

La place des jeux de mots dans les réseaux sociaux

Karima Nabti

Ecole Nationale Supérieure Vétérinaire

Depuis que l'être humain s'est familiarisé avec les nouveaux outils de communication, il s'est créé des espaces qui lui permettent de communiquer sans être confronté aux contraintes spatio-temporelles. Ces espaces sont diversifiés et de plus en plus fréquentés, tel que les réseaux sociaux. Ces derniers sont devenus ce lieu d'échanges et de rencontre où tout se dit sous différentes formes. Ces formes, qu'elles soient discursives ou iconiques, permettent aux intervenants de faire passer des messages et de garder le contact.

Nous nous intéressons aux échanges qui s'effectuent dans les réseaux sociaux et plus particulièrement au réseau le plus utilisé dans le monde *Facebook*. En fait, il s'agit d'une application qui permet aux utilisateurs d'échanger des informations qui peuvent être rendues publiques ou privées. Cette application permet de partager des photos et des informations à l'aide de certaines applications, d'échanger et de discuter sur certains sujets d'actualités, aussi de commenter des statuts publiés sur chaque mur d'amis.

Notre objectif est de mettre en exergue les nouvelles formes de jeux de mots qui se manifestent dans le réseau social Facebook et d'analyser ces différentes formules tout en tenant compte de l'aspect culturel et linguistique des intervenants. En effet, il s'agit de voir comment se construisent ces jeux de mots et quels sont les éléments qui suscitent l'enchaînement dans la création d'autres formules de jeux de mots sur le mur de facebook.

Le corpus sur lequel nous travaillons est constitué d'énoncés repris à partir du mur facebook appartenant à des groupes publics. Les énoncés sélectionnés contiennent des jeux de mots apparaissant sous formes de posts sur le mur public. Il s'agit souvent de répliques liées à l'actualité qui incitent un intérêt chez le groupe, dans lesquels les intervenants s'amuse avec humour à créer des jeux de mots liés à un événement particulier.

Références bibliographiques

- Ben Amor, Thouraya (2002). Pour une typologie des jeux de mots. L'exemple de Raymond Queneau. In *Études linguistiques* 5, 29-46.
- De Foucault, Bruno (1988). *Les Structures linguistiques de la genèse des jeux de mots*. Berne, Peter Lang.
- Develotte, Christine, Kern, Richard & Lamy, Marie-Noëlle (2011). *Décrire la conversation en ligne, le face à face distancié*, ENS Editions.
- Flichy, Patrice (2009). Le corps dans l'espace numérique, In *Esprit*, 163-174.
- Goffman, Erving (1974). *Les rites d'interaction*. Paris, Eds. Minuit.
- Guiraud, Pierre (1976). *Les jeux de mots*. Paris, PUF (Que sais-je ?).
- Kerbrat-Orecchioni, Catherine (1998). *Les interactions verbales*, tome III. Paris, Armand Colin.
- Mejri, Salah (1997). Défigement et jeux de mots. In *Études linguistiques* 3, 75-92.
- Rey, Alain & Chantreau, Sophie (1997). *Dictionnaire des expressions et locutions*. Paris, Le Robert.