

République algérienne démocratique et populaire
Ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche scientifique
Université A. Mira de Bejaia



Faculté des sciences Sociales et Humaines
Département des sciences de l'information et de la communication

Mémoire

EN VUE DE L'OBTENTION DU DIPLOME DE
Master

Option : Presse Imprimé et Electronique

Thème

L'apport des plateformes numériques cinématographiques de l'animation
À la promotion de l'identité kabyle
Etude exploratoire sur les abonnés du site web ISURA TV

Réalisé par :

GHILAS Massilia

ALIM Sarah

Encadré par :

Dr. DJENANE Sid Ali.

Année Universitaire : 2023/2024

Remerciement

Nous tenons tout d'abord à remercier dieu le tout puissant, qui nous a Donné la force et la patience d'accomplir cet intéressant travail qui valorise notre magnifique culture.

En second lieu, nous tenons à remercier notre encadreur Dr DJENANNE Sid Ali, son précieux et son aide durant toute la période du travail.

Ensuite, À nos parents, pour la confiance inébranlable et le soutien qu'ils ont su nous accorder tout au long de cette démarche académique. Nous ne vous dirions jamais assez merci pour tout ce que vous avez pu nous inculquer.

Nous tenons à exprimer notre sincère gratitude à tous les enseignants du département de Sciences Humaines qui ont assuré notre formation tout au long de notre parcours universitaire. Nous souhaitons également remercier toutes les personnes, directement ou indirectement, qui ont contribué à la réalisation de ce travail exceptionnel.

Dédicaces

Tout d'abord, je tiens à remercier DIEU de m'avoir donné la force et le courage de mener à bien ce travail.

Je tiens à dédier cet humble travail à :

A celui qui se lève sans bruit Dans le froid, dans la nuit ou sous la pluie,
Cet homme, un homme discret, un homme fort, un homme fier, c'est
mon père.

A celle que Chaque jour elle rêve pour nous d'un meilleur destin, Elle
nous a tant donné, Et malgré les coups durs, on n'a jamais manqué de
rien, Le paradis est sous ses pieds, Cette femme, une femme discrète,
une femme forte, une femme fière, c'est ma mère.

A la moitié de mon cœur mon frère RAYANE.

A ma précieuse sœur : *Sarah RABHI*

SARAH

Dédicace

Je rends grâce à Dieu pour la santé, tant physique que morale, ainsi que pour le courage et la force nécessaires pour mener à bien mes études.

Je dédie ma profonde gratitude à mon père, source de respect et de soutien, et à ma mère, source d'inspiration et de courage, dont les sacrifices ont été cruciaux pour atteindre ce jour. Que Dieu protège et prolonge sa vie pour tout l'effort et le soutien inlassable qu'elle m'a apportés.

Je tiens également à exprimer ma reconnaissance à mes collaboratrices, Mme Fatehia et Mme Lenseur, pour leur honneur de partager ce travail modeste avec moi.

Je remercie chaleureusement mes frères : Fawzi, Salim, Adel, Yassine, Kais, ainsi que mes sœurs : Aïda et Sonia. Mes pensées vont également à ma grand-mère, ima nounou, ainsi qu'à mes tantes, oncles, belles-sœurs : Nacira, Salima, Katia, et mes nièces : Maya, Manias, Anès, Ayan.

Je n'oublie pas mes amis : Zino, Hafidha, cylvia, Sara, Lília, et Samira.

Enfin, je dédie ce travail à tous mes collègues et amis de la promotion
2024

Massilia

Sommaire

Sommaire

Résumé

Liste des Abréviations

Liste des tableaux

Liste des figures

Introduction.....I

Cadre méthodologique

Chapitre I : Analyse conceptuelle..... 7

Chapitre II: Démarche méthodologique..... 19

Cadre théorique

Chapitre III: Histoire de l'industrie cinématographique 28

Section 01 : Concepts et définition 29

Section 02 : Histoire et les origines du cinéma 31

Chapitre IV : Les plateformes numériques cinématographiques et la mise en
valeur de l'identité kabyle à travers les films d'animations 44

Section 01 : Généralité sur les plateformes 44

Section 02 : Contexte de l'animation cinématographique kabyle 53

Cadre pratique

Chapitre V : Présentation des données et interprétation de résultats de recherche
..... 62

Section 01 : Etude descriptive de la plateforme ISURA TV 62

Section 02 : Analyse et interprétation des résultats..... 85

Conclusion générale 89

Références bibliographique 91

Annexes 96

Table des matières..... 104

Liste des Abréviations :

Abréviation	Signification
TIC	Technologie d'information et de la communication
ALN	Armée de libération nationale
FLN	Front de libération nationale
ENPA	Entreprise nationale des produits audiovisuelles
MDB	Mouvement de décolonisation du cinéma
CO	Mouvement de décolonisation du cinéma
TCP	Transmission contrôle protocole
IP	Internet protocol
HTML	Hyper Text Markup language
CSS	Cascading Style sheets
SEO	Search Engin Optimization
THX	Tomlinson Holman, initialement pour Lucasfilm
DV	Digital Video
FNC	Festival du Nouveau cinéma
FNC Lab	Agence de développement Web
FCMM	Festival de Nouveau cinéma
CGR	Condensat to Gras Ration
UGC	User Generated Content

VPF	Voluntary Provident Fund
DCI	Direct Common Rail Injection
L'ISO	L'organisation Internationale de normalisation
AFNOR	Association française Normalisation
NF	Norme Française
DCP	Données à caractère personnel
JPEG	Joint Photographic Expert Group
ISO	International Organization for standardization
PCM	Pulse Code Modulation
DVD	Digitale Versatile Disc
MGM	Metro+ Goldwyn- Mayer

Liste des tableaux :

Numéro	Titre	Page
Tableau n° 01	La répartition d'échantillon selon le genre	P 64
Tableau n° 02	La répartition d'échantillon selon la catégorie d'âge.	P 65
Tableau n° 03	La répartition d'échantillon selon le Lieu de résidence	P 66
Tableau n° 04	La répartition d'échantillon selon la Zone de résidence	P 67
Tableau n° 05	La répartition d'échantillon selon le niveau d'étude	P 68
Tableau n° 06	La répartition d'échantillon selon la Fonction des abonnés	P 69
Tableau n° 07	La répartition d'échantillon selon le niveau de familiarité avec la langue kabyle	P 70
Tableau n° 08	La répartition d'échantillon selon la fréquence de visionnage de films d'animations en kabyle	P 71
Tableau n° 09	La répartition d'échantillon selon la mesure dont les films d'animations représentent fidèlement de la culture et l'identité kabyle	P 72
Tableau n° 10	La répartition d'échantillon de la découverte des aspects méconnus de la culture kabyle à travers les films d'animations	P 73
Tableau n° 11	La répartition d'échantillon selon la prise en compte du patrimoine culturel matériel et immatériel kabyle dans les films diffusés.	P 74
Tableau n° 12	La répartition d'échantillon selon les caractéristiques distinctives de l'identité kabyle qui pourraient être mises en valeur à travers les films d'animations	P 75
Tableau n° 13	La répartition d'échantillon selon l'évolution du sentiment d'appartenances à l'identité culturelle kabyle	P 76
Tableau n° 14	La répartition d'échantillon selon évolution de sentiment d'appartenance à l'identité culturelle kabyle et son feedback	P 77

Tableau n° 15	La répartition d'échantillon selon la contribution des films de dessins animés à la préservation de l'identité kabyle	P 78
Tableau n° 16	La répartition d'échantillon de la découverte d'aspects méconnus ou oubliés de la culture kabyle à travers les films d'animations sur ISURA TV	P 79
Tableau n° 17	La répartition d'échantillon selon les réminiscences d'expériences et des traditions familiales à travers les histoires et personnages des films d'animations sur ISURA TV	P 80
Tableau n° 18	La répartition d'échantillon sur l'utilisation des dessins animés en kabyle sur ISURA TV comme outil d'apprentissage de la langue kabyle pour les enfants	P 81
Tableau n° 19	La répartition d'échantillon selon films d'animations comme outil éducatif efficace pour les jeunes générations	P 82
Tableau n° 20	La répartition d'échantillon selon les films d'animations aidé à enrichir le vocabulaire ou à améliorer la compréhension de la langue kabyle	P 83
Tableau n° 21	La répartition d'échantillon selon l'efficacité des films d'animations dans l'enseignement de la langue kabyle aux jeunes générations	P 84

Liste des figures :

Numéro de la figure	Titre de la figure	La page
Figure N° 01	Histogramme des réponses sur le genre des enquêtés	P 64
Figure N° 02	Histogramme des réponses portant sur les catégories d'âge	P 65
Figure N° 03	Histogramme des réponses le lieu de résidence	P 66
Figure N° 04	Histogramme des réponses sur la zone de résidence	P 67
Figure N° 05	Histogramme des réponses sur le niveau d'étude.	P 68
Figure N° 06	La répartition d'échantillon selon la Fonction des abonnées.	P 69
Figure N° 07	Histogramme des réponses portant sur le niveau de familiarité avec la langue kabyle	P 70
Figure N° 08	La répartition de l'échantillon selon la fréquence de visionnage des films d'animations en kabyle.	P 71
Figure N° 09	Histogramme des réponses portant sur la mesure dans laquelle les films d'animations représentent fidèlement la culture et l'identité kabyle	P 72
Figure N° 10	Histogramme des réponses portant sur la découverte des aspects méconnus de la culture kabyle à travers les films d'animations	P 73
Figure N° 11	Histogramme des réponses la prise en compte du patrimoine culturel matériel et immatériel kabyle dans les films diffusés.	P 74
Figure N° 12	Histogramme des réponses portant sur les caractéristiques distinctives de l'identité kabyle	P 75
Figure N° 13	Histogramme des réponses portant sur l'évolution du sentiment d'appartenance à l'identité culturelle kabyle à travers les films d'animations	P 76

Figure N° 14	Histogramme de réponses portant sur le partage des films d'animations au sein de la communauté kabyle et son feedback	P 77
Figure N° 15	Histogramme des réponses portant sur la contribution des films de dessins animés à la préservation de l'identité kabyle	P 78
Figure N° 16	Histogramme des réponses portant sur la découverte des aspects méconnus ou oubliés de la culture kabyle à travers les films d'animations	P 79
Figure N° 17	Histogramme des réponses portant sur les histoires et les personnages présentés dans les films d'animations sur ISURA TV rappellent des expériences ou des traditions des propres familles ou de la communauté	P 80
Figure N° 18	Histogramme des réponses portant sur l'utilisation des dessins animés en kabyle sur ISURA TV comme outil d'apprentissage de la langue kabyle pour les Enfants	P 81
Figure N° 19	Histogramme des réponses portant sur les films d'animations Kabyle comme un outil éducatif efficace pour les jeunes générations	P 82
Figure N° 20	Histogramme des réponses portant sur les films d'animations aidé à enrichir le vocabulaire ou à améliorer la compréhension de la langue kabyle	P 83
Figure N° 21	Histogramme des réponses portant sur l'efficacité des films d'animations dans l'enseignement de la langue kabyle aux jeunes générations	P 84
Figure N° 22	La page web de la plateforme cinématographique d'animation en kabyle ISURA TV.	P 101
Figure N° 23	Capture d'écran sur la page d'accueil du site plateforme de streaming ISSURA TV.	P 102
Figure N°24	capture d'écran sur les films d'animations disponible sur ISURA Tv.	P 103

Introduction

Introduction

Le cinéma, depuis sa création à la fin du XIXe siècle, n'a cessé d'évoluer, devenant non seulement une forme d'art populaire mais aussi un puissant moyen d'expression culturelle. Il a le pouvoir de transcender les frontières géographiques et linguistiques, permettant aux cultures du monde entier de se raconter et de se redécouvrir. Pour les Kabyles en Algérie, le cinéma représente bien plus qu'un simple divertissement ; c'est une arme culturelle, un moyen de résistance contre l'effacement et l'assimilation.

Le cinéma se développe vers le numérique avec l'avènement des plateformes numériques cinématographiques telles que Netflix, Amazon, Prime Vidéo...etc. Ces dernières ont transformé de manière significative le paysage médiatique mondial, offrant de nouvelles opportunités pour la production, la distribution et la consommation de contenus audiovisuels. Parmi les nombreuses communautés qui bénéficient de cette révolution technologique, la communauté kabyle, riche de son histoire, de sa langue, et de ses traditions, trouve dans ces plateformes un espace précieux pour la promotion et la préservation de son identité culturelle. En particulier, le cinéma d'animation se présente comme un vecteur puissant pour raconter des histoires kabyles, illustrer des légendes ancestrales, et refléter les réalités contemporaines de cette communauté.

Les plateformes numériques offrent également une accessibilité sans précédent, éliminant les barrières géographiques et économiques qui pouvaient auparavant limiter la diffusion des œuvres culturelles. Elles permettent aux créateurs kabyles de partager leurs productions avec un public global, tout en bénéficiant d'une visibilité accrue qui aurait été difficile à atteindre par des moyens traditionnels. De plus, ces plateformes offrent des outils interactifs qui favorisent l'engagement des spectateurs, leur permettant de participer activement à la diffusion et à la promotion de leur culture.

Parmi les plateformes de streaming en tamazight, on trouve la plateforme ISURA TV qui dirigée par spécialiste du doublage de films « Samir Ait Belkacem », c'est une première plateforme de streaming en kabyle qui est lancée en 23 mars 2023 à 10h 12 par la rédaction Gateways Picture Production basée à Tizi Ouzou. ISURA TV inspirée de la plateforme emblématique du streaming, Netflix, cette dernière s'adresse en particulier aux amateurs de

cinéma en langue amazigh, proposant une gamme variée de films doublés en berbère ou réalisés par des cinéastes du monde artistique amazigh¹.

ISURA TV, une plateforme dédiée à la promotion de la culture kabyle, se distingue par son engagement à préserver et à diffuser cette identité à travers le cinéma, notamment les films d'animation.

Le cinéma d'animation revêt des formes très diversifiées et peut trouver de multiples créneaux de diffusion. Cependant, les grandes séries de dessins animés pour la télévision représentent aujourd'hui 90 à 95% du marché global de l'animation dans le monde, le solde consistant en longs métrages destinés à l'exploitation en salle, en courts-métrages, en films publicitaires, didactiques, d'entreprises, etc.² Les films d'animations, souvent perçus comme destinés aux enfants, se révèlent être des moyens efficaces de transmission des valeurs, des traditions et de la langue. Ils captent l'attention des jeunes générations, tout en véhiculant des messages profondément enracinés dans la culture kabyle. Cette forme d'art, en plus d'être accessible et attrayante, joue un rôle crucial dans la préservation de la langue kabyle en tant qu'élément vital de l'identité du peuple.

Le cinéma d'animation, par sa nature visuelle et créative, offre une flexibilité narrative unique qui permet de représenter la culture kabyle de manière accessible et engageante, tant pour les jeunes générations que pour un public plus large. À travers des récits animés, il est possible de faire revivre des éléments de la culture kabyle, tels que la langue amazighe, les traditions orales, et les symboles identitaires, tout en les adaptant à un cadre moderne et globalisé. Les plateformes numériques, en tant que canal de diffusion, jouent un rôle crucial dans ce processus, en rendant ces contenus disponibles à l'échelle mondiale et en permettant à la diaspora kabyle, ainsi qu'à d'autres communautés de se reconnecter avec leur héritage culturel.

Au-delà de la simple diffusion de contenus, l'apport des plateformes numériques cinématographiques de l'animation à la promotion de l'identité kabyle réside également dans leur capacité à influencer la perception de cette culture par le grand public. Les animations kabyles, lorsqu'elles sont bien conçues et largement diffusées, contribuent à enrichir la

¹ Première plateforme de streaming en kabyle disponible sur <https://www.beurfm.net/lancement-d-isura-tv> consulté le 18/08/24 à 15:00

² Michel Jaumain, Guy Vandenbulke « Le cinéma d'animation », Dans courrier Hebdomadaire du CRISP 1988/32 (N° 1217-1218), Paris, p 3, édition CRISP, disponible sur : <https://www.cairn.info>, consulté le 18/08/24, à 16 :29

diversité culturelle représentée dans les médias mondiaux, à sensibiliser à l'importance de la préservation des langues et des traditions, et à renforcer l'estime de soi des membres de la communauté kabyle. Ces productions peuvent aussi jouer un rôle éducatif, en enseignant aux jeunes générations, souvent confrontées à l'acculturation, les valeurs, les histoires, et les pratiques culturelles de leurs ancêtres.

L'étude exploratoire que nous proposons ici vise à comprendre comment les abonnés de la plateforme ISURA TV perçoivent l'impact de ces films d'animation sur leur sentiment d'appartenance à l'identité kabyle et sur la promotion de leur langue, à travers la production et la diffusion de contenus animés, ces plateformes participent activement à la préservation, à la valorisation, et à la transmission de cette riche culture, tout en la projetant dans le futur. L'impact de ces plateformes dépasse ainsi le simple divertissement pour devenir un véritable levier de renforcement de l'identité kabyle dans un monde de plus en plus interconnecté. Afin de bien mener notre travail de recherche, nous avons partagé notre travail en trois parties qui sont comme suivantes : la partie méthodologique, la partie théorique, la partie pratique.

La première partie concerne la partie méthodologique de la recherche qui est composée de deux chapitres ; le premier qui est l'analyse conceptuelle constitué de la problématique, les hypothèses, les questions secondaires, les définitions des concepts clé de la recherche, les indicateurs de la recherche, les études antérieures, les raisons de choix de thème et les objectifs de la recherche, le deuxième chapitre qui est la démarche méthodologique nous allons évoquer : l'approche théorique de la recherche, la méthode utilisée, les techniques de collecte des données, la population d'étude, l'échantillon de l'étude et en fin les difficultés rencontrées.

La deuxième partie sera consacrée à la partie théorique, elle comporte deux chapitres : le premier intitulé histoire et industries du cinéma, qui est subdivisé en deux sections dans lesquelles la première section s'intitule concepts et définitions, et la deuxième s'intitule les histoires et les origines du cinéma, le deuxième chapitre de cette partie comprend les plateformes numériques cinématographiques et la mise en valeur de l'identité kabyle à travers les films d'animation, qui contient deux sections la première quant à elle porte la généralité sur les plateformes numériques, la deuxième section parle sur le contexte de l'animation cinématographique kabyle.

La troisième partie évoquera la partie pratique de la recherche, où nous allons présenter le lieu et l'histoire de la plateforme d'ISURA TV, on a présenté les données de notre recherche, ensuite, on a analysé et interprété les résultats de notre recherche. Enfin, nous allons terminer notre travail par une conclusion générale.

Cadre méthodologique

Chapitre I

Analyse conceptuelle

1. Problématique

Le cinéma est un procédé permettant de procurer l'illusion du mouvement par la projection, à cadence suffisamment élevée, de vues fixes enregistrées en continuité sur un film³. Né à la fin du 19^{ème} siècle grâce aux avancées technologiques, il est devenu un moyen d'expression artistique et de divertissement mondial. Avec le développement actuel des technologies de l'information et de la communication (TIC), en particulier celui d'Internet, un impact significatif a été observé sur divers secteurs, y compris les médias et la presse. Les entreprises de l'information ont intégré les TIC pour atteindre leurs objectifs, améliorer leur efficacité et obtenir de meilleurs résultats. Elles se sont adaptées au milieu numérique en ligne offert par Internet, un réseau de communication instantané, accessible et multimédia. Cette évolution a entraîné des changements notables dans les contenus et la distribution de l'information, favorisant la communication, l'information et le divertissement.

Les TIC, avec leurs offres, services et fonctionnalités, ont permis aux entreprises de l'information de s'adapter aux nouveaux défis technologiques et de répondre aux besoins de leur public grâce à l'instantanéité, l'accessibilité à l'information, le multimédia, l'HTML, les hyperliens, et bien d'autres caractéristiques offertes par Internet. Le développement du web 2.0 a en effet apporté des changements significatifs dans la manière dont l'information est présentée en ligne. Cette évolution a permis de rendre les contenus plus attractifs en exploitant pleinement les possibilités offertes par Internet. Le web 2.0 a été une transformation majeure qui a influencé le domaine des médias traditionnels, poussant ainsi l'évolution vers la presse numérique.

En effet, ce développement des TIC a permis au cinéma de connaître un développement industriel marqué par une transition significative de la diffusion de contenu cinématographique de la forme traditionnelle à la forme numérique. Cette évolution a ouvert de nouvelles perspectives pour l'industrie cinématographique, permettant une distribution plus large et diversifiée des films, tout en offrant des opportunités aux cinéastes d'atteindre un public mondial plus rapidement et à moindre coût. De plus, la numérisation des salles de cinéma a contribué à cette transformation en offrant la flexibilité

³ Dictionnaire de français Larousse disponible sur : <https://www.larousse.fr> consulté le 08/07/2024 à 12 :03

de diffuser non seulement des films, mais aussi d'autres contenus de manière plus souple et variée. Aujourd'hui, avec la puissance des plateformes numériques, le public peut facilement accéder aux films en ligne, avec des plateformes comme Netflix, Amazon Prime et Hulu offrant une vaste sélection de films et d'émissions de télévision.

Ces plateformes ont ouvert de nouvelles voies pour la création, la distribution et la consommation de films, favorisant la diversité des contenus et offrant aux cinéastes indépendants une visibilité accrue. Elles jouent ainsi un rôle central dans la diffusion et la mise en valeur des cultures et des identités à travers le monde.

Dans ce contexte spécifique, le cinéma d'animation a été profondément influencé par les avancées des TIC. Ces technologies ont révolutionné la manière dont les films animés sont créés, diffusés et consommés, ouvrant de nouvelles possibilités créatives et augmentant la portée du médium. Les films d'animation peuvent ainsi servir de véhicule pour transmettre efficacement des aspects de la culture, y compris celle de la Kabylie, de manière accessible à un large public.

L'identité kabyle, imprégnée de son passé historique et de ses multiples traditions, s'épanouit aujourd'hui dans une nouvelle forme d'expression grâce au cinéma d'animation. Ce genre artistique, fusionnant le langage visuel, la narration et la musique, constitue un espace créatif privilégié pour transmettre les récits, les valeurs et les coutumes caractéristiques de la culture kabyle à une audience mondiale. Pour approfondir cette réflexion, la question à poser est la suivante :

- **Comment la diffusion des films de l'animation sur les plateformes numériques contribue-t-elle à la promotion de l'identité kabyle auprès des abonnés du site web ISURA TV ?**

Questions secondaires

- Comment les films d'animation kabyles diffusés en ligne influencent-ils la préservation et la transmission des traditions kabyles ?
- De quelle manière l'interface multilingue d'ISURA TV, tout en diffusant les contenus en kabyle favorise-t-elle l'apprentissage et la compréhension de la langue amazighe par les utilisateurs ?

- Comment les représentations culturelles dans les films d'animation influencent-elles la perception de l'identité kabyle par les jeunes générations ?

2. Hypothèses de l'étude

Afin de bien répondre à notre question de recherche, nous avons élaboré les hypothèses suivantes :

H 01 : Les films d'animation aident à partager et promouvoir l'identité kabyle.

H 02 : Les films d'animation diffusés sur ISURA TV renforcent le sentiment d'appartenance des Kabyles à leur identité culturelle.

H 03 : Les films d'animation kabyles sont un outil éducatif pour transmettre la langue aux jeunes générations.

3. Définition des concepts

3.1. Plate-forme numérique

Définition systémique

Selon Jean-Samuel Beuscart (2018): Le terme plateforme a connu un succès considérable dans les analyses du développement des infarctus numériques et de la numérisation de la société. Il est aujourd'hui utilisé indifféremment pour décrire des formes très variées de systèmes techniques et d'acteurs économiques, depuis les médias sociaux jusqu'aux systèmes d'exploitation, en passant par les magasins d'applications et les places de marchés.⁴

Selon le dictionnaire critique et interdit : « le terme plateforme est tout d'abord largement associé aux dispositifs numériques de modélisation. Les entreprises du numérique se sont rapidement placées sur ce marché, en proposant de nouveaux dispositifs pour la gestion de territoires, la prédiction des phénomènes naturels, la modélisation des consommations énergétiques, etc. Jeremy Rifkin et sa théorie de la « troisième révolution industrielle » ont été la référence largement citée par les entreprises et institutions : une optimisation de la production, une distribution et une consommation des énergies seraient possibles grâce à l'automatisation des tâches (premier par l'internet des objets) ainsi qu'à la modélisation des flux, de l'environnement et des comportements (favorisée par les

⁴ Beuscart.J & flichy.p.(2018), « PLATEFORMES NUMÉRIQUES ». Réseaux, 6 n 212.P.09-22 disponible sur <https://www.cairn.info/revue-reseaux-2018-6-page-9.htm> consulté le 02/07/24 à 14:22

plateformes numériques). Depuis, une multitude de plateformes sont apparues, à la fois dans le secteur privé et académique, pour une meilleure gestion des activités humaines (comme les transports), pour prédire des phénomènes naturels (et notamment climatiques), pour mieux gérer et consommer les ressources environnementales (pour maîtriser e particulier *les consommations énergétiques*) ».⁵

Définition opérationnelle

Dans le contexte de l'étude sur l'apport des plateformes numériques cinématographiques d'animation dans la promotion de l'identité kabyle, une plateforme numérique peut être définie comme un service en ligne ou une infrastructure technologique qui permet la diffusion, le partage et la consommation de contenus audiovisuels. Ces plateformes facilitent l'accès à des films, séries, animations, et autres formes de contenu créatif. Elles jouent un rôle crucial dans la préservation et la promotion de la culture kabyle en offrant un espace de visibilité aux productions qui valorisent la langue, les traditions et l'identité kabyle à travers l'animation et d'autres formes de médias visuels.

3.2. Cinéma d'animation

Définition systématique

Selon Patrick Barrès (2007): « Le cinéma d'animation s'approprie le vocabulaire de la peinture que Huysmans prêtait par exemple à Degas, la combinaison “de l'aquarelle et du pastel, de la détrempe et de la gouache”, capable de “forger des néologismes de couleurs”, de “briser l'ordonnance acceptée des sujets”. Il tire de la sculpture “le sentiment de mollesse des chairs, la fluidité sue sang” que Falconet remarquait dans les réalisations de Puget ».⁶

Selon le dictionnaire Larousse, « le dessin animé cinématographique si on le définit comme l'art d'animer des dessins, le dessin animé doit être considéré comme ayant existé bien avant le 28 décembre 1895, date de la première projection publique du cinématographe des frères Lumière, qui marque l'invention du cinéma. L'animation de silhouette dessinée dans le cadre du théâtre d'ombres est une tradition fort ancienne (sans doute antérieure au

⁵ <https://www.dicopart.fr/platefprme-2022> consulter, le 31/07/24 à 16h:40

⁶ Patrick Barrès « Le cinéma d'animation » un cinéma d'expériences plastiques, 2007, p. 11

VI^e siècle); la chine en revendique la paternité (d'où la dénomination d'ombres « chinoises »), mais ce type de spectacle existe, très tôt, un peu partout en Asie »⁷.

Définition opérationnelle

Dans le cadre de l'étude sur l'apport des plateformes numériques cinématographiques dans la promotion de l'identité kabyle, **le cinéma d'animation** se réfère à une forme de création audiovisuelle qui utilise des techniques d'animation pour raconter des histoires, véhiculer des messages, ou représenter des aspects culturels spécifiques. Contrairement au cinéma en prise de vue réelle, où des acteurs et des environnements physiques sont filmés, le cinéma d'animation repose sur des images créées manuellement, numériquement, ou par d'autres techniques d'animation, telles que la stop-motion, le dessin animé, ou l'animation en 3D.

3.3. Promotion de l'identité kabyle

Définition systémique

Selon Salem chaker (1984) : « la conscience identitaire kabyle comme celle de tous les autres groupes berbérophones_ ne naît brusquement au XX^e siècle, elle est parfaitement discernable, non seulement dans l'histoire politique des régions berbérophones qui réagissent comme des entités autonomes depuis plusieurs siècles notamment à la conquête coloniale (Kabylie, Maroc Central, Rif...), mais également au niveau des expressions culturelles, en particulier littéraires. En Kabylie, au XIX^e siècle, toute la veine de poésie de résistance à la colonisation (Benbrahim, 1982) fonctionne clairement sur la base de la référence à une entité kabyle. À un niveau supérieur, elle connaît et reconnaît la communauté islamique (incarnée à l'époque par l'Istamboul), dont les Turcs d'Alger sont parfois_ les représentants locaux (ils sont en fait le plus souvent perçus comme puissance extérieure interventionniste) ».⁸

Selon la RUE ILES D IMESLI (2019) : « l'identité berbère est le maître-mot dans la majorité des œuvres de Mouloud Mammeri, tous ses écrits semblent être des procédés pour sonder la complexité de cette notion recouvrant à la fois les dimensions culturelles, linguistiques, territoriales, et historiques. Dans un article en réponse à Kamel Belkacem, Mammeri écrit : « vous me faites le chantre de la culture berbère et c'est vrai. Cette culture est

⁷ Dictionnaire de français Larousse disponible sur : <https://www.larousse.fr> consulté le 20/07/24 à 17 :36

⁸ Salem, C. (1984). « *BERBERS une identité en construction* » Revue des mondes musulmans et de la méditerranée, p 13, disponible sur le site <https://www.persee.fr>

la mienne, elle est aussi la vôtre. Elle est une des composantes de la culture algérienne, elle contribue à enrichir, à la diversifier, et à ce titre je tiens (comment vous devriez le faire avec moi) non seulement à la maintenir, mais à la développer », et il en fut ainsi, jusqu'jour du 26 février 1989 date de sa mort des suites d'un accident de voiture, qui eut lieu près de la localité d'Ain-Defla à son retour d'un colloque du Maroc sur l'amazighité ».⁹

Définition opérationnelle :

Les actions de promotion de l'identité kabyle sont des initiatives visant à mettre en valeur et à préserver la culture, la langue et les traditions kabyles. Cela englobe la promotion du tamazight, la promotion de pratiques culturelles particulières et la défense des droits des Kabyles en Algérie. Ce processus est fréquemment lié à des initiatives sociales et politiques visant à affirmer la spécificité kabyle face à l'uniformisation culturelle, en particulier à travers l'éducation, les arts et la participation communautaire.

La promotion de cette identité à travers le cinéma d'animation consiste à utiliser ce médium pour créer des œuvres qui racontent des histoires kabyle, mettant en scène des personnages kabyles, ou abordent des thématiques propres à la culture kabyle. Les plateformes numériques jouent un rôle crucial en rendant ces contenus accessibles à un public large et diversifié, y compris au sein de la diaspora kabyle. Elles permettent ainsi de renforcer la visibilité de la culture kabyle sur la scène nationale et internationale, d'éduquer les jeunes générations, et de préserver une mémoire culturelle vivante et dynamique dans un monde en constante évolution.

4. Indicateurs du phénomène de l'étude

Tableau N°01 : Dimensions et indicateurs des concepts clés.

Concept	Dimensions	Indicateurs
Plateforme numérique	-Plateforme cinématographique -Plateforme de streaming -Plateforme de contenu tel que You Tube et Netflix, offrant des films séries et vidéos	-Les utilisateurs de la plateforme (les abonnés, clients, employés, partenaires)

⁹ Mouloud Mammeri, *Revue « ILES D IMESLI »*, L'identité berbère à travers les titres des œuvres de Mouloud Mammeri, Volume 11, N 01 (2019), p 44

		- contenu cinématographique - Les acteurs des films
Cinéma d'animation	-Animation 2D traditionnelle, image par image - Animation 3D, utilisée dans les effets spéciaux au cinéma, les films et séries en images de synthèses, les jeux vidéo... -Animation numérique a révolutionné le processus, rendant la production plus accessible et moins couteuse	-Films d'animation -dessins animés -films de la comédie -films Western -films de la Science-fiction
l'identité kabyle	-La culture kabyle -Territorialité -Valeurs et traditions -Évolution et pluralité	-la langue kabyle -Musique et dance (achewiq, idheballen...) -Tradition orale comme (poésie, conte, proverbes...)

5. Les études antérieures

Etude 01 :

Il s'agit d'une thèse de doctorat en sciences de l'information et de communication, réalisée par le chercheur Kristian Feigelson, intitulée « Le cinéma de poche : les enjeux et les usages (2005/2015) » étude analytique de cinéma de poche en tant que phénomène artistique, mais aussi comportemental et social à travers les usages et les enjeux qui lui associés, en particulier ceux liés à l'innovation, dans un contexte participatif. Cette étude a été discutée en 07 décembre 2018, à l'Université de Sorbonne Nouvelle-Paris 3.

Les résultats obtenus dans la thèse

- Le cinéma de poche, fait avec des dispositifs mobiles, s'inscrit dans la « *culture mobile* » contemporaine, caractérisée par les usages sociaux des appareils mobiles connectés produisant et exploitant textes, images et réseaux. C'est un phénomène

artistique, comportemental et social. Le cinéma de poche est un monde d'expression cinématographique accessible à tous, bénéficiant de nouveaux moyens de diffusion via Internet. Il s'intègre à une tendance contemporaine de l'économie créative.

- L'analyse de la diffusion des films de poche sur le web et dans les festivals entre 2005 et 2015 montre une multiplication des images mobiles (selfies, vidéos), dont une grande partie expose l'intime.
- La thèse réfléchit sur la prolifération des images mobiles, la créativité, la pratique amateur et la position de cinéma de poche face au cinéma traditionnel.
- La culture mobile soulève de nombreuses questions sur son évolution rapide, notamment sur la réalité virtuelle et l'usage de l'image comme langage de communication

La relation entre notre objet de recherche et cette thèse de doctorat

La relation entre notre objet de recherche, « L'apport des plateformes numériques cinématographiques de l'animation à la promotion de l'identité kabyle, Étude exploratoire sur les abonnés de site web ISURA TV », et la thèse « *Le cinéma de poche : enjeux et usages* » réside dans l'exploration des nouvelles formes de consommation et de production cinématographiques et leurs impacts socioculturels. Les deux études s'intéressent à l'impact des nouvelles technologies sur le cinéma, notre recherche examinant les plateformes numériques spécialisées dans l'animation, tandis que la thèse explore le cinéma de poche accessible via des dispositifs mobiles. Elles partagent un intérêt pour la promotion de l'identité culturelle, notre étude se concentrant sur l'identité kabyle et la thèse potentiellement sur l'expression des identités locales ou marginalisées. En analysant l'usage et la consommation des médias, les deux recherches examinent comment les nouvelles formes de cinéma sont utilisées par les consommateurs, que ce soit par les abonnés d'ISURA TV ou les utilisateurs du cinéma de poche. Les deux études abordent également l'accessibilité et la démocratisation du cinéma rendues possibles par ces innovations technologiques, définissant les expériences cinématographiques et influençant les pratiques culturelles et les dynamiques sociales.

Etude 02 :

Il s'agit d'une thèse de doctorat dans le département de communication sociale et publique, de l'Université du Québec à Montréal, réalisé par le chercheur Redouane Touati (2021),

intitulée « *L'usage des TIC dans la société traditionnelle kabyle : de l'ouverture sur le monde à la fermeture sur l'individu* ».

Les résultats obtenus dans la thèse

Les résultats de la thèse de Redouane Touati, intitulée « l'usage des TIC dans la société traditionnelle kabyle : de l'ouverture sur le monde à la fermeture sur l'individu », peuvent être synthétisés autour des points suivants :

- **Évolution des Dynamiques sociales** : Les TIC ont introduit des changements significatifs Dans la société traditionnelle kabyle, modifiant les dynamiques sociales et les interactions au sein des communautés. Cette évolution a conduit à une ouverture sur des influences extérieures, tout en provoquant une réorganisation des relations sociales et familiales.
- **Accès à l'Information et Globalisation** : L'usage accru des TIC a permis une meilleure accessibilité à l'information globale, exposant les individus à des idées et des cultures diverses. Ce phénomène a contribué à une ouverture culturelle, permettant aux Kabyles de s'engager dans des discours et des pratiques globaux.
- **Impact sur l'Identité et la Culture locale** : Si l'ouverture sur le monde via les TIC a eu des aspects positifs, elle a aussi posé des défis à l'identité culturelle locale. Il a été observé une certaine tension entre l'assimilation de nouvelles cultures et la préservation de la culture kabyle. Certains individus, en particulier les jeunes, ont pu ressentir une distance avec les traditions locales, entraînant une sorte de « fermeture » ou de recentrage sur l'individu plutôt que sur la communauté.
- **Réseaux sociaux et Individualisation** : L'usage des réseaux sociaux a accentué le phénomène d'individualisation. Les plateformes numériques ont facilité l'expression personnelle et la création de nouvelles formes de sociabilité, parfois au détriment des interactions communautaires traditionnelles.
- **Réappropriation culturelle** : En même temps, les TIC ont offert de nouveaux moyens de promouvoir et de revigorer la culture kabyle. De nombreux Kabyles utilisent ces technologies pour produire et partager du contenu culturel, contribuant ainsi à une forme de renaissance culturelle à travers le numérique.

Ces résultats illustrent une transformation complexe et ambivalente où les TIC agissent comme des vecteurs d'ouverture culturelle et de globalisation, tout en provoquant des dynamiques de fermeture et d'individualisation au sein de la société kabyle.

La relation entre notre thématique de recherche et la thèse

La thèse de **Redouane Touati**, intitulée « *L'usage des TIC dans la société traditionnelle kabyle : de l'ouverture sur le monde à la fermeture sur l'individu* », explore comment les technologies de l'information et de la communication (TIC) ont influencé la société kabyle, notamment en termes de rapport entre l'individu et la collectivité, et de l'ouverture sur des influences extérieures.

Notre recherche sur « *L'apport des plateformes numériques cinématographiques de l'animation à la promotion de l'identité kabyle* », en particulier en étudiant les abonnés de la plateforme ISURA TV, se concentre également sur l'impact des TIC, mais d'une manière spécifique à la culture et l'identité kabyle, par le biais des médias et des contenus cinématographiques.

Les deux travaux se croisent dans leur analyse de l'influence des TIC sur la culture kabyle. Cependant, tandis que la thèse de Touati semble se pencher sur les aspects plus généraux de l'influence des TIC sur la société traditionnelle et les relations individuelles, votre étude semble se concentrer plus spécifiquement sur l'utilisation des plateformes numériques pour promouvoir et renforcer l'identité kabyle à travers des contenus cinématographiques.

En somme, les deux sujets sont liés par l'intérêt commun pour les TIC et leur impact sur la société kabyle, mais ils diffèrent dans leurs perspectives et leurs domaines spécifiques d'application. L'un est plus général et sociologique, l'autre plus axé sur la promotion culturelle et l'exploration des médias numériques.

6. Les raisons de choix de thème

- Le manque des recherches sur ce sujet qui est moins élaboré dans les recherches actuelles.
- En tant que nouveaux chercheurs on cherche à ramener une nouvelle perceptive dans notre domaine.
- C'est un sujet récent, d'actualité qui s'inspire de la réalité qui mérite d'être étudiée.

- Contribue-t-elle à la promotion de l'identité kabyle.
- Enrichir nos connaissances déjà acquises durant ma formation à l'université.
- Enrichir notre université par une nouvelle étude.

7. Les objectifs de l'étude

Chaque étude scientifique à atteindre à plusieurs objectifs à atteindre. Selon **Jacques Salomé** « *Un objectif de recherche bien formulé, c'est déjà une réponse, car il éclaire les moyens à mettre en œuvre et les cheminements à suivre* »¹⁰

- Comprendre comment les contenus d'animation diffusés sur les plateformes numériques, comme ISURA TV, contribuent à la valorisation et la transmission de l'identité kabyle auprès de ces utilisateurs.
- Cherche à identifier les tendances de consommation audiovisuelle des abonnés et leurs habitudes face à l'offre de contenus animés sur la plateforme ISURA TV.
- Exporter de nouvelles informations sur le sujet.
- Améliorer nos compétences dans notre domaine de la presse imprimée et électronique.

¹⁰ JACQUES Salomé, « Méthode de recherche en sciences humaines », 7^{ème} édition, Paris, 2016, p12

Chapitre II

Démarche méthodologique

1. Approche théorique

Chaque étude ou recherche scientifique suit une méthodologie bien précise en s'appuyant sur une approche théorique qui cerne le sujet et l'objectif de la recherche, afin d'élaborer un travail de recherche méthodologique cohérent.

Pour bien réaliser notre travail de recherche, il est important d'identifier l'approche théorique sur laquelle nous allons diriger notre étude, donc notre étude mobilisée sur la théorie des usages et gratification, qui définit selon **Eric MAIGRET (2010)**, comme : « le courant des usages et gratifications qui se développe dans les années 1960-1970 a pour origine les premières publications dirigées par Lazarsfeld centrée sur les capacités de sélection des publics (...) Cette recherche tente de relier attentes, consommations, plaisirs et effets de ces plaisirs sur les personnes au moyen d'indicateurs quantitatifs et qualitatifs, en approfondissant l'étude des multiples dimensions de l'invention, de la compréhension, de l'acceptation et de la rétention, dans une vision qui accorde aux publics réflexivité et choix adoptif : les médias ne sont pas des divinités autoritaires aux ordres desquelles il faudrait se conformer, mais des espaces qui s'ouvrent aux publics. « la sur la gratification part de la notion de sélectivité. Mais la sélectivité dont il s'agit n'est plus simplement liée à une étude défensive ancrée dans des opinions et les habitudes préalables. Elle se transforme en une sélectivité prospective tentant compte des besoins et des aspirations. Les médias apparaissent alors comme des services publics dont le public fait un usage sélectif » (Katz, 1990).¹¹ Comme elle est définie par **Armand et Michèle Mattelart (2002)** : « Le courant des Uses and gratifications approfondit dans les années quatre-vingt sa propre notion de lecture négociée : le sens et les effets naissent de l'introduction des textes et des rôles assumés par les audiences. Les décodages sont liés à l'implication de celles-ci ; cette implication dépend elle-même de la manière dont les différentes cultures construisent le rôle du récepteur. Le feuilleton télévisé Dallas est l'objet L'approche théorique de l'usage et gratification est particulièrement pertinente pour qui a parmi de vérifier ces hypothèses »¹²

L'approche théorique de **l'usage et gratification** est particulièrement pertinente pour examiner comment les plateformes numériques cinématographiques de l'animation contribuent à la promotion de l'identité kabyle. Cette théorie, qui explore les motivations des utilisateurs et les gratifications obtenues par l'usage des médias, permet de comprendre

¹¹ Eric MAIGRET(2010), Sociologie de la communication et des médias, 2^e édition, Paris, p71

¹² Armand et Michèle Mattelart (2002), histoire des théories de la communication, Belgique, p87

pourquoi et comment les abonnés de ISURA TV utilisent cette plateforme et en quoi cela influence leur identité culturelle. Voici un paragraphe justificatif détaillant cette approche :

L'utilisation de l'approche théorique de **l'usage et gratification** dans l'étude de l'apport des plateformes numériques cinématographiques de l'animation à la promotion de l'identité kabyle, en se concentrant sur les abonnés du site web ISURA TV, permet de comprendre les motivations et les satisfactions des utilisateurs dans leur interaction avec le contenu. Cette théorie postule que les individus choisissent et utilisent les médias pour satisfaire des besoins spécifiques, tels que l'information, l'identification personnelle, l'intégration sociale, et le divertissement. En appliquant cette approche, nous pouvons explorer pourquoi les abonnés d'ISURA TV choisissent cette plateforme et comment les contenus animés influencent leur perception et leur valorisation de l'identité kabyle. Les enquêtes et les entretiens menés auprès des abonnés permettent d'identifier les gratifications recherchées, qu'elles soient liées à un renforcement de l'identité culturelle, à la découverte et la préservation des traditions kabyles, ou à l'engagement communautaire. De plus, cette approche permet d'évaluer l'impact des contenus animés sur les attitudes et les comportements des abonnés, en examinant comment ces contenus répondent à leurs besoins et attentes. En comprenant les motivations et les gratifications des utilisateurs, nous pouvons mieux saisir le rôle des plateformes numériques dans la promotion de l'identité kabyle et identifier des stratégies pour optimiser l'engagement et la satisfaction des abonnés. En somme, l'approche de l'usage et gratification offre un cadre théorique solide pour analyser l'interaction entre les utilisateurs et les contenus numériques, mettant en lumière les dynamiques par lesquelles les plateformes cinématographiques d'animation contribuent à la promotion de l'identité kabyle.

2. Méthode de recherche

Toute étude scientifique exige une méthode précise et claire pour bien mener l'enquête de l'étude. Selon **Mathieu Guidère (2004)** : « La méthode désigne l'ensemble des démarches qui suit l'esprit humain pour découvrir et démontrer un fait scientifique »¹³, comme elle se définit par **MADLENE Grautiz (2001)** : « un ensemble d'opérations par lesquelles une

¹³ Mathieu, Guidère(2004), Méthodologie de la recherche, guide de jeune chercheur, nouvelle édition revue et augmentée ellipses, Paris, p04.

discipline cherche à atteindre les vérités qu'elle poursuit, les démontré et les vérifies d'une façon systématisé »¹⁴

Pour notre étude sur « l'apport des plateformes numériques cinématographiques de l'animation à la promotion de l'identité kabyle, étude exploratoire sur les abonnés du site web ISURA TV » nous avons suivi la méthode quantitative pour vérifier nos hypothèses et atteindre les objectifs de notre recherche. Cette méthode nous permettra d'obtenir un grand nombre de réponses sur notre questionnaire. Selon **Maurice ANGERS (1997)** : « Les méthodes quantitatives visent d'abord à mesurer le phénomène à l'étude. Les mesures peuvent être ordinales du genre plus grand ou « plus petit », *ou numérique avec usage de calculs* »¹⁵ nous avons utilisé la méthode quantitative pour étudier l'apport des plateformes numériques cinématographiques de l'animation à la promotion de l'identité kabyle, en se concentrant sur les abonnés du site ISURA TV, se justifie par la nécessité de quantifier de manière précise l'impact de ces contenus sur le sentiment d'identité culturelle. En collectant des données à travers des questionnaires structurés, il devient possible de mesurer des variables telles que la fréquence de visionnage, la perception de l'identité kabyle dans les contenus, et l'influence de ces derniers sur le sentiment d'appartenance des abonnés. Grâce à l'échantillonnage représentatif et aux analyses statistiques, cette approche permet de dégager des tendances significatives, tout en assurant la validité et la fiabilité des résultats. Bien que la méthode quantitative offre des résultats généralisables et une clarté dans les tendances, elle peut être complétée par des méthodes qualitatives pour capter plus finement la complexité des expériences individuelles, renforçant ainsi la profondeur et la pertinence des conclusions de cette étude exploratoire.

3. Outil de collecte de données

La collecte des données est une phase essentielle dans la réalisation d'une recherche scientifique. Afin de rassembler les informations nécessaires sur notre thème de recherche, nous avons utilisé la technique de **questionnaire**, qui se définit selon **Thomas GAY** : « est un instrument soc sociologique quantitatif, est soumis à une construction préalable, le chercheur ne doit de déterminer la population qu'il souhaite interroger et comme dans la majeure partie de cas la population étudiée est trop large, le chercheur se limitera à un échantillon ». ¹⁶

¹⁴ MADLENE Grautiz Méthodes des sciences sociales. 11^{ème} édition, DALLOZ, Paris(2001). P351.

¹⁵ Maurice ANGERS, Initiation pratique à la méthode des sciences humaines, éd casbah, Alger, 1997. P 60

¹⁶ Thomas GAY, l'indispensable de la sociologie, Studryama, paris, 2004, p.81

Nous avons utilisé cette technique dans le but de recueillir des données pertinentes liées à notre thème de recherche. Nous avons opté **le questionnaire** dans notre recherche pour plusieurs raisons :

1-Collecter des données précises : les questionnaires permettent de recueillir des informations détaillées et précises sur les pratiques et les perceptions des utilisateurs en ce qui concerne l'identité kabyle et l'impact des plateformes numériques sur cette identité.

2-Evaluer l'efficacité : les questionnaires permettent d'évaluer l'efficacité des plateformes numériques cinématographiques dans la promotion de l'identité kabyle, en mesurant le changement de comportement et les attitudes des utilisateurs.

3-Comprendre les besoins : les questionnaires permettent de comprendre les besoins et les attentes des utilisateurs en ce qui concerne l'identité kabyle et les plateformes numériques cinématographiques, ce qui peut aider à améliorer les services offerts.

4-faire des analyses quantitatives : les questionnaires permettent de recueillir des données quantifiables, ce qui permet de faire des analyses quantitatives et de tirer des conclusions précises sur l'impact des plateformes numériques cinématographique de l'animation sur l'identité kabyle.

Nous avons opté la technique de questionnaire en ligne dans notre recherche pour plusieurs raisons :

- Le fait que ces questions soient automatisées nous a permis de gagner du temps, car les réponses sont directement disponibles dans le back-office de notre logiciel.
- L'enregistrement en direct l'évolution des réponses.
- Les réponses sont également plus fiables et plus faciles à utiliser, car les participants n'ont pas à faire face à face au regard et au jugement de l'enquête.
- Flexibilité et praticité : les questionnaires en ligne offrent la possibilité de viser des groupes précis et proposent de multiples choix de conception.
- Les questionnaires en ligne sont une méthode plus abordable pour obtenir une multitude d'informations.
- La méthode de questionnaire en ligne est beaucoup moins coûteuse que les méthodes traditionnelles.

Notre questionnaire comprend vingt et un (21) questions déversées en quatre axes :

Axe 01 : les informations personnelles, contient de six questions : le genre, l'âge, lieu de résidence, zone de résidence, niveau d'étude, la fonction.

Axe 02 : basé sur l'impact des films d'animation sur la promotion de l'identité kabyle.

Axe 03 : basé sur le rôle des films d'animation diffusés sur la plateforme ISURA TV à la contribution des Kabyles à leur identité culturelle.

Axe 04 : basé sur l'apport des films d'animation kabyle à la transmission des connaissances de la langue aux jeunes générations.

4. Population, mère et échantillon de l'étude

4.1. Population, mère de l'étude :

La population de l'étude dans le contexte de recherche est l'ensemble des personnes ou des objets qui sont étudiés ou analysés. Elle représente la population visée par les chercheurs afin de recueillir des données et des informations pertinentes afin de répondre aux interrogations de leur recherche.

Selon **Madeleine GRAWITZ (1974)** : « La population de l'étude désigne un ensemble dont les éléments sont choisis parce qu'ils possèdent tous, une même priorité et qu'ils sont de même nature »¹⁷.

En ce qui concerne notre étude de recherche ayant comme intitulé « l'apport des plateformes numériques cinématographiques de l'animation à la promotion de l'identité kabyle, étude exploratoire sur les abonnés du site web ISURA TV », la population de notre étude de recherche comporte l'ensemble des abonnés de plateforme électronique cinématographique ISURA TV, puisqu'ils sont les principales personnes concernées par l'utilisation de cette plateforme cinématographique. ISURA TV sera accessible par les abonnements avec des options adaptées aux utilisateurs en Algérie et à l'étranger, l'abonnement vise à soutenir la production de contenus amazighs de qualité sur la plateforme.

4.2. L'échantillonnage

Fréquemment, les chercheurs sont contraints, pour diverses raisons, de se limiter à une partie ou à un échantillon de la population d'étude. L'échantillon se définit par **LOUBET Del Bayle et Jean-Louis (2000)** comme « une partie de l'univers qui sera effectivement étudiée

¹⁷ GRAWITZ Madeleine, Méthodologie en science sociale, Dalloz, Paris, 1974, P38.

et qui permettra par extrapolation de connaître les caractéristiques de la totalité de l'univers. On peut noter que cette technique de l'enquête par sondage est applicable à toute opération de dénombrement et pas seulement en matière de sondage d'opinion »¹⁸.

Selon Maurice ANGERS(2014), l'échantillonnage est « L'ensemble des opérations permettant de sélectionner un sous-ensemble d'une population en vue de constituer un échantillon »¹⁹

Afin de mieux répondre à notre problématique, notre échantillon est les utilisateurs (abonnés) de la plateforme cinématographique ISURA TV, nous avons utilisé l'échantillonnage **aléatoire simple**.

L'échantillonnage aléatoire défini par **Maurice Angers (2014)** : « L'échantillonnage probabiliste est appelé ainsi parce qu'il s'appuie sur la théorie des probabilités, selon laquelle il est possible de calculer la probabilité qu'un événement se produise. Dans ce sens un échantillonnage est probabiliste si chaque élément de la population a une chance déterminée et connue à l'avance d'être sélectionné pour faire partie de l'échantillon »²⁰

L'échantillonnage aléatoire simple défini par **Maurice ANGERS (2014)** : « constitution d'un échantillon par un tirage au hasard parmi les éléments de la population de recherche »²¹

Ce type d'échantillonnage est une méthode d'échantillonnage probabiliste dans laquelle chaque élément de la population a la même probabilité d'être sélectionné pour faire partie de l'échantillon, chaque élément de la population a la même probabilité d'être sélectionné pour faire partie de l'échantillonnage.

Nous avons choisi le type **d'échantillonnage aléatoire simple** dans notre recherche sur « L'apport des plateformes numériques cinématographiques de l'animation à la promotion de l'identité kabyle : étude exploratoire sur l'échantillon des abonnés de site ISURA TV », parce que cette méthode est la plus simple et la plus couramment utilisée, elle nécessite une liste complète des abonnés d'ISURA TV et un générateur de nombre aléatoire pour choisir des éléments de manière aléatoire, chaque abonné a une chance égale d'être sélectionnée, ce qui évite les sélections biaisées et permet d'obtenir un échantillon représentatif de la

¹⁸ LOUBET Del Bayle, Jean-Louis, Initiation aux méthodes des sciences sociales, édition L'Harmattan, Paris 2000, P61.

¹⁹ Maurice Angers, institution pratique à la méthodologie des sciences humaines, 6^{ème} édition CEC, Québec, 2014, P167

²⁰ Ibid., p 100

²¹ Ibid., p102

population totale des membres. Cette méthode ne nécessite pas de données supplémentaires sur les abonnés, comme des régions géographiques, ce qui rend l'application plus pratique. Cette méthode d'échantillonnage aléatoire simple est la méthode la plus appropriée pour notre étude exploratoire, car elle est simple, ne nécessite pas de données supplémentaires.

5. Les difficultés rencontrées dans notre recherche :

Au cœur de notre recherche, nous avons rencontré quelques difficultés scientifiques qui se présentent comme suit :

- La perte de temps à la recherche le lieu de stage.
- Le manque de la documentation sur notre thème de recherche.
- Le manque des études antérieures sur notre sujet de recherche.

Cadre théorique

Chapitre III

Histoire de l'industrie cinématographique

Section 1 : Concepts et définition**1.1. Définition de cinéma**

Le cinéma est un art. Plus justement, la production du cinéma est animée par une frange créatrice qui a inventé un code narratif qu'elle n'a cessé de transgresser. Ces transgressions, qu'on les appelle ou non progrès, ont enrichies et diversifiées la matière cinématographique. Elles ont été le fait d'individus à qui on a reconnu, pas toujours facilement, le statut d'auteur et ont défini des lignes de crête, imposé des personnalités, consacré un panthéon de cinéastes et de films, d'artistes et de films, d'artistes et de chefs-d'œuvre, à l'instar des six arts qui ont précédé le septième.²²

Le cinéma est considéré comme un art, une industrie et une production d'images en mouvement. Le dictionnaire « Webster » indique que l'utilisation du mot « cinéma » désigne généralement les films dans leur ensemble. L'art cinématographique remonte à l'année 1918, comme mentionné également dans le magazine « Spectator » en 1921, où le cinéma est décrit comme un moyen de divertissement populaire caractérisé par des effets visuels purs. Le terme « cinéma » fait référence à un ensemble de techniques et de méthodes cinématographiques, ainsi qu'à l'activité elle-même. Sur le plan géographique, on parle du « cinéma asiatique » ou du « cinéma espagnol » pour désigner les films et l'art cinématographique de ces régions.²³

Le cinéma est l'art qui réunit tous les autres. Il est nécessaire de créer un film en utilisant un scénario en mettant en scène des acteurs dans un décor et en utilisant une caméra pour le tournage. Le cinéma peut être défini comme l'art de créer et de produire un film, l'art, car il associe les images, les sons et les teintes. Nous seulement cela, mais également la méthode utiliser pour enregistrer et diffuser des images animées, ainsi que l'art, car on considère que le cinéma est un ensemble d'œuvres esthétiques qui reflètent une civilisation, un pays, une époque, un courant ou un créateur spécifique. Il est également perçu comme un domaine spécifique où la création esthétique peut se manifester.

1.2. Définition de cinéma numérique

Le cinéma Web ou le cinéma numérique désigne la production et la diffusion d'œuvres cinématographiques à partir d'un format numérique professionnel normalisé et sécurisé.

²² Jean-Pierre Jean colas, Michel Marie Dans Histoire du cinéma français (2024), p 04.

²³ Dictionary Of Film Terms, Marie Therese Journeau, 2009 p 16-37

Projetés au moyen d'appareils numériques, les films sont distribués en salle par fichier informatique, sur support physique (disque dur) ou par internet.

Avec l'abandon du 35 mm et la dématérialisation des longs métrages cinématographique, le cinéma numérique permet la diffusion des films sur les plateformes numériques comme Netflix, Amazon Prime Vidéo, etc.²⁴

Le terme « cinéma numérique » fait référence à la création et à la diffusion d'œuvres cinématographique en format numérique, en remplacement de la pellicule argentique. Il fait appel à des projecteurs numériques afin de proposer une qualité d'image similaire à celle des films classiques, avec une résolution minimale de 1,3 k. les films sont enregistrés en fichiers sur des serveurs et peuvent être diffusés à l'aide de disque dur ou d'interne

1.3. Définition d'un film d'animation

Selon le dictionnaire français, le film d'animation est une technique élaborée à partir d'images créées par ordinateur ou de photographies qui sont « montées » dans une suite logique permettant une impression d'activité et de mouvement. En 1899, *Matches Appeal*, réalisé par Arthur Melbourne Cooper (1874-1961), photographe, pionnier du cinéma et notamment du documentaire, est le premier film d'animation anglais²⁵.

En cinéma d'animation la prise de vues ne se fait pas en continu, mais « image par image » : on place par exemple un dessin devant une caméra qui va prendre une sorte de photo, c'est-à-dire qu'elle n'enregistre que pendant une fraction de seconde. Il faut alors placer un autre dessin devant la caméra pour prendre une nouvelle photo, et ainsi de suite... ces photos sont enregistrées les unes à la suite des autres sur une longue pellicule²⁶.

²⁴ Le cinéma- numérique(2). PDF

²⁵ <https://www.lalanguefrancaise.com/dictionnaire/definition/film-d-animatio> consulté le 22/06/24 à 16h30

²⁶ www.lesfilmsdupreau.com consulté le 05/08/20 à 22h :00

Section 02 : Histoire et les origines du cinéma**2.1. L'avènement et les origines de cinéma dans le monde**

Le cinéma, un art qui a émergé en Europe, a traversé une longue période de développement, avec la participation de l'Amérique du Nord, principalement les États-Unis, en collaboration avec certains pays européens, notamment la France, jouant un rôle prépondérant.

Les frères Lumière, bien qu'ils n'aient pas directement créé le Cinématographe (invention de Léon Bouly en 1892), en déposent le brevet le 13 février 1895. Ils tournent quelques films en 1894 et en effectuent des projections privées en 1895. Cette même année, ils décident d'organiser une projection publique payante, le 28 décembre 1895, au salon indien du Grand Café, à Paris. C'est donc cette date qui est communément retenue en France comme étant la naissance du cinéma (projection payante publique d'images animées).

Au programme de cette projection : l'Arroseur arrosé, le Repas de bébé, la Sortie de l'usine Lumière à Lyon. À la différence d'autres appareils de projection, le cinématographe Lumière, à la fois caméra, tireuse et visionneuse, supplantera les autres procédés de reproduction du mouvement utilisés jusqu'alors, comme le Kinétoscope d'Edison. Les frères Lumière envoyèrent des opérateurs de par le monde afin de ramener des films courts, les premiers documentaires, en quelque sorte, mais aussi les débuts d'un certain cinéma amateur. Un opérateur, filmant sur un bateau, inventa le premier travelling. Exploité de front en salles et dans des fêtes foraines, le cinéma devient vite un art populaire. Charles Pathé envoie des cameramen à travers le monde pour en ramener des scènes typiques sous forme de documentaires. Les premiers films traitent d'amour, d'épopées (premiers westerns), de burlesque. Précurseur en matière d'effets spéciaux, Georges Méliès réalise le Voyage dans la Lune avec des effets en trompe-l'œil. Il expérimente toutes sortes de techniques empruntées au monde des illusionnistes. Si les frères Lumière furent déterminants dans l'invention de la machine qui rend possible l'éclosion du cinéma, c'est Méliès qui le premier, fait du cinéma, c'est-à-dire invente et crée autre chose qu'une simple vue d'une entrée en gare ou de personnes en mouvement.²⁷

²⁷ <http://www.musee-virtuel.com/histoire-cinema.htm> consulter le 06.05.2024 à 19 :00

Depuis la première projection des frères Lumière, le cinéma est devenu une réalité tangible. Par la suite, l'expérience s'est répandue lors d'une exposition publique aux États-Unis, où New York a vu ses premières images animées en avril 1895. Peu de temps après, Armand et Jenkins ont inventé un appareil de projection amélioré, qu'ils ont utilisé pour leur première présentation en septembre de la même année. Cela a incité Thomas Edison à les inviter à rejoindre la société qu'il avait fondée pour exploiter le kinétoscope. L'année suivante, Edison a réussi à créer un appareil de projection combinant les avantages des deux dispositifs, organisant sa première projection en avril 1896, qui a connu un grand succès.

- **Naissance du cinéma muet : à la recherche du langage :**

Même en l'absence de dialogue audible, le cinéma est loin d'être silencieux. Au contraire, il est rempli de murmures, de sous-titres lus à voix basse et d'autres sons subtils qui accompagnent les images projetées. Ces murmures, bien que discrets, ajoutent une dimension supplémentaire à l'expérience cinématographique, amplifiant l'impact émotionnel des scènes.

Le premier film à succès, *Le Voyage dans la lune*, a été créé par Georges Méliès en 1902. Le langage cinématographique se construit comme un art narratif. Le truquage, le montage, l'histoire et les acteurs font leurs apparitions. Puisque le son n'est pas encore d'actualité, Méliès met en place un système de cartons pour narrer son histoire.

Le cinéma muet a aussi permis la réalisation d'autres genres de films. On doit le premier film historique, *Naissance d'une nation*, à D. W. Griffith, en 1915. Basé sur un livre de Thomas Dixon qui raconte les péripéties de deux familles américaines durant la Guerre de Sécession, le film est ouvertement raciste. Il propose malgré tout quelques innovations formelles : des travellings, des mouvements de caméra, des procédés de montage, etc.²⁸

➤ **« Age du Silence (1920-1929) : Naissance du cinéma muet**

« Le cinéma, même muet, n'a jamais pu être un cinéma silencieux. C'est plus entièrement un cinéma pris dans le chuchotement (les sous-titres, par exemple, lus à voix basse aux enfants au cours de projections). Et par ce silence chuchoté dans les premières images, un retour de

²⁸ <https://lepetitseptieme.ca/histoire-du-cinema/le-cinema-muet/> consulter le 06.05.2024 à 20 :51

*cette poussière en nous, de cette lumière, de ces corps gris ; comme si un enfant, assis en nous, tenait encore notre main. »*²⁹

Même en l'absence de dialogue audible, le cinéma est loin d'être silencieux. Au contraire, il est rempli de murmures, de sous-titres lus à voix basse et d'autres sons subtils qui accompagnent les images projetées. Ces murmures, bien que discrets, ajoutent une dimension supplémentaire à l'expérience cinématographique, amplifiant l'impact émotionnel des scènes.

Le premier film à succès, *Le Voyage dans la lune*, a été créé par Georges Méliès en 1902. Le langage cinématographique se construit comme un art narratif. Le truquage, le montage, l'histoire et les acteurs font leurs apparitions. Puisque le son n'est pas encore d'actualité, Méliès met en place un système de cartons pour narrer son histoire.

Le cinéma muet a aussi permis la réalisation d'autres genres de films. On doit le premier film historique, *Naissance d'une nation*, à D. W. Griffith, en 1915. Basé sur un livre de Thomas Dixon qui raconte les péripéties de deux familles américaines durant la Guerre de Sécession, le film est ouvertement raciste. Il propose malgré tout quelques innovations formelles : des travellings, des mouvements de caméra, des procédés de montage, etc.³⁰

➤ **Cinéma parlant de 1900 : la rencontre du son avec l'image**

« *Le cinéma, c'est un désir très fort de marier l'image au son* ». David Lynch

Le film parlant est une invention de Warner Bros. Au début du cinéma, la musique était jouée par un orchestre à l'intérieur même du cinéma. Les premiers bruitages sont apparus au début des années 1920, consistant en divers effets sonores tels que le brouhaha d'une foule. Dans les années 1920, un procédé a été mis au point pour imprimer directement les informations sonores sur la pellicule, assurant ainsi que le son ne se désynchroniserait pas de l'image. Le premier film parlant, *"The Jazz Singer"* (le chanteur de jazz), est sorti le 6 octobre 1927. Bien que la plupart des dialogues fussent encore présentés sur des "cartons", environ trois cents mots ont été prononcés en près d'une heure et demie. Le film a connu un énorme succès et a convaincu les studios hollywoodiens de l'intérêt des "talkies". L'avènement du

²⁹ Ibid. 1980, p. 95.

³⁰ <https://lepetitseptieme.ca/histoire-du-cinema/le-cinema-muet/> consulter le 06.05.2024 à 20 :51

parlant s'est avéré fatal pour les acteurs muets, à l'exception de certains comme Chaplin, Laurel et Hardy, et les Marx Brothers.³¹

2.2. L'avènement du cinéma en Algérie

➤ Les débuts du cinéma en Algérie avant la Révolution

Le cinéma est apparu en Algérie peu après l'invention du cinématographe par les frères Lumière en 1895. Quelques jours après les premières projections des frères Lumière à Paris, au début de 1896, le Français d'origine algérienne Félix Mesguiche a filmé des scènes d'Alger et d'Oran, qu'il a présentée aux colons,³² cependant, la diffusion des films a progressé lentement depuis le début, et la presse n'a enregistré que quelques noms de pionniers venus de France pour projeter des films, tels que le professeur David, qui a présenté des films de Méliès à la Société Littéraire de la ville d'Oran en 1902, et un homme de spectacle nommé Godard, qui est venu en tant que touriste en 1903. Aucune salle de cinéma n'a été créée en Algérie avant 1908, et en 1910, le nombre de salles de cinéma dans le pays ne dépassait pas sept.³³

À cette époque, le cinéma a été utilisé comme un outil idéologique visant à affirmer la légitimité coloniale, à ancrer la culture française et à combattre la culture arabe islamique. L'objectif principal du colonisateur était d'imposer aux colonisés l'acceptation de l'image de l'homme inférieur et de les amener à la vivre d'une certaine manière.³⁴

➤ Les étapes du cinéma colonial

La Première Étape : La Phase du Film Étrange

Cette phase est caractérisée par la création de films qui présentent l'individu algérien comme une curiosité exotique destinée à divertir et à fasciner les Européens. Dans ces films, la nature algérienne est utilisée comme toile de fond ou décor pittoresque, avec pour objectif de mettre en avant l'étrangeté et le charme visuel. Félix Mesguiche, par exemple, illustre bien cette approche dans ses œuvres. Parmi les films de cette époque qui évoquent l'exotisme, on

³¹ <https://fr.scribd.com/document> consulté le 22/06/24 à 14:30

³² abdelghani megherbi, les algériens au miroir du cinéma colonial, contribution à la sociologie de la de colonisation, édition S.N.E.D, 1982, p15.

³³ ليزبيت مالكموس، روى ازمر، السينما العربية والفريقية، ترجمة سهام عبد السلام، مراجعة هاشم النحاس، ط2، الهيئة العامة للشؤون، 24 المطابع الميرية، القاهرة، ص

³⁴ Ibid 51

trouve "L'Oasis" et "Le Jardin d'Allah". L'absence des personnages arabes dans ces récits cinématographiques reflète en quelque sorte la négligence et le manque d'importance accordés aux Algériens dans la vie coloniale.³⁵

La Deuxième Étape : La Phase de Dépréciation

Cette phase est caractérisée par la dépréciation des populations locales, où le cinéma colonial dépeint les Algériens comme des êtres inférieurs incapables de penser par eux-mêmes et nécessitant une intervention salvatrice. Les films de cette période présentent les Européens comme des figures de sauvetage et des vecteurs de civilisation. Ils sont souvent conçus comme des aventures héroïques qui mettent en avant la force et la supériorité culturelle des Européens, tout en soulignant la faiblesse et la barbarie des Algériens. Parmi les films qui illustrent cette vision, on trouve "Le musulman amusant", "Ali souffle dans l'huile", ainsi que le film "Tarascon de Tartarin" de Raymond B. qui a été tourné à Boussaâda. Ce dernier film dépeint le personnage algérien comme naïf et à un niveau comique de stupidité.³⁶

À partir de la 3ème étape, les autorités françaises utilisent le cinéma comme un outil de propagande de manière systématique et structurée, marquant une étape déterminante dans l'histoire du cinéma colonial. Après les événements du 8 mai 1945, qui ont été suivis d'une révolte populaire à Skikda, Guelma, et Kherrata, l'impact sur le secteur cinématographique est direct et profond. Les autorités coloniales, alarmées par la montée des tensions et craignant une révolution populaire, se tournent vers le cinéma pour diffuser des messages de contrôle et de légitimation de l'ordre colonial. Le cinéma devient un vecteur pour contrer les mouvements de rébellion et influencer l'opinion publique en faveur du maintien de l'ordre colonial.³⁷

2.3. Industries du cinéma en Algérie et les premières réalisations

Pendant la guerre, la rareté d'image du côté des Algériens, comparée à celle des images officielles de l'armée française, est significative du déséquilibre du conflit entre les armées régulières d'un État puissant, et des maquisards. Dès 1957, les cinéastes françaises qui ont rejoint l'ALN (armée de libération nationale). Officiellement, la première, la première collaboration cinématographique algéro-française est un court-métrage documentaire réalisé

³⁵ Ibid. p59.

³⁶ Ibid. p78.

³⁷ Ibid. p 99

en 1956 par Cécile Decugis, intitulé *les Réfugiés*. Tourné en 1956, ce film de 14 minutes est un reportage sur les déportations, déplacements de population : regroupement et exils tunisiens. L'auteure a été emprisonnée en France deux ans pour ce court-métrage documentaire. Certaines cinéastes françaises, proches de la guerre des Algériens. Le plus connu est René Vautier, qui réalise *une nation, l'Algérie*, en 1957. Pierre Clément, un autre cinéaste français travaillera avec le FLN *au combat*. Comme Vautier, Clément rejoint le FLN. Arrêté en 1958, il est condamné à dix ans de prison. *Sakiet-sidi-Youssef* tourné conjointement par Pierre Clément et René Vautier est réalisé à la demande de Frantz Fanoun et d'Abane Ramdane, pour le service cinéma FLN. Le film expose l'acte illégal du bombardement en 1958 d'un village tunisien à la frontière avec l'Algérie, Sakiet-Sidi-Youssef. Entre-temps, René Vautier réalise *Algérie en flammes*, un film de 23 minutes en 16 mm, tourné en grande partie clandestinement en Algérie en 1956-1957.³⁸

1956-1957

Les Réfugiés, court métrage de 16 mm réalisé par Cécile Decugis (tourné en Tunisie). Sa participation au Réseau Jeanson valut à la réalisatrice deux années de détention dans les prisons françaises.³⁹

En 1956, le cinéma algérien émergeait dans le contexte de la guerre d'indépendance. Bien que la production cinématographique soit limitée, des initiatives ont été prises pour documenter les réalités de la lutte pour la liberté. René Vautier a proposé de réaliser des films pour sensibiliser le monde aux souffrances algériennes,

1957

- Courts métrages tournés par les élèves de l'École de formation du cinéma.
- L'École de Formation de Cinéma
- Les Infirmières de l'A.L.N.
- L'Attaque des mines de l'Ouenza⁴⁰

1957-1958

³⁸ Benjamin Stora « Le cinéma algérien, entre deux guerres » Dans CONFLUENCES MEDITERRANEE 2012/2 (N 81), page 181, disponible dans le site www.cairn.info, consulté à 16h00

³⁹ <https://www.m-culture.gov.dz/> consulté à 19 :55

⁴⁰ Idem

- L'Algérie en flammes, court métrage de 16 mm couleur réalisé par René Vautier, produit par René Vautier et la D.E.F.A. (R.D.A.).
- Ce film marquant le début d'une nouvelle ère pour le cinéma algérien.⁴¹

1958

- Sakiet Sidi Youssef, court métrage réalisé par Pierre Clément.
- Les Réfugiés, court métrage produit et réalisé par Pierre Clément.

1960-1961

- Djazairouna, long métrage basé sur des images d'une nation, l'Algérie réalisée par René Vautier en 1955 et des images de Djamel Chandlerli prises au maquis. Réalisation : Docteur Chaulet, Djamel Chandlerli, Mohammed Lakhdar-Hamina. Producteur : Service Cinéma G.P.R.A.⁴²

1961

- J'ai huit ans, court métrage réalisé par Yann et Olga le Masson et René Vautier. La préparation du film fut assurée par Jacques Charby et Frantz Fanon. Producteur : Comité Maurice Audin.
- Yasmina, court métrage réalisé par Djamel Chandlerli et Mohammed Lakhdar-Hamina. Producteur : Service Cinéma G.P.R.A.
- La Voix du peuple, réalisé par : Mohammed Lakhdar-Hamina. Djamel Chandlerli. Producteur : Service Cinéma G.P.R.A.
- Les Fusils de la liberté, réalisés par : Djamel Chandlerli et Mohammed Lakhdar-Hamina. Sur un scénario de Serge Michel. Producteur : Service cinéma G.P.R.A.⁴³

1960-1961

- Entre 1960 et 1961, Djamel Chandlerli, Pierre Chaulet, LAKDAR Hamina et René Vautier réalisent Djazairouna (Notre Algérie). En 1961, la même équipe Chandlerli, Lakdar Hamina et Serge Michel, réalisera, pour le compte du GPRA, les Fusils de la liberté, un moyen métrage sur la base d'un scénario de Serg Michel. Les Français qui

⁴¹ Idem

⁴² Idem

⁴³ Idem

ont épousé la cause des Algériennes vont contribuer alors à la création, en 1964, de la première institution cinématographique Algérienne.⁴⁴

2.4. Histoire du cinéma berbère (kabyle)

1980, en Kabylie, des manifestations étudiantes éclatent et revendiquent la reconnaissance de la culture berbère niée par le régime. Les populations kabyles rejoignent le mouvement.

C'est la naissance du Printemps berbère, fêté le 20 avril et commémoré, depuis, dans toute l'Afrique du Nord. Dix ans plus tard, en 1991, des scénarios de films dialogués en kabyle sont enfin autorisés. Les tournages commencent dans l'euphorie et la mobilisation populaires.⁴⁵

L'apparition du cinéma kabyle algérien devance de huit années celle du premier film amazigh marocain *Tilila* (secours) en 2005 de Mohamed Mernich entièrement en langue berbère, et de onze ans l'avènement du premier film chaoui algérien le chaoui étant une des langues amazighes en Algérie, la maison jaune de Amor Hakkar (2008). Si la Kabylie est historiquement le premier foyer d'expression berbère à l'écran, la sortie de ce film, en langue parlée dans les Aurès, comme celle des trois qui l'ont précédé, a été un événement. Son esthétique et son contenu sont au demeurant très proches des formes et des interrogations des œuvres tournées en Kabylie. Si chacune de ces projections a créé surprise et adhésion, ces réalisations sont aujourd'hui perdues au milieu des productions du Maghreb, englouties sous les sorties mondiales. Elles méritent, nous semble-t-il, d'être à nouveau mises en valeur et analysées pour ce qu'elles sont, des œuvres de précurseurs et de militants de la cause berbère. Elles font figure d'archétypes et de matrices et, vingt ans après leur avènement, de classiques dans toute la Kabylie. Outre leurs qualités esthétiques, elles ont ouvert la voie économique à la réalisation de films dans et sur les contrées dont elles sont issues. Elles ont franchi le pas qui séparait jusque-là l'amateur du professionnel. Elles proposent également des réponses à la question : « Qu'est-ce au fond un film kabyle ? » Au-delà de leurs formes, conventionnelles en apparence, elles mettent en valeur une culture complexe, parfois contradictoire. Le découpage, la mise en scène et le montage appréhendent et interpellent les us et coutumes kabyles. Les auteurs questionnent le difficile cheminement de certaines franges de population vers d'inédits modes d'agir et de penser, tout en restant fidèles à leur héritage culturel. S'ils

⁴⁴ Idem

⁴⁵ Latéfa Lafer « Le cinéma amazigh Genre du cinéma algérien ou cinéma à part ? » date 2022, p 60

posent, nous semble-t-il, des questions aussi délicates que judicieuses sur l'évolution des mœurs, les croyances et les attentes des contadins, ces œuvres ont parfois du mal à y répondre. Il est vrai et ces trois œuvres le prouvent qu'un film réussi est toujours un pas vers la compréhension de ce et ceux qu'il interroge, en focalisant l'attention du public sur les points nodaux des existences mises en évidence, sans pour autant apporter de solutions toutes faites. Le succès de ces œuvres a entériné leur importance en milieu kabyle notamment, et mis à jour l'enthousiasme a priori insoupçonné de la population, pour soutenir en amont et en aval, ce qui jusque-là lui était inaccessible, voire était impensable : un film qui reflète ce qu'elle vit, les lieux qu'elle aime. Il a satisfait le désir des autochtones de se voir incarnés fidèlement sur un écran et reconnus au-delà des frontières. Ces premiers films apparus au milieu des années 90 sont presque contemporains de l'essor des «Cultural Studies » - études sur les cultures traditionnelles en France. Compte tenu du fait que l'avènement de ces œuvres aboutit, dans l'histoire du cinéma, une quête et une revendication identitaire très ancienne affectant tous les composants de la société kabyle, il nous a semblé évident de nous inspirer de ces recherches, sans pour autant nous limiter à ces modes d'analyse. Nous avons donc, pour une part, privilégié une étude contextuelle des constituants politiques, économiques, sociaux, historiques des contrées explorées. Pour cela, nous avons tenu à ne jamais extraire les films, des données spécifiques à la région et aux époques concernées par les diégèses. Ces films composent d'autre part, pour nous un objet de recherche à valoriser avec les instruments de l'analyse filmique traditionnelle.⁴⁶

2.5 Les premiers films en langue kabyle

A. Quatre films

Un court-métrage : La fin des djinns (Taggara n Lejnun), Cherif Aggoune : Les premiers longs métrages en langue kabyle réalisés par des Kabyles, sont précédés par un court métrage en format professionnel 35 mm, la fin des djinns (Taggara n Lejnun) de Cherif Aggoune tourné en Kabylie de la SOUMMAM (commune d'Oued Ghir), dans le village d'origine de l'auteur. Parlé de bout en bout en berbère, il a été produit par l'ENPA (Entreprise nationale des productions audiovisuelles) en 1990. La désignation des postes sur le générique du début et le déroulant final, tous deux en écriture amazighe, donnent au film le ton d'un manifeste au double sens du mot à l'écran. Aggoune installe l'équipe, les acteurs, le

⁴⁶ Frédérique Devaux Yahia « De la naissance du cinéma kabyle au cinéma Amazigh », date 2016, p 13,14,15

réalisateur, les images et les sons, dans la tradition berbère, précisément dans sa composante amazighe, tout en utilisant aussi la transcription en lettres latines qui est récente. Fellag fait dans ce film une de ses premières apparitions à l'écran.

B. Les trois longs-métrages/Trois faces de la Kabylie

- **La Colline oubliée de Bouguermouh** : a mis très longtemps à pouvoir se faire. En effet, Bouguermouh dépose son scénario en 1968. Or il tient absolument à tourner le film en Kabylie et en langue kabyle, ce qui bloque pendant longtemps à la fois les autorisations et le financement. Ce film est l'adaptation d'un livre de Mouloud Mammeri. En 1988, a lieu en Algérie un rapprochement entre les cinéastes et la production étatique et se crée une commission qui alloue de l'argent au cinéaste. C'est une petite somme, mais enfin le tournage en langue native est autorisé. Abderrahmane Bouguermouh crée un comité de soutien au film qui permet de le financer. Le tournage commence alors au début des années 1990 dans des conditions de périls extrêmes. Le tournage a lieu pendant les années noires dans un contexte de guerre civile. Le réalisateur reçoit des lettres de menace et est protégé par une milice villageoise. Certaines scènes du livre sont absentes parce qu'impossibles à tourner dans ces conditions. Ainsi le début du livre avec la fête est absent du film : comment tourner de nuit ? Le montage a lieu à Alger, en l'absence du réalisateur qui ne peut pas sortir de Kabylie et qui téléphone tous les soirs pour prendre des nouvelles. Quand le montage revient, rien n'est bon. Le film est cependant projeté une première fois en 1994 devant 1500 personnes. En 1995, le réalisateur a refait la postproduction à Paris et le film sort en 1997. Cela sera un succès public extraordinaire. Ainsi on voit émerger plusieurs caractéristiques qui vont se retrouver dans les autres films, qui marquent la naissance du cinéma amazigh : un financement difficile, avec très peu de soutien de l'état algérien, des conditions de tournage difficiles et dangereuses et un grand succès à la sortie, auprès d'un public peu ou pas du tout habitué au cinéma, parfois même illettré.
- **La Montagne de Baya** : d'Azzedine Meddour, va mettre, lui, 7 ans à être réalisée. Le tournage commence en 1993 et le film sort en 1997. L'équipe est obligée de tourner dans des conditions difficiles, se cachant des groupes armés islamistes, présents dans les maquis de Kabylie. Le tournage est ainsi fréquemment interrompu et va durer plus de deux ans. Il y aura 13 morts sur le tournage, lié à un accident d'explosifs (même s'il y a une probabilité que cela ait été commandité).

La jeune femme qui jouait le rôle de Baya va être rappelée dans son entreprise et le réalisateur va alors choisir la même actrice que celle qui joue dans La Colline oubliée. C'est une autre des caractéristiques de ces films : les acteurs kabyles n'existent pas. De plus, comme la langue kabyle évolue beaucoup, il est difficile de trouver quelqu'un qui parle la langue du terroir. Les acteurs sont donc rares et passent de film en film. Notons également qu'il n'y a pas véritablement d'enseignement du cinéma en Algérie. Les Algériens Bougermouh, Meddour, Hadjadj (le réalisateur du troisième film dont Frédérique Devaux va parler) ont fait leurs études de cinéma à l'étranger. De même, une grande partie de l'équipe technique de ces films est française, ce qui posera sans cesse la question des visas. La Montagne de Baya sort en 1997.

La Montagne de Baya traversé par une histoire d'amour entre Baya et un détrousseur-bandit d'honneur, Djendel, la montagne de Baya fait revivre les révoltes contre les colons à la fin du XIXe siècle, et la persévérance des Kabyles, historiquement derniers résistants à l'occupation, avant la défaite de Mokrani en 1871.⁴⁷

- **Machaho** : film de Belkacem Hadjadj tourné en 1994, ne pourra lui aussi compter que sur peu de subventions publiques. Le reste du budget est issu de fonds privés et d'aides du festival de Montpellier (Cinemed). « Macaho », c'est la formule rituelle qui ouvre les contes en Kabylie et effectivement ce film est un conte. De façon générale, ces trois films sont construits comme des contes et s'adressent à une population qui passe directement de la culture orale au cinéma. Tout y parle de la culture kabyle, même les champs/contrechamps sans amorce entre un homme et une femme (ils ne doivent pas être dans le même espace). C'est une forme classique ajustée aux traditions. Machaho est un grand succès, cinq semaines durant il sera premier au box-office en Algérie.⁴⁸

Ces trois films nous donnent à comprendre trois faces de la permanence kabyle à travers trois périodes : de 1860-71 (MdB) à la Seconde Guerre mondiale (CO) en passant par une histoire sans date, de tous les temps, traversée par une certaine immutabilité kabyle (M). Chacun d'entre eux expose les coutumes de cette société, ses règles ancestrales

⁴⁷ « Une légende berbère » Le film est sous-titré dans certains documents écrits que nous avons consulté le 20/06/24 à 14 :30

⁴⁸ Ibid. p20

d'organisation sociale et politique. Parmi elles, certaines de ces traditions ont encore cours aujourd'hui dans des contrées isolées de kabyle.³⁰

Chapitre IV

**Les plateformes numériques cinématographiques et la
mise en valeur de l'identité kabyle à travers les films
d'animations**

Chapitre IV : Les plateformes numériques cinématographiques et la mise en valeur de l'identité kabyle à travers les films d'animations**Section 1 : Généralité sur les plateformes****1.1. L'histoire et le développement des TIC**

Les technologies d'information et de communication, englobent les outils technologiques permettant la transmission, l'enregistrement, la création et l'échange d'information, incluant ordinateurs, internet, technologies de diffusion en direct et différée, téléphonie fixe et mobile, elles jouent un rôle crucial dans la compétitivité des entreprises, l'efficacité des services publics, la production de biens culturels, et contribuent significativement à l'économie mondiale

L'évolution rapide des technologies de l'information et de la communication (TIC), la transformation numérique a profondément modifié notre société, en affectant les rapports sociaux, les modes de productions et d'échange du savoir, l'organisation du travail et de la vie publique et privée. Elle transcende les frontières et les cadres juridiques nationaux, propulsée par de puissants géants technologiques dont le poids économique bouleverse le présent à un rythme effréné, sans toujours se préoccuper des conséquences à long terme. Elle soulève des défis éthiques et de régulation qui nécessitent une réflexion approfondie sur la pérennité des changements en cours⁴⁹.

En 1865, le développement du télégraphe électrique rendait indispensable la création d'une Union administrative à l'origine, avec d'autres, du développement d'un modèle, celui de l'organisation internationale, qui allait essaimer tout au long du XX^e siècle. Même si sa nature juridique était alors incertaine, la mise en place d'une telle structure intergouvernementale apparaissait alors comme la réponse idoine, sinon la seule, au développement des échanges par-delà les frontières et à l'apparition corrélative d'enjeux globaux⁵⁰.

⁴⁹ PHILIPPE ACHILLEAS ET WILLY MIKALEF, « TIC INNOVATION ET DROIT INTERNATIONAL TECHNOLOGIE DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION », (Mai 2017), en français, EDITIONS A. PEDONE, P 11

⁵⁰ Ibid. p15

150 ans plus tard, la gouvernance d'internet est largement confiée à des entités privées ou à des structures hybrides, impliquant une coopération entre institutions publiques et privées. Ce modèle, éloigné des organisations internationales, émerge face à la contestation du système actuel influencé par les États-Unis. Le modèle de l'organisation internationale apparaît pour certains comme un repoussoir. Les autorités américaines ne sont pas prêtes à transférer le contrôle de l'institution chargée de la fonction de contrôle à une organisation intergouvernementale⁵¹. Les autorités américaines affirment clairement qu'elles n'accepteront pas un système où leur rôle de contrôleur serait transféré à une organisation intergouvernementale, préférant conserver ce pouvoir au niveau national.

Dans les années 90 ont vu l'avènement de l'internet et du Web, deux systèmes qui sont souvent confondus. L'internet est un réseau informatique qui relie des millions d'ordinateurs et leur permet de communiquer grâce au protocole TCP/IP. Le World Wide Web est la partie la plus visible de l'internet, permettant la visualisation de milliards de pages reliées par des liens hypertextes⁵².

L'émergence du Web 2.0 dans les années 2000 a été une innovation majeure dans l'histoire du numérique. La création d'un site Web fonctionnel, que ce soit en HTML / CSS ou sur Word Presse, nécessite des compétences techniques spécifiques de la part du développeur.

Tout d'abord, le développeur doit effectuer une étude approfondie des besoins du client, en prenant en compte le type de site Web, le visuel souhaité, l'arborescence SEO, le parcours client et les éléments à mettre en valeur. Ensuite, le développeur doit déterminer une solution adaptée et fonctionnelle, en identifiant les outils les plus appropriés⁵³.

La création d'un site Web réussi nécessite une maîtrise des différentes technologies existantes, ainsi qu'une analyse approfondie des besoins du client afin de proposer une solution sur mesure et parfaitement fonctionnelle.

⁵¹ Ibid p 16

⁵² <https://lesenjeux.tic.wordpress.com/expose-lenjeu-des-tic/les-etapes-de-lavenement-des-tic/> consulté le 11/06/24 à 10h :30

⁵³ <http://linkweb.fr> consulté le 11/06/24 à 13h

1.2. L'émergence des plates-formes numériques dans le monde

Selon le Conseil National du Numérique (2015, p.59), une plateforme « est un service occupation, une fonction d'intermédiaire dans l'accès aux informations, contenus, services ou bien édités ou fournis par des tiers. Au-delà de sa seule interface technique, elle organise et hiérarchise les contenus en vue de leur présentation et leur mise en relation aux utilisateurs.

Finaux. À cette caractéristique commune s'ajoute parfois une dimension éco systémique caractérisée par des interrelations entre services convergents⁵⁴ ».

D'une autre manière, une plateforme est un regroupement de composants et service standardisés qui coordonnent les interactions entre acheteurs et vendeur, formant des chaînes de valeur interconnectées dans divers secteurs industriels.

Les plateformes numériques sont un nouvel outil d'articulation des rapports sociaux dont les logiques marchandes ont su se saisir. Avec lui, le marché trouve un moyen de coloniser tous les secteurs de la vie sociale, participant et illustrant ce que certains auteurs désignent comme relevant d'un phénomène d'accélération⁵⁵

Le terme de « Plateforme » a connu un succès considérable dans l'analyse du développement des infrastructures numérique et de la numérisation de la société. Il est aujourd'hui utilisé pour décrire une grande variété de systèmes techniques et d'acteurs économiques, allant des médias sociaux aux systèmes d'exploitation. La flexibilité et la polysémie du terme lui ont permis d'être largement utilisé dans différentes disciplines des sciences sociales s'intéressant au numérique. Cependant, au fil des années 2010, le terme a pris des connotations plus critiques, à mesure que l'attention s'est portée sur le pouvoir de ces acteurs, leur capacité à structurer les activités des personnes et à transformer les marchés du travail⁵⁶.

⁵⁴ Claude PARAPONARIS, PLATEFORMES NUM2RIQUE, CONCEPTION OUVERTE ET EMPLOI Aix Marseille Université, CNRS, LEST UMR 7317, Aix en Provence (Juillet 2017), P 65

⁵⁵ Barbara Gomes « Le droit du travail à l'épreuve des plateformes numériques, thèse présentée et soutenue publiquement le 03/12/2018, l'université de Paris Nanterre, disponible sur <https://theses.hal.science/tel04533785>, consulté 07/08/24, à 15:22

⁵⁶ Jean-Samuel BEUSCART, patrice FLICHY, PLATEFORMES NUMIREQUES, P 11

La notion de plateforme apparaît pour la première fois dans les sciences de gestion dans les années 1990. Elle désigne alors des infrastructures génériques capables de remplir une pluralité de fonction. « Platform thinking » vise à rendre plus efficace la production simultanée d'une gamme de produits autour d'éléments communs entre modules, etc.). Le « Platform design » permet d'organiser au mieux l'articulation des différents composants du produit et de générer plusieurs projets à partir d'une même architecture. Les plateformes communes sont également utilisées dans la phase de production, notamment pour solidifier des alliances entre entreprises⁵⁷.

La notion de plateforme numérique apparaît pour la première fois dans les années 1990 dans l'analyse de la production par les sciences de gestion. Elle désigne alors des infrastructures génériques susceptibles de remplir une pluralité de fonction, permettant de rendre la production plus efficace au sein d'une firme ou d'un groupe de firmes. Avec le numérique, les plateformes deviennent des intermédiaires dans l'accès aux informations, contenus, services ou biens édités ou fournis par des tiers, organisant et hiérarchisant les contenus en vue de leur présentation et mis en relation aux utilisateurs finaux. La théorie des marchés bifaces puis multi faces examine des externalités à l'œuvre entre les différents acteurs présents sur la plateforme, les stratégies de prix possible et les effets des dynamiques concurrentielles⁵⁸.

Le terme « plateforme » se diffuse avec le web participatif, au cœur de la définition du web 2.0 par Tim O'reilly en 2005. Son succès est dû à son ambiguïté sémantique et politique, permettant à des acteurs hétérogènes s'y retrouver⁵⁹.

Ces plateformes numériques ont été essentielles dans l'émergence de web 2.0 en permettant aux utilisateurs de créer du contenu facilement, en suscitant un engouement mondial pour les blogs et les réseaux sociaux, et en exploitant l'intelligence collective pour cibler la publicité. Elles ont également ouvert de nouveaux potentiels économiques basés sur la gratuité d'accès pour les utilisateurs et ont favorisé le développement de services commerciaux en utilisant les données des utilisateurs pour optimiser leurs offres.

⁵⁷ Ibid p 11

⁵⁸ Jean-Samuel Beuscart, Patrice Flichy, this article is available in English, Please choose , Plateformes numériques, 2018/6 (n 212), disponible sur: www.cairn.info, consulté le 07/08/24 à 13:15

⁵⁹ Idem

1.3. L'évolution de cinéma numérique

« Par ailleurs, le cinéma est une industrie », c'est ainsi qu'André Malraux conclut son essai *Esquisse d'une psychologie du cinéma* consacré à l'esthétique du cinéma. « Contrairement à la plupart des autres arts, le cinéma puise son essence même dans le lien inextricable entre la création et l'argent »⁶⁰

Le cinéma a toujours été lié à son support technologique, il représente le médium par excellence de la révolution industrielle. Et il évolue avec la technologie qui lui a donné naissance, ayant comme point de départ le mécanisme de la machine à coudre des frères Lumière pour se diriger vers la procédé THX de Lucas film, en passant par la piste optique et l'anamorphose... Quoi de plus naturel en apparence, en ce début de troisième millénaire, que le mariage de cinéma numérique avec Internet ? Le septième art pourrait donc évoluer vers un mode de production et de diffusion numérique grâce aux caméras DV (digital vidéo) et à la toile Internet⁶¹.

Le festival du nouveau cinéma de Montréal (FNC) a effectivement mis l'accent sur le cinéma numérique ces dernières années. Plusieurs cinéastes participants, comme Lars Von Trier avec *Dancer in the Dark*, ont adopté les nouvelles caméras numériques. Le festival a créé des sections dédiées aux

Les nouvelles technologies, comme FNC Lab. en 2009 qui proposait des ateliers de scénarisation interactive, et FNC Explore en 2016 offrant un accès gratuit à des œuvres immersives et de réalité virtuelle. Le FNC a ainsi su s'adapter aux évolutions technologiques pour continuer à promouvoir les nouvelles tendances du cinéma d'auteur et de la création numérique⁶².

Le FCMM (Festival du Nouveau Cinéma) a effectivement présenté une série de courts films d'une minute chacun, appelé « films éclairés », qui peuvent être visionnés gratuitement

⁶⁰ NICOLAS BERTRAND « Transition vers le cinéma numérique : contribution pour le cinéma d'art et essai » thèse doctorat de l'université de Toulouse présentée et soutenue le Jeudi 3 décembre 2015, disponible sur le site <https://these.hal.science/tel-04236988>, p 19

⁶¹ Mather, P. (2001). *Cinéphiles sur Internet : cinéma numérique et Internet*. Ciné-Bulles, 19(2), p 44-48

⁶² Ibid. p 44-48

en ligne grâce à des lectures multimédias comme RealPlayer, Quick Time et Windows Media Player⁶³.

Cette initiative rappelle les débuts du cinéma à la fin du 19^e siècle avec les frères lumière, qui projetaient également des films d'une durée maximale d'une minute tout comme les frères de lumière, le FCMM explore les possibilités offertes par les nouvelles technologies pour créer et diffuser du contenu cinématographique innovant et accessible au public.

La principale raison de la transition de l'industrie du cinéma vers le numérique est économique. Le cout de production d'une copie sur bobine 35 est élevé, et il est fréquent que des films soient distribués en plusieurs milliers d'exemplaires à leur sortie. En revanche, les copies numériques sont plus couteuses. Cependant, les équipements numériques sont plus couteux que les équipements traditionnels. Les distributeurs bénéficient ainsi d'économies, mais cela se fait au détriment des exploitants. Cette situation a conduit à des propositions de financement des équipements de salle, qui sont fiancées par les économies réalisées par les distributeurs⁶⁴.

La projection numérique révolutionne la diffusion en salles de cinéma, permettant la transmission en direct d'événement sportif ou culturel, mais soulevant des défis de programmation et de contrôle des distributeurs. Les exploitants voient le numérique comme un moyen de centralisation et d'élargissement des projections, tandis que les distributeurs redoutent la déprogrammation de leurs films au profit d'autres spectacles en direct lors des pics d'affluence. En France, la numérisation des écrans a été lancée en 2008-2009 par de grands groupes comme CGR, UGC et Gaumont, favorisant des accords facilités par les VPF pour les grands exploitants⁶⁵.

Le cinéma a remplacé la diffusion sur pellicule, nécessitant de nouvelles normes pour garantir la qualité et l'interopérabilité. Les normes clés incluent la DCI pour la Qualité vidéo et sonore, l'ISO 5926 pour la projection stéréoscopique, et des normes comme AFNOR NF 27_100. Sur le plan technique, la projection numérique implique un projecteur relié à un serveur, l'utilisation du format DCP, la compression JPEG2000, et une lampe Xénon pour la

⁶³ Ibid 44-48

⁶⁴ Ibid. p19

⁶⁵ Ibid. p20

luminosité. Ce changement a révolutionné l'industrie cinématographique en réduisant les coûts de distribution⁶⁶.

Donc le cinéma numérique se réfère à la projection commerciale d'œuvres cinématographiques ou audiovisuelles en format numérique, ou les cinémas utilisent des projecteurs numériques pour projeter des images de qualité similaire à celle des pellicules traditionnelles, avec une résolution minimale de 1.3 k.

1.4. Les industries culturelles et créatives de cinéma web

Le cinéma web ou le cinéma numérique qualifie la production et diffusion de films via un format numérique standardisé par des normes ISO (International Organization for Standardization)⁶⁷. Ce format permet la projection en salles et sur plateformes numériques comme Netflix, les DCP (digital cinéma Packages) sont essentiels pour ces projections, remplaçant les bobines 35 mm. Les DCP contiennent des fichiers audio, vidéo, et de métadonnées, encodées en JPEG-2000 et PCM linéaires. Les serveurs de cinéma numérique utilisent des systèmes Linux, et les DCP sont généralement chiffrés, nécessitant des clés de déchiffrement pour la lecture.

Selon Lev Manovich, le cinéma serait le précurseur et le médium fondateur du système iconographique qui s'est développés tout au long de son vingtième siècle, et dans lequel nous sommes dorénavant immergés. Le cinéma aurait ainsi posé les bases de ce système en utilisant des images en mouvement pour raconter des histoires et transmettre des informations.

Le cinéma a en effet été un précurseur du multimédia moderne en combinant depuis ses débuts des images en mouvement, du son et des textes. Même si la multimédia informatique ne s'est banalisée qu'autour de 1990, les cinéastes utilisent déjà de différents « éléments depuis le début de 20^{ème} siècle⁶⁸.

Ainsi, bien avant l'ère numérique, le cinéma a développé une forme de multimédia en juxtaposant et en synchronisant différents médias comme l'image et le son et l'écrit. Il a donc posé les bases d'une culture visuelle et narrative qui allait se généraliser avec l'essor des technologies multimédias.

⁶⁶ Le cinéma- numérique(2) PDF

⁶⁷ Le Roy (Eric), cinémathèque et archives du film, Paris Armand Colline, 2013 p. 82.

⁶⁸ MANOVICH Lev (2010), le langage des nouveaux médias, les presses du réel, p. 134-135

1.5. L'émergence des plateformes numériques cinématographiques

Les technologies numériques ont révolutionné le cinéma en facilitant l'accès à la production de films à moindre coût, mais posent des défis d'archivage. Alors que la démocratisation cinématographique permet une création plus accessible, la fragilité des supports numériques soulève des inquiétudes sur la préservation des œuvres. Malgré la prolifération de films, seules les productions couteuses bénéficient d'une conservation adéquate, mettant en lumière l'importance de l'infrastructure d'archivage pour préserver la diversité cinématographique.

L'internet, en accélérant le temps et offrant l'immédiateté du « temps réel », a transformé la diffusion de l'information. Aujourd'hui, une production cinématographique peut toucher plus de personnes en quelques heures que des œuvres anciennes. Cette omniprésence numérique influence nos vies à travers des écrans omniprésents.

Depuis le milieu des années 1990, dans un contexte marqué par la numérisation généralisée des processus de création, la réception des produits audiovisuels, la libéralisation des lois et des réglementations, la financiarisation et la mondialisation des économies, ainsi que par l'essor de nouvelles pratiques culturelles, les industries canadiennes et québécoises du cinéma et de la télévision sont aux nouveaux services d'intermédiation. Souvent mises en place par les industries de la communication (télécommunication, informatique, Internet), ces plateformes numériques proposent des formes inédites d'intermédiation (offre sur le Web, absence de publicité, service garanti, abonnement à faible coût, etc.) qui concurrencent celles des distributeurs « traditionnels », leur but consistant dans la majorité des cas à faciliter ou à renouveler l'accès à des produits préexistants selon des modalités plus ou moins sélectives et prescriptives (Moeglin, 2005). Elles tendent à prendre une place croissante en matière de pratiques culturelles et médiatiques, étant à l'origine de plus en plus de la consommation des œuvres alors que traditionnellement, ces dernières étaient proposées soit dans les salles, du moins dans un premier temps pour les programmes de cinéma, soit sous la forme de grilles de programme sur les chaînes de télévision, que celles-ci soient qualifiées de généralistes ou de spécialisées. Ces grilles de programme permettent aux téléspectateurs de planifier leurs moments de détente et de ne pas manquer leurs émissions préférées⁶⁹.

⁶⁹ VERONIQUE GUEVREMONT, COLETTE BRIN, « INTELLIGENCE ARTIFICIELLE, CULTURE ET MEDIAS » P 149

➤ **L'émergence de plateforme Netflix :**

Elle est fondée en 1997, par Reed Hasting et Marc Randolph. Le premier vient alors de revendre Pur Software pour la coquette somme de 75 millions de dollars. L'entreprise commence son activité de location DVD, format en plein essor, par abonnement mensuel en 1999, au début des années 2000 Netflix propose à la chaîne de magasins BLOKbuster vidéo (poids lourd de la location de films. 60 000 magasins outre-Atlantique, 9 000 employés) d'entrer dans son capital à hauteur de 49 %, ce que l'entreprise refuse en profitant pour lancer sa propre offre de location de DVD mensuelle. En 2002, Netflix est introduite à la bourse de New York NASDAQ sous l'indice NFLX, ce qui lui permet d'obtenir 82 millions de dollars. La location de films en vidéo-à-la-demande sur ordinateur début en 2007. Puis le service est peu à peu disponible sur divers terminaux : décodeurs, lecteurs de disque Blu-ray consoles de jeu, téléviseur connecté, Smartphones et tablette.⁷⁰

➤ **L'émergence de plateforme Amazon prime Vidéo : l'éternel second**

Amazon Prime Vidéo a commencé à émerger en 2006, avec la mise en place de son service de vidéo à la demande. À l'origine, il offrait un accès à des films et des émissions de télévision, mais a rapidement évolué pour se transformer en contenu original. La production de séries originales, telles que House of Cards, a été lancée par Amazon en 2013, ce qui a consolidé sa position sur le marché du streaming. Grâce à cette stratégie, prime vidéo a pu faire face à d'autres plateformes importantes en proposant une large gamme de contenus et des productions exclusives.

Prime vidéo a longtemps été délaissée par rapport aux autres services de l'entreprise tentaculaire de Jeff Bezos, mais Amazon s'est largement rattrapé ces derniers mois. Prime vidéo notamment commencée à investir pour proposer des séries à fort potentiel, ainsi que du contenu original. Amazon prime vidéo possède aussi de vieilles légendes dont on ne lasse jamais (American History x, Fight club, les Rambo...) et un large catalogue de vieux films qui ne sont pas forcément des chefs-d'œuvre du 7^e art, mais de quoi passer agréablement le temps. Prime vidéo a par ailleurs d'énorme ambition, en 2021, Amazon a non seulement racheté les studios MGM (Metro-Goldwyn-Mayer) ce qui a donné un grand coup de pouce au catalogue, mais aussi les droits de diffusion de la ligue 1 pour

⁷⁰ Edgar Mermet, « L'histoire de Netflix,...Ou l'avènement d'un studio d'un nouveau genre », publié le 24/04/24, disponible sur : <https://fr.linkedin.com>

séduire les amateurs de football au prix d'un abonnement spécifique. Toutefois, la plateforme de streaming a mis fin au Pas Ligue 1 en 2024, la Formule n'étant pas assez rentable pour continuer de payer les droits de diffusion⁷¹.

➤ **L'émergence de la plateforme de streaming Disney+**

La plateforme Disney lance sa nouvelle plateforme de streaming Disney+ mardi 12 novembre aux États-Unis, au Canada et aux Pays-Bas. Malgré des débuts difficiles, de nombreux utilisateurs ayant eu des problèmes de connexion à la plateforme, le service compterait d'ores et déjà plus de 10 millions d'abonnés à son actif.

Après Netflix, Amazon, Apple ou encore Google, c'est désormais au tour de Disney de se lancer sur le marché du Streaming. Le géant américain, qui s'impose déjà à Hollywood, part à la conquête de ce nouveau marché. Leader au box-office en 2018, Disney triomphe une nouvelle fois en 2019 avec de nombreux films à succès tels que le Roi lion, Aladdin, le film d'animation la reine des Neiges 2 ou bien encore Avengers Endgame, devenu le plus succès mondial en générant plus de 2 milliards de dollars de recette. Disney domine le marché du cinéma et souhaite désormais proposer ses contenus à succès sur une plateforme de streaming⁷².

Section 2 : Contexte de l'animation cinématographique kabyle

2.1. Contexte de l'identité kabyle

La culture tamazight, avec son histoire ancienne et sa richesse en productions orales et matérielles, a été exceptionnellement préservée et développée jusqu'à aujourd'hui grâce à l'oralité et à la production matérielle, qui a stimulé la mémoire de manière remarquable. Cette culture tamazight est le fondement d'une littérature orale extrêmement riche, comprenant des genres variés tels que la prose, les mythes préislamiques, les contes, les légendes, les histoires divertissantes, ainsi que des chants de louanges, de travail, de fêtes et des berceuses. La persistance de l'oralité locale a permis de garder ces traditions vivantes jusqu'à nos jours.

⁷¹ Netflix, Prime vidéo, Disney+, Apple TV+ : quelle plateforme de streaming choisir en 2024, disponible sur <https://www.frandoid.com> consulter le 07/08/24 à 21h : 00

⁷² Disney+ à la conquête du streaming Blog/Culture/Disponible sur <https://blogs.univ-jfc.fr> consulté le 07/08/24 à 22 :10

De plus, la culture tamazight se manifeste également à travers de nombreuses productions artistiques matérielles, notamment le tissage, les tentures, les tapis, ainsi que l'architecture berbère. Elle est aussi célébrée à travers les bijoux kabyles, souvent fabriqués en argent et dotés de caractéristiques très spécifiques. Nous nous basons sur plusieurs critères, il est possible de les regrouper en catégories cohérentes :

A. La dimension territoriale

En Algérie, les principales régions berbérophones sont la Kabylie, les géographes ont l'habitude de distinguer plusieurs « Kabylie » : Grande-Kabylie, Petite Kabylie et Kabylie de Collo ou numidique. Elles sont toutes « comprimées » entre quatre grands espaces naturels : la Méditerranée au Nord, les Hauts Plateaux au Sud, l'Algérois à l'Ouest et le Constantinois à l'Est. Elles correspondent au Tell de l'Algérie orientale, soit 13 000 km² (0,6 % du territoire de l'Algérie). Cette chaîne de montagnes berbérophones se subdivise, d'Ouest en Est, en quatre massifs : la Kabylie du Djurdjura à l'Est d'Alger ; la Kabylie des Babors sur la rive droite de la Soummam ; la Kabylie des Bibans à l'Est de l'Oued Sahel ; la Kabylie de Collo ou numidique à l'Ouest d'Annaba et au Nord du Constantinois.⁷³

B. La dimension linguistique

La culture kabyle est donc d'abord une langue, le berbère, qui fait partie de la grande famille des langues chamito-sémitiques (auxquelles appartient aussi l'arabe). Le terme de « berbère » est d'origine incertaine, il existe bien barbar, berbère en arabe, barbarus en latin, du grec barbaros, « étranger », mais aucun rapport entre ces termes ne paraît établi avec certitude.⁷⁴ Aujourd'hui, la majorité des berbérophones préfèrent appeler leur langue « **tamaziyt** », signifiant « langue des **imaziyen** » ou « hommes libres » (de manière similaire à la façon dont le français était appelée la langue des « hommes de condition libre »).⁷⁵

⁷³ E.B. et M. Dahmani, « Kabylie : Géographie », *Encyclopédie berbère* [En ligne] PDF, | 2004, document K03, mis en ligne le 01 juin 2011 p02

⁷⁴ Le Dictionnaire de la langue française Le Robert, 1985

⁷⁵ Camille Lacoste-Dujardin « Géographie culturelle et géopolitique en Kabylie La révolte de la jeunesse kabyle Pour une Algérie démocratique », Dans Hérodote 2001/4 (N°103), p 61

- Les Kabyles

On désigne sous le nom de Kabyles (ou plus précisément K'baïles) les habitants des régions montagneuses du nord de l'Afrique. La Kabylie est la région que ces populations occupent, s'étendant d'Alger à Philippeville, avec Bougie comme centre principal.

Le terme **K'baïle** vient de **K'bila**, qui signifie **confédération**. Il est équivalent à des termes comme « Eidgenossen » ou « Confédérés » dans d'autres langues.⁷⁶

L'origine des Kabyles reste ambiguë et très obscure. Selon certaines sources, les Kabyles semblent être une entité complexe qui se distingue des autres groupes ethniques de la région. Ils se retrouvent à la croisée des influences germaniques, romaines, cananéennes, indiennes et arabes. Cette diversité les place comme une catégorie distincte dans l'Afrique du Nord. Bien qu'ils n'aient pas de nom propre clairement défini, les Arabes les appellent « Qebaïl » (tribus) en raison de la puissance de leurs tribus qui ont d'abord résisté aux soldats arabes. Ainsi, les Kabyles eux-mêmes ont adopté ce terme, bien que ce soit une désignation extérieure et quelque peu étrangère.⁷⁷

C. Les coutumes et traditions

C.1.Nourriture

La nourriture principale du Kabyle est le couscous. Le couscous est du grain de blé ou d'orge moulu soit dans un moulin à eau soit dans le petit moulin à bras que possède chaque maison. Dans l'alimentation kabyle entre encore la galette, sorte de pain plat d'orge ou de blé (**aryrum**) en forme de disque, des figues sèches (**tazzart**), le vermicelle (**tagzart.**), de petits pains de forme cylindrique, cuits dans le bouillon (**fedir uqsul**), etc. Le beurre est employé dans la cuisine kabyle, mais l'huile d'olive y entre de telle sorte qu'on peut dire qu'il n'y a pas de mets kabyle préparé sans huile⁷⁸.

⁷⁶ M. le Baron Henri Aucapitaine, dans sa brochure « *Le Pays et la Société kabyle. Expédition de 1857* » p.07, avait initialement soutenu, probablement sur la base de l'autorité de Monsieur le Général Daumas (dans *Murs et Coutumes de l'Algérie*, page 179), que le nom **K'baïl** provenait de **K'bel**. Selon cette hypothèse, les Kabyles auraient accepté le Coran à l'époque de l'invasion arabe, ce qui aurait donné naissance au terme.

⁷⁷ **Liorel, Jules.** « *Races Berbères : Kabylie du Djurdjura édition* », 1892, p 95

⁷⁸ Jules Maistre, « *Mœurs Et Coutumes Kabyles* » 1905, p 17-26

C.2. Habillement

Pour les hommes ont une chemise de cotonnade ou de laine grossière, et un manteau à capuchon, le Burnous. Le costume de la femme se compose d'un mouchoir qu'elle porte sur la tête (*timharemt*), Avec une robe longue retenue à la taille par une ceinture (*abaggous*), quelquefois une mante Couvre le derrière du corps (*lfudda*) couvre le devant. Elle porte aux poignets des bracelets d'argent.⁷⁹

C.3. Superstitions (Ifal)

Les Kabyles, comme tous les autres peuples, ont leurs croyances superstitieuses telles que :

- Le matin, la rencontre d'un chacal est un signe de bonheur tandis que celle d'un lièvre est un signe de malheur.
- La première dent arrachée doit être jetée sur un toit de maison et en même temps il faut dire : « jetons la dent du chien pour avoir la dent d'argent ». ⁸⁰

C.4. L'Artisanat

L'art des Berbères est proprement un art abstrait, une pure création de l'esprit guidé par un instinct profond et des traditions sans âge. L'art berbère se rapproche de l'art dit "primitif" où l'artiste fabriquait tout pour soi-même tout comme la poterie, la bijouterie, la vannerie, le tissage, le costume traditionnel⁸¹.

C.5. Rites et Cérémonies

Les rites et cérémonies kabyles sont imprégnés de spiritualité et reflètent les croyances autour du cycle de la vie et la mort. La célébration de Yennayer, le Nouvel An berbère, symbolise un renouveau et l'harmonie avec la nature. Le rituel d'Achoura représente un autre moment fort, alliant jeûne et festivités. Les pratiques funéraires révèlent le respect pour les défunts et les croyances liées à l'existence après la mort.⁸²

2.2. Émergence de l'animation en kabyle

Le cinéma d'animation est en fait une illusion d'optique. On donne vie à des images fixes. Il existe différentes techniques pour créer un film d'animation. Les plus faciles à utiliser en classe sont l'animation en volume, le papier à découper et la pixilation. Pour chaque

⁷⁹ Ibid. p17-18

⁸⁰ Ibid. p 18-19

⁸¹ Ibid. p 26

⁸² <https://www.france-mineraux.fr/> consulter le 03/08/2024 à 23 :45

technique, le principe reste le même : on présente rapidement une suite d'images à l'œil humain afin de créer l'illusion d'un mouvement continu. Le cinéma d'animation est aussi appelé cinéma image par image.⁸³

L'adaptation des films d'animation en kabyle est un phénomène récent dans le cinéma kabyle, apparu au cours des années 2000. Cette adaptation consiste à reconfigurer une œuvre en utilisant un mode d'expression différent de celui dans lequel elle a été créée initialement.⁸⁴

Le premier film d'animation adapté en kabyle est intitulé “Agni n udfel” ou “Pučči”, réalisés en 2009 par un groupe de jeunes amateurs de leur village, “Agouni n Teslent” à Ain El Hammam. Les membres de ce groupe incluent Samir Aït Belkacem, Smaïl et Abdenour Aït Oulhadj, Mebarek Aït Saâdi, parmi d'autres. Il s'agit de l'adaptation en kabyle du célèbre film américain “L'âge de glace”, réalisé par Chris Wedge et Carlos Saldanha et sorti en 2002. Le succès inattendu de cette adaptation a encouragé ces jeunes à poursuivre dans ce domaine. Ils ont d'abord créé le premier studio de doublage en Algérie, “Double Voice”, dirigé par Samir Aït Belkacem, dans le même village. Par la suite, ils se sont installés à Tizi-Ouzou pour mener à bien des projets plus structurés. Avec l'émergence de nouveaux studios comme “Studio Tamuyli”, “Studio Vision-Nasa, production et adaptation”, et “Akhalaf Édition”, de nombreuses autres adaptations et doublages en kabyle ont vu le jour. Parmi ces œuvres adaptées.⁸⁵

Ces dernières années, l'animation socioculturelle kabyle a vu le jour grâce à l'accroissement de l'utilisation des TIC par la communauté kabyle. Cela a entraîné l'émergence de journaux en arabe et en français qui soutiennent la culture amazighe. Une application nommée Azul a également été mise en place par le Haut-commissariat à l'Amazighité afin de combattre l'analphabétisme et d'initier les Algériens à la langue amazighe. Des projets tels que la plateforme YouTube “Mmslay Tamazight”. La page Facebook “Réseau art et culture kabyles” et l'initiative “Apprendre le Kabyle” aident à promouvoir la culture kabyle en proposant des vidéos divertissantes et des contenus qui reflètent la société et les traditions de la région. Malgré l'émergence des associations

⁸³ Équipe de circonscription de Saint-Brice, le cinéma d'animation, Sarcelles-Nord et Groslay, 2016-2017 p 02

⁸⁴ Frédérique Devaux Yahi, « DE LA NAISSANCE DU CINÉMA KABYLE », 2016 p24

⁸⁵ Article sur Le film d'animation adapté en kabyle : thématique et imaginaire «Le cas de Li Mučuču 4 » DJERRAH Zehor , KHERDOUCI Hassina publié le 10/06/2023, disponible sur : <https://kabylemag.com/> consulter le 03/08/2024 à 22 :00

culturelles et des comités de village, ces derniers ont pris le relais des structures traditionnelles telles que la Tajmaat.

2.3. Exemples des films d'animation en kabyle

- **Li Mučuču :**

Réalisé en 2017, est une comédie musicale familiale qui narre les péripéties d'un jeune garçon kabyle du même nom. Ce film célèbre les traditions et la culture kabyles en présentant des personnages vivants et des chansons accrocheuses, offrant ainsi une expérience cinématographique enrichissante et divertissante⁸⁶.

- **Tamacahut n Narnian (Le Monde de Narnia)**

À été adapté en kabyle par plusieurs studios de production locaux tels que "Studio Tamuyli" et "Studio Vision-Nasa". Ce projet a permis de transposer fidèlement l'univers fantastique de la série américaine tout en intégrant des éléments culturels propres à la Kabylie, offrant ainsi une version adaptée et accessibles à un public kabyle⁸⁷.

- **Pučči (L'Âge de Glace)**

Adaptation kabyle du célèbre film d'animation américain "L'Âge de Glace", réalisé par un groupe de jeunes à Ain El Hammam, Algérie⁸⁸.

- **KikiSkerfe**

Est un long métrage chinois d'animation réalise par Jiaming Huang. Il relate l'histoire de Bai Ze, un guérisseur qui, banni pour avoir menacé son île, revient sept ans plus tard pour se convaincre. Ce long métrage d'animation d'une durée de 1 h 39 minutes, a été accueilli avec des critiques mitigées avec une note de 3,1 de la presse et 2,8 des spectateurs.

- **Dda Spillu**

La version kabyle du film d'animation "The Tale of Despereaux" est Dda Spillu. Ce film, doublé en kabyle, est aujourd'hui commercialisé en DVD et VCD en Algérie. Son objectif est

⁸⁶<https://kabylemag.com/> consulter le 03/08/2024 à 22 :02

⁸⁷ Idem

⁸⁸ Idem

de proposer une adaptation culturelle de l'œuvre originale anglo-américaine, offrant ainsi aux locuteurs kabyles une expérience accessible de cette histoire.

- **Qezbul**

Est une adaptation kabyle du film d'animation Kung Fu Panda. Il accompagne Qezbul, un panda à la fois gourmand et paresseux. Ce film a été traduit en kabyle, ce qui l'a rendu accessible à un public berbère. On peut trouver des versions de Qezbul sur des plateformes telles que YouTube et Dailymotion, ce qui permet d'avoir une expérience culturelle exceptionnelle grâce au doublage kabyle.

- **Creek**

Est un film américain d'animation réalisée par Andrew Adamson et Vicky Jenson, sorti en 2001. Créé par DreamWorks Animation, il relate l'histoire d'un ogre méchant, Shrek, qui doit aider la princesse Fiona, retenue par un dragon, à s'échapper de son marécage envahi par des créatures fabuleuses. Le film, parodie des contes de fées, a été un succès et a abouti à de nombreuses suites et adaptations. Shrek est un film américain d'animation réalisé par Andrew Adamson et Vicky Jenson, sorti en 2001. Créé par DreamWorks Animation, il relate l'histoire d'un ogre méchant, Shrek, qui doit aider la princesse Fiona, retenue par un dragon, à s'échapper de son marécage envahi par des créatures fabuleuses. Le film, parodie des contes de fées, a été très populaire.

- **Buzbuz :**

est un film d'animation qui se concentre sur des histoires amusantes et morales pour enfants. Le personnage principal, Buzbuz, Le film combine humour et leçons morales pour enseigner des valeurs telles que la persévérance et l'entraide. Les aventures de Buzbuz sont souvent basées sur des éléments de la vie quotidienne

- **At Ddawezru :**

"At Ddawezru" est un film d'animation éducatif en kabyle qui aborde des thèmes culturels et éducatifs à travers les aventures d'un personnage. Le film est conçu pour aider les enfants à mieux comprendre leur patrimoine culturel tout en étant divertis.

- **Weskiki :**

"Weskiki" est un projet d'animation qui se concentre sur les aventures d'un personnage jeune et dynamique dans un cadre kabyle. Le film ou la série est conçu pour enseigner des aspects de la culture kabyle tout en fournissant des divertissements amusants et éducatifs pour les enfants.

- **Jirmeḍ :**

Jirmeḍ est un film d'animation pour enfants en kabyle qui propose des récits inspirés des contes et légendes kabyles. Le film utilise des techniques d'animation pour donner vie aux histoires traditionnelles et offrir aux jeunes spectateurs un aperçu de la culture kabyle.

- **Hulk :**

Bien que "Hulk" soit un personnage de Marvel connu internationalement,. Cependant, une version en kabyle pourrait être une adaptation locale du personnage pour le public enfantin, incorporant des éléments de la culture kabyle tout en conservant les caractéristiques du super-héros.

- **Inzra mazal anzar (2023)**

Est un nouveau film d'animation en kabyle, des genres traditionnels tels que les proverbes et les chansons sont intégrés dans ces films afin de propager des valeurs universelles tout en reflétant l'imaginaire collectif kabyle. En adaptant des thèmes identitaires et culturels dans un format d'animation moderne, ils s'adressent à un public diversifié.

Ces films et séries représentent des efforts pour intégrer la langue et la culture kabyles dans des formats d'animation attrayants pour les enfants. Ils aident à préserver et à promouvoir les traditions tout en offrant du divertissement éducatif.

Cadre pratique

Chapitre V : Présentation des données et interprétation de résultats de recherche

Section 1 : Etude descriptive de la plateforme ISURA TV

1. Présentation de plateforme de streaming ISURA TV :

ISURA TV est une chaîne numérique fondée par Samir AIT BELKACEM le samedi 18 mars 2023, inspirée par la plateforme emblématique du streaming, Netflix. Spécialisée dans le doublage de films, séries TV, dessins animés et documentaires en tamazight.

ISURA TV se destine particulièrement aux amateurs de cinéma en langue amazighe. Dirigée par des spécialistes du doublage, la plateforme propose une gamme variée de films doublés en berbère ou réalisés par des cinéastes du monde artistique. En offrant une alternative de choix aux cinéphiles en quête de contenus en tamazight,

Cette dernière, s'annonce comme une référence pour les passionnés du septième art. Son catalogue riche et varié de produits cinématographiques ne manquera pas de susciter l'intérêt.

L'interface utilisateur **D'ISURA TV** est multilingue et s'adapte aux préférences des utilisateurs, tout en ayant le tamazight comme langue principale de diffusion. Cette particularité permet aux utilisateurs de mieux comprendre la culture amazighe et encourage la production de contenus en tamazight.

Elle est Accessible via le site isura.tv, et est dédiée au cinéma amazigh dans toute sa diversité linguistique.

- **Étape de réalisation de l'enquête :**

Notre objectif d'enquête visait à évaluer l'apport de la plateforme numérique cinématographique ISURA TV dans la promotion de l'identité kabyle à travers ses films d'animation. en interrogeant spécifiquement les abonnés du site web.

Notre enquête a été planifiée sur une période précise, s'étendant du 01 mai 2024 au 10 juin 2024, totalisant ainsi un mois et dix jours de collecte de données. Pendant cette période, nous avons élaboré et administré un questionnaire soigneusement conçu pour recueillir des informations détaillées et pertinentes concernant notre sujet de recherche.

L'objectif principal de cette démarche était double : d'une part, répondre précisément à notre question de recherche en explorant les différents aspects de notre thème ; d'autre part, vérifier la validité de nos hypothèses formulées initialement.

2- Présentation des données de la recherche

Axe I : Indicateurs généraux

Tableau N°01 : Répartition d'échantillon selon le genre

Le genre	Effectif	Pourcentage
Femme	63	60%
Homme	42	40%
Total	106	100%

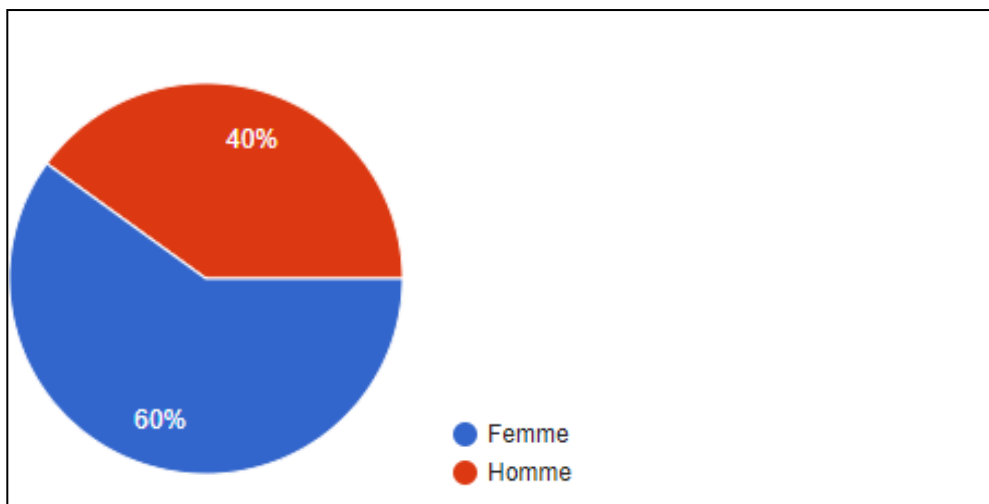


Figure 01 : histogramme des réponses sur le genre des enquêtés

Le tableau N°01: Le tableau 01 montre clairement que le genre féminin est le plus représenté, avec 60 % des répondants, soit soixante-trois personnes. En revanche, le genre masculin représente seulement 40 %, soit quarante-deux personnes. La répartition des personnes interviewées est donc majoritairement féminine. Cela s'explique par la composition de la population mère de notre enquête, où les femmes sont majoritaires par rapport aux hommes dans la chaîne TV.

Tableau N°02 : La répartition d'échantillon selon la catégorie d'âge.

Tranche Age :	Effectifs	Pourcentage
Moins de 18 ans	01	0.9%
19-24 ans	70	66%
25-34 ans	29	27.4%
35 ans et plus	6	5.7%
Total	106	100%

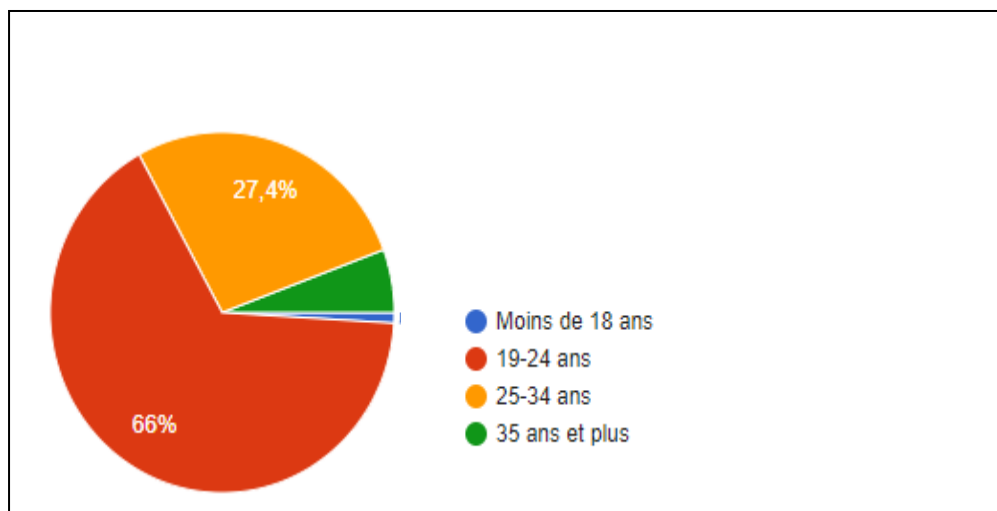
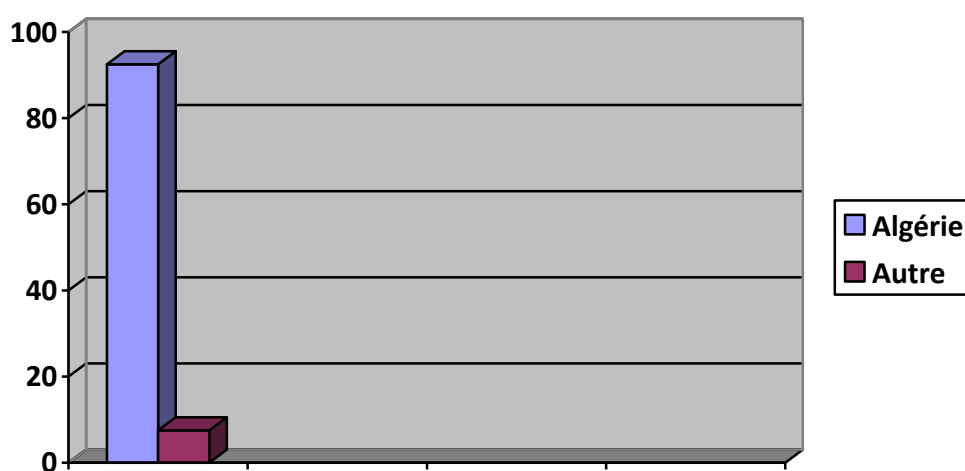
**Figure 02 : histogramme des réponses portant sur les catégories d'âge .**

Tableau N°02 : Tableau N°02 : Selon le tableau ci-dessus, les personnes interviewées appartenant à la tranche d'âge [19-24] ans sont les plus nombreuses, représentant 66 % de l'effectif total, soit soixante-dix personnes. Elles sont suivies par la catégorie d'âge [25-34] ans, qui représente 27,4 % de l'effectif total, soit vingt-neuf personnes. La catégorie d'âge 35 ans et plus représente 5,7 % de l'effectif total, soit six personnes. Enfin, la catégorie d'âge de moins de 18 ans représente 0,9 %, soit une personne.

Tableau N°03 : La répartition d'échantillon selon le Lieu de résidence :

Lieu de résidence	Effectifs	Pourcentage
Algérie	102	92.5%
France	04	7.5%
Total	106	100%

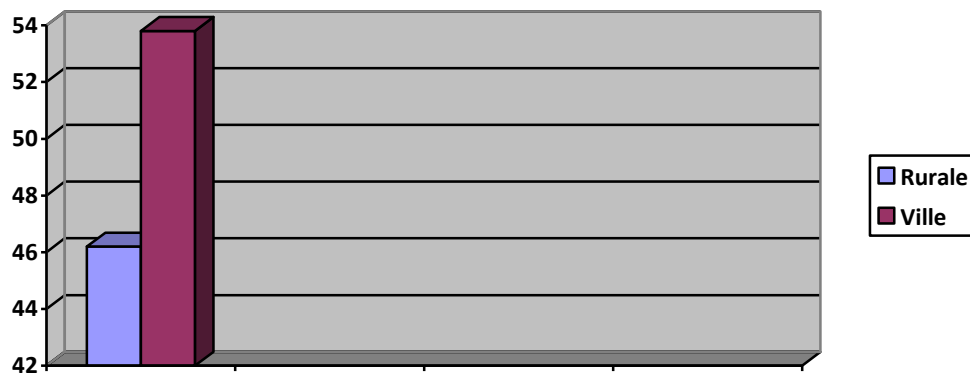
**Figure 03 : histogramme des réponses portant sur le lieu de résidence.**

Le **tableau 03** nous montre que la grande majorité des répondants, soit cent deux personnes, résident en Algérie, ce qui représente 92,5 % de l'ensemble des participants. Cela indique que l'échantillon de l'enquête est principalement composé de personnes vivant en Algérie.

À l'inverse, une minorité des répondants, seulement quatre personnes, résident en France , ce qui représente 7,5 % de l'échantillon. Ce faible pourcentage montre que les résidents à l'étranger constituent une minorité dans cette enquête.

Tableau N°04 : La répartition d'échantillon selon la Zone de résidence :

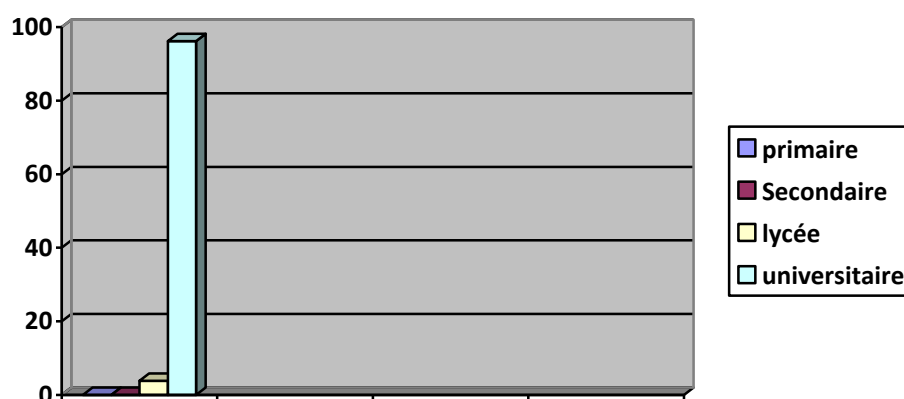
La zone de résidence.	Effectifs.	Pourcentage.
Rurale	48	46.2%
Ville	56	53.8%
Total	104	100%

**Figure 04 : histogramme des réponses portant sur la zone de la résidence.**

Ce tableau montre que cinquante-six personnes, soit 53,8 % de l'échantillon total, vivent en ville. Cela indique une légère prédominance des répondants urbains. Cependant, avec quarante-huit personnes, représentant 46,2 % de l'échantillon, les zones rurales sont également bien représentées, ce qui montre que presque la moitié des répondants proviennent de zones rurales.

Tableau N°05 : La répartition d'échantillon selon le niveau d'étude :

Niveau d'étude	Effectifs	Pourcentage
Primaire	00	00%
Secondaire	00	00%
Lycée	04	3.8%
Universitaire	102	96.2%
Total	106	100%

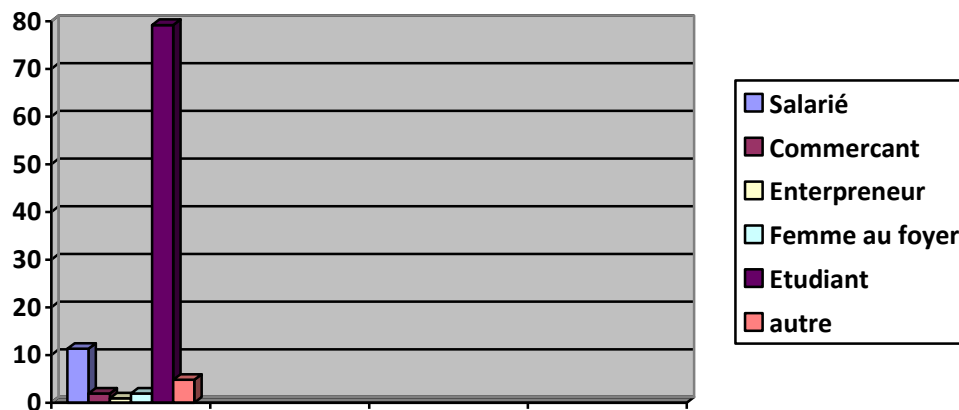
**Figure 05 : histogramme des réponses portant sur le niveau d'étude.**

Cette répartition montre clairement que la grande majorité des répondants, soit 102 personnes (96,2 %), ont suivi des études universitaires. En revanche, une petite proportion a atteint le niveau du lycée, représentant quatre personnes (3,8 %).

L'absence de répondants ayant seulement un niveau d'éducation primaire ou secondaire suggère que l'enquête cible principalement une population avec un niveau d'éducation supérieur.

Tableau N°06: La répartition d'échantillon selon la Fonction des abonnés :

Fonction.	Effectifs.	Pourcentage.
Salarié	12	11.3%
Commerçant	02	1.9%
Entrepreneur	01	0.9%
Femme au foyer	02	1.9%
Étudiant	84	79.2%
Autre	05	4.8%
Total	106	100%

**Figure 06 : histogramme des réponses portant sur la fonction.**

D'après ce tableau, nous constatons que la grande majorité des répondants, soit 84 personnes (79,2 %), sont des étudiants, indiquant que l'échantillon est largement composé de jeunes en formation académique. Les salariés représentent douze personnes, soit 11,3 % de l'échantillon. Les autres catégories, telles que les commerçants, les entrepreneurs et les femmes au foyer, constituent des minorités dans l'échantillon, chacune contribuant à moins de 2 %. Enfin, cinq personnes, soit 4,8 % de l'échantillon, ont été classées dans la catégorie "Autre" en ce qui concerne leur fonction ou occupation.

Ce tableau révèle une répartition diversifiée des répondants selon leurs fonctions, avec une nette prédominance d'étudiants. Cette composition peut influencer les résultats de l'enquête en mettant en avant des perspectives spécifiques liées à la jeunesse étudiante et à ses préoccupations particulières.

Tableau N°07: La répartition de l'échantillon en fonction du niveau de familiarité avec le dialecte kabyle :

Niveau de familiarité avec le Dialecte kabyle	effectifs	pourcentage
Je parle couramment kabyle	102	96.3%
Je comprends la langue mais je ne la parle pas couramment	02	1.9%
Je connais quelques mots ou expressions	01	0.9%
Je ne connais pas du tout la langue kabyle	01	0.9%
Totale	106	100%

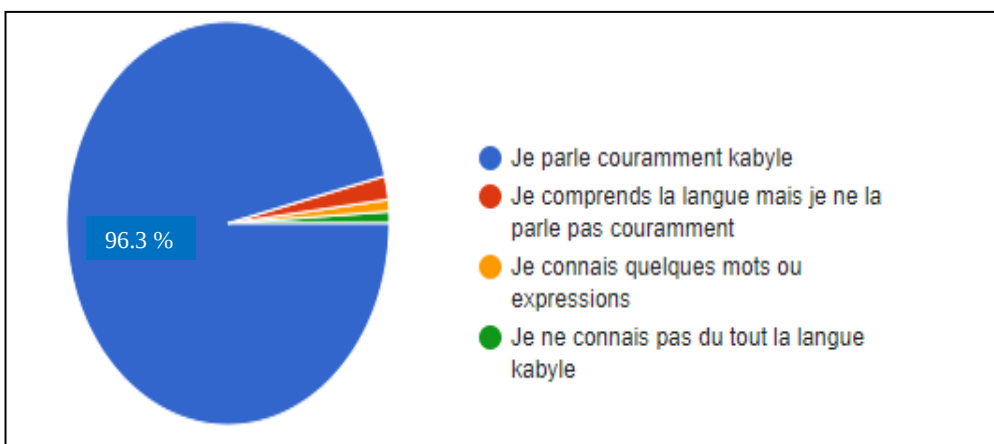


Figure 07 : histogramme des réponses portant sur le niveau de familiarité avec le Dialecte kabyle .

D'après ce tableau, nous constatons une familiarité élevée avec le dialecte kabyle. La grande majorité des répondants, soit cent deux personnes (96,3 %), parlent couramment le kabyle, ce qui reflète une forte compétence dans l'utilisation quotidienne de ce dialecte. Une petite proportion des répondants, soit deux personnes (1,9 %), comprend la langue kabyle mais ne la parle pas couramment, suggérant une familiarité passive ou partielle avec le dialecte. En revanche, un seul répondant (0,9 %) a une connaissance limitée du kabyle, ne connaissant que quelques mots ou expressions, voire ne le connaissant pas du tout.

La répartition des répondants selon leur niveau de familiarité avec le dialecte kabyle montre une prédominance des locuteurs courants, indiquant une forte présence de personnes bien intégrées dans la culture et la langue kabyles. Cette diversité de niveaux de compétence linguistique peut influencer la manière dont les réponses sont interprétées, en tenant compte des différentes perspectives et expériences liées à la langue.

Tableau N°08: La répartition de l'échantillon selon la fréquence de visionnage de films d'animation en kabyle:

La fréquence	effectifs	Pourcentage
Plusieurs fois par semaine	17	16%
Une fois par semaine	05	4.7%
Quelque fois par mois	24	22.6%
Rarement	52	49.1%
Jamais	08	7.5%
Total	106	100%

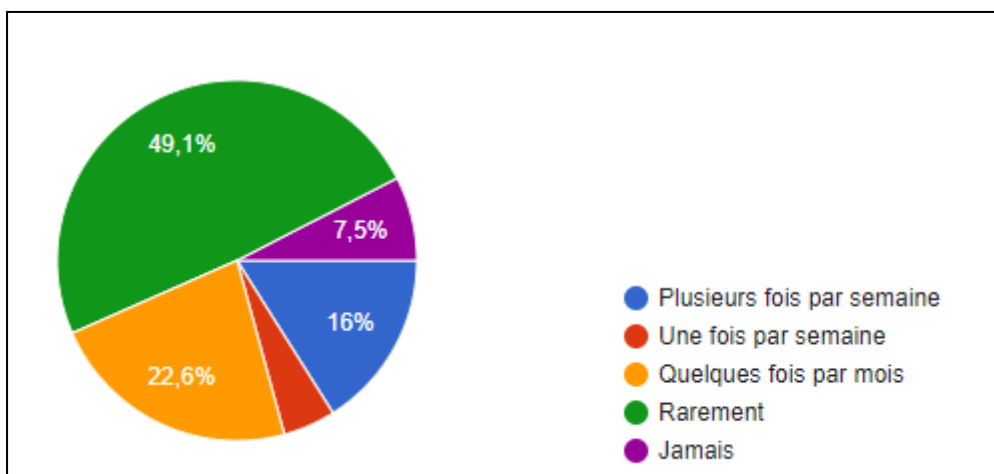


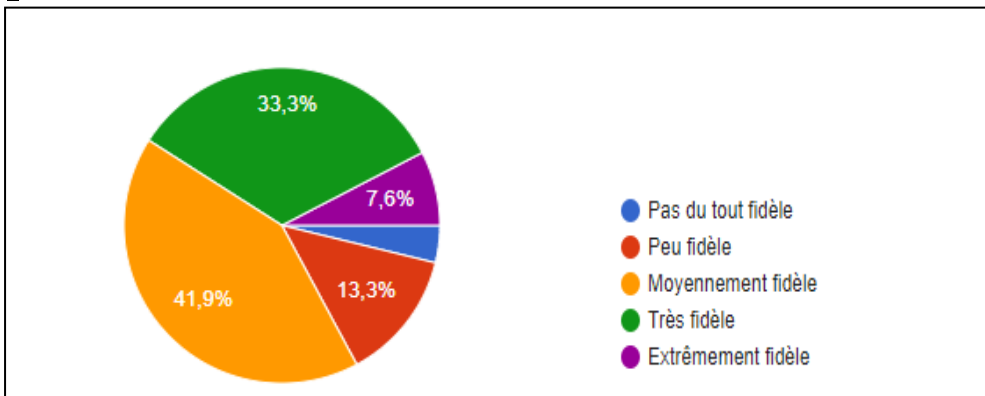
Figure 08 : histogramme des réponses portant sur la fréquence de visionnage de films d'animation en kabyle.

D'après ce tableau qui représente les fréquences de visionnage des films d'animation en kabyle, la majorité des répondants, soit cinquante-deux personnes (49,1 %), regardent rarement des films d'animation en kabyle, suggérant un accès limité ou un intérêt moindre pour ce type de contenu. Un nombre significatif de vingt-quatre personnes (22,6 %) visionnent des films d'animation kabyles quelques fois par mois, indiquant un intérêt périodique mais non régulier.

Une minorité des répondants, soit dix-sept personnes (16 %), regardent des films d'animation en kabyle plusieurs fois par semaine, et cinq personnes (4,7 %) les regardent une fois par semaine, montrant un niveau d'engagement plus soutenu dans ce type de divertissement. Enfin, un petit nombre de huit personnes (7,5 %) déclarent ne jamais regarder de films d'animation en kabyle.

Axe II : le cinéma d'animation et la promotion de l'identité kabyle**Tableau N°09: La répartition d'échantillon dans la mesure dont les films d'animation représentent fidèlement la culture et l'identité kabyle :**

La présentation de la fidélité de la culture kabyle dans les films d'animation.	Effectifs	Pourcentage
Pas du tout fidèle	04	3.8%
Peu fidèle	14	13.3%
Moyennement fidèle	44	41.9%
Très fidèle	35	33.3%
Extrêmement fidèle	8	7.6%
Total	105	100%

**Figure 09 : histogramme des réponses portant sur la mesure dont des films d'animation représentent fidèlement la culture et l'identité kabyle**

À partir de ce tableau, nous constatons qu'une proportion importante des répondants, soit quarante-quatre personnes (41,9 %), estime que les films d'animation représentent moyennement bien la culture kabyle, suggérant un consensus relatif sur une qualité acceptable de la représentation culturelle. Environ un tiers des répondants (33,3 %) jugent les films très fidèles à la culture kabyle, ce qui montre une appréciation positive de l'authenticité culturelle des productions animées.

Toutefois, une minorité considère que les films sont peu fidèles (13,3 %) voire pas du tout fidèles (3,8 %), indiquant des préoccupations quant à la fidélité et à l'exactitude de la représentation culturelle. Enfin, un petit groupe de huit personnes (7,6 %) trouve les films extrêmement fidèles à la culture kabyle, exprimant une forte satisfaction quant à la qualité et à l'authenticité de la représentation.

Tableau N°10: La répartition d'échantillon de la découverte des Aspects Méconnus de la Culture Kabyle à travers les Films d'Animation :

L'exploration de nouveaux aspects de la culture kabyle grâce aux films d'animation	Effectifs	Pourcentage
Oui	59	56.2%
Non	08	7.6%
Dans une certaine mesure	38	36. %
Total	105	100%

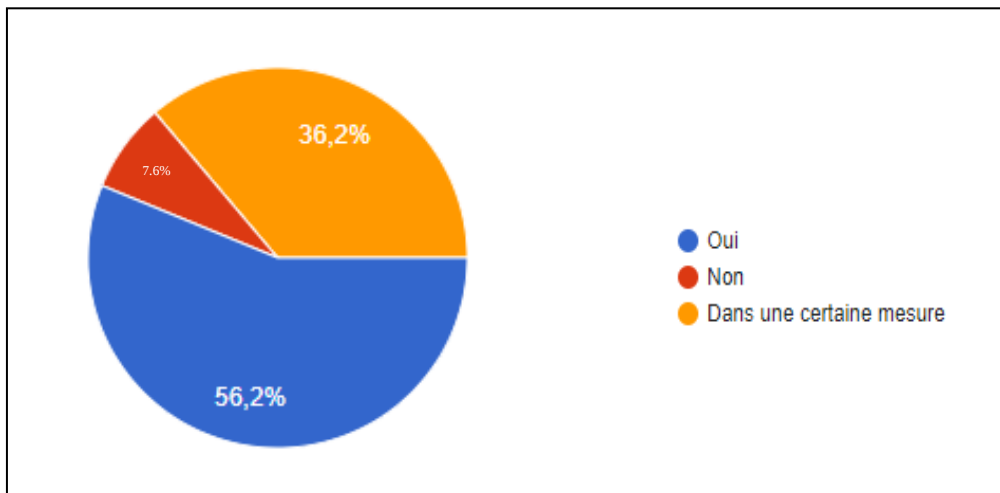


Figure 10 : histogramme des réponses portant sur la découverte des Aspects Méconnus de la Culture Kabyle à travers les Films d'Animation.

À travers ce tableau, nous constatons que cinquante-neuf répondants (56,2 %) ont découvert de nouveaux aspects de la culture kabyle grâce aux films d'animation. Cela suggère que ces films jouent un rôle important dans l'éducation et la transmission culturelle. Une découverte partielle est rapportée par trente-huit répondants (36 %), indiquant que les films d'animation contribuent partiellement à l'apprentissage et à la découverte culturelle.

Enfin, une petite minorité de huit répondants (7,6 %) n'a pas découvert de nouveaux aspects de la culture kabyle grâce aux films d'animation. Cela peut signifier que ces répondants étaient déjà bien informés sur la culture kabyle ou que les films n'ont pas réussi à introduire de nouveaux aspects pour eux.

Tableau N°11: La répartition d'échantillon selon la prise en compte le patrimoine culturel matériel et immatériel kabyle dans les films diffusés :

La prise en compte du patrimoine culturel matériel et immatériel kabyle dans les films diffusés	Effectifs	Pourcentage
Très souvent	21	21%
Souvent	41	41%
Sans avis	15	15%
Rarement	20	20%
Très rarement	02	02%
Total	100	100%

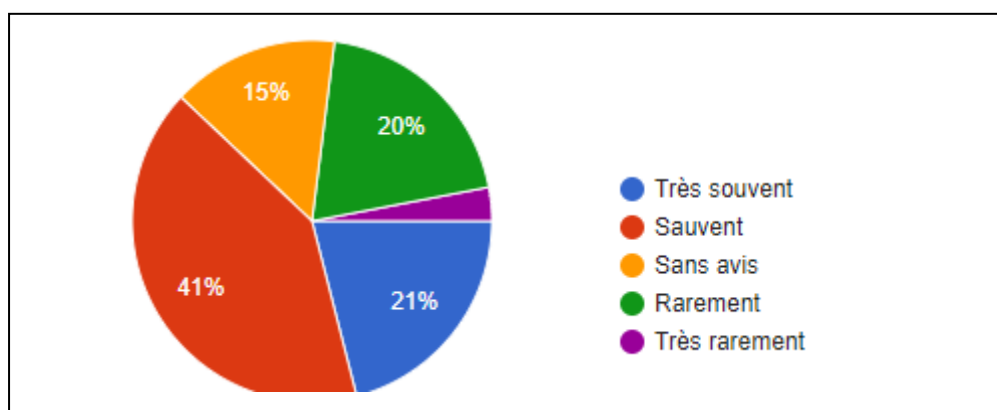


Figure 11: histogramme des réponses portant sur la prise en compte le patrimoine culturel matériel et immatériel kabyle dans les films diffusés.

Les données de ce tableau montrent que quarante-et-un répondants (41 %) indiquent que le patrimoine culturel kabyle est souvent pris en compte dans les films, avec un supplément de 21 % estimant qu'il est très souvent pris en compte. Cela démontre un effort notable pour intégrer des éléments culturels authentiques dans les films. En revanche, une proportion de quinze répondants (15 %) n'a pas d'avis sur la question, ce qui pourrait indiquer un manque de sensibilisation ou d'observation quant à l'inclusion du patrimoine culturel dans les films.

Une minorité de vingt répondants estime que le patrimoine culturel est rarement (20 %) ou très rarement (2 %) pris en compte. Cela souligne qu'il existe une perception chez certains spectateurs que les films pourraient faire davantage pour représenter fidèlement le patrimoine kabyle.

Tableau N°12: La répartition de l'échantillon selon les caractéristiques distinctives de l'identité kabyle qui pourraient être mises en valeur à travers les films d'animation :

Caractéristiques distinctives de l'identité kabyle	Effectifs	Pourcentage
La culture	08	12.7%
La langue	11	17.5%
Les traditions	09	14.3%
L'histoire	04	6.3%
Habillement	12	19%
La musique et la poésie	09	14.3%
Autres	10	15.9%
Total	63	100%

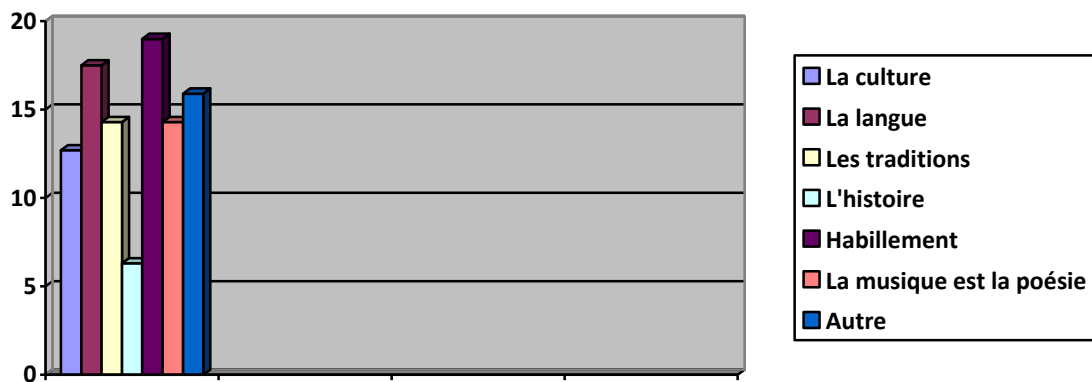


Figure12 : histogramme des réponses portant sur les caractéristiques distinctives de l'identité kabyle.

Dans ce tableau, on observe une prépondérance de l'habillement (19 %) et de la langue (17,5 %) comme les caractéristiques les plus fréquemment citées comme distinctives de l'identité kabyle. Cela souligne l'importance de ces éléments dans la perception et la reconnaissance de l'identité kabyle. Les traditions (14,3 %) ainsi que la musique et la poésie (14,3 %) sont également perçues comme des aspects clés de l'identité kabyle, reflétant leur rôle central dans la culture et les pratiques sociales kabyles. La diversité des réponses concernant d'autres caractéristiques telles que la culture (12,7 %), l'histoire (6,3 %), et d'autres aspects (15,9 %), montre la variété des éléments qui composent l'identité kabyle. Cela indique une richesse et une complexité culturelle perçue par les répondants, mettant en lumière les multiples facettes qui contribuent à définir cette identité.

AXE III: les films d'animation et le renforcement du sentiment d'appartenance à l'identité Culturelle kabyle.

Tableau N°13: La répartition d'échantillon selon l'évolution du sentiment d'appartenance à l'identité culturelle kabyle.

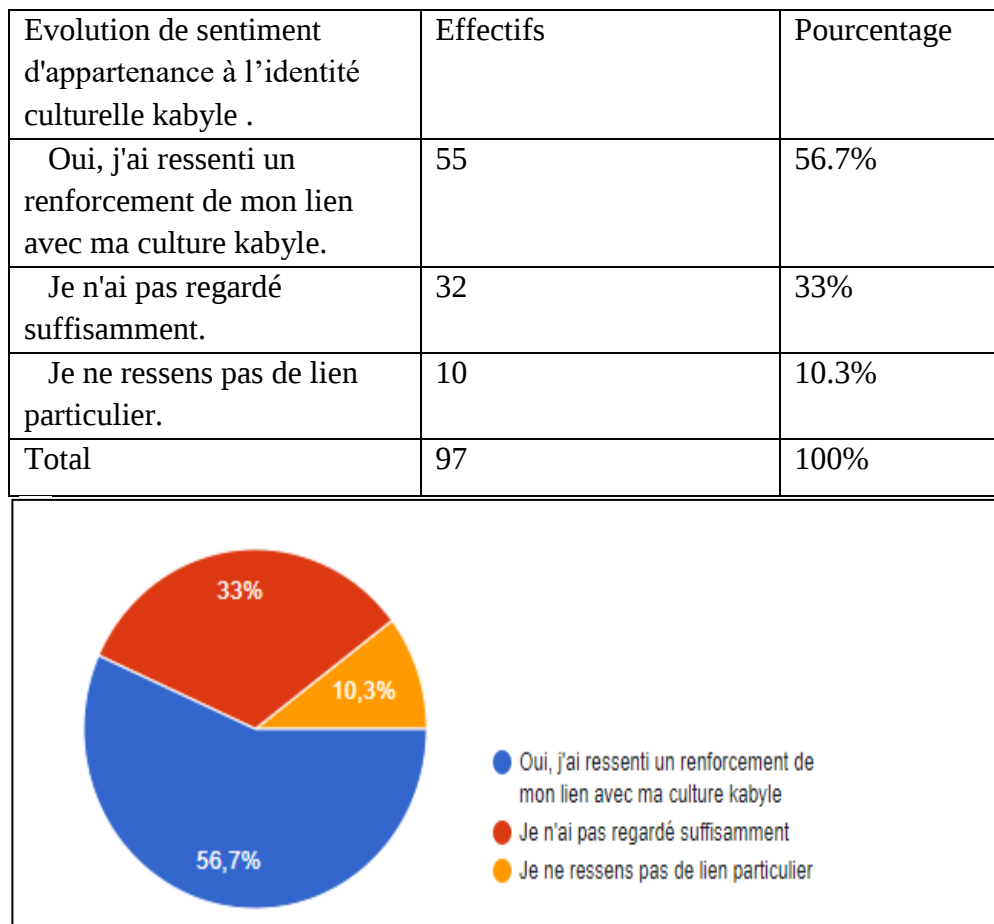


Figure 13 : histogramme des réponses portant sur l'évolution du sentiment d'appartenance à l'identité culturelle kabyle à travers les films d'animation.

Ce tableau présente les résultats d'une enquête sur le sentiment d'appartenance à l'identité culturelle kabyle, mettant en lumière plusieurs aspects significatifs. Une majorité notable de 56.7% de cinquante-cinq des participants ont rapporté un renforcement de leur lien avec leur culture kabyle après avoir été exposés à des contenus tels que des films d'animation. Cela reflète une réponse positive et indique que ces médias jouent un rôle crucial dans le maintien et le renforcement de l'identité culturelle. Néanmoins, 33% de trente-deux des répondants estiment ne pas avoir eu suffisamment d'exposition pour développer ce lien, soulignant un besoin potentiel d'améliorer l'accès à ces ressources culturelles. De plus, 10.3% à dix personnes ont déclaré ne pas ressentir de lien particulier malgré leur exposition, suggérant la complexité des facteurs influençant l'identification culturelle.

Tableau N°14: La répartition d'échantillon selon le partage des films d'animation au sein de la communauté kabyle et son feedback :

Le partage des films d'animation avec d'autres membres de la communauté kabyle.	effectifs	feedback	Pourcentage
Oui	55	positif	87.3%
Non	08	/	12.7%
Total	63	/	100%



Figure 14 : histogramme des réponses portant sur le partage des films d'animation au sein de la communauté kabyle et son feedback .

Ce tableau illustre le partage de visionnage des films d'animation au sein de la communauté kabyle. Les résultats montrent que 87.3% des participants, soit cinquante-cinq personnes, ont partagé leur expérience de visionnage avec d'autres membres de la communauté, et ont généralement reçu des feedbacks positifs à ce sujet. En revanche, 12.7% des répondants huit personnes n'ont pas partagé cette expérience. Ces données suggèrent un niveau élevé d'interaction sociale autour des films d'animation kabyles, avec une réception majoritairement favorable au sein de la communauté.

Tableau N°15: La répartition d'échantillon selon La contribution des films de dessins animés à la préservation de l'identité kabyle.

La contribution des dessins animés à la préservation de l'identité kabyle.	Effectifs	Pourcentage
En transmettant des valeurs culturelles kabyles aux jeunes générations.	48	52.2%
En préservant la langue kabyle à travers des contenus accessibles et attrayants.	27	29.3%
En mettant en avant des éléments de l'histoire et de la tradition kabyles.	17	18.5%
Total	92	100%

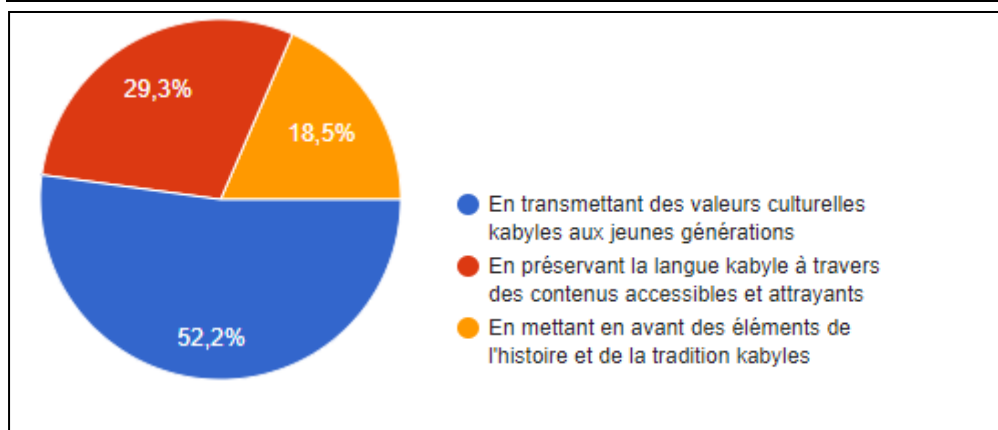


Figure 15 : histogramme des réponses portant sur La contribution des films de dessins animés à la préservation de l'identité kabyle.

Les résultats de l'enquête soulignent diverses contributions perçues des dessins animés à la préservation de l'identité kabyle. Une majorité de 52.2% des quarante-huit répondants estiment que les dessins animés jouent un rôle crucial en transmettant des valeurs culturelles kabyles aux jeunes générations. De plus, 29.3% de vingt-sept personnes pensent que ces contenus contribuent à la préservation de la langue kabyle en la rendant accessible et attrayante. Enfin, dix-sept personnes, 18.5% des participants reconnaissent que les dessins animés mettent en lumière des éléments importants de l'histoire et de la tradition kabyles. Ces résultats mettent en évidence la diversité des perspectives sur la manière dont les films animés peuvent enrichir et préserver l'identité culturelle kabyle à travers différents aspects culturels et linguistiques.

Tableau N°16: La répartition d'échantillon de la découverte d'Aspects Méconnus ou Oubliés de la Culture Kabyle à travers les Films d'Animation sur ISURA TV :

Les films d'animation sur ISURA TV ont permis de découvrir des aspects moins connus ou oubliés de la culture kabyle	Effectifs	Pourcentage
Oui , m'ont permis de découvrir des aspects moins connus de la culture kabyle	45	54.9%
Non, n'ont pas révélé d'aspects moins connus de la culture kabyle	17	20.7%
Plutôt rappelé des aspects oubliés de la culture kabyle	20	24.4%
Total	82	100%

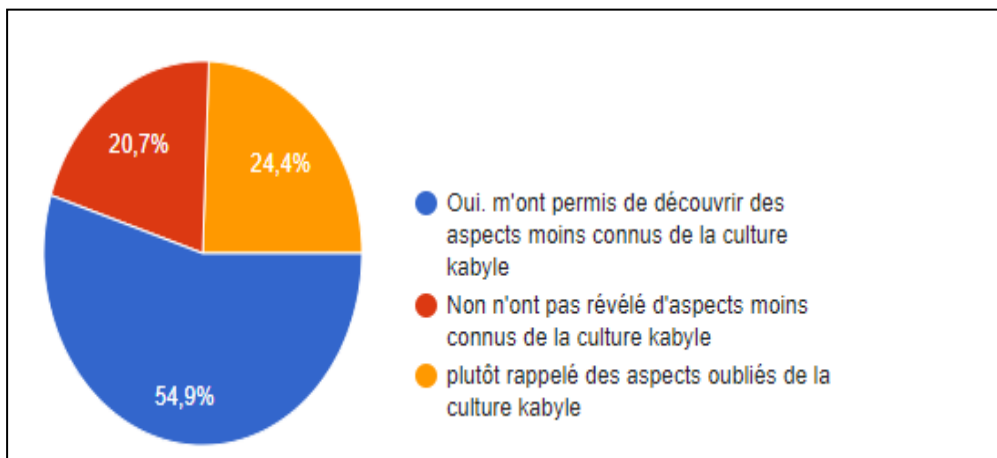


Figure 16 : histogramme des réponses portant sur la découverte des Aspects Méconnus ou oubliés de la Culture Kabyle à travers les Films d'Animation.

Les données recueillies montrent que les films d'animation diffusés sur ISURA TV ont eu un impact significatif sur la découverte et le rappel d'aspects de la culture kabyle moins connus ou oubliés. Environ 54.9% des participants, soit 45 personnes, ont indiqué que ces films leur ont permis de découvrir des aspects moins familiers de leur culture. En revanche, 20.7% (17 personnes) ont déclaré que les films n'ont pas révélé de nouveaux aspects, mais ont plutôt rappelé des éléments oubliés de la culture kabyle.

Tableau N°17: La répartition d'échantillon sur la Réminiscences d'expériences et de Traditions Familiales à travers les Histoires et Personnages des Films d'Animation sur ISURA TV

Les histoires et les personnages présentés dans les films d'animation sur ISURA TV rappellent des expériences ou des traditions de la propre famille ou de communauté	Effectifs	Pourcentage
Oui	27	51.9%
Non	25	48.1%
Total	52	100%



Figure17 : histogramme des réponses portant sur les histoires et les personnages présentés dans les films d'animation sur ISURA TV rappellent des expériences ou des traditions des propres familles ou de la communauté.

Les données indiquent que 51.9% des répondants, soit vingt-sept personnes, ont rapporté que les histoires et les personnages présentés dans les films d'animation sur ISURA TV leur rappellent des expériences ou des traditions de leur propre famille ou de leur communauté. En revanche, 48.1% vingt-cinq personnes n'ont pas ressenti cette connexion personnelle avec les contenus animés. Ces résultats montrent une diversité d'expériences personnelles parmi les spectateurs des films d'animation kabyles, certains se sentant plus interpellés par la résonance culturelle des histoires présentées que d'autres.

Axe IV : Les films d’animation comme outils éducatifs pour transmettre les aspects de la Langue kabyle aux générations jeunes :

Tableau N°18: La répartition d’échantillon sur l’utilisation des Dessins Animés en Kabyle sur ISURA TV comme Outil d’Apprentissage de la Langue Kabyle pour les Enfants :

l’utilisation des Dessins Animés en Kabyle sur ISURA TV comme Outil d’Apprentissage de la Langue Kabyle pour les Enfants	Effectifs	Pourcentage
Oui	67	83.8%
Non	13	16.2%
Total	80	100%

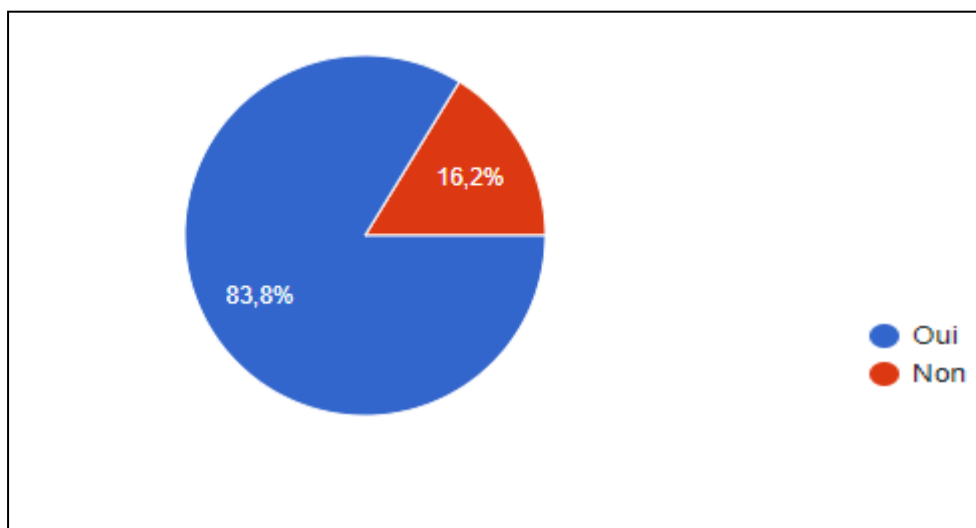
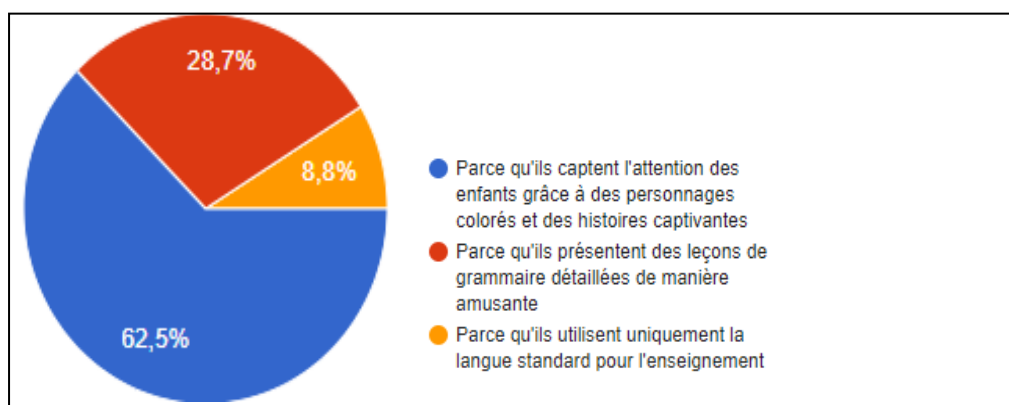


Figure 18 : histogramme des réponses portant sur l’utilisation des Dessins Animés en Kabyle sur ISURA TV comme Outil d’Apprentissage de la Langue Kabyle pour les Enfants.

Les résultats montrent que la majorité des soixante-sept répondants, soit 83.8%, considèrent les films d'animation comme un outil éducatif. En revanche, 16.2% des participants ne partagent pas cette opinion. Ces données mettent en évidence une perception largement positive des films d'animation comme moyen efficace d'éducation et de transmission de connaissances, notamment en ce qui concerne la culture et l'identité kabyle.

Tableau N°19: La répartition d'échantillon selon les films d'animation kabyle comme un outil éducatif efficace pour les jeunes générations.

Les films d'animation kabyle comme un outil éducatif efficace pour les jeunes générations	Effectifs	Pourcentage
Parce qu'ils captent l'attention des enfants grâce à des personnages colorés et des histoires captivantes	50	62.5%
Parce qu'ils présentent des leçons de grammaire détaillées de manière amusante.	23	28.7%
Parce qu'ils utilisent uniquement la langue standard pour l'enseignement	07	8.8%
Total	80	100%

**Figure19: histogramme des réponses portant sur les films d'animation kabyle comme un outil éducatif efficace pour les jeunes générations.**

Les données montrent que la perception des films d'animation kabyles comme outil éducatif efficace pour les jeunes générations se répartit comme suit : 62.5% soit cinquante des répondants estiment que ces films captent l'attention des enfants grâce à des personnages colorés et des histoires captivantes. En outre, 28.7% soit vingt-trois pensent que ces films présentent des leçons de grammaire détaillées de manière amusante. Seulement 8.8% soit sept des participants pensent que ces films utilisent uniquement la langue standard pour l'enseignement. Ces résultats indiquent une reconnaissance générale de la capacité des films d'animation kabyle à engager et à éduquer les jeunes à travers des approches variées et attrayantes.

Tableau N°20: La répartition d'échantillon selon les films d'animation aidé à enrichir le vocabulaire ou à améliorer la compréhension de la langue kabyle.

Les films d'animation aidé à enrichir votre vocabulaire ou à améliorer votre compréhension de la langue kabyle	Effectifs	Pourcentage
Oui	62	78.5%
Non	17	21.5%
Total	79	100%

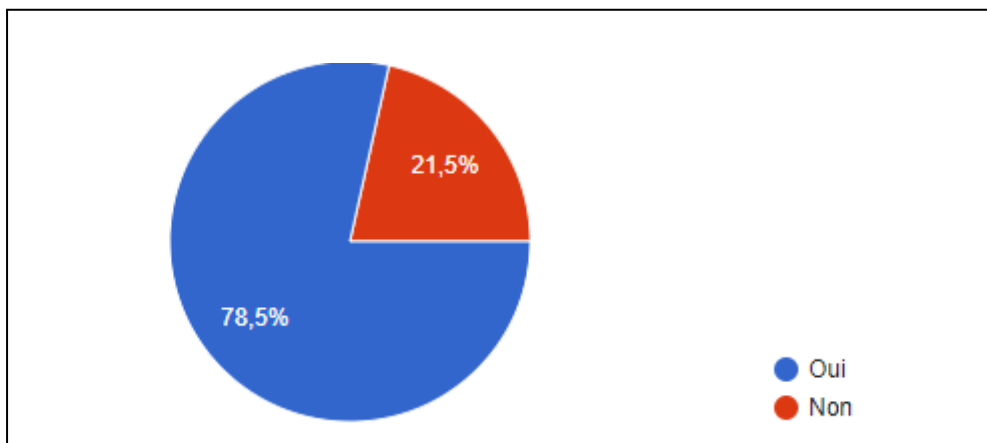
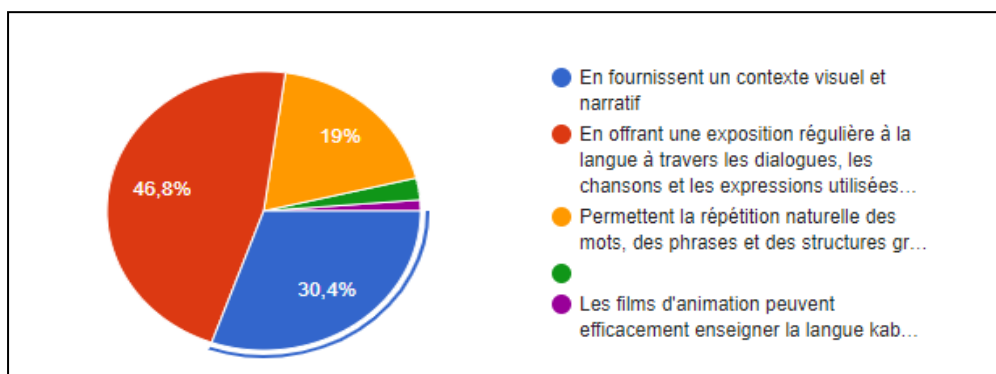


Figure 20 : histogramme des réponses portant sur les films d'animation aidé à enrichir le vocabulaire ou à améliorer la compréhension de la langue kabyle.

Les résultats de ce tableau montrent que 78.5% des répondants soit soixante-deux de personnes ont indiqué que les films d'animation ont aidé à enrichir leur vocabulaire ou à améliorer leur compréhension de la langue kabyle. En revanche soit dix-sept personnes, 21.5% n'ont pas ressenti cet effet. Ces données soulignent l'impact positif des films d'animation en tant que ressources éducatives efficaces pour renforcer la maîtrise linguistique et enrichir le vocabulaire dans le contexte de la langue kabyle.

Tableau N°21: La répartition d'échantillon selon L'efficacité des films d'animation dans l'enseignement de la langue kabyle aux jeunes générations :

Les films d'animation peuvent être efficaces pour enseigner la langue kabyle aux jeunes générations	Effectifs	Pourcentage
En fournissent un contexte visuel et narratif	24	30.4
En offrant une exposition régulière à la langue à travers les dialogues, les chansons et les expressions utilisées par les personnages.	37	46.8
Permettent la répétition naturelle des mots, des phrases et des structures grammaticales.	15	19
Autre	3	3.8
Total	79	100

**Figure21 : histogramme des réponses portant sur L'efficacité des films d'animation dans l'enseignement de la langue kabyle aux jeunes générations.**

Les données mettent en évidence que les films d'animation sont largement perçus comme des outils efficaces pour l'enseignement de la langue kabyle aux jeunes générations. Environ 30.4% des vingt-quatre répondants trouvent que ces films offrent un contexte visuel et narratif qui facilite l'apprentissage. Près de la moitié, soit 46.8%, soit trente-sept personnes estiment que les dialogues, les chansons et les expressions utilisés par les personnages fournissent une exposition régulière à la langue. En outre, environ 19% voient dans ces films une occasion de répéter naturellement les mots, les phrases et les structures grammaticales. Une petite fraction, soit 3.8%, a également mentionné d'autres raisons non spécifiées pour lesquelles ces films sont bénéfiques. Ces résultats démontrent que les films d'animation jouent un rôle crucial en utilisant des approches variées pour renforcer l'acquisition linguistique et culturelle chez les jeunes, en intégrant des éléments visuels, narratifs et linguistiques dans leur enseignement de la langue kabyle.

Section 2 : Analyse et interprétation des résultats**1- Vérifications des hypothèses**

Ce questionnaire que nous avons utilisé était d'une grande importance pour connaître L'apport de site numérique cinématographique d'animation ISURA Tv sur la promotion de l'identité

kabyle.

Concernant les résultats obtenus pour la première hypothèse qui est :

- **« Les films d'animation aident à partager et promouvoir l'identité kabyle » :**

Notre hypothèse est confirmée suite aux tableaux : 09, 10, 11,12. Les données indiquent globalement un soutien à l'hypothèse que les films d'animation jouent un rôle significatif dans le partage et la promotion de l'identité kabyle. Ils contribuent à la représentation fidèle et à la transmission éducative de la culture kabyle, en intégrant ses éléments distinctifs et en permettant aux spectateurs de découvrir de nouveaux aspects culturels. Cependant, il est essentiel de prendre en compte les opinions minoritaires qui expriment des préoccupations concernant la fidélité culturelle des films. Ces résultats soutiennent donc l'idée que les films d'animation peuvent avoir un impact positif dans la préservation et la diffusion de l'identité kabyle à travers le médium cinématographique.

Notre deuxième hypothèse qui est :

- **« Les films d'animation diffusée sur ISURA TV renforcent le sentiment d'appartenance des Kabyles à leur identité culturelle » :**

Notre hypothèse est globalement confirmée selon les deux tableaux suivants : 13,14.

Les résultats démontrent un impact positif significatif des films d'animation sur le sentiment d'appartenance à la culture kabyle pour une majorité des membres de la communauté. En effet, les films jouent un rôle important dans le renforcement du lien culturel, et cette influence est renforcée par un niveau élevé de partage et de feedback positif au sein de la communauté. Cela indique que les films d'animation diffusés sur ISURA TV contribuent de manière substantielle à la consolidation du sentiment d'identité culturelle parmi les Kabyles.

la dernière hypothèse c'est :

«Les films d'animation kabyles est un outil éducatif pour transmettre des aspects de la langue, aux jeunes générations» :

Est confirmé par les résultats des tableaux suivants : 18, 19,20 et 21.

Les résultats de l'analyse montrent que les films d'animation kabyles semblent jouer un rôle crucial dans l'enseignement et l'apprentissage de la langue kabyle aux jeunes générations. Ils sont largement perçus comme des outils éducatifs efficaces grâce à leur capacité à engager les enfants par des moyens variés, à enrichir leur vocabulaire, et à fournir des contextes visuels et narratifs qui facilitent l'apprentissage linguistique et culturel.

2- Discussion et recommandations

L'analyse des résultats de cette étude indique que les plateformes numériques de diffusion cinématographique, telles qu'ISURA TV, exercent un impact considérable sur la promotion de l'identité kabyle. Les données collectées démontrent que ces plateformes jouent un rôle crucial dans la préservation et la diffusion de la culture kabyle en proposant un contenu animé à la fois riche et diversifié, qui reflète fidèlement les traditions, les récits et les valeurs propres à cette communauté.

Les plateformes numériques permettent une visibilité accrue des productions kabyles à un public mondial. Cette accessibilité contribue non seulement à la diffusion de la culture kabyle au-delà des frontières géographiques, mais aussi à une meilleure compréhension et reconnaissance de cette culture au niveau international.

L'étude révèle que les abonnés d'ISURA TV montrent un fort engagement envers les contenus kabyles. Cette tendance suggère que la demande pour des représentations authentiques et animées de la culture kabyle est élevée, et que ces plateformes répondent efficacement à cette demande.

Les contenus proposés par ISURA TV jouent un rôle essentiel dans la préservation de l'identité kabyle en offrant des représentations visuelles des traditions et des récits qui pourraient autrement être oubliés ou mal représentés dans les médias traditionnels.

Pour conclure, voici les recommandations clés :

- Diversifier les thèmes des animations pour couvrir un large éventail d'aspects de la culture kabyle, en collaborant étroitement avec des experts locaux afin de garantir l'authenticité des représentations.
- Augmenter la visibilité d'ISURA TV en lançant des campagnes de promotion ciblées et en proposant des options de sous-titrage en plusieurs langues, afin de toucher un public international plus vaste.
- Engager des créateurs, des historiens, et des membres de la communauté kabyle pour garantir que les représentations soient précises et respectueuses. Les consultations régulières avec des spécialistes peuvent aider à éviter les stéréotypes et à garantir l'authenticité du contenu.
- Organiser des événements en ligne, tels que des ateliers ou des séminaires, pour approfondir la compréhension de la culture kabyle. Ces initiatives pourraient inclure des discussions interactives, des sessions de questions-réponses avec des experts, et des activités pédagogiques en lien avec le contenu diffusé.
- Organiser des ateliers impliquant des artistes kabyles, des conteurs, et des historiens pour co-créeer du contenu. Cela pourrait inclure des sessions de création participative où les membres de la communauté contribuent à l'élaboration des scénarios et des visuels, assurant ainsi une authenticité enrichie.
- Établir une plateforme interactive où les abonnés peuvent discuter des contenus, partager leurs propres créations inspirées par les animations, et participer à des concours de narration ou d'illustration. Encouragez une interaction continue pour renforcer le sentiment d'appartenance à la communauté.

Conclusion générale

Conclusion générale

Ce travail a révélé l'impact majeur des plateformes numériques cinématographiques d'animation dans la valorisation et la préservation de l'identité kabyle. L'analyse des différentes productions diffusées sur ces plateformes montre qu'elles jouent un rôle essentiel en offrant une visibilité accrue à une culture souvent marginalisée dans les médias traditionnels.

Ces plateformes numériques permettent aux créateurs kabyles de diffuser leurs œuvres à une audience mondiale, facilitant ainsi la transmission des valeurs, des traditions et des récits spécifiques à cette communauté. Elles offrent un espace privilégié où l'identité kabyle peut être explorée et exprimée sans les contraintes des circuits de distribution conventionnels. Les technologies d'animation modernes enrichissent cette représentation en fournissant des moyens innovants pour capturer la richesse culturelle et visuelle de la Kabylie.

Cette dynamique contribue non seulement à la reconnaissance internationale de la culture kabyle, mais renforce également le sentiment d'appartenance au sein de la communauté elle-même. En offrant une plateforme pour l'expression artistique et culturelle, les plateformes numériques jouent un rôle crucial dans la vitalité et la pérennité de l'identité kabyle, tout en favorisant un dialogue interculturel enrichissant.

Cependant, il est crucial de rester attentif aux défis que ces outils numériques peuvent présenter, tels que la commercialisation excessive ou la dilution des spécificités culturelles face à des influences extérieures. Pour tirer le meilleur parti de ces opportunités, il est essentiel que les créateurs kabyles continuent à promouvoir une représentation authentique et respectueuse de leur patrimoine.

En définitive, les plateformes numériques cinématographiques d'animation représentent une force considérable pour la valorisation de l'identité kabyle, offrant des perspectives encourageantes pour l'avenir de cette culture. Il est nécessaire de soutenir cette dynamique par des initiatives concertées et une réflexion continue sur les enjeux de la représentation culturelle à l'ère numérique.

Références bibliographique

Références bibliographique

• LIVRES ET OUVRAGES

- Abdelghani megherbi, les algériens au miroir du cinéma colonial, contribution à la sociologie de la colonisation, édition S.N.E.D, 1982, p15.
- Camille Lacoste-Dujardin, Géographie culturelle et géopolitique en Kabylie La révolte de la jeunesse kabyle pour une Algérie démocratique, Dans Hérodote 2001/4 (N°103), p 61.
- CHRISTOPHE GRAUTHIER, LA PASSIONS DU CINÉMA, CINEPHILES, CINE-CLUB ET SALLES SPECIALISEES A PARIS DE 1920 A 1929, P 07.
- Claude PARAPONARIS, PLATEFORMES NUMÉRIQUE , CONCEPTION OUVERTE ET EMPLOI Aix Marseille Université, CNRS, LEST UMR 7317, Aix en Provence (Juillet 2017), P 65.
- Dictionary of Film Terms, Marie Therese Journeau, 2009 p 16-37.
- Eric MAIGRET(2010), Sociologie de la communication et des médias, 2^e édition, Paris, p71.
- Équipe de circonscription de Saint-Brice, Le cinéma d’animation, Sarcelles-Nord et Groslay , 2016-2017 p 02.
- Frédérique Devaux Yahia De la naissance du cinéma kabyle au cinéma Amazigh, date 2016, p 13, 14,15.
- Frédérique Devaux Yahia, DE LA NAISSANCE DU CINÉMA KABYLE, 2016, p24.
- GRAWITZ Madeleine, Méthodologie en science sociale, Dalloz, Paris, 1974, P38.
- Harry BAUR, acteur français, (1880-1943). Citation p 90.
- JACQUES Salomé, Méthode de recherche en sciences humaines, 7^{ème} édition, Paris, 2016, p12.
- . Jean-Louis Schefer, L’Homme ordinaire du cinéma, Cahiers du Cinéma, Gallimard, 1980, p. 95.
- Jean-Samuel BEUSCART, Patrice FLICHY, PLATEFORMES NUMÉRIQUES, P 11.
- Jean-Pierre Jean colas, Michel Marie Dans Histoire du cinéma français (2024), p 04.
- Jules Maistre, « Mœurs Et Coutumes Kabyles » 1905, p 17-26.

Références bibliographique

- Latéfa Lafer ,Le cinéma amazigh Genre du cinéma algérien ou cinéma à part ? date 2022, p 60.
- .
- Le Roy (Eric), cinémathèque et archives du film, Paris Armand Colline, 2013 p. 82.
- Liorel, Jules. « *Races Berbères : Kabylie du Djurdjura édition* », 1892,p 95
- LOUBET Del Bayle, Jean-Louis, Initiation aux méthodes des sciences sociales, édition L'Harmattan, Parie 2000, P 61.
- MADLENE Grautiz, Méthodes des sciences sociales . 11^{ème} édition, DALLOZ, Paris(2001). P351.
- Mather, P. (2001). Cinéphiles sur Internet : cinéma numérique et Internet. Ciné-Bulles, 19(2), p 44-48.
- MANOVICH Lev (2010), le langage des nouveaux médias, les presses du réel, p. 134-135.
- Maurice ANGERS, « Initiation pratique à la méthode des sciences humaines », éd casbah, Alger, 1997. P 60.
- Michèle Mattelart (2002), histoire des théories de la communication, Belgique, p87.
- M. le Baron Henri Au capitaine, dans sa brochure « *Le Pays et la Société kabyle. Expédition de 1857* » p.07, avait initialement soutenu, probablement sur la base de l'autorité de Monsieur le Général Daumas (dans *Murs et Coutumes de l'Algérie*, page 179), que le nom **K'baïl** provenait de **K'bel**. Selon cette hypothèse, les Kabyles auraient accepté le Coran à l'époque de l'invasion arabe, ce qui aurait donné naissance au terme.
- N'DA Paul, recherche et méthode de la science sociale et humaine réussir sa thèse, son mémoire de master ou professionnel, et son article, Paris ED L'Harmattan, 2015.P. 47
- Patrick Barrès, Le cinéma d'animation un cinéma d'expériences plastiques, 2007, p. 11
- PHILIPPE ACHILLEAS ET WILLY MIKALEF, TIC INNOVATION ET DROIT INTERNATIONAL TECHNOLOGIE DE L'INFPRMATION ET DE LA COMMUNICATION, (Mai 2017), en français, EDITIONS A. PEDONE, P 11.
- Raymond QUIVY, Luc VANCAMPENHOUDT, Manuel de recherche en sciences sociales éd. DUNOD, 3^{ème} édition, Paris, 1995,2006.P. 126.
- Thomas GAY, l'indispensable de la sociologie, Studryama, paris, 2004, p.81.
- VERONIQUE GUEVREMONT, COLETTE BRIN, INTELLIGENCE ARTIFICIELLE, CULTURE ET MEDIAS, P 149.

- ليزبيت مالكموس، روى ازمر، السينما العربية والإفريقية، ترجمة سهام عبد السلام، مراجعة هاشم النحاس، ط2، 24، الهيئة العامة للشؤون المطابع الميرية، القاهرة، ص

3- DECTIONNAIRES ET ENCYCLOPIDIES

- Dictionnaire de français Larousse disponible sur : <https://www.larousse.fr> consulté le 20/07/24 à 17 :36
- E.B. et M. Dahmani, « Kabylie : Géographie », *Encyclopédie berbère* [En ligne] PDF, | 2004, document K03, mis en ligne le 01 juin 2011 p02
- Le Dictionnaire de la langue française Le Robert, 1985

3- REVUES ET PUBLICATIONS

- Mathieu, Guidère(2004), *Méthodologie de la recherche, guide de jeune chercheur*, nouvelle édition revue et augmentée ellipses, Paris, p04.
- Mouloud Mammeri, *Revue « ILES D IMESLI »*, L'identité berbère à travers les titres des œuvres de Mouloud Mammeri, Volume 11, N 01 (2019), p 44.
- Mathieu, Guidère(2004), *Méthodologie de la recherche, guide de jeune chercheur*, nouvelle édition revue et augmentée ellipses, Paris, p04.

3-ARTICLE PRESSE

- Article sur Le film d'animation adapté en kabyle : thématique et imaginaire «Le cas de Li Mučuču 4 »
- Bengamin Stora « Le cinéma algérien, entre deux gures » Dans CONFLUENCES MEDITERRANEE 2012/2 (N 81), page 181, disponible dans le site www.cairn.info , consulté à 16h00 .
- Beuscart.J & flichy.p.(2018), « PLATEFORMES NUM2RIQUES ». Réseaux, 6 n 212.P.09-22 disponible sur : <https://www.cairn.info/revue-reseaux-2018-6-page-9.htm> consulté le 02/07/24 à 14:22.

Références bibliographique

- Beuscart.J & flichy.p.(2018), « PLATEFORMES NUMÉRIQUES ». Réseaux, 6 n 212.P.09-22 .
- disponible sur : <https://www.cairn.info/revue-reseaux-2018-6-page-9.htm> consulté le 02/07/24 à 14:22.
- DJERRAH Zehor, KHERDOUCI Hassina publié le 10/06/2023, disponible sur : <https://kabylemag.com/> consulter le 03/08/2024 à 22 :00
- Disney+ à la conquête du streaming Blog/Culture/Disponible sur <https://blogs.univ-jfc.fr> consulté le 07/08/24 à 17 :23
- Edegar Mermet, « L’histoire de Netflix,...Ou l’avènement d’un studio d’un nouveau genre », publié le 24/04/24, disponible sur : <https://fr.linkedin.com>. Consulté le 09/08/2014 à 18:56.
- Jean-Samuel Beuscart, Patrice Flichy, this article is available in English, Please choose , Plateformes numériques, 2018/6 (n 212), disponible sur: www.cairn.info, consulté le 07/08/24 à 13:15
- Le cinéma- numérique(2). PDF
- Michel Jaumain, Guy Vandenbulke « Le cinéma d’animation », Dans courrier Hebdomadaire du CRISP 1988/32 (N° 1217-1218), Paris, p 3, édition CRISP, disponible sur : <https://www.cairn.info>, consulté le 18/08/24, à 16 :29
- Netflix, Prime vidéo, Disney+, Apple TV+ : quelle plateforme de streaming choisir en 2024, disponible sur <https://www.frandroid.com> consulter le 07/08/24 à 21h : 00
- « Une légende berbère » Le film est sous- titré dans certains documents écrits que nous avons consulté le 20/06/24 à 14 :30
- Première plateforme de streaming en kabyle disponible sur <https://www.beurfm.net/lancement-d-isura-tv> consulté le 18/08/24 à 15:00
- « Une légende berbère » Le film est sous- titré dans certains documents écrits que nous avons consulté le 20/06/24 à 14 :30

4- THESES ET MEMOIRES

- Barbara Gomes «Le droit du travail à l’épreuve des plateformes numériques, thèse présentée et soutenue publiquement le 03/12/2018, l’université de Paris Nanterre, disponible sur <https://theses.hal.science/tel04533785> , consulté 07/08/24, à 15:22

- NICOLAS BERTRAND « Transition vers le cinéma numérique : contribution pour le cinéma d'art et essai » thèse doctorat de l'université de Toulouse présentée et soutenue le Jeudi 3 décembre 2015, disponible sur le site <https://these.hal.science/tel-04236988>, p 19

5- WEBOGRAPHIE

- <https://www.dicopart.fr/platefprme-2022> consulter, le 31/07/24 à 16h:40
- <https://www.lalanguefrancaise.com/dictionnaire/definition/film-d-animation> consulté le 22/06/24 à 16h30
- www.lesfilmsdupreau.com consulté le 05/08/20 à 22h :00
- <http://www.musee-virtuel.com/histoire-cinema.htm> consulter le 06.05.2024 à 19 :00
- <https://lepetitseptieme.ca/histoire-du-cinema/le-cinema-muet/> consulter le 06.05.2024 à 20h :51
- <https://lepetitseptieme.ca/histoire-du-cinema/le-cinema-muet/> consulter le 06/05 :2024 à 20h :51
- ¹ <https://fr.scribd.com/document> consulté le 22/06/24 à 14:30
- <https://lesenjeux-tic.wordpress.com/expose-lenjeu-des-tic/les-etapes-de-lavenement-des-tic/> consulté le 11/06/24 à 10h :30
- <http://linkweb.fr> consulté le 11/06/24 à 13h
- <https://www.france-mineraux.fr/> consulter le 03/08/2024 à 23 :45
- <https://kabylemag.com/> consulter le 03/08/2024 à 22h :02

Annexes

Annexe 01: Questionnaire

Université Abderrahmane Mira de Bejaia

Faculté des sciences humaines et sociales

Département de science de l'information et la communication

QUESTIONNAIRE

Bonjour, nous sommes des étudiantes en Master 2 presse imprimé et électronique, à l'université de Bejaia, nous réalisons une enquête qui va nous servir pour notre recherche sur « L'apport des plateformes numériques cinématographique de l'animation dans la promotion de l'identité kabyle, étude exploratoire sur les abonnés du site web ISURA TV ».

Nous vous remercierons de consacrer votre temps précieux à contribuer à l'évolution de notre site web. Notre objectif est de faire évoluer notre et votre présence en ligne tout en préservant l'identité kabyle, une richesse culturelle et linguistique qui nous est chère.

Axe 1 : indicateurs généraux

1. Genre

Femme.

Homme.

2. Age :

Moins de 18 ans.

19-24 ans.

25-34 ans.

35 ans et plus.

3. Lieu de résidence :

Algérie.

France .

4. eZone de résidence :

Rurale.

Ville .

5. Niveau d'étude :

Primaire.
Secondaire.
Lycée.
Universitaire.

6. Fonction des abonnées :

Salarié.
Commerçant.
Entrepreneur.
Femme au foyer.
Étudiant.
Autre :.....

7. Quel est votre niveau de familiarité avec la langue kabyle ?

Je parle couramment kabyle.
Je comprends la langue mais je ne la parle pas couramment.
Je connais quelques mots ou expressions.
Je ne connais pas du tout la langue kabyle.

8. À quelle fréquence regardez-vous des films d'animation en kabyle?

Plusieurs fois par semaine.
Une fois par semaine.
Quelques fois par mois.
Rarement.
Jamais.

Axe 2 : le cinéma d'animation et la promotion de l'identité kabyle.

9. Dans quelle mesure pensez-vous que les films d'animation représentent fidèlement la culture et l'identité kabyle ?

Pas du tout fidèle.
Peu fidèle.
Moyennement fidèle.
Très fidèle.
Extrêmement fidèle.

10. Les films d'animation vous ont-ils permis de découvrir des aspects de la culture kabyle que vous ne connaissiez pas auparavant ?

Oui.
Non.
Dans une certaine mesure.

11. Le contenu des films diffusés prend-t-il en considération le patrimoine culturel matériel et immatériel kabyle ?

Très souvent.
Souvent.
Sans avis.
Rarement.
Très rarement.

12. À votre avis, quelles caractéristiques distinctives de l'identité kabyle pourraient être mises en valeur à travers les films d'animation ?

.....

Axe 3 : les films d'animation et renforcement du sentiment d'appartenance à l'identité culturelle kabyle

13. Avez-vous remarqué une évolution de votre sentiment d'appartenance à votre identité culturelle kabyle depuis que vous regardez ces films d'animation ?

Oui, j'ai ressenti un renforcement de mon lien avec ma culture kabyle.
Je n'ai pas regardé suffisamment.
Je ne ressens pas de lien particulier.

14. Avez-vous partagé votre expérience de visionnage des films d'animation avec d'autres membres de la communauté kabyle ? Si oui, quel a été leur feedback ?

.....
.....
.....

15. Comment pensez-vous que ces dessins animés contribuent à la préservation de l'identité kabyle ?

En transmettant des valeurs culturelles kabyles aux jeunes générations.
En préservant la langue kabyle à travers des contenus accessibles et attrayants.
En mettant en avant des éléments de l'histoire et de la tradition kabyles.

16. Est-ce que les films d'animation sur ISURA TV vous ont permis de découvrir des aspects moins connus ou oubliés de la culture kabyle ?

Oui, m'ont permis de découvrir des aspects moins connus de la culture kabyle.
Non n'ont pas révélé d'aspects moins connus de la culture kabyle...
plutôt rappelé des aspects oubliés de la culture kabyle.

17. Est-ce que les histoires et les personnages présentés dans les films d'animation sur ISURA TV vous rappellent des expériences ou des traditions de votre propre famille ou de votre communauté ?

.....
.....
.....

Axe4 : les films d'animation comme outils éducatifs pour transmettre les aspects de la langue kabyle aux générations jeunes :

18. Envisagez-vous d'utiliser les dessins animés en kabyle sur ISURA TV comme outil d'apprentissage de la langue kabyle pour vos enfants ?

Oui.

Non.

19. Pourquoi les films d'animation kabyles peuvent-ils être considérés comme un outil éducatif efficace pour les jeunes générations ?

- Parce qu'ils captent l'attention des enfants grâce à des personnages colorés et des histoires captivantes.

- Parce qu'ils présentent des leçons de grammaire détaillées de manière amusante.

- Parce qu'ils utilisent uniquement la langue standard pour l'enseignement.

.

20. Est-ce que les films d'animation sur ISURA TV vous ont personnellement aidé à enrichir votre vocabulaire ou à améliorer votre compréhension de la langue kabyle ?

Oui.

Non.

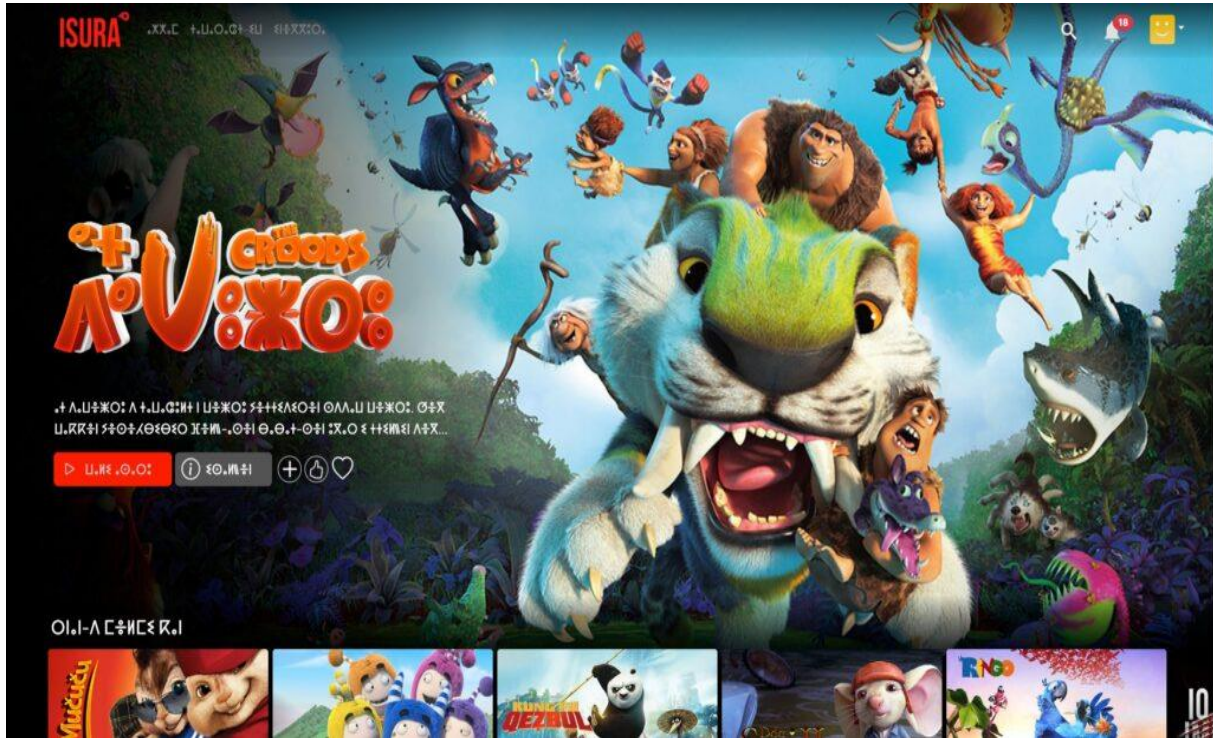
21. Dans quelle mesure pensez-vous que les films d'animation peuvent être efficaces pour enseigner la langue kabyle aux jeunes générations ?

- en fournissent un contexte visuel et narratif

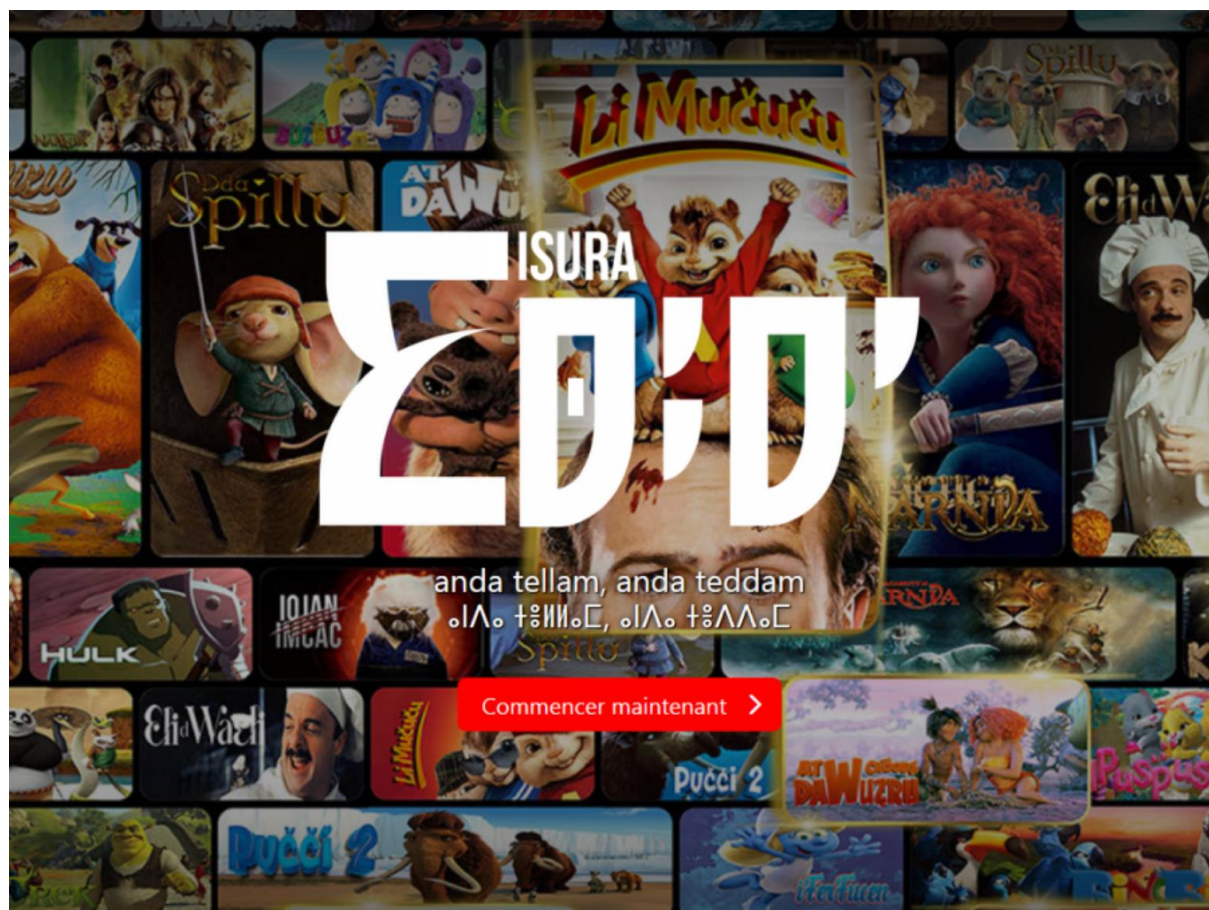
- en offrant une exposition régulière à la langue à travers les dialogues, les chansons et les expressions utilisées par les personnages.

-permettent la répétition naturelle des mots, des phrases et des structures grammaticales.

-autre.....



Source : ISURA TV.



Source : ISURA TV.

Table des matières

Table des matières

Remerciement	
Dédicaces	
Sommaire	
Résumé	
Liste des Abréviations	
Liste des tableaux	
Liste des figures	
Introduction.....	I

Cadre méthodologique

Chapitre I : Analyse conceptuelle	7
1. Problématique	7
2. Hypothèses de l'étude	9
3. Définition des concepts.....	9
3.1. Plate-forme numérique	9
3.2. Cinéma d'animation.....	10
3.3. Promotion de l'identité kabyle.....	11
4. Indicateurs du phénomène de l'étude	12
5. Les études antérieures	13
6. Les raisons de choix de thème	16
7. Les objectifs de l'étude	17
Chapitre II: Démarche méthodologique	18
1. Approche théorique.....	19
2. Méthode de recherche	20
3. Outil de collecte de données	21
4. Population, mère et échantillon de l'étude	23
4.1. Population, mère de l'étude :	23
4.2. L'échantillonnage	23

Table des matières

Cadre théorique

Chapitre III: Histoire de l'industrie cinématographique.....	27
Section 01 : Concepts et définition	28
1.1. Définition de cinéma.....	28
1.2. Définition de cinéma numérique.....	28
1.3. Définition d'un film d'animation.....	29
Section 02 : Histoire et les origines du cinéma.....	30
2.1. L'avènement et les origines de cinéma dans le monde.....	30
2.2. L'avènement du cinéma en Algérie	33
2.3. Industries du cinéma en Algérie et les premières réalisations.....	34
2.4. Histoire du cinéma berbère (kabyle).....	37
2.5 Les premiers films en langue kabyle	38
Chapitre IV : Les plateformes numériques cinématographiques et la mise en valeur de l'identité kabyle à travers les films d'animations	43
Section 01 : Généralité sur les plateformes	43
1.1. L'histoire et le développement des TIC.....	43
1.2. L'émergence des plates-formes numériques dans le monde	45
1.3. L'évolution de cinéma numérique	47
1.4. Les industries culturelles et créatives de cinéma web	49
1.5. L'émergence des plateformes numériques cinématographiques	50
Section 02 : Contexte de l'animation cinématographique kabyle	52
2.1. Contexte de l'identité kabyle	52
2.2. Émergence de l'animation en kabyle.....	55
2.3. Exemples des films d'animation en kabyle	57

Cadre pratique

Chapitre V : Présentation des données et interprétation de résultats de recherche	61
Section 01 : Etude descriptive de la plateforme ISURA TV	61
1. Présentation de plateforme de streaming ISURA TV :	61
2- Présentation des données de la recherche.....	63

Table des matières

Section 02 : Analyse et interprétation des résultats	84
1-Vérifications des hypothèses	84
2-Discussion et recommandations	85
Conclusion générale.....	88
Références bibliographique	90
Annexes.....	95
Table des matières.....	104

Résumé

Ce mémoire a révélé l'impact majeur des plateformes numériques cinématographiques d'animation dans la valorisation et la préservation de l'identité kabyle. L'analyse des différentes productions diffusées sur ces plateformes montre qu'elles jouent un rôle essentiel en offrant une visibilité accrue à une culture souvent marginalisée dans les médias traditionnels.

Ces plateformes numériques permettent aux créateurs kabyles de diffuser leurs œuvres à une audience mondiale, facilitant ainsi la transmission des valeurs, des traditions et des récits spécifiques à cette communauté. Elles offrent un espace privilégié où l'identité kabyle peut être explorée et exprimée sans les contraintes des circuits de distribution conventionnels. Les technologies d'animation modernes enrichissent cette représentation en fournissant des moyens innovants pour capturer la richesse culturelle et visuelle de la Kabylie.

Cette dynamique contribue non seulement à la reconnaissance internationale de la culture kabyle, mais renforce également le sentiment d'appartenance au sein de la communauté elle-même. En offrant une plateforme pour l'expression artistique et culturelle, les plateformes numériques jouent un rôle crucial dans la vitalité et la pérennité de l'identité kabyle, tout en favorisant un dialogue interculturel enrichissant.

Pendant, il est crucial de rester attentif aux défis que ces outils numériques peuvent présenter, tels que la commercialisation excessive ou la dilution des spécificités culturelles face à des influences extérieures. Pour tirer le meilleur parti de ces opportunités, il est essentiel que les créateurs kabyles continuent à promouvoir une représentation authentique et respectueuse de leur patrimoine.

En définitive, les plateformes numériques cinématographiques d'animation représentent une force considérable pour la valorisation de l'identité kabyle, offrant des perspectives encourageantes pour l'avenir de cette culture. Il est nécessaire de soutenir cette dynamique par des initiatives concertées et une réflexion continue sur les enjeux de la représentation culturelle à l'ère numérique.

Mots clés : Plateforme numérique, Cinéma d'animation, Promotion de l'identité kabyle.

Abstract

. This thesis revealed the major impact of digital animated film platforms in valuing and preserving Kabyle identity. The analysis of various productions broadcast on these platforms shows that they play an essential role in providing increased visibility to a culture often marginalized in traditional media.

These digital platforms allow Kabyle creators to share their works with a global audience, thus facilitating the transmission of values, traditions, and stories specific to this community. They offer a privileged space where Kabyle identity can be explored and expressed without the constraints of conventional distribution channels. Modern animation technologies enrich this representation by providing innovative means to capture the cultural and visual richness of Kabylie.

This dynamic contributes not only to the international recognition of Kabyle culture but also reinforces the sense of belonging within the community itself. By providing a platform for artistic and cultural expression, digital platforms play a crucial role in the vitality and sustainability of Kabyle identity while fostering enriching intercultural dialogue.

However, it is crucial to remain attentive to the challenges that these digital tools may present, such as excessive commercialization or the dilution of cultural specificities in the face of external influences. To make the most of these opportunities, it is essential that Kabyle creators continue to promote an authentic and respectful representation of their heritage.

Ultimately, digital animated film platforms represent a considerable force for the valorization of Kabyle identity, offering encouraging prospects for the future of this culture. It is necessary to support this dynamic through concerted initiatives and ongoing reflection on the issues of cultural representation in the digital age.

Keywords: Digital platform, Animated cinema, Promotion of Kabyle identity

