



HAL
open science

Le jeu de mots et l'humour

Lichao Zhu

► **To cite this version:**

Lichao Zhu. Le jeu de mots et l'humour . Elisabeth Belmas; Juliette Vion-Dury. Le jeu dans tous ses états. Approches pluridisciplinaires du phénomène ludique, pp.231-242, 2020, Harmattan Italia, 2336312158. hal-01419439

HAL Id: hal-01419439

<https://hal.science/hal-01419439v1>

Submitted on 13 Feb 2023

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial 4.0 International License

Le jeu de mots et l'humour

- du point de vue matériel et normatif

Lichao Zhu

Introduction

Le terme « jeu de mots » est souvent utilisé d'une manière littérale qui désigne *de facto* certains types de jeu de langue. Le jeu de mots n'a pas de règle, ses seules limites sont celles de la langue, de sa matérialité et de son emploi. C'est pour cela que nous arrivons, à travers la langue, à décrire *grosso modo* le mode de fonctionnement du jeu de mots. Il est d'abord question de distinguer le jeu de mots des autres formes ludiques langagières. Les analyses transformationnelles qui suivent nous révéleront comment le jeu est produit et quel impact il peut avoir.

Nous nous posons deux questions sur le jeu : Pourquoi le jeu de mot est-il drôle ? Qu'est-ce qui provoque les effets humoristiques dans le jeu de mots ?

Le jeu de mots et d'autres formes ludiques

Jeu d'esprit

Dans son ouvrage, Freud se consacre à l'analyse psychologique du jeu d'esprit, appelle ce dernier « mot d'esprit » (« Witz » en allemand) et considère que le « jeu de mots » (« Wortwitz ») est équivalent au jeu d'esprit, qui serait comme un jeu psychique dans l'inconscient. Il classe les jeux selon ses « moyens techniques » tels que le « double sens », l'« assonance », la « réplique caustique », etc., tandis qu'il envisage les transformations linguistiques comme une sorte de « mot d'esprit » qui nécessite moins d'efforts intellectuels. Il le définit ainsi : « la technique du mot d'esprit consiste à employer un seul et le même mot - le nom - de deux façons différentes, une première fois dans son entier, une seconde fois décomposé en syllabes à la façon d'une charade. » (1905 : 27)

Nous constatons que la hiérarchisation semble s'être également installée dans l'appréciation du jeu de mots et du jeu d'esprit que Guiraud (1979) appelle respectivement « les figures de mots » et « les figures de pensée ». Le jeu d'esprit a été préféré parce qu'il évolue vers un jeu spirituel, tandis que le jeu de mots ne s'opère que dans le cadre linguistique.

Jeu de langue et jeu de lettres

Le jeu de langue s'appuie sur les caractéristiques appartenant à une langue donnée. Un jeu de langue est souvent intraduisible sauf dans le cas où les contextes culturels de la langue de départ et ceux de la langue d'arrivée sont similaires : « quant aux jeux verbaux, ils sont par définition intraduisibles, sauf évidemment quand les contextes culturels sont assez proches et les contacts assez anciens ou les lexiques assez voisins pour que des décalques soient interprétables. En dehors de ces cas, les traductions, dans leur imperturbable assurance, risquent de demeurer opaques » (Henry, 2003 : 76) .

Le jeu de lettres se base sur les caractéristiques graphiques de la langue. Dans le cas du français, l'alphabet est le seul support graphique de la langue. D'un point de vue linguistique et mécanique, il comprend deux volets : langagier et iconique. L'aspect langagier se manifeste par le biais de sa matérialité graphique¹ du jeu-les lettres (l'alphabet latin) qui sont conventionnelles dans le système langagier. En jouant sur les lettres qui sont les éléments constitutifs du lexique, nous modifions également le signifié (volontairement ou involontairement) des mots. L'aspect purement graphique de l'alphabet se manifeste comme un support physique iconique comme le dessin, l'image, la photo. Le jeu de lettres se détache ainsi du conflit perpétuel entre le signifié et le signifiant et retrouve sa nature purement formelle.

Faute

Dans une optique générative, Chomsky (1979) oppose clairement la grammaticalité

¹ Les éléments suprasegmentaux, qui désignent l'intonation, le rythme et la prosodie peuvent s'ajouter à la matérialité, car ils font partie des éléments indispensables dans certaines langues d'Asie de l'est et du sud-est.

à l'agrammaticalité en ce qui concerne la faute grammaticale. Pour lui, la notion de « grammatical » n'est pas d'ordre sémantique.

1. Colorless green ideas sleep furiously.
2. *Furiously sleep ideas green colorless.

L'exemple 1 est un non-sens mais grammaticalement correct, tandis que l'exemple 2 est agrammatical. Lyons (1990) développe la notion de « corrigibilité » à partir de la notion d'agrammaticalité : « un énoncé agrammatical est un énoncé qu'un locuteur natif est non seulement en mesure de reconnaître comme inacceptable, mais aussi de corriger » (ibid, p. 17). La première phrase est un non-sens mais que l'on peut se forcer à trouver un lien logique. Le calcul des sens des mots donne certes une grande confusion quant au sens global, mais il est possible que nous puissions interpréter cette phrase dans un contexte extraordinaire. L'exemple 2 montre que lorsque la phrase est agrammaticale, l'interprétation devient impossible à cause de la confusion des mots sur l'axe syntagmatique.

Un autre type de faute est la faute d'orthographe qui pourrait avoir une nature aléatoire. Néanmoins, certaines fautes suivent un raisonnement logique, ce qui fait qu'elles se conforment à certaines régularités. Frei (1929) considère que la faute révèle « le besoin d'assimilation » : « Tout fait de langage tend à créer et à s'associer les faits qui peuvent entrer en système avec lui. Le besoin d'assimilation est la forme linguistique de l'instinct d'imitation facteur tout-puissant dans la vie sociale (...) C'est dans ce sens que l'on peut parler d'une force d'imitation inhérente au système lui-même » (ibid, p. 49). L'auteur s'appuie sur le fait que certaines fautes d'orthographe et d'usage de la langue sont des reflets normatifs de notre système langagier. En effet, toutes les fautes de la langue ne résultent pas du hasard. Frei classe les paronymes, les mots se ressemblant lexicalement ou phoniquement, dans cette catégorie. Il note des paires comme :

- a.imminent-immine
- b.indifférent-indiffère

Ces comparaisons formelles à première vue banales comme tant d'autres fautes orthographiques ou lexicales révèlent un certain degré d'appropriation de la langue chez le fautif. L'affixation que l'auteur appelle « préverbe » ayant une valeur sémantique, le fautif tente de se rapprocher vers les formes normatives.

Le jeu de mots quant à lui n'a pas de rapports directs avec la grammaire, car ce dernier se concentre plutôt sur le mot. Mais toutes les fautes ne sont pas d'ordre logique. En d'autres termes, des fautes peuvent être commises par un manque de concentration (performance) ou par une méconnaissance de la langue, ce qui n'est pas le cas du jeu de mots qui requiert systématiquement une *intention* et une *explication*. La maîtrise de la langue est essentielle dans la distinction entre le jeu de mots et la faute, mais à des degrés différents. La norme langagière est en quelque sorte le point final par rapport à la faute. Nous avons toujours cette compulsion de vouloir corriger la faute et de la ramener à la norme. Dans la conception qui est la nôtre, la norme doit être la finalité de la faute. Dans le cas du jeu de mots, la norme est au contraire le point de départ. Toute contravention par rapport à la norme du jeu de mots présuppose que la norme est la prémisse et la condition nécessaire. La méconnaissance de la norme écarte d'emblée la création du jeu de mots. Prenons l'exemple de l'enfant qui apprend à parler. Il peut créer des soi-disant « jeux de mots » qui ne sont pas les jeux de mots véritables car l'enfant ne maîtrise pas la langue. Ils ne sont que des fautes d'un point de vue normatif. En d'autres termes, si un enfant ne fait pas « intentionnellement » une faute qui devient par hasard un jeu de mots, il commet de facto une faute de langue.

Les deux aspects du jeu de mots – l'être et le devenir

L'être du jeu de mots

L'être est la substance du jeu de mots. *La sonorité* et *le graphisme* sont les deux uniques supports perceptibles du jeu de mots, à l'égard des êtres humains. Un jeu de mots dont le jeu est appréhendé par les humains doit être « sonore » ou/et « visuel ». Ces deux caractéristiques du jeu sont donc les aspects existentiels du jeu avant même que le jeu n'existe. Cette observation est primordiale dans la mesure où la création des jeux de mots,

dans sa majorité, exploite ces deux caractéristiques², séparément ou conjointement.

Le jeu de mots sonore - le jeu paronymique est parmi les jeux les plus joués et donc les plus intuitifs. La sonorité, telle qu'elle est dans le monde réel, est un élément existentiel de la langue parlée³. La production orale offre plus de facilité dans la création du jeu. La possibilité de combinaisons de phonèmes et de syllabes, que ce soit de la langue ou pas, s'étendrait à l'infini, s'il était possible d'énumérer et de décrire tous les phonèmes et toutes les syllabes dans toutes les langues ainsi que les sonorités n'appartenant à aucune langue. Par ailleurs, le mélange des sonorités provenant de langues étrangères donne souvent une impression exotique. L'aspect graphique constitue le second volet de *l'être* du jeu de mots. Le jeu de mots graphique comprend *sensu lato* la calligraphie, les calligrammes, etc., dont les exploitations purement graphique et visuelle sont prépondérantes : ces jeux sont *motivés* par l'aspect graphique de la langue (l'écriture) et peuvent créer des jeux purement iconiques. Le jeu ainsi défini s'appuie sur la matérialité de la langue écrite : la langue devient un élément constitutif d'une création ludique dont l'aspect saillant n'est pas sa fonction langagière mais sa nature iconique. Cette dernière assurée par le signifiant est d'abord une « image » avant d'être une « image acoustique » selon Saussure.

Le signifiant est la combinaison des deux aspects susmentionnés de la langue. Mais selon Saussure, il fait partie d'un ensemble indissociable avec le signifié, la segmentation cesse là où il n'y a plus de « sens » : la lettre « A » n'a aucune valeur sémantique si elle n'est pas impliquée dans un processus de signification. Or, la fonction iconique de cette lettre est fréquemment sollicitée à cause de sa ressemblance avec un artéfact : la tour Eiffel. Cette fonction, lorsqu'elle est mise en exergue, transcende les relations triangulaires entre le signifié, le signifiant et le référent.

Le devenir du jeu de mots

Le devenir du jeu de mots prend sens lorsque les conditions matérielles du jeu sont réunies. Cette observation soulève trois points problématiques qui conditionnent le devenir

² Certains jeux de mots (ou figures de style) exploitent uniquement ces deux caractéristiques de la langue : par exemple, le palindrome, la cacographie, l'anacyclique, le rébus exploitent son aspect graphique ; le calembour, la paronymie, la contrepèterie exploitent l'aspect phonique.

³ La preuve en est que la langue transcrit et lexicalise les sons d'animaux, par exemple les onomatopées.

du jeu de mots : *la frontière floue entre le « signifié » et le « non-signifié », la connexion entre la langue et le monde extralinguistique et le décalage entre l'intention et l'interprétation du jeu.*

3. Havre de peine (*Le Canard enchaîné*, n°4710)

4. havre de paix

Le jeu de paronymie dans le titre « Havre de peine » jouant sur la proximité vocalique entre /en/ dans « peine » et /ε/ dans « paix » dans l'expression figée cible⁴. Ce jeu transforme une expression figée en une chaîne de mots « non-signifiés » : nous ne pouvons pas appréhender le sens du syntagme recomposé « Havre de peine » : nous pouvons certes calculer un sens approximatif à partir des mots composants « Havre », « de » et « peine », mais le sens calculé serait contestable, faute de convention préalable de la langue liée au syntagme en question. En outre, ce jeu de mots établit une connexion avec le monde réel à travers le mot « Havre » qui est un toponyme. Les inférences que nous arguons du mot « Havre » sont à prendre en considération, reste à savoir lesquelles. Toutes ces incertitudes peuvent engendrer un décalage entre l'intention du créateur du jeu et l'interprétation du jeu. Le jeu ne serait pas compris si les trois problématiques susmentionnées n'étaient pas résolues.

Il est également question de niveau linguistique. Prenons l'exemple du procédé le plus utilisé dans la création du jeu de mot : la substitution, qui consiste à substituer un élément d'une structure figée par un autre. Formellement, les lettres « eine » dans (1) sont remplacées par « aix », mais il va de soi qu'il s'agit en même temps d'une substitution de mot. Les candidats à ce type de substitution sont par conséquent nombreux. Mais ont-elles les mêmes effets ? Certainement pas. Chaque mot substitué, souvent polysémique, est doté de sens différents avec des contextes discursifs différents.

Une substitution graphémique d'un mot dans un syntagme entraîne donc nécessairement une réinterprétation à des niveaux linguistiques supérieurs. C'est-à-dire que l'impact de ce qui semble dans un premier temps une permutation des graphèmes des deux

⁴ « Expression figée cible » désigne une expression figée qui fait l'objet d'un défigement.

mots ne se limite pas seulement au niveau graphémique, c'est aussi le mot, le syntagme voire la phrase qui est affectée. La substitution n'efface pas le mot « source » qui est pris en compte systématiquement dans l'interprétation du jeu. Les interactions entre le mot « source » et le mot « cible », entre le contexte discursif « source » et le contexte discursif « cible » sont déterminantes quant au devenir du jeu de mot. D'une manière non exhaustive, nous notons des procédés de transformation usuels du jeu de mots comme suit :

1. La substitution : le remplacement d'un ou plusieurs graphèmes, comme la paronymie,
2. L'addition : l'adjonction d'un ou plusieurs mots ou graphèmes, comme le mot-valise,
3. L'effacement : la suppression d'un ou plusieurs mots ou graphèmes, comme le lipogramme,
4. La reconstruction : la réorganisation inhabituelle de certains mots ou graphèmes, comme l'anacyclique,
5. La répétition : la réitération intentionnelle de certains mots ou graphèmes, comme l'allitération.

En revanche, le jeu de mot n'est pas nécessairement formel. Il suffit d'avoir un contexte propice pour qu'un jeu de mots apparaisse naturellement, par exemple le double sens et la polysémie. Il existe également d'autres jeux de mots qui mettent la langue en relation avec le monde réel tels que le rébus et la charade.

Et l'humour dans tout ça ?

Bergson (1900) découvre, à l'aune du théâtre et de la littérature, que la *répétition* et l'*inversion* ainsi que les *interférences* de ces deux systèmes sont les sources de l'humour et c'est à cause de cela que nous rions. Il situe à juste titre le jeu de mots dans la section d'interférence :

« Du calembour on passera d'ailleurs par gradations insensibles au véritable jeu de mots. Ici les deux systèmes d'idées se recouvrent réellement dans une seule et même phrase et l'on a affaire aux mêmes mots ; on profite simplement de la diversité de sens qu'un mot peut prendre, dans son passage surtout du propre au figuré. Aussi ne trouvera-t-on souvent qu'une nuance de différence

entre le jeu de mots, d'une part, et la métaphore poétique ou la comparaison instructive de l'autre. Tandis que la comparaison qui instruit et l'image qui frappe nous paraissent manifester l'accord intime du langage et de la nature, envisagés comme deux formes parallèles de la vie, le jeu de mots nous fait plutôt penser à un laisser-aller du langage, qui oublierait un instant sa destination véritable et prétendrait maintenant régler les choses sur lui, au lieu de se régler sur elles. **Le jeu de mots trahit donc une distraction momentanée du langage, et c'est d'ailleurs par là qu'il est amusant.** » (1900 : 54)

L'effet humoristique réside, selon Bergson, dans le plaisir de saisir la « distraction momentanée du langage ». Cette « distraction » nécessairement protéiforme doit être manifestée par des moyens linguistiques. Considérons ce jeu de mots :

5. Être Anglais, ça coupe la respiration !⁵

Si l'on procède d'abord à une analyse grammaticale, on s'aperçoit que l'énoncé est grammaticalement correct. En revanche, la phrase est absurde sémantiquement : la question que pose un lecteur lambda serait « Pourquoi 'être Anglais' coupe-t-il la respiration ? » d'où l'intrigue incitant le lecteur à trouver la réponse. Il s'apercevra que le paronyme de « être Anglais » (/etrãgle/) : « étrangler » (/etrãgle/) fait écho au cotexte à droite. Le plaisir est pour le moins double : celui de localiser la paronymie et celui d'une double interprétation simultanée de « Être Anglais, ça coupe la respiration ! » qui est un non-sens mais toujours interprétable et de « Étrangler, ça coupe la respiration ! » qui est logique mais qui s'avère être une tautologie, ce qui fait doublement rire : l'interprétation littérale déclenche l'imagination en relation avec ce qu'est « être Anglais »⁶ ; l'interprétation tautologique n'est pas habituelle car il s'agit d'une répétition superflue, car l'action d'« étrangler » coupe en effet la respiration.

6. On ne dit pas "Le chat fit des bonds" mais "le Minnesota".

⁵ Les exemples 5 et 6 proviennent du livre « Les mites n'aiment pas les légendes » d'Auguste Derrière.

⁶ L'image d'un Anglais guindé qui existe dans les idées reçues correspondrait au sens littéral de la phrase « Étrangler, ça coupe la respiration ! ».

Le jeu consiste à trouver le synonyme de « Le chat fit des bonds » dans « le Minnesota » / minesota/ dont la prononciation ressemble à « minet sauta » qui signifie littéralement « Le petit chat fit des bonds ». Un procédé de décomposition lexicale, à l'inverse du « mot-valise », motivé par la ressemblance phonique qui est elle-même motivée par la présupposition de la proposition « on ne dit pas ... mais... », elle sous-entend que les deux côtés de « mais » sont synonymiques. La liaison « créée » entre la phrase et le toponyme est troublante, mais l'explication en est inattendue. Le plaisir en découvrant l'ingéniosité et l'intention du jeu provoquerait un sentiment de *connivence* et de *récompense*, tout comme l'exemple précédent.

Freud explique que l'humour est conditionné par « l'épargne *de la dépense nécessitée par le sentiment* » et que « l'humour nous permet d'atteindre au plaisir en dépit des affects pénibles qui devraient le troubler ; il supprime l'évolution de ces affects, il se met à leur place. Voici ses conditions : une situation où, par la force de nos habitudes, nous sommes tentés de déclencher un affect pénible, tandis que, d'autre part, certains mobiles nous déterminent à réprimer cet affect *in statu nascendi*. » (1905 : 200) Est-ce dans l'humour du jeu de mots que se cachent les « affects pénibles » ? Ou doit-on dire que les « affects pénibles » sont la cause du succès du jeu de mots ? Mais il est vrai que le décalage entre la soi-disant *absurdité* et le soi-disant *bon sens* est tel qu'il pourrait déclencher chez le joueur un sentiment de pitié qui n'aurait pas lieu d'être.

Conclusion

Les travaux de classification des jeux de mots ont été fructueux. De Foucault (1988) réussit à classer, par le biais d'une classification taxonomique, les jeux de mots selon leur structure morphologique et syntaxique. Les fonctions mathématiques qu'il introduit laissent entrevoir la possibilité d'automatiser un jour le traitement des jeux de mots. Mais l'étendue et la complexité du phénomène du jeu de mots est telle qu'il est pour l'instant impossible de modéliser le jeu de mots dans tous ses états. En d'autres termes, nous ne sommes pas en mesure de prévoir tous les contextes dans lesquels les jeux de mots peuvent être créés. Nous ne pouvons pas non plus mesurer quantitativement l'humour ou les impacts que le jeu de

mots provoque chez le joueur. Mais les explications sur l'impact humoristique que nous avons données, bien qu'hypothétiques, laissent transparaître le paradoxe inhérent et la complexité de l'effet humoristique.

Références bibliographiques

Bergson, H. 1959, *Le rire. Essai sur la signification du comique*, alcan, première version en 1900.

Bottineau, D. 2003, Iconicité, théorie du signe et typologie des langues. *Cahiers de linguistique analogique*, p. 209-228.

Chomsky, N. 1979, *Structures syntaxiques*, Seuil.

De Foucault, B. 1988, *Les structures linguistiques de la genèse des jeux de mots*, P. Lang.

Frei, H. 2011, *La grammaire des fautes*, PU Rennes, première version en 1929.

Freud, S. 1971, *Le mot d'esprit et ses rapports avec l'inconscient*, Gallimard, première version en 1905.

Guiraud, P. 1979, *Les jeux de mots*, Presses Universitaires de France, 2^e édition.

Henry, J. 2003, *La traduction des jeux de mots*, Presses Sorbonne Nouvelle.

Lyons, J. 1990, *Sémantique linguistique*, Larousse.

Zhu, L. 2013, *La typologie du défigement dans des médias écrits français*, Université Paris XIII, thèse de doctorat.