créateurs et garantir la conservation du patrimoine, se heurtent aux pratiques d'une communauté qui agit souvent en marge, dans des zones d'ombre juridiques.

Une première distinction s'impose entre les traditions juridiques. Aux États-Unis, le système du *copyright* repose sur une logique de propriété exclusive de l'œuvre, contrebalaancée par la doctrine du *fair use*⁷². Ce dispositif permet, sous certaines conditions (finalité de l'usage, nature de l'œuvre, proportion copiée, impact économique), de reproduire ou de diffuser un contenu sans l'autorisation des ayants droit. Comme l'a montré Lessig, ce régime introduit une flexibilité qui autorise la recherche, l'enseignement ou la critique, mais dont les contours restent flous et sujets à interprétation (Lessig, 2004). Cette incertitude nourrit des perceptions très critiques chez les enquêtés, qui dénoncent l'allongement des durées de protection et la complexité des exceptions : « *En 2019, c'était la première fois depuis près de vingt ans que des œuvres entraient de nouveau dans le domaine public du fait de l'âge ; les œuvres des années 1920 n'y accèdent que maintenant, ce qui est absurde... The Great Gatsby n'est entré dans le*

⁷¹ Citation originale : « *piracy is integral for preservation (...) there are so many examples of things that are historically important that you cannot legally access. You have to illegally access them* » (Entretien, 2025).

⁷² Définition synthétique du *fair use* : exception américaine au *copyright* appréciée au cas par cas (finalité, nature de l'œuvre, quantité, effet sur le marché).

domaine public que récemment »⁷³. La variabilité internationale renforce cette impression de « désastre » : certains pays sont plus procéduriers que d'autres, ce qui conditionne fortement les stratégies de recherche et de diffusion.

En France, le droit d'auteur se fonde sur une conception morale et patrimoniale de la création, où l'auteur conserve un droit imprescriptible sur son œuvre, même après sa commercialisation. Ce modèle se combine avec l'obligation de dépôt légal (BnF, INA), censée garantir la conservation du patrimoine audiovisuel et numérique. En pratique, ces archives demeurent difficilement accessibles aux amateurs. Comme le souligne un répondant : « *Je consulte le registre RCA du CNC pour vérifier l'immatriculation d'un film et la chaîne des droits ; ces informations n'apparaissent jamais via une simple recherche Google* » (Questionnaire, 2025). Or, même lorsque des traces institutionnelles existent, elles ne garantissent pas l'accès effectif : « *Nous nous sommes retrouvés dans une situation où aucune copie du film n'a été retrouvée, à l'exception de celle du CNC ; la société a disparu, le réalisateur est décédé et les ayants droit sont introuvables* » (Questionnaire, 2025). Ces témoignages illustrent l'écart entre un cadre pensé pour préserver et une réalité où la disparition ou l'indétermination des ayants droit crée un vide patrimonial.

Le dépôt légal ajoute une ambiguïté spécifique : « *En France, le CNC applique le dépôt légal... Si aucune trace du film ne subsiste en circulation (pas de DVD/VHS, pas en ligne, jamais rediffusé), doit-on le considérer comme lost media alors qu'une copie existe au CNC ?* » (Questionnaire, 2025). La situation met au jour la tension entre préservation institutionnelle et accessibilité publique, au cœur d'une définition opérationnelle des *lost media*.

La question du domaine public mérite ici d'être précisée⁷⁴. Dans certains contextes, il a permis d'ouvrir des corpus entiers. Ainsi, « *quand un média était créé en Union soviétique, il appartenait à l'État ; depuis la chute du régime, on peut accéder légalement à l'ensemble de ce corpus, parce qu'il relève du domaine public. Beaucoup d'animations soviétiques sont mises en ligne officiellement par le gouvernement russe sur*

⁷³ Citation originale : « *Yeah. It used to be talked about 20 years long, I think, and now it's 95 years long... In 2019, it was the first time anything had gone public domain due to age in like 20 years... The Great Gatsby just entered public domain...* » (Entretien, 2025).

⁷⁴ Rappel : en droit français, le domaine public désigne l'état d'une œuvre lorsque les droits patrimoniaux ont expiré (en principe 70 ans post mortem auctoris) ou qu'elle n'a jamais été protégeable ; l'œuvre peut alors être reproduite et diffusée librement, sous réserve du respect du droit moral.

YouTube »⁷⁵. À l'inverse, aux États-Unis, l'allongement successif des durées jusqu'à 95 ans a retardé l'entrée de nombreuses œuvres dans le domaine public, d'où l'étonnement récurrent autour de cas emblématiques comme *The Great Gatsby*. Des accidents juridiques rappellent aussi le rôle des aléas administratifs : *Night of the Living Dead* (Romero, 1968) est tombé immédiatement dans le domaine public à cause d'une erreur de mention de *copyright* ; des spéculations ont même concerné *Steamboat Willie*, longtemps supposé mal mentionné, avant son entrée effective dans le domaine public par l'effet du temps⁷⁶. D'autres émissions, telles que *What's My Line?*, sont intégralement dans le domaine public, sans que les détenteurs de copies ou certaines plateformes s'en saisissent pleinement⁷⁷.

À côté de ces cadres, les pratiques industrielles peuvent restreindre l'accès même lorsque la situation juridique est claire. Le cas du film français *La Bergère et le Ramoneur* (version américaine *The Curious Adventures of Mr. Wonderbird*) est souvent cité : bien qu'une version relève du domaine public, des distributeurs ou plateformes continuent de bloquer des mises en ligne par sur-protection ou confusion des droits, en contradiction avec l'esprit du domaine public⁷⁸. Cette asymétrie entre principes et implantations alimente le sentiment d'une « fiction d'effectivité » du droit d'auteur (Hugenholtz, 2000), où l'application dépend moins de normes abstraites que d'intérêts et de politiques de plateformes.

Face à ces obstacles, la communauté *lost media* adopte des pratiques souvent dissociées du respect strict des droits. « *Un point de tension, c'est l'aspect légal : la communauté (moi compris) publie sans tenir compte des droits d'auteur, quand les professionnels intègrent cet aspect dans les contrats de don* » (Questionnaire, 2025). Pour certains, cette posture relève d'un militantisme d'accès : « *L'aspect législatif n'est pas à*

⁷⁵ Citation originale : « *But when media was created in the Soviet Union, it was owned by the government... since the fall of the Soviet Union, you can actually access all of the Soviet Union's body of work legally because it's basically public domain... they're uploaded officially by the Russian government on YouTube* » (Entretien, 2025).

⁷⁶ Citation originale : « *...movies like The Night of the Living Dead are public domain due to clerical error. Even Steamboat Willie is theorized to have been public domain all of this time due to the copyright citation being incorrect...* » (Entretien, 2025).

⁷⁷ Citation originale : « *...the game show What's My Line... all of it is public domain* » (Entretien, 2025).

⁷⁸ Citation originale : « *The American version was The Curious Adventures of Mr. Wonderbird... that version is public domain, but if you upload it on YouTube, StudioCanal... blocks it... That happens a lot with public domain content* » (Entretien, 2025).

faire évoluer dans la communauté ; certaines pratiques vont volontairement à l'encontre de la loi par militantisme et par volonté de décloisonnement des sources, comme dans les humanités numériques » (Questionnaire, 2025). Ces positions rejoignent l'analyse de Boyle sur le *copyfight*, c'est-à-dire la contestation des monopoles instaurés par le *copyright* au nom de l'accès et de la circulation des œuvres (Boyle, 2008). Dans le même esprit, des membres soulignent la dépendance structurelle aux plateformes commerciales : « *C'est chaotique d'archiver numériquement quand la majorité de ce que vous archivez est dans les mains de quelqu'un d'autre* »⁷⁹, ce qui rend l'accès réversible, même pour des œuvres juridiquement libres.

Ces tensions apparaissent particulièrement dans des cas emblématiques. *Rock Odyssey* (Hanna-Barbera, 1987), longtemps diffusé de manière semi-clandestine, n'a retrouvé une visibilité large qu'à la faveur d'initiatives hybrides mêlant communauté et institutions. De façon plus radicale, des chercheurs ont contourné des restrictions pour documenter des œuvres sans autre voie d'accès : au Paley Center for Media, « *un collègue avait enregistré un épisode de Turn On directement depuis un poste de la médiathèque ; c'était à la fois bien et mal, mais sans cela, on n'aurait pas pu le voir* » (Entretien, 2023). Une telle « désobéissance patrimoniale » illustre la tension entre impératif de conservation et stricte légalité (Huyssen, 2003).

Malgré ces transgressions, les suites judiciaires restent rares selon les répondants : « *Je n'ai pas vu beaucoup de problèmes juridiques dans la communauté ; la plupart du temps, ce qui est recherché est abandonné par ses ayants droit, qui ne s'en soucient pas vraiment* » (Entretien, 2025). Cette tolérance de fait crée une zone grise où la préservation patrimoniale prime sur l'application stricte du droit. Ainsi, le rapport de la communauté *lost media* au droit est fondamentalement ambivalent : le cadre légal constitue un obstacle structurel, mais ses failles et ses inerties ouvrent un espace de pratiques tolérées qui rendent possible la sauvegarde et la transmission d'œuvres autrement condamnées à l'oubli.

2. Archives sous clé : le fossé entre professionnels et passionnés

L'accès aux archives institutionnelles constitue l'un des principaux points de tension dans la recherche et la préservation des *lost media*. De nombreux contenus sont effectivement conservés par des organismes comme la BnF, l'INA, le CNC, la Library of

⁷⁹ Citation originale : « *It's a mess to archive things digitally because the majority of what you're archiving is in the hands of somebody else* » (Entretien, 2025).

Congress ou encore le Paley Center. Mais ces archives, bien que préservées, sont rarement mises à disposition du grand public. Comme l'explique un enquêté, « *si vous pensez à l'INA en tant que professionnel, ils n'ont légalement pas le droit de distribuer des archives. Il n'y a aucune communication entre les pro et les amateurs (ou alors je ne suis pas au courant et c'est fait sous le manteau)* » (Entretien, 2025). De telles restrictions rappellent ce que Derrida décrit comme le « pouvoir de l'archive », où la conservation s'accompagne d'un contrôle strict de l'accès et de la circulation (Derrida, 1995). Dans le même esprit, un membre résume la logique de fonctionnement des services patrimoniaux : « *les archivistes professionnels ne recherchent pas des choses spécifiques ; ils traitent ce qui leur est envoyé, le cataloguent et l'entreposent, et bien souvent ils ne peuvent pas le partager pour des raisons de copyright* »⁸⁰.

Cette logique se traduit par une accessibilité limitée, parfois entravée par des obstacles financiers ou géographiques. Le Paley Center impose, par exemple, une consultation sur place et des droits d'entrée, ce qui réserve l'accès à celles et ceux qui peuvent se déplacer et assumer un coût d'usage⁸¹. De même, le Strong Museum conserve des fonds uniques liés à l'histoire du jeu vidéo, accessibles seulement en salle de lecture et sur rendez-vous, la diffusion numérique étant bloquée par le *copyright* (Questionnaire, 2023). Ce type de pratiques illustre un paradoxe souligné par Brügger : les archives sont conservées, mais leur circulation reste empêchée, ce qui limite leur rôle dans la construction d'une mémoire partagée (Brügger, 2018).

Les enquêtés insistent sur le fait que cette barrière crée une dépendance asymétrique. Comme l'explique l'un d'eux, « *la collaboration est plutôt limitée et unidirectionnelle (communauté lost media cherchant de l'aide auprès d'une institution). Je n'ai pas d'exemple en tête de situation inverse où des archivistes professionnels se sont tournés vers la communauté amateur* » (Questionnaire, 2025). Plusieurs voix plaident néanmoins pour une approche moins antagoniste : « *plus de gens devraient comprendre comment fonctionne le droit et où se trouvent les contenus pour pouvoir réellement travailler avec les institutions ; trop souvent on les diabolise, alors que si l'on*

⁸⁰ Citation originale : « *Again, the professional archivists, they don't search for things specifically. They're just archiving whatever they've been sent. These archives are sent things, donated things, and they process them, and they shove them away. And that's what it's for. So, you know, there isn't much overlap there. I mean, if a lost media person wants something that's specific, they can contact one of these archivists. But most of the time, those archivists can't share it because of copyright reasons.* » (Entretien, 2025).

⁸¹ Le Paley Center for Media (New York et Los Angeles) est une institution dédiée aux médias audiovisuels (télévision, radio). L'accès se fait principalement sur place (inscription, droits d'entrée) et la reproduction est limitée par le *copyright*.

veut blâmer quelque chose, c'est bien la loi »⁸². D'autres soulignent l'ampleur du problème matériel et juridique du côté des institutions elles-mêmes : « *c'est dommage que tant d'institutions possèdent des choses incroyables utiles à nos recherches, mais qu'elles ne puissent pas les partager, faute de financements ou à cause des restrictions de copyright* »⁸³. Dans ce contexte, il existe toutefois des convergences de principes, comme le rappelle un répondant francophone : « *la volonté d'assurer l'accessibilité au grand nombre reste similaire entre professionnels et communauté LM* » (Questionnaire, 2023). Des coopérations ponctuelles le montrent, à l'image de Ray Mona qui a pu consulter une VHS conservée à la Library of Congress pour documenter un pilote inédit, avant d'en rendre compte publiquement (O'Dell, 2022).

Face à ces blocages, d'autres acteurs combinent le vide laissé par les organismes patrimoniaux. Les collectionneurs particuliers (souvent proches de la *trading scene*) jouent un rôle essentiel en sauvegardant et en partageant des copies privées. Des trajectoires individuelles illustrent cette médiation entre mondes amateur et professionnel : « *j'ai contacté un studio de jeu vidéo qui développait un titre lié à un film d'animation ; ils m'ont transmis des modèles, des textures et d'autres éléments de production, que j'ai ensuite partagés avec la communauté* »⁸⁴. Parfois, la préservation passe par des trouvailles triviales qui déjouent la rareté perçue : « *un court métrage Disney intitulé Gligo's Guest était occasionnellement vendu sur eBay sous forme de screener disc ; j'ai paramétré une alerte, je l'ai acheté pour une vingtaine de dollars, je l'ai extrait et mis en ligne* »⁸⁵. D'autres fois, la médiation se heurte à des contraintes techniques majeures : « *on m'a envoyé des cassettes au format U-matic, mais leur transfert coûte trop cher ; je les conserve néanmoins car elles sont importantes* »⁸⁶. Enfin, une partie des amateurs

⁸² Citation originale : « *More people should learn how law works and learn where things are so that way they can actually work with these institutions. A lot of the time they demonize them... If you want to demonize anything, demonize the law.* » (Entretien, 2025).

⁸³ Citation originale : « *It's too bad that we have so many institutions with incredible things that are really useful to our research, but they can't really share most of it because they either lack funding or they're not allowed to because of copyright restrictions.* » (Entretien, 2025).

⁸⁴ Citation originale : « *I got in touch with the game developer studio... they would give me everything that they had. So I got like models from the movie and textures... I shared all of what I was finding with the community... if you have patience and you talk to people like they're human beings, you'll find a lot more stuff.* » (Entretien, 2025).

⁸⁵ Citation originale : « *It was a Disney short called Gligo's Guest... I set an alert on eBay... some CD store in California started selling it. So I bought it... I ripped it. I put [it] online.* » (Entretien, 2025).

⁸⁶ Citation originale : « *They started sending me stuff so that I have this big box of tapes... they're in a pneumatic format and nobody can transfer that unless I spend \$2,000.* » (Entretien, 2025).

envisage une professionnalisation, ce qui favorise les circulations entre sphères : « *beaucoup de gens dans la communauté lost media souhaitent devenir des professionnels des archives ; je suis dans ce cas* »⁸⁷.

Le rôle de médiateurs (chercheurs, associations, journalistes, parfois entreprises) est donc crucial pour faire dialoguer ces univers. Certaines associations, comme Ofnibus, collectent et numérisent des films amateurs auprès de particuliers (notamment à l'échelle locale), comblant des angles morts des institutions et assurant la transmission de fragments de mémoire souvent absents des catalogues nationaux (Ofnibus, 2022). Dans le champ académique, Casemajor parle d'une « patrimonialisation dissensuelle » où des archives alternatives contestent l'exclusivité institutionnelle tout en enrichissant la mémoire collective (Casemajor, 2017). L'articulation entre communautés, particuliers et institutions apparaît dès lors comme une condition nécessaire pour éviter un « vide historique » (des archives existantes mais inaccessibles), où les *lost media* ne survivraient que grâce aux initiatives parallèles.

Cette sous-partie met en évidence combien la préservation des *lost media* se déploie dans un champ marqué par de fortes tensions. Le droit, d'abord, constitue à la fois un outil de protection et un obstacle concret, en particulier lorsque les œuvres sont abandonnées ou dépourvues d'ayants droit identifiables. S'y ajoutent des dilemmes éthiques, où la nécessité de préserver entre parfois en contradiction avec le respect des règles, donnant lieu à des pratiques transgressives mais assumées comme des formes de responsabilité mémorielle. Enfin, les institutions, tout en garantissant la conservation, limitent souvent l'accès, laissant aux communautés ou aux collectionneurs la tâche de combler les manques et d'éviter un « vide historique ». Loin d'opposer simplement légalité et illégalité, ou institutions et amateurs, ces tensions traduisent une recomposition plus large des modalités de patrimonialisation à l'ère numérique.

Précision : il s'agit très vraisemblablement du format professionnel *U-matic* (cassette vidéo 3/4"), dont la numérisation requiert du matériel spécialisé.

⁸⁷ Citation originale : « *I know a lot of people in the lost media community want to be professionals... I wouldn't mind doing archival work professionally.* » (Entretien, 2025).

C. ARCHIVES OUVERTES, MODELES HYBRIDES ET PROSPECTIVE

1. Mémoire en partage : nouveaux modèles d'archivage collaboratif

La pluralité d'initiatives ouvertes, portées tant par des communautés amateurs que par des plateformes institutionnelles, tend à assurer la conservation et la préservation des médias. Ces espaces constituent des lieux de conservation, de circulation et de mise en visibilité des contenus disparus ou difficilement accessibles. Ils participent à une forme de patrimonialisation alternative, qui échappe aux cadres institutionnels classiques et propose une mémoire « par le bas », façonnée par les usagers eux-mêmes (Casemajor, 2017).

Un premier ensemble est constitué par les plateformes communautaires, dont *LostMediaWiki* représente le centre névralgique. Fonctionnant sur le modèle collaboratif des wikis, ce site permet de recenser les œuvres disparues, de classer leur état de disponibilité et de documenter les recherches associées. Il s'agit d'une forme de *produsage* où les usagers sont à la fois producteurs et consommateurs d'informations (Bruns, 2008). La logique est participative, mais elle demeure fragile : la vérification des données repose sur le volontariat et la hiérarchisation des priorités dépend des centres d'intérêt de la communauté. Leur principal atout réside dans la spontanéité et la diversité des contributeurs, mais ces plateformes souffrent d'un défaut de traçabilité et de pérennité : discussions éphémères, liens morts, fichiers supprimés. Comme le rappelle un participant, « *une œuvre est un lost media à partir du moment où elle n'est plus accessible pour le grand public. Savoir qu'une copie existe est une bonne chose, mais ce n'est pas tellement utile si cette copie n'est pas disponible pour une personne lambda* » (Entretien, 2025). L'accessibilité concrète, plutôt que la seule conservation, est ainsi au cœur des préoccupations communautaires.

Un second ensemble regroupe les plateformes institutionnelles ouvertes, parmi lesquelles *Internet Archive* que de nombreux répondants citent comme un outil incontournable : « *Les communautés lost medias recoupent d'autres communautés spécialisées dans la préservation des médias. Tu as par exemple la très célèbre Internet Archive ou encore la Flashpoint Archive, ce sont des initiatives essentielles à nos recherches* » (Questionnaire, 2025). *Internet Archive* incarne une logique de patrimonialisation massive, mais elle soulève des critiques. D'une part, l'ergonomie est jugée laborieuse, comme l'exprime un enquêté : « *à un moment j'utilisais Internet Archive, mais à utiliser c'est un enfer, et j'avais l'impression que certaines vidéos avaient été supprimées, je ne sais pas trop pourquoi* » (Questionnaire, 2025). D'autre part, l'absence de filtre éditorial conduit à des dépôts hétérogènes et parfois problématiques :

« on trouve parfois des dépôts dont l'utilité publique est discutable », voire des contenus personnels inappropriés, ce que plusieurs membres dénoncent comme une dérive possible d'une archive « ouverte » au sens large (Questionnaire, 2025). Un enquêté résume ce paradoxe par une critique du « tout archiver » : « on peut y trouver des données sans réel intérêt (...) je pense que nous avons le privilège de pouvoir détruire certaines choses, et que parfois il faudrait l'utiliser » (Entretien, 2025). Des témoignages soulignent aussi la variabilité des retraits liés au droit : « mon compte Internet Archive a été verrouillé après des dépôts jugés problématiques, alors que d'autres contenus, tout aussi litigieux, restent en ligne » (Entretien, 2025)^{88 89}. Ces tensions illustrent ce que Wolfgang Ernst qualifie d'« anarchivage », c'est-à-dire une archive qui se constitue sans hiérarchie claire, au risque de perdre son sens (Ernst, 2016)⁹⁰.

À l'opposé de cette approche totalisante, certains enquêtés préfèrent des initiatives plus modestes et ciblées : « Je pense qu'il est important d'avoir une multitude de communautés à échelle humaine se concentrant sur la préservation d'un sujet précis, plutôt qu'une archive gargantuesque » (Questionnaire, 2025). Ce constat rejoue les analyses de van Dijck sur la « mémoire distribuée » : la conservation est plus robuste lorsqu'elle repose sur une pluralité de lieux et de pratiques, plutôt que sur une centralisation fragile (Van Dijck, 2013). Des projets spécialisés, comme *Flashpoint Archive* pour les jeux et animations en *Flash*, montrent la pertinence de ces archives thématiques, capables de pallier les lacunes des grands répertoires généralistes⁹¹.

Ces pratiques posent la question des standards. Les principes *FAIR* visent à rendre les données *Findable, Accessible, Interoperable, Reusable* (Wilkinson et al., 2016). Leur transposition dans le domaine des lost media est éclairante. L'aspect « *findable* » est partiellement assuré par les wikis et bases communautaires, mais l'absence de

⁸⁸ Citation originale : « On the Internet Archive, there are people uploading strings of data from a website that have no real use beyond the person uploading them... I once found a child uploading photos from his school just because, which maybe shouldn't be happening. » (Entretien, 2025).

⁸⁹ Citation originale : « Recently I had my Internet Archive account locked because I uploaded too many copyrighted things... All perfectly justifiable, but you also see lots of other copyright -limbo items that aren't being taken down. That's not really IA's issue, it's about which lawyers choose what to remove. » (Entretien, 2025).

⁹⁰ Par « anarchivage », on désigne l'accumulation non hiérarchisée de dépôts, sans procédures stables de sélection, de description et de contrôle de qualité, ce qui complique la retrouvabilité et la légitimation de l'ensemble.

⁹¹ *Flashpoint Archive* est un projet communautaire dédié à la sauvegarde des jeux et animations en Flash et technologies web connexes, combinant base de données, lanceur hors-ligne et paquets de conservation pour assurer l'accès en contexte.

normalisation limite l'efficacité de l'indexation. L'accessibilité est entravée par des barrières juridiques (*copyright*, restrictions géographiques, domaine public, dépôt légal) et techniques (formats obsolètes, plateformes fermées). L'interopérabilité reste faible : les fichiers circulent sous des formats hétérogènes, sans métadonnées structurées. Enfin, la réutilisation est forte en pratique, puisque les archives sont souvent repartagées ou remixées, mais sans cadre garantissant leur contextualisation. Un enquêté évoque par exemple la fragilité des dépôts : « *sur Internet Archive, beaucoup de gens n'ont pas de copie locale. Quand c'est supprimé, c'est perdu définitivement* » (Entretien, 2025). Autrement dit, l'ouverture ne garantit pas la durabilité.

Les forces et faiblesses de ces initiatives ouvertes doivent être considérées ensemble. Leur force tient à leur rapidité, à leur dimension collaborative et à leur complémentarité avec les institutions fermées. Elles permettent d'éviter que des œuvres disparues ne sombrent dans l'oubli. Leur faiblesse tient à leur instabilité : effacements soudains, absence de vérification, risque de disparition des contenus. Ces limites alimentent des controverses : faut-il tout conserver, quitte à accumuler des masses d'informations redondantes ou insignifiantes ? Faut-il au contraire sélectionner, au risque de reproduire des biais culturels et géographiques ? Ces débats montrent que l'archivage communautaire n'est pas neutre : il produit une mémoire orientée, centrée sur certains médias au détriment d'autres, moins visibles. Comme l'avait déjà montré Reagle à propos de Wikipédia, ces déséquilibres thématiques et linguistiques se retrouvent dans l'archivage communautaire des lost media (Reagle, 2010).

Finalement, les initiatives ouvertes et collaboratives jouent un rôle crucial dans l'univers des lost media. Elles assurent une conservation distribuée, parfois bricolée, qui pallie les limites des institutions patrimoniales. Mais elles révèlent également les dilemmes d'une mémoire numérique fragmentée, prise entre ouverture radicale et instabilité chronique. La question reste entière : comment concilier l'utopie d'une archive universelle avec la nécessité d'assurer un accès pérenne et structuré aux œuvres ?

2. Mythe et réalité : Super Mario 64 Big Star Secret, une légende moderne

Parmi les exemples récents qui ont marqué la communauté des lost media, le cas du *Super Mario 64 – Big Star Secret* occupe une place singulière. À la différence de nombreux lost media, il ne s'agit pas d'une œuvre officiellement produite puis disparue, mais d'un objet hybride, situé entre rumeur, mythe numérique et reconstruction communautaire. Cette ambiguïté explique en grande partie la fascination qu'il suscite : pour certains membres, il constitue même la porte d'entrée dans la communauté. L'un des enquêtés confie ainsi que « *ce qui m'a réellement motivé à faire partie de la communauté, c'est un LM en particulier, qui a été présenté par Feldup (Mario 64 Big*

Star Secret). Ça m'a tellement fasciné (...) que j'ai passé des mois et des mois à rechercher avec l'aide d'une communauté dédiée » (Questionnaire, 2025)⁹².

Cette mobilisation massive autour d'un objet mineur interroge la définition même du patrimoine numérique. Alors que certains soulignent le caractère « disproportionné » des efforts consacrés à ce lost media par rapport à l'importance de l'œuvre initiale (Questionnaire, 2025), d'autres rappellent que la valeur patrimoniale est toujours relative, dépendante de la sensibilité et des centres d'intérêt des acteurs impliqués. Comme l'explique un enquêté, même une vidéo *YouTube* associée au *Big Star Secret* peut devenir un patrimoine : autrement dit, la valeur mémorielle ne réside pas dans l'importance objective de l'œuvre, mais dans l'investissement affectif des communautés. Ce phénomène rejoint les analyses de Jan Assmann, pour qui la mémoire culturelle repose sur des choix collectifs, souvent affectifs, qui définissent ce qui mérite d'être transmis (Assmann, 2011).

L'histoire du *Big Star Secret* s'inscrit dans une longue tradition de mythes vidéoludiques. Dès les années 1990, les rumeurs circulaient sur la présence du personnage Luigi dans *Super Mario 64* : en courant autour de la fontaine du château, il aurait été possible de le débloquer. Les *leaks* massifs de fichiers Nintendo en 2020 ont renforcé cette quête : les fans ont découvert des éléments suggérant la présence de Luigi dans des prototypes du jeu et ont lancé des projets de *ROM hacking* collaboratif pour « restaurer » cette version fantasmée. Comme le raconte un enquêté, la mobilisation fut telle qu'un serveur *Discord* a dû être fermé car saturé, avant d'être remplacé par un petit groupe chargé de trier les fichiers (Entretien, 2025)⁹³. Ce récit illustre l'articulation entre rumeur, fuite et reconstruction technique, où l'exploration collective de données brutes devient un travail quasi archivistique.

La force de ce cas réside dans la manière dont la communauté mobilise des outils techniques (*ROM hacking*, *data mining*, émulation) mais aussi des espaces sociaux (*Reddit*, *Discord*, *YouTube*, *LostMediaWiki*) pour transformer un mythe en objet de recherche et de transmission. Henry Jenkins parle de « culture participative » pour désigner ces dynamiques où les fans ne se contentent plus de consommer des contenus, mais deviennent producteurs et archivistes d'un patrimoine alternatif (Jenkins, 2006). Le

⁹² Le *Big Star Secret* rassemble des artefacts hétérogènes (théories de fans, vidéos explicatives, *mods*, prototypes supposés, montages), ce qui explique son statut liminal entre « rumeur » et « objet patrimonial » au sens communautaire.

⁹³ *ROM hacking* (modification d'images logicielles pour altérer ou restaurer un jeu), *data mining* appliqué aux dépôts de fichiers (extraction d'indices au sein de répertoires ou de binaires), *easter egg* (contenu caché par les créateurs, découvert et interprété par les communautés).

Big Star Secret illustre pleinement ce basculement : loin de n'être qu'un simple *easter egg* fantasmé⁹⁴, il devient un projet collectif qui structure l'identité et les pratiques d'une communauté.

Enfin, cette étude de cas met en lumière une caractéristique essentielle des *lost media* : ils ne relèvent pas seulement de la perte et de la redécouverte, mais aussi de la fabrique de mythes partagés. Le *Big Star Secret* a permis à des générations de joueurs, souvent nés après la sortie du jeu original, de s'approprier une légende et de contribuer à son actualisation. Dans ce sens, il ne s'agit pas seulement d'un objet retrouvé, mais d'une mémoire en acte, construite par des pratiques de recherche, de partage et de narration collective. Comme le rappelle Peter Burke, les savoirs se constituent toujours dans des régimes de circulation et de réinterprétation, et non dans une simple conservation neutre (Burke, 2019).

Ainsi, le *Super Mario 64 – Big Star Secret* illustre la manière dont les médias perdus dépassent leur statut d'objet disparu pour devenir des catalyseurs de mémoire culturelle et de créativité collective. Plus qu'une simple anecdote, ce cas témoigne de l'importance des communautés dans la redéfinition du patrimoine numérique. Il prépare aussi la réflexion sur l'avenir de ces pratiques : comment articuler mémoire affective, conservation durable et reconnaissance institutionnelle ?

3. Construire demain : recommandations pour une mémoire numérique durable

La question des *lost media* ne se limite pas à un problème de découverte ponctuelle ou de fascination collective : elle ouvre des perspectives plus larges sur l'évolution des pratiques d'archivage, les modèles de coopération entre amateurs et professionnels, et la redéfinition contemporaine du patrimoine numérique. Si la communauté est encore en construction, elle se situe déjà à la croisée des enjeux de conservation, d'accessibilité et de mémoire.

Plusieurs enquêtés insistent sur la nécessité d'un dialogue renforcé entre amateurs et institutions. Pour l'heure, les échanges restent limités : « *la communauté est en plein essor, donc c'est difficile de parler de relations entre professionnels et amateurs, car il y*

⁹⁴ *Easter egg* : clin d'œil caché inséré intentionnellement par des créateurs dans une œuvre (jeu vidéo, film, logiciel). Il est découvert par exploration ou par des indices et se distingue d'une fuite ou d'un bug par son caractère volontaire et ludique.

a encore peu de réels échanges, mais on espère pour la suite ! » (Questionnaire, 2025). Cette absence de coopération ne traduit pas seulement un manque de volonté, mais également des contraintes structurelles : « *Les amateurs ont beaucoup à apprendre des professionnels surtout en ce qui concerne la numérisation et la classification des médias. Les professionnels auraient aussi intérêt à être plus ouverts à l'apport de ces médias. Cependant cela demanderait du temps, de l'organisation et bien sûr de l'argent, chose que les deux parties n'ont pas...* » (Questionnaire, 2025). Ces propos suggèrent que la convergence entre modèles amateurs et institutionnels suppose non seulement une reconnaissance mutuelle, mais aussi des moyens techniques et financiers à mobiliser.

Une piste méthodologique évoquée par certains répondants consiste à adapter les standards professionnels de l'archivage à des contextes communautaires. L'un d'eux imagine « *une centralisation via un site, comme le Lost Media Wiki, avec la possibilité d'hébergement de vidéo, d'indexation, d'assignation de métadonnées et de description qui reprenne les champs ISAD(G). Pourquoi pas la possibilité d'encoder en XML-EAD pour former des instruments de recherches et permettre des recherches fines dans le site* » (Questionnaire, 2025). Cette perspective illustre ce que Caswell et Cifor décrivent comme une éthique des archives participatives fondée sur l'« empathie radicale », c'est-à-dire l'attention aux communautés et à leurs usages dans la définition des dispositifs d'archivage (Caswell et Cifor, 2016). Afin d'éviter une simple transposition techniciste, il s'agirait d'outiller les wikis communautaires avec des profils de métadonnées inspirés d'ISAD(G) et d'XML-EAD, tout en documentant des pratiques accessibles aux non-spécialistes (guides, modèles de champs, exemples d'indexation)⁹⁵.

Un autre axe de réflexion porte sur le déplacement des priorités : plusieurs membres de la communauté regrettent que les efforts soient trop orientés vers la recherche spectaculaire de médias perdus, plutôt que vers leur préservation durable. Comme le souligne un enquêté : « *Dans le meilleur des mondes, une œuvre ne devrait pas devenir un lost media en premier lieu. Il y a encore beaucoup trop d'utilisateurs qui ne comprennent pas que quelque chose actuellement disponible sur Internet ne le sera peut-être plus dans quelques années* » (Questionnaire, 2025). Cette remarque met en lumière l'importance de développer des mécanismes de sauvegarde préventive, inspirés des solutions institutionnelles, mais adaptés aux réalités communautaires : « *on pourrait mettre en place des systèmes de pérennisation, comme on peut avoir avec des SAE, des choses professionnelles, mais là c'est clairement pas le cas* » (Questionnaire, 2025). Des

⁹⁵ ISAD(G) est la norme internationale de description archivistique qui prescrit des éléments pour décrire hiérarchiquement les fonds et faciliter la recherche. XML-EAD (*Encoded Archival Description*) est un schéma de balisage en XML permettant d'encoder des inventaires et instruments de recherche afin de les publier et d'en permettre l'interrogation fine.

recommandations pragmatiques émergent : adoption d'une règle de sauvegarde minimale en trois copies sur au moins deux supports distincts et dans un lieu différent, documentation systématique des dépôts, création de miroirs communautaires et planification de migrations de formats à intervalles réguliers.

Ces pistes s'inscrivent dans un débat plus large sur l'avenir du patrimoine numérique. Assmann a montré que la mémoire culturelle repose sur des dispositifs matériels et symboliques qui garantissent sa transmission (Assmann, 2011). Or, dans un contexte marqué par l'obsolescence technologique et l'instabilité des plateformes (*YouTube, Discord, Reddit*), la question de l'accessibilité à long terme devient centrale. Van Dijck rappelle que la culture connectée est fragile par essence, car dépendante d'infrastructures techniques et commerciales (van Dijck, 2013). Les *lost media* soulignent avec force cette vulnérabilité : ce qui est en ligne aujourd'hui peut disparaître demain, si aucune stratégie collective de sauvegarde n'est mise en œuvre.

Dans cette perspective, la redéfinition du patrimoine numérique passe par une reconnaissance accrue du rôle des communautés. En mettant en avant des objets culturels mineurs, elles contestent une vision hiérarchisée du patrimoine et affirment la valeur d'une mémoire distribuée. Casemajor parle à ce titre d'une « patrimonialisation dissensuelle », où la légitimité ne vient plus uniquement des institutions, mais aussi des collectifs d'usagers (Casemajor, 2017). L'enjeu n'est donc pas seulement de combler les manques des archives officielles, mais de redessiner les contours de ce que nous considérons comme digne d'être transmis.

Cette prospective engage également un travail de posture auprès des détenteurs de contenus. Comme le formule un enquêté anglophone, « *tu ne devrais pas chercher quelque chose simplement parce qu'il est lost, mais parce que tu le veux vraiment ; quand tu t'adresses à la personne qui le possède, ne dis pas "c'est perdu, il faut le retrouver", dis plutôt "je connais cet objet, il m'intéresse et j'aimerais que d'autres puissent y accéder"* »⁹⁶. Cette stratégie relationnelle, appuyée sur la compétence documentaire et la transparence éthique, augmente les chances d'ouverture et de coopération.

Ainsi, l'avenir des *lost media* dépendra de la capacité à articuler deux modèles complémentaires. D'un côté, les institutions peuvent offrir des infrastructures de conservation pérennes, des standards de description et une légitimité scientifique. De

⁹⁶ Citation originale : « *you should be searching for something not just because it's lost, but because you actually want it. So when you actually bring it up to the person that has it, you shouldn't be saying, well, it's lost or it should be found. You should be saying, I have an interest in this thing. I know what it is and I would like to see it. And I like other people to see it.* » (Entretien, 2025).

PARTIE 3 - PRATIQUES DE RECHERCHE, ENJEUX JURIDIQUES, TECHNIQUES ET RELATIONS AUX INSTITUTIONS

l'autre, les communautés amateurs apportent la souplesse, la passion et la diversité nécessaires pour explorer et valoriser des fragments culturels négligés. La rencontre de ces deux univers, encore timide, constitue une condition essentielle pour éviter le double écueil d'une patrimonialisation sélective et d'une mémoire éphémère.

CONCLUSION

Cette recherche montre que la communauté des *lost media* entretient avec la mémoire et le patrimoine un rapport à la fois pratique, affectif et politique, qui reconfigure en profondeur les frontières de la patrimonialisation à l'ère numérique. Au-delà de la quête d'objets introuvables, c'est tout un écosystème d'acteurs, de normes et de techniques qui s'articule pour transformer des souvenirs dispersés en traces stabilisées, et des enquêtes individuelles en archives collectives.

D'un point de vue mémoriel, les pratiques observées s'inscrivent dans le passage d'une mémoire communicative à une mémoire culturelle (Assmann, 2011 ; Halbwachs, 1950). Des réminiscences intimes, souvent fragmentaires, sont progressivement documentées, mises en récit et indexées dans des dispositifs durables (wikis, dépôts, guides), au point d'entrer dans un patrimoine partagé. Les plateformes jouent ici le rôle de « lieux de mémoire » où se cristallisent non seulement les objets retrouvés, mais aussi les étapes de la recherche elle-même, ses tâtonnements, ses controverses et ses règles tacites (Nora, 1984). Cette dynamique s'appuie sur un fort investissement affectif (nostalgie, attachement générationnel) qui motive l'effort de conservation, tout en servant de critère d'intérêt et de hiérarchisation lorsque les grilles traditionnelles de l'archivistique ne suffisent plus (Duranti, 1994).

Sur le plan méthodologique, la communauté met en œuvre une patrimonialisation « par le bas » où se combinent bricolages techniques, intelligence collective et formalisation progressive des savoirs (Bachimont, 2017 ; Lécossais & Quemener, 2019). Les espaces se complètent : le LostMediaWiki fixe et versionne, Reddit met à l'agenda, Discord coordonne au quotidien, YouTube mobilise et recrute, tandis que des niches expertes (par exemple AVID) poussent très loin la normalisation descriptive. Cette plateformisation de la mémoire, avec ses scripts d'usage et ses règles de modération, conditionne fortement ce qui est visible, vérifié et durable (van Dijck, 2013 ; Gillespie, 2018). Elle s'incarne aussi dans des figures structurantes (fondateurs, modérateurs, vulgarisateurs) qui diffusent méthodes, éthiques et standards, ce qui montre que l'horizontalité proclamée repose en réalité sur des centres d'impulsion stabilisateurs.

L'examen des tensions internes révèle cependant l'ambivalence de ce rapport au patrimoine. La communauté défend un idéal d'ouverture et de partage, mais elle est traversée par des controverses sur la preuve (rumeurs, *hoax*), la reconnaissance (filigranes, *gatekeeping*) et l'éthique de diffusion (contenus sensibles *NSFW/NSFL*).

Ces frictions ne sont pas des accidents, elles produisent au contraire de la normativité : elles délimitent ce qui peut faire mémoire, à quelles conditions, et selon quelles formes d'attribution et de contextualisation (Baym, 2000 ; Poulot, 2006). Elles rappellent aussi que toute archive est une interprétation située, un montage qui sélectionne et agence (Bachimont, 2010).

Sur le plan juridique et politique, le rapport au droit apparaît pragmatique et souvent conflictuel. Les cadres de propriété intellectuelle, le dépôt légal et les régimes nationaux d'accès (du *fair use* aux exceptions d'archives) pèsent directement sur la possibilité de transmettre. Faute d'accès, nombre de pratiques basculent dans des zones grises (duplication, *torrents*, *file lockers*, *VPN*) où s'inventent des formes de préservation « renégates » qui complètent, voire contestent, l'insuffisance des circuits officiels (De Kosnik, 2016 ; Boyle, 2008). Loin d'un simple opportunisme, ces contournements s'inscrivent dans une « patrimonialisation dissensuelle » où des collectifs d'usagers défendent l'accès comme valeur mémorielle en soi (Casemajor, 2017). Le paradoxe est connu : les institutions conservent sans toujours pouvoir diffuser, tandis que les amateurs diffusent ce que les institutions ne peuvent pas exposer, au prix d'une fragilité juridique et technique.

Empiriquement, l'étude révèle une écologie distribuée de la préservation qui va du témoignage-mémoire (anciens spectateurs, collectionneurs) aux opérations d'indexation et de sauvegarde (numérisation artisanale, multiples dépôts, règles empiriques de redondance), jusqu'à l'écriture d'outils de méthode (guides, extensions de recherche, *how-to*). Elle montre également que la valeur patrimoniale est relationnelle et processuelle. Certains objets semblent mineurs, mais deviennent significatifs par la densité d'enquête, la narration collective et l'appropriation créative qu'ils suscitent, comme l'illustre le cas *Super Mario 64 Big Star Secret* (entre mythe vidéoludique, *data mining* et *ROM hacking*) qui a structuré des compétences et des identités de groupe (Jenkins, 2006).

Pour répondre à la problématique, ce rapport peut être caractérisé par quatre dimensions complémentaires. Premièrement, il est complémentaire et critique (la communauté ne remplace pas les institutions, elle les prolonge là où elles ne vont pas, tout en rendant visibles leurs angles morts) (Davallon, 2014). Deuxièmement, il est socio-technique (préserver ne consiste pas seulement à stocker des fichiers, mais à maintenir des chaînes d'indexation, de narration et de circulation qui assurent la *retrouvabilité* ; l'adoption de principes proches de FAIR, d'ISAD(G) ou d'EAD, dans des formes adaptées, renforcerait la durabilité) (Wilkinson et al., 2016). Troisièmement, il est éthique et politique (la communauté négocie en permanence entre ouverture et protection, visibilité et soin, droit formel et légitimité mémorielle, ce qui produit une éthique située de la diffusion, de l'attribution et de la

contextualisation) (Caswell & Cifor, 2016). Quatrièmement, il est fragile et exigeant (la durabilité dépend de ressources bénévoles, de plateformes instables et de savoirs distribués, d'où la nécessité de stratégies de prévention, de passerelles linguistiques et d'un dialogue mieux outillé avec les institutions).

Au total, la communauté *lost media* apparaît comme un acteur de mémoire à part entière. Elle convertit l'affect et la curiosité en procédures, outille l'enquête pour la rendre transmissible et fabrique des archives qui, bien que non officielles, participent pleinement au patrimoine culturel. Son apport n'est pas de substituer un canon à un autre, mais d'élargir le périmètre du mémorisable, en révélant que la conservation du numérique est autant une affaire d'infrastructures que de liens sociaux, autant une affaire de normes que d'imaginaires. L'avenir se jouera dans des modèles hybrides de coopération, capables d'articuler l'exigence de pérennité (infrastructures, standards, cadrage juridique) et la vitalité des pratiques amateurs (souplesse, diversité, réactivité). C'est à cette condition que l'utopie d'un accès durable aux traces du présent pourra s'approcher, non comme une archive totale, mais comme une mémoire distribuée, située et partageable.

SOURCES

Corpus empirique

Entretiens :

Ziggy Cashmere, entretien approfondi (Zoom, 2025). Transcriptions intégrales transmises au jury dans un document séparé.

Hugo, archiviste aux Archives municipales de Tours, entretien (Discord, 2025). Transcriptions intégrales transmises au jury dans un document séparé.

Questionnaire :

Questionnaire communautaire LostMediaFR (7 réponses, 2025). Pseudonymes fournis par les répondants. Données non publiées, conservées par l'auteur·rice. Réponses intégrales transmises au jury dans un document séparé.

Guides et manuels

Cashmere, Z. *The Lost Media and Research Handbook* (v1.6), Google Sites.

URL : <https://sites.google.com/view/lostmediahandbook/lost-media-and-research-handbook> (consulté le 29 août 2025).

Copie de référence sur Internet Archive.

URL : https://archive.org/details/the-lost-media-and-research-handbook_v1-6?utm (consulté le 29 août 2025).

Plateformes et dépôts communautaires

Lost Media Wiki.

URL : <https://lostmediawiki.com/Home> (consulté le 29 août 2025).

Lost Media Archive (Fandom).

URL : https://lostmediaarchive.fandom.com/wiki/Lost_Media_Archive (consulté le 29 août 2025).

Wiki Médias Perdus (Fandom, FR).

URL : https://medias-perdus.fandom.com/fr/wiki/Wiki_M%C3%A9dias_Perdus
(consulté le 29 août 2025).

Forums et subreddits

Subreddit r/lostmedia.

URL : <https://www.reddit.com/r/lostmedia/> (consulté le 29 août 2025).

Subreddit r/LostMediasFR.

URL : <https://www.reddit.com/r/lostmedia/> (consulté le 29 août 2025).

Serveur Discord

Serveur Discord LostMediaFR.

URL : <https://discord.gg/Wr6kUaK9> (consulté le 29 août 2025, validité du lien sujette à expiration).

Chaînes YouTube de référence

Feldup (FR).

URL : <https://www.youtube.com/@Feldup/videos> (consulté le 29 août 2025).

LSuperSonicQ (US).

URL : <https://www.youtube.com/@LSuperSonicQ> (consulté le 29 août 2025).

Ray Mona (US).

URL : <https://www.youtube.com/@RayMona> (consulté le 29 août 2025).

Documentaire

Recorder: The Marion Stokes Project (site officiel du documentaire).

URL : <https://recorderfilm.com/> (consulté le 29 août 2025).

BIBLIOGRAPHIE

Cadres théoriques : mémoire, patrimoine, archive

Abel, O. (2002) Paul Ricœur La mémoire, l'histoire, l'oubli. In: Annales. Histoire, Sciences Sociales. 57^e année, N. 1. pp. 242-
www.persee.fr/doc/ahess_0395-2649_2002_num_57_1_280038_t1_0242_0000_2

Assmann, A. (2011). Cultural memory and Western civilization: Functions, media, archives. Cambridge University Press.
<https://archive.org/details/culturalmemorywe0000assm/page/n5/mode/2up>

Assmann, J. (2011). Cultural memory and early civilization: Writing, remembrance, and political imagination. Cambridge University Press.
https://assets.cambridge.org/9780521188029/frontmatter/9780521188029_frontmatter.pdf

Bachimont, B. (2017). Patrimoine et numérique: Technique et politique de la mémoire.

Bachimont, B. (2010). La présence de l'archive : réinventer et justifier. *Intellectica*, 53–54(1–2), 281–309. <https://doi.org/10.3406/intel.2010.1186>

Benjamin, W. (2000). L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique. Gallimard. (Ouvrage original publié en 1936).
<https://ia902905.us.archive.org/14/items/BENJAMINWalterLoeuvreDartALeppoquedeSaReproductibilitéTechnique/BENJAMIN%20Walter-L%27%C5%93uvre%20d%27art%20a%CC%80%20l%27e%CC%81poque%20de%20sa%20reproductibilité%CC%81%20technique.pdf>

Choay, F. (1992). L'allégorie du patrimoine. Seuil.
<https://excerpts.numilog.com/books/9782020300230.pdf>

Davallon, J. (2006). Le don du patrimoine : Une approche communicationnelle de la patrimonialisation. Hermès-Lavoisier.
https://www.academia.edu/39894525/Le_don_du_patrimoine

Derrida, J. (1995). Mal d'archive : Une impression freudienne. Galilée.

Foucault, M. (1969). L'archéologie du savoir. Gallimard.
https://monoskop.org/images/b/b7/Foucault_Michel_L_archeologie_du_savoir.pdf

Halbwachs, M. (1994). La mémoire collective. Albin Michel. (Ouvrage original publié en 1950)
https://www.psychanalyse.com/pdf/memoire_collective.pdf

Huyssen, A. (2003). Present pasts: Urban palimpsests and the politics of memory. Stanford University Press.

Nora, P. (1984). Les lieux de mémoire (Vol. 1). Gallimard.
https://www.persee.fr/doc/rfsp_0035-2950_1985_num_35_4_394210_t1_0727_0000_000

Poulot, D. (2001). Patrimoine et musées : L'institution de la culture. Hachette.

Poulot, D. (2006). Une histoire du patrimoine en Occident (XVIIIe–XXIe siècle) : Du monument aux valeurs. Presses Universitaires de France.
<https://doi.org/10.3917/puf.poulo.2006.01>

Archivistique, préservation et description

Anderson, C. B. (2020). Preservation and archiving of digital media. Information Services and Use, 40(3), 201–208. <https://doi.org/10.3233/ISU-200085>

Blanquet, M.-F. (2012). [Compte rendu des ouvrages Les archives audiovisuelles : Description, indexation et publication et Nouveaux usages des archives audiovisuelles, sous la dir. de P. Stockinger]. Documentaliste-Sciences de l'information, 49(2), I–I. <https://doi.org/10.3917/docs.i.492.0072a>

Cook, T. (2013). Evidence, memory, identity, and community: Four shifting archival paradigms. Archival Science, 13(2–3), 95–120.
<https://doi.org/10.1007/s10502-012-9180-7>

Delsalle, P. (1995). [Compte rendu du livre *Les fondements de la discipline archivistique*, par J.-Y. Rousseau & C. Couture, 1994]. La Gazette des archives, 169(1), 322–323. https://www.persee.fr/doc/gazar_0016-5522_1995_num_169_1_3358_t1_0322_0000_2

Duranti, L. (1994). The concept of appraisal and archival theory. The American Archivist, 57(2), 328–344.
<https://doi.org/10.17723/aarc.57.2.pu548273j5j1p816>

Lécossais, S., & Quemener, N. (2019). En quête d'archives : Bricolages méthodologiques en terrains médiatiques. *Questions de communication*, 35, 9–25.
<https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.22092>

UNESCO. (2003). Charte sur la préservation du patrimoine numérique.
UNESCO. Consulté le 30 août 2025, sur
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000179529>

Archivage du web, infrastructures et données

Brügger, N. (2018). *The archived web: Doing history in the digital age*. MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/10726.001.0001>

Costa, M., Gomes, D., & Silva, M. J. (2017). The evolution of web archiving. *International Journal on Digital Libraries*, 18(3), 191–205.
<https://doi.org/10.1007/s00799-016-0171-9>

Masanés, J. (2006). Web archiving: Issues and methods. In J. Masanés (Éd.), *Web archiving*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-540-46332-0_1

Mayer-Schönberger, V. (2009). *Delete: The virtue of forgetting in the digital age*. Princeton University Press.

Stockinger, P. (2005). *Les sites web*. Hermès-Lavoisier. 9782746217591.
ffhal03285798f

Wilkinson, M. D., et al. (2016). The FAIR guiding principles for scientific data management and stewardship. *Scientific Data*, 3, 160018.
<https://doi.org/10.1038/sdata.2016.18>

Rasmi, J. (2025, 17 juin). Archives du web : Pour des partenariats public-pirates. AOC media. Consulté le 21 juillet 2025, sur
<https://aoc.media/opinion/2025/06/17/archives-du-web-pour-des-partenariats-public-pirates/>

Cultures en ligne, plateformes et communautés

Baym, N. K. (2000). *Tune in, log on: Soaps, fandom, and online community*. Sage.

Bourdon, J. (2011). Du service public à la télé-réalité. Une histoire culturelle des télévisions européennes 1950-2010, Bry-sur-Marne, INA Éditions.
<https://doi.org/10.4000/communication.3722>

Bruns, A. (2008). Blogs, Wikipedia, Second Life, and beyond: From production to produsage. Peter Lang.

Caillé, P., Bechet, M., Chevry-Pébayle, E., Kennel, S., & Luthi, F. (2014). Communautés en ligne et constructions des identités. In Thémat'IC 2014 (Strasbourg). HAL : hal-04950135.

Cardon, D. (2019). Culture numérique. Presses de Sciences Po.
<https://doi.org/10.3917/scpo.cardo.2019.01>.

De Kosnik, A. (2016). Rogue archives: Digital cultural memory and media fandom. MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/10248.001.0001>

Flichy, P. (2001). L'imaginaire d'Internet. La Découverte.
<https://doi.org/10.3917/dec.flich.2001.01>.

Gillespie, T. (2018). Custodians of the Internet: Platforms, content moderation, and the hidden decisions that shape social media. Yale University Press.
[https://www.researchgate.net/publication/327186182 Custodians of the internet Platforms_content_moderation_and_the_hidden_decisions_that_shape_social_media](https://www.researchgate.net/publication/327186182_Custodians_of_the_internet_Platforms_content_moderation_and_the_hidden_decisions_that_shape_social_media)

Jenkins, H. (2006). Convergence culture: Where old and new media collide. New York University Press.
<https://www.dhi.ac.uk/san/waysofbeing/data/communication-zangana-jenkins-2006.pdf>

Reagle, J. (2010). Good faith collaboration: The culture of Wikipedia. MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/8051.001.0001>

Rheingold, H. (1993). The virtual community: Homesteading on the electronic frontier. Addison-Wesley.
[https://www.researchgate.net/publication/318765343 The_Virtual_Community_Homesteading_on_the_Electronic_Frontier](https://www.researchgate.net/publication/318765343_The_Virtual_Community_Homesteading_on_the_Electronic_Frontier)

Van Dijck, J. (2013). The culture of connectivity: A critical history of social media. Oxford University
<https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780199970773.001.0001>,

Sociologie, économie et éthique des contributions

- Becker, H. S. (1982). Art worlds. University of California Press.
<https://sabrinasyoyer.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/05/howard-s-becker-art-worlds.pdf>
- Bourdieu, P. (1979). La distinction : Critique sociale du jugement. Éditions de Minuit.
- Terranova, T. (2000). Free labor: Producing culture for the digital economy. Social Text, 18(2), 33–58. https://doi.org/10.1215/01642472-18-2_63-33
- Weber, M. (1995). Économie et société. Pocket.

Droit d'auteur, copyright, piratage et accès

- Boyle, J. (2008). The public domain: Enclosing the commons of the mind. Yale University Press. <https://thepublicdomain.org/thepublicdomain1.pdf>
- Brunton, F., & Nissenbaum, H. (2015). Obfuscation: A user's guide for privacy and protest. MIT Press.
<https://we.riseup.net/assets/355198/Obfuscation.pdf>
- Hugenholtz, P. B. (2000). Copyright and freedom of expression in Europe. In N. Elkin-Koren & N. W. Netanel (Eds.), The commodification of information (pp. 239–257). Kluwer Law International.
https://www.ivir.nl/publicaties/download/11_9789041176868.pdf
- Karaganis, J. (Éd.). (2011). Media piracy in emerging economies. Social Science Research Council. https://s3.amazonaws.com/ssrc-cdn1/crmuploads/new_publication_3/%7BC4A69B1C-8051-E011-9A1B-001CC477EC84%7D.pdf
- Lessig, L. (2004). Free culture: How big media uses technology and the law to lock down culture and control creativity. Penguin.
<https://hdl.loc.gov/loc.gdc/gdcebookspublic.201966613>
- Orland, K. (2019, 26 avril). Did a vigilante ROM leaker go too far to “preserve” a lost Atari ROM? Ars Technica. Consulté le 3 juin 2025, sur <https://arstechnica.com/gaming/2019/04/after-a-lost-atari-rom-leaks-retro-fans-ask-was-it-stolen/>

Normes juridiques et cadres nationaux

Code du patrimoine. (2024). Art. L211-1. Légifrance. Consulté le 30 août 2025, sur

https://www.legifrance.gouv.fr/codes/article_lc/LEGIARTI000032860025

Lost media — ressources, études et presse

Bousquet, A. (2019). Les archives de fanfictions sur Internet (Mémoire de recherche, École nationale supérieure des sciences de l'information et des bibliothèques). <https://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/69391-les-archives-de-fanfictions-sur-internet.pdf>

Cashmere, Z. (2023, 27 août). Lost media and research handbook. Google Sites. Consulté le 3 juin 2025, sur
<https://sites.google.com/view/lostmediahandbook/lost-media-and-research-handbook>

Deroo, L., & Langendorff, J. (2024, 16 septembre). « Lost media » : Sur Internet, des aventuriers à la recherche de fichiers perdus. Libération. Consulté le 3 juin 2025, sur https://www.liberation.fr/lifestyle/lost-media-sur-internet-des-aventuriers-a-la-recherche-de-fichiers-perdus-20240916_PCDXE3TSO5CKPDP3UO5Z2CB4KQ/

Lamerichs, N. (2022, 3 septembre). Lost media, and the secrets of digital culture. Consulté le 4 juin 2025, sur <https://nicollelamerichs.com/2022/09/03/lost-media-and-the-secrets-of-digital-culture/>

Lelièvre, B. (2021, 3 mai). Les aventuriers de vos souvenirs perdus. Urbania. Consulté le 3 juin 2025, sur <https://urbania.fr/article/les-aventuriers-de-vos-souvenirs-perdus>

Moloney, C. (2022, 20 mars). The great wipeout of television history. The Sundae. Consulté le 3 juin 2025, sur <https://thesundae.net/2022/03/20/what-gets-lost/>

Piasecki, M. (2023, 31 octobre). Films détruits, jeux vidéo introuvables... Pourquoi les « lost medias » nous fascinent-ils ? L'Éclaireur Fnac. Consulté le 4 juin 2025, sur <https://leclaireur.fnac.com/article/373491-films-detruits-jeux-video-introuvables-pourquoi-les-lost-medias-nous-fascinent-ils/>

ANNEXES

Table des annexes

1. Annexe 1 : guide entretien Ziggy Cashmere	102
2. Annexe 2 : guide entretien Hugo.....	104
3. Annexe 3 : Questionnaire envoyé aux membres de la communauté francophone.....	106
4. Annexe 4 : Réponses au questionnaire	108
5. Annexe 5 : Capture d'écran de la plateforme Lost Media Wiki	111
6. Annexe 6 : Capture d'écran de la plateforme Wiki Médias Perdus	112
7. Annexe 7 : Capture d'écran de subreddit dédiés à la recherche de lost media.....	113
8. Annexe 8 : Capture d'écran du serveur Discord Lost Media (FR)	114
9. Annexe 9 : Page de couverture du guide de Ziggy Cashmere : <i>The lost media and research handbook</i>.....	115
10. Annexe 10 : Schéma réalisé par Hugo pour le wiki Médias Perdus	116
11. Annexe 11 : Matériel utilisé par Hugo.....	117

1. Annexe 1 : guide entretien Ziggy Cashmere

Theme 1: Personal Background and Discovery

1. Could you introduce yourself
2. share how you first became interested in lost media?
3. What led you to write “The Lost Media and Research Handbook”?

Theme 2: Definitions and Typologies

3. In your own words, how would you define “lost media”?
4. Could you explain the different categories of lost media you identify in your guide? What distinguishes lost media from obscure or unidentified media, for example?

Theme 3: Community Practices and Organization

5. How would you describe the organization and functioning of the lost media community, both online and offline?
6. What platforms, tools, or methods do you and others use to search for, document, and share lost media?

Theme 4: Preservation, Memory, and Archive

7. What do you see as the main goals behind searching for lost media?
8. How does the community approach the preservation and long-term accessibility of recovered lost media?
9. What are the main challenges you or the community face ?

Theme 5: Amateurs, Professionals, and Cultural Impact

10. How do you perceive the relationship between amateur practices in the lost media community and those of professional archivists or institutions? Are there points of collaboration or tension?
11. In your view, how does the work of the lost media community contribute to collective memory or the preservation of mass culture?

Theme 6: Reflections and Recommendations

12. Could you share a memorable experience or case that illustrates the challenges or successes of lost media research?
13. What advice, resources, or references would you recommend to someone wanting to better understand lost media and its community?

2. Annexe 2 : guide entretien Hugo

Introduction

- Présentation du chercheur et du contexte de la recherche.
- Présentation de l'objectif de l'entretien.
- Rappel du caractère confidentiel et de la liberté de réponse.

Thème 1 : Parcours personnel et découverte des lost media

1. Pouvez-vous vous présenter
2. Racontez comment vous avez découvert la notion de lost media ?
3. Qu'est-ce qui vous a amené à vous intéresser à ce sujet ou à rejoindre une communauté dédiée ?

Thème 2 : Définition et perception du lost media

3. Comment définiriez-vous, avec vos propres mots, ce qu'est un lost media ?

Thème 3 : Pratiques et organisation communautaire

5. Comment décririez-vous l'organisation et le fonctionnement de la communauté lost media à laquelle vous participez (plateformes, échanges, rôles, âge, genre etc.) ?
6. Quelles sont les méthodes ou stratégies que vous utilisez, seul ou en groupe, pour rechercher ou documenter des lost media ?

Thème 4 : Enjeux de préservation, d'archive et de mémoire

7. Qu'est ce qui motive les gens à s'intéresser aux lost media ?
8. À votre avis, quel est le but principal de la recherche des lost media ?
9. Comment la communauté s'assure-t-elle de la préservation et de l'accessibilité des lost media retrouvés ?
10. Quelles difficultés, quels obstacles ? Et comment les contourner ?

Thème 5 : Rapport à l'archive et à la culture de masse

10. Quel sens accordez-vous à la notion d'archive dans le contexte des lost media ?

11. Comment percevez-vous la relation entre les pratiques amateurs dans la communauté des médias perdus et celles des archivistes professionnels ou des institutions ? Y a-t-il des points de collaboration ou de tension ?
12. Pensez-vous que la préservation des lost media participe à la conservation d'une mémoire collective ou d'un patrimoine culturel ?

Thème 6 : Expériences, réflexivité et perspectives

12. Pouvez-vous partager une expérience marquante ou un souvenir lié à la recherche ou à la découverte d'un lost media ?
13. Quelles évolutions ou changements souhaiteriez-vous voir dans la communauté ou dans les pratiques de préservation à l'avenir ?

3. Annexe 3 : Questionnaire envoyé aux membres de la communauté francophone

Ce questionnaire a pour but de récolter des informations pour permettre la rédaction d'un mémoire de recherche sur le rapport de la communauté en ligne des lost media aux enjeux de préservation et de conservation.

- Merci de renseigner votre nom, âge, et votre profession ou études.
- Comment avez-vous découvert la notion de lost media ?
- Qu'est-ce qui vous a amené à vous intéresser à ce sujet ?
- Comment définiriez-vous, avec vos propres mots, ce qu'est un lost media ?
- Qu'est-ce qui vous a amené à rejoindre une communauté dédiée ?
- Comment décririez-vous l'organisation et le fonctionnement de la communauté lost media à laquelle vous appartenez/participez (plateformes, échanges, rôles, hiérarchie, âges, genre etc) ?
- Quelles sont les méthodes ou stratégies que vous utilisez, seul ou en groupe, pour rechercher ou documenter des lost media ?
- A votre avis, qu'est-ce qui motive les gens à s'intéresser aux lost media ?
- Selon vous, quel est le but principal de la recherche de lost media ?
- Est-ce que la communauté s'assure-t-elle de la préservation et de l'accessibilité des lost medias retrouvés ? Si oui comment ?
- Quelles sont les principales difficultés que vous rencontrez ? Comment les contourner-vous ?
- Quel sens accordez-vous à la notion d'archive dans le contexte des lost media ?
- Comment percevez-vous la relation entre les pratiques amateurs dans la communauté et celles des archivistes professionnels ou des institutions ? Y a-t-il des points de collaboration ou de tension ?

- Pensez-vous que les pratiques autour des lost media participent à la préservation et à la conservation d'une mémoire collective, d'un patrimoine culturel ?
- Quelles évolutions ou changements souhaiteriez-vous voir dans la communauté ou dans les pratiques de préservation à l'avenir

4. Annexe 4 : Réponses au questionnaire

Partie 1 — Profil, définitions, méthodes et difficultés

Participant	Âge / Statut	Découverte & motivations	Définition (mots-clés)	Méthodes Stratégies	Difficultés
Valentin_m hn	n.d. — « exploreur d'archive s »	Découverte : Feldup. Motivations : retrouver des médias ; satisfaction.	Œuvre non gardée dans le temps → plus de sauvegarde ; inaccessible.	Recherche large ; Reddit ; Wayback.	Contacter les auteurs ; attente.
R1	n.d.	Découverte : n.s. Motivation : partage de la culture.	Produit/diffusé puis perdu ; non redistribué.	Google → Archive.org → (warez) ; abandon si échec.	Accès légal limité ; trouvailles côté warez.
Skioushi	17 ans ; créateur Discord LMFR	Feldup ; attrait pour mystère et participation ; cas « Big Star Secret ».	Pièce d'histoire inaccessible au public.	Équipes (mentions vs réuploads) ; contact d'institutions.	Trolls ; fausses annonces ; périodes creuses longues.
Franz Kazan (Alexandre)	25 ans	Curiosité/Wikipédia ; exemples Doctor Who, Metropolis ; prises de conscience de pertes récentes.	Typologies : fully/partially lost, unidentified, unreleased ; critère d'accessibilité publique.	Threads + LMW ; moteurs (Google, Bing, Yandex) ; registre RCA CNC ; contact par e-mail ; faire circuler l'info.	Accès restreint ; copie unique au CNC ; ayants droit introuvable s.
Le Chien de Basketville	26 ans ; médiateur scientifique	Difficulté à trouver + réseaux sociaux ; nostalgie ; mémoire/patrimoine ; gratification.	Inaccessible ; éphémère/peu distribué ; existence parfois incertaine.	Vide-greniers/achats en ligne ; recherches croisées ; échanges en communauté.	Fédérer ; longue haleine ; numérisation (argentique, bandes).
hugo_rnlt	25 ans ; archiviste	Feldup ; partage et participation ; communauté FR	Doc/donnée d'intérêt public	Moteurs + filtres ; Internet Archive ; Inathèque/Inamedia	Géo-blocage YouTube

		la plus nombreuse.	inaccessibilité par canaux usuels ; non-existence non prouvée.	pro ; BnF/FranceArchive s ; Quite a playlist ; contact créateurs ; chasse analogique.	(VPN) ; absence de réponse des créateurs.
--	--	--------------------	--	---	---

Partie 2 — Organisation, préservation, institutions, évolutions

Participant	Organisation / Plateformes	Préservation (pratiques)	Institutions (relations)	Évolutions souhaitées
Valentin_mhn	r/LostMediaFR ; Wayback Machine ; vision peu structurée.	Souhaite un salon « lecture seule » pour les retrouvés.	n.d.	Salon read-only + tags par catégorie.
R1	Peu de travail d'équipe.	Copies personnelles + sauvegarde externe ; méfiance Mega.nz.	INA perçu comme non diffuseur ; peu/aucun lien.	n.s.
Skioushi	LMFR « terrain égal » ; serveur sert à lancer les recherches ; majorité jeunes/hommes.	Réuploads rapides (Internet Archive / YouTube).	Peu d'échanges ; aide ponctuelle.	Clarifier la définition et les périmètres.
Franz Kazan (Alexandre)	Agrégateurs : r/lostmedia, LMW, Discord ; Gen Z majoritaire ; règles plus nettes sur cas ciblés.	Partage IA/YouTube ; parfois re-perte.	Collaboration limitée et unidirectionnelle.	Accent sur préservation ; communautés modestes ; tri/curation (éviter la « décharge »).
Le Chien de Basketville	FR : manque d'organisation ; communautés anglophones	Oui : sauvegarde/diffusion.	Objectifs proches ; amateurs hors institutions ; besoins d'apprendre	Mutualiser matériel/compétences de numérisation.

Annexes

	plus structurées.		(numérisation, classification).	
hugo_rnlt	Pas de hiérarchie (hors modération) ; majorité jeunes hommes ; à diversifier.	Publication YouTube/Odysee/IA ; partage Reddit/Discord ; indexation/métadonnées améliorer.	Tensions juridiques/délais ; objectifs d'accès partagés ; ex. BnF Web, OfniBus.	Site central hébergeant + métadonnées (ISAD(G), EAD) ; espace d'aide.

5. Annexe 5 : Capture d'écran de la plateforme Lost Media Wiki

Some articles on this wiki contain NSFW/NSFL content and have been marked as such.

Please browse with caution!

Feed

Completely lost media
Found media
Partially found media
Partially lost media
Existence unconfirmed
Non-existence confirmed
Pre-LMW
Historic
NSFW
NSFL
Needing work

Espacio (lost Mexican animated film; 1983)

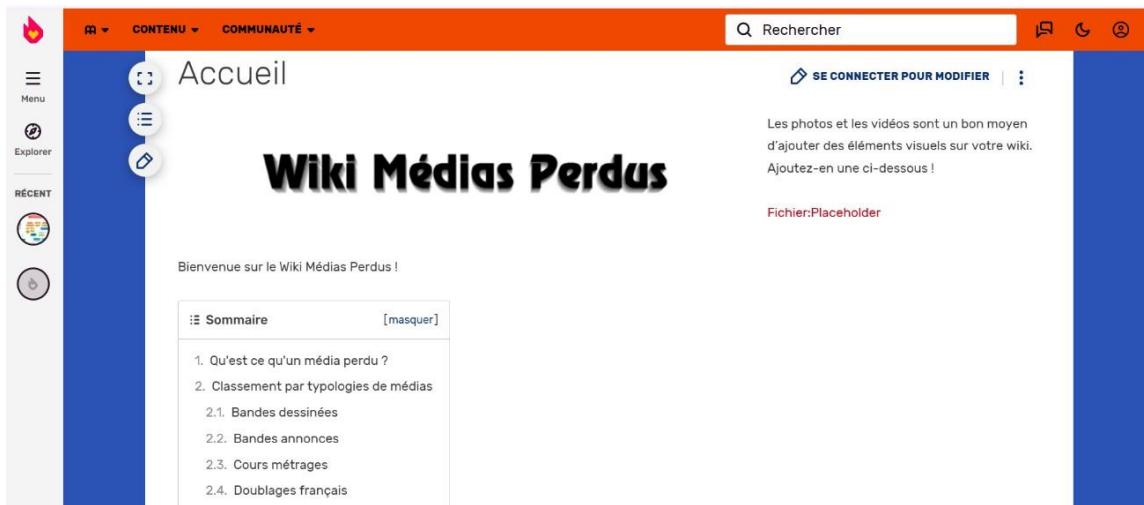
Welcome to the Lost Media Wiki, a community effort to track down lost or hard-to-find media!

MERCH
DISCORD
PATREON

Page d'accueil Lost Media Wiki

URL : <https://lostmediawiki.com/Home>

6. Annexe 6 : Capture d'écran de la plateforme Wiki Médias Perdus



Page d'accueil du Wiki Médias Perdus

URL : https://medias-perdus.fandom.com/fr/wiki/Wiki_M%C3%A9dias_Perdus

7. Annexe 7 : Capture d'écran de subreddit dédiés à la recherche de lost media

The screenshot shows the homepage of the subreddit r/lostmedia. The header features the title "R/LOSTMEDIA" in large white letters. Below the header, there's a banner for "r/lostmedia" with a question mark icon. On the left sidebar, there are links for "Accueil", "Populaires", "Explorer", and "Tous". Under "FLUX PERSONNALISÉS", there's a link to "Créer un flux personnalisé". Under "DERNIÈREMENT", there are links to "r/lostmedia", "r/LostMediasFR", and "r/LostMediaWiki". The main content area shows a "Temps forts de la communauté" section with two posts: "READ BEFORE POSTING" and "[Talk] Community Spotlight and Discussion: Remember the lost media subreddit is not;...". To the right, there's a sidebar for "Lost Media" with details like "Crée le 21 juin 2015", "Public", "326 k Detectives", "20 Online", and "FLAIR DE MEMBRE" with an "Emmarchive" badge.

Page d'accueil du Subreddit r/LostMediasFR
URL : <https://www.reddit.com/r/lostmedia/>

The screenshot shows the homepage of the subreddit r/LostMediasFR. The header features the title "LOSTMEDIASFR" in large white letters. Below the header, there's a banner for "r/LostMediasFR" with a question mark icon. On the left sidebar, there are links for "Accueil", "Populaires", "Explorer", and "Tous". Under "FLUX PERSONNALISÉS", there's a link to "Créer un flux personnalisé". Under "DERNIÈREMENT", there are links to "r/LostMediasFR", "r/LostMediaWiki", and "r/lostmedia". The main content area shows a "Temps forts de la communauté" section with a post by "u/Total-Ad-8853" and a "Recherche épisodes VF Mirmo ! manquants (1 à 102)". To the right, there's a sidebar for "Pour la communauté francophone Lost Media" with a detailed description of the subreddit's purpose and a note about the logo.

Page d'accueil du subreddit r/lostmedia
URL : <https://www.reddit.com/r/lostmedia/>

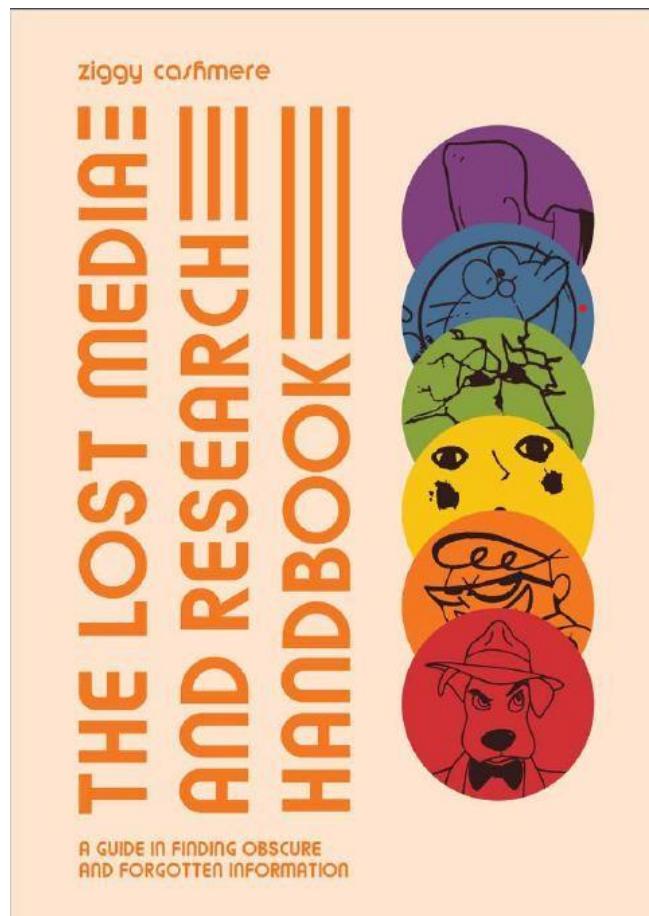
8. Annexe 8 : Capture d'écran du serveur Discord Lost Media (FR)

The screenshot shows a Discord interface. On the left, there's a sidebar with various channels listed under the category 'Lost Media [FR]'. The main area displays a channel titled '# média-partiellement-perdu'. A message from a user named 'agatka' is visible, followed by a reply from another user asking for the name of a channel. The interface includes standard Discord controls like a search bar and a message input field.

Vue depuis l'un des salons de discussions

URL : : <https://discord.gg/Wr6kUaK9>

9. Annexe 9 : Page de couverture du guide de Ziggy Cashmere : *The lost media and research handbook*



Cashmere, Z. *The Lost Media and Research Handbook* (v1.6), Google Sites.
URL : <https://sites.google.com/view/lostmediahandbook/lost-media-and-research-handbook>

10. Annexe 10 : Schéma réalisé par Hugo pour le wiki Médias Perdus

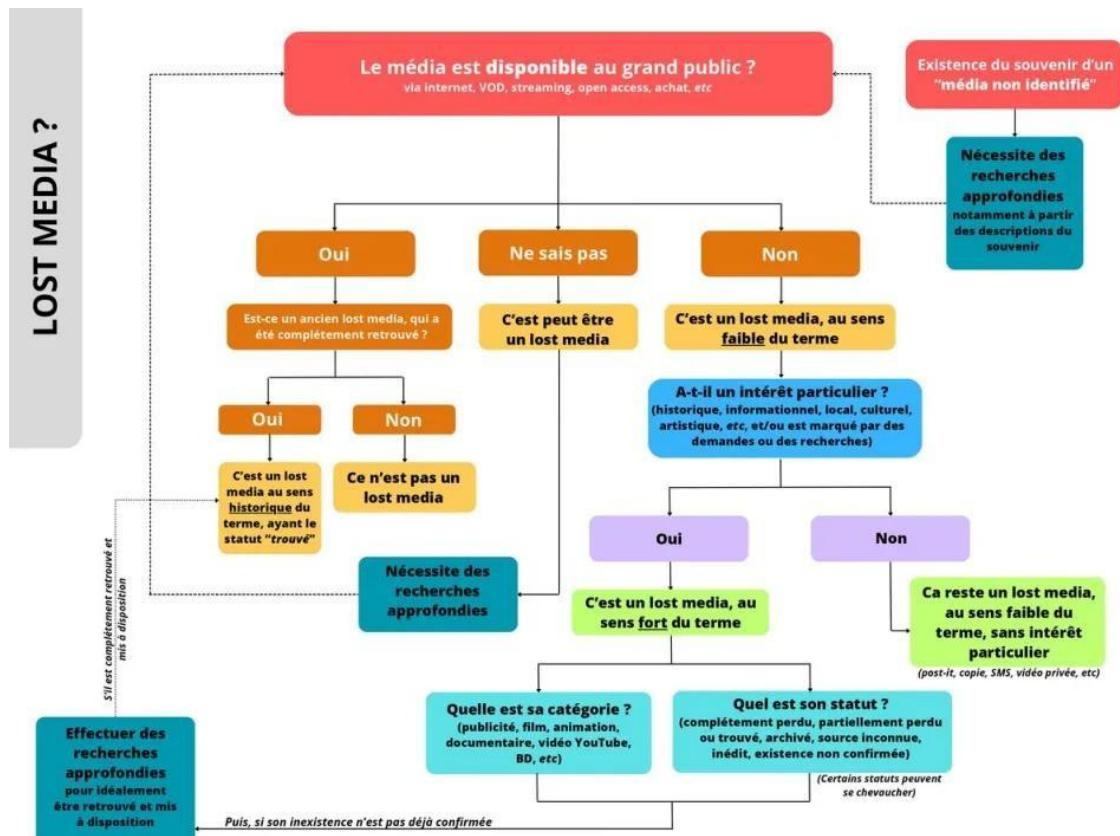


Schéma pour guider les utilisateurs dans la définition d'un *lost media*

URL : https://medias-perdus.fandom.com/fr/wiki/Qu%27est_ce_qu%27un_m%C3%A9dia_perdu_%3F

11. Annexe 11 : Matériel utilisé par Hugo



Projecteur Super 8 destiné à la lecture et à la numérisation de films argentiques.



Configuration de numérisation avec projecteur Super 8, caméra numérique fixée en face pour capturer l'image du film lors de la projection.



Station de numérisation multimédia : ordinateur portable, magnétoscope VHS et platine cassette pour la conversion et l'archivage de contenus vidéo et audio sur différents supports.



Installation d'un projecteur Super 8 éclairé et caméra numérique pour la conversion directe de films argentiques en format numérique

GLOSSAIRE

Lost media : document ou donnée (analogique ou numérique : audio, photo, vidéo), inaccessible sous aucune forme pour le grand public et qui représente un intérêt pour ce dernier.

Partially lost media : média dont il subsiste des fragments.

Fully lost media : médias totalement disparus, dont l'existence n'est plus attestée que par des sources secondaires.

Partially found media : médias dont une partie a été retrouvée mais dont l'ensemble reste inaccessible.

Unreleased media : médias produits mais jamais diffusées.

Unidentified media : médias disponibles mais dépourvus de références claires.

NSFW/NSFL media (Not Safe For Work / Not Safe For Life) : contenus jugés trop sensibles pour être diffusés.

Existence unconfirmed : médias supposés, mais jamais attestés matérielle

TABLE DES MATIERES

SIGLES ET ABREVIATIONS	11
INTRODUCTION.....	13
PARTIE 1 - DÉFINIR ET PENSER LES LOST MEDIA : OBJETS, MÉMOIRE, ARCHIVE	17
A. Stabiliser la notion de lost media	17
1. <i>Perdus mais pas oubliés : une notion aux frontières mouvantes</i>	17
2. <i>Explorer l'invisible : typologies en débat.....</i>	21
3. <i>Qu'est-ce qu'un lost media ? Vers une définition qui fait sens.....</i>	25
B. Les lost media entre culture et patrimoine	28
1. <i>Objets cassés, mémoires vives : la force affective des médias disparus.....</i>	28
2. <i>Hors des radars : lost media et autres patrimoines invisibles.....</i>	31
3. <i>La revanche des amateurs : faire patrimoine avec les médias perdus</i>	33
C. De la mémoire à l'archive communautaire.....	36
1. <i>Hors les murs : une survie artisanale</i>	36
2. <i>Choisir, trier, légitimer : quand une communauté bâtit sa mémoire</i>	38
PARTIE 2 - LA COMMUNAUTÉ LOST MEDIA EN LIGNE : STRUCTURES, DYNAMIQUES, TENSIONS	41
A. Cartographie et structuration de la communauté.....	41
1. <i>Des forums au wiki : anatomie d'une communauté en réseau</i>	41
2. <i>Héros discrets et stars du net : pilotes d'une quête collective</i>	45
3. <i>Générations croisées, publics multiples : la communauté et ses visages.....</i>	48
B. Fonctionnements, motivations et tensions	51
1. <i>Pourquoi chercher ? Plaisir, nostalgie et combats mémoriels.....</i>	51

Table des matières

2. <i>Fractures et affrontements : dépasser les tensions internes</i>	54
C. Pratiques collaboratives et circulation des savoirs.....	56
1. <i>Outils secrets et méthodes partagées : le savoir collectif à l'œuvre</i>	56
2. <i>De l'anecdote à la base de données : comment circule la mémoire</i>	58
1. <i>Entre fierté et doute : la communauté face à elle-même.....</i>	60
PARTIE 3 - PRATIQUES DE RECHERCHE, ENJEUX JURIDIQUES, TECHNIQUES ET RELATIONS AUX INSTITUTIONS.....	63
A. Méthodes, outils et contournements	63
1. <i>L'art du pistage numérique : techniques de recherche avancées.....</i>	63
2. <i>Prendre en main l'oubli : sauvegardes bricolées et résistances techniques</i>	
67	
3. <i>Piratage, dissimulation et protection : l'ombre nécessaire à la lumière</i>	70
B. Enjeux juridiques, éthiques et institutionnels.....	73
1. <i>Droits verrouillés, accès manqués : la législation contre la mémoire</i>	73
2. <i>Archives sous clé : le fossé entre professionnels et passionnés.....</i>	76
C. Archives ouvertes, modèles hybrides et prospective	80
1. <i>Mémoire en partage : nouveaux modèles d'archivage collaboratif.....</i>	80
2. <i>Mythe et réalité : Super Mario 64 Big Star Secret, une légende moderne .</i>	82
3. <i>Construire demain : recommandations pour une mémoire numérique durable</i>	84
CONCLUSION	89
SOURCES	93
BIBLIOGRAPHIE.....	95
ANNEXES	101
GLOSSAIRE	119
TABLE DES MATIERES.....	121

Table des matières