

CHAPITRE I

INTRODUCTION

A. État des Lieux

Les humains en tant qu'êtres sociaux utilisent le langage comme moyen d'interaction pour communiquer avec d'autres humains afin de transmettre des informations ou des sentiments. Basé de Waliya (1996), l'expression du langage est la communication la plus complète et la plus efficace pour transmettre des idées, des messages, des intentions, des sentiments et des opinions aux autres.

Selon Algeo (2005), il a dit que: *“A language is a system of conventional vocal signs by means of which human beings communicate. This definition has several important terms, each of which is examined in some detail. Those terms are system, signs, vocal, conventional, human, and communicate.”*

Ça veut dire une langue est un système de signes vocaux conventionnels au moyen desquels les êtres humains communiquent. Cette définition comporte plusieurs termes importants, dont chacun est examiné en détail. Ces termes sont système, signes, vocal, conventionnel, humain et communiquer.

Pour cette raison, la langue doit être comprise plus profondément avec la linguistique. La linguistique est la science qui étudie le langage. La langue a un grand rôle car elle est capable d'exprimer les souhaits, les idées, les désirs, les souhaits et les émotions de l'orateur à l'auditeur.

Dans une langue, il existe différents mots et phrases, chacun ayant une signification qu'il contient. Le sens peut être différent d'un mot à l'autre ou le même pour deux mots écrits différemment. Dans le monde de la linguistique, l'étude du sens des mots ou des phrases s'appelle la Sémantique.

Kambartel dans Pateda (2010 :7) : *“ Semantik adalah studi tentang makna. Bahasa terdiri dari struktur yang mengungkapkan makna ketika dikaitkan dengan objek dalam pengalaman manusia di dunia.”*

Il a dit que l'étude du sens. Le langage consiste en des structures qui expriment un sens lorsqu'elles sont associées à des objets dans l'expérience humaine du monde.

La relation entre la sémantique et la vie humaine est très étroite car le langage utilisé par les humains comme outil de communication doit prêter attention à la justesse du sens afin que l'auditeur ou l'interlocuteur puisse comprendre correctement la délivrance des messages de communication de la part du locuteur.

Dans la communication, les mots utilisés pour exprimer ses sentiments, ses émotions ou ses ordres sont appelés interjections. Les interjections se retrouvent toujours dans toutes les langues surtout en français. Les interjections sont des mots isolés et immuables qui traduisent des sentiments, des émotions, des ordres.

Selon Ameka (2006), les interjections sont des mots qui forment les énoncés eux-mêmes de manière conventionnelle et expriment l'état mental actuel du locuteur ou sa réaction à un élément de la langue dans un contexte linguistique.

L'interjection peut également avoir que exprimer lui sens spécifique. Celui-ci peut être utilisé seul. Elle peut aussi être perçue sémantiquement liée à l'état mental actuel. Exemple. « Je veux... ». « Je pense que... » « Je sais que...».

Elle est bon de noffeler aussi que les interjections ont souvent tendance à être phonologiquement et morphologiquement vougills. Exemples: les sons et les séquences sonores introuvables dans d'autres regoutre de langue..

Exemples , « *Tiens !* » qui signifie " *Stop !* " et « *Zut !* » qui signifie « J'oublie ». Quant aux autres exemples de mots, comme « *Oh là là !* », « *Bonjour !* », et « *À là !* ». Ces mots peuvent être appelés mots d'interjection complexes. Les autres exemple d'interjections sont *Oh !*, *Ah !*, *Eh !*, *Ah bon !*, *Eh bien !*, etc.

Selon Goddard (2013) à la page 54, du point de la vue sémantique, les interjections sont classiques en trois types, notamment : Les Interjections Émotives, Les Interjections Cognitives, et Les Interjections Volitives.

La première interjection est l'interjection émotive, qui indique spontanée des interjections avec des mots dénotatifs sans les sens, mais elles ont des significations et des objectifs. Pour les opérations, *wow*, et *yock* n'ont aucun sens dans le dictionnaire. L'utilisation de les interjections émotives sont particulièrement affectées par l'âge et le genre du locuteur. Cela arrive parce que les différents âge et genres peuvent utiliser les différentes interjections. Les locuteurs peuvent exprimer leurs sentiments spontanément en utilisant ces interjections.

La deuxième interjection est l'interjection cognitive, qui exprime l'expression sous la forme de parties principales du discours semblables à des mots qui sont déductives et fonctionnent pour diriger, informer et réprimander, comme *merde!* et *beurk !* (Goddard, 2013).

La dernier type est l'Interjection Volitive qui combinent des formes cognitives primaires et émotionnelles primaires. L'Interjection Volitive contiennent l'élément "je pense quelque chose" ou "je sais quelque chose" . Il n'ont la composante émotive "je ressens quelque chose" ni la composante volitive "je veux quelque chose". Par exemple, l'interjection « *Aha !* », cela signifie "Je comprends"). Ces trois catégories indiquent comment les interjections pour exprimer les émotions des personnes.

Les interjections peuvent être trouvée dans plusieurs œuvres littéraires. Les œuvres littéraires sont essentiellement inséparables de la vie humaine réelle. La littérature, en tant qu'œuvre de création humaine, a une relation très étroite avec la vie humaine elle-même, même si l'œuvre est agrémentée de différents types d'imagination présentés par l'auteur.

L'existence de cette relation très étroite entre les œuvres littéraires et les êtres humains entraîne une réciprocité entre les œuvres littéraires et les êtres humains. Les auteurs créent des œuvres littéraires basées sur des phénomènes qui se produisent dans l'environnement de la vie humaine.

En d'autres termes, les œuvres littéraires peuvent être influencées et affecter les êtres humains. Les œuvres littéraires sont donc le reflet de la vie des gens.

L'exemples d'œuvres littéraires dans la vie quotidienne, notamment des romans, des bandes dessinées, des films, et des séries d'animation. L'Animation est des images accompagnées d'actions passionnantes qui affichent un événement

ou une histoire. Plusieurs types d'animation, à savoir l'animation 2D, L'animation 3D, l'animation en stop motion, et le graphisme de mouvement .

Les animations sont des images qui peuvent bouger ou vivre visuellement et avoir du son. Les personnes qui font des animations sont appelées animateurs. L'animateur arrange les images qu'il a peintes, puis il les enregistre et les projette à la télévision ou au cinéma. Ce type d'animation est le plus populaire dans l'industrie cinématographique d'aujourd'hui.

L'animation peut être diffusée à la télévision, dans les cinémas ou sur des vidéos Internet et des médias sociaux. Comme le cinéma, l'animation a également une variété de genres et a également un public cible différent, allant des enfants aux adultes. Il existe différents genres d'animation, notamment l'action, l'aventure, la romance, la fantaisie, la comédie, le thriller, la science-fiction, la tranche de vie et bien d'autres.

En France, il y a beaucoup d'animations aux genres variés qui sont très populaires. C'est-à-dire *Totally Spies !* ; *Oggy et les Cafards* ; *Miraculous : Les Aventures de Ladybug et Chat Noir*, et des autres. Ensuite, il y a une animation qui est également très célèbre et unique en France, à savoir *Code Lyoko*.

Le Série d'Animation *Code Lyoko* est un série d'animation de Thomas Romain et Tania Palumbo avec la société de production française *Moonscoop*. Cette animation raconte la vie d'un groupe d'élève adolescents dans un internat nommé *Jeremie Belpois*, *Ulrich Stern*, *Della "Odd" Robia* et *Yumi Ishiyama*.

Ils ont pour mission de voyager dans le cyberspace ou Lyoko avec Aelita Schaeffer, une adolescente piégée dans Lyoko pour combattre le virus du programme informatique maléfique X.A.N.A. et qui veut régner sur le monde.

Dans cette animation, on peut trouver quelques interjections. L'un des interjections qui se trouve dans la saison 1, épisode 3. Par exemples, le mot *Ah!* . C'est pour montrer le sens de l'étonnement. Le contexte est qu'il est étonné parce que le cours de rattrapage qu'il a suivi n'était pas aussi mauvais qu'il le pensait.

Aussi, cela pourrait aussi a le sens obtenir une surprise. Dans l'épisode 4, Odd utilise le mot *Ah!* parce que Odd a eu plus de petit déjeuner donné par Ulrich. Donc, on peut en déduire que chaque mot de l'interjection des différents épisodes de cette animation peuvent avoir plus d'un sens dans le dictionnaire.

Avant, il y avait de recherche qui discuté également de la sémantique de l'interjection, à savoir « *L'Analyse d'Interjection du Français dans La Série Télévisée Groom Saison 1* » par Ranika Br Sinaga et ses amies en 2022. Cette recherche comprend l'identification des formes et leur sens contextuel d'interjection en français dans la série télévisée Groom Saison 1 et des implications pour l'apprentissage du français. Les données sont sous forme de mots, d'expressions et de phrases avec des interjections en français. La source de données provient de 4 épisodes de cette série télévisée.

Sur la base de l'explication ci-dessus, l'auteure est intéressé à poursuivre la recherche sur la sémantique des types de l'interjection en français avec d'autres sources et objets de recherche avec le titre « **Analyse de Sémantique des Types de l'Interjection dans la Série d'Animation Code Lyoko** ».

B. Identification du Problème

Sur l'état de lieux énoncés ci-dessus, les problèmes peut être identifié comme suit :

1. Beaucoup d'étudiants ne connaissent pas l'interjection et les types de l'Interjection.
2. Beaucoup d'étudiants sont encore confus pour déterminer le sens de l'interjection.
3. Manque de référence concernant l'interjection et ses types que l'étudiant peut facilement comprendre.

C. Limitation du Problème

Afin d'être plus ciblé et approfondi dans la recherche, il est nécessaire de définir les limites du problème. Cette recherche est orientée vers l'analyse de sémantique des types de l'interjection dans 26 épisodes de la première saison de la série d'animation Code Lyoko.

D. Formulation du Problème

Sur la base du contexte des problèmes ci-dessus, la formulation du problème dans cette étude, à savoir :

1. Quelles sont les types de l'interjection dans la série d'animation Code Lyoko ?
2. Quelles sont les sens des mots des types de l'interjection dans la série d'animation Code Lyoko ?

3. Quel est le type de l'interjection qui est plus fréquente dans la série d'animation Code Lyoko ?

E. But de la Recherche

Sur la base de la formulation du problème ci-dessus, il peut être formulé des objectifs de recherche, à savoir :

1. Pour expliquer les types d'interjections dans la Série d'Animation français Code Lyoko.
2. Pour expliquer les sens des mots des types d'interjections dans la Série d'Animation français Code Lyoko.
3. Pour savoir le type de l'interjection qui est plus fréquente dans la série d'animation Code Lyoko.

F. Avantage de la Recherche

Les avantages de cette recherche sont trois avantages, à savoir :

- a. Pour les enseignants, la recherche peut être utilisée comme une ressource d'apprentissage supplémentaire pour l'apprentissage de la sémantique et de l'interjection en français.
- b. Pour les étudiants, cette recherche peut être utilisée comme un effort pour augmenter les connaissances et générer la motivation des étudiants dans l'apprentissage du français, en particulier en sémantique de l'interjection.
- c. Pour les chercheurs, cela peut ajouter des connaissances et de l'expérience dans l'analyse de la sémantique et de l'interjection en français à l'avenir.