



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. Le jeu dans tous ses états, 2015, Villetaneuse, France.
hal-01366700

HAL Id: hal-01366700

<https://sorbonne-paris-nord.hal.science/hal-01366700>

Submitted on 15 Sep 2016

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.

Lichao ZHU

GIS « Jeu et Sociétés »

Post-doctorant

Université Paris 13-Sorbonne Paris Cité

Campus Condorcet

Le jeu de mots et l'humour

Introduction

Le terme « jeu de mots » est souvent interprété de manière littérale qui désigne *de facto* certains types de jeux sur la langue. Outre sa fonction de transmettre les messages à travers les conventions acceptées, orales et écrites, par ses utilisateurs, la langue nous donne la possibilité de jouer avec elle, sur elle. Le jeu de mots se distingue de certains jeux ayant des règles précises, il n'a pas de règle : la langue, le mot sont le centre du jeu. Les seules contraintes sont celles qui sont posées par la langue elle-même. C'est pour cela que nous arrivons, à travers la langue, à borner *grosso modo* le mode de fonctionnement du jeu de mots. Il est d'abord question de distinguer le jeu de mots et d'autres formes ludiques langagières. Les analyses transformationnelles qui suivent nous révéleront comment le jeu est produit et quel impact il peut avoir.

La vocation ludique du jeu de mots nous conduit à répondre aux questions suivantes : Pourquoi le jeu de mot fait-il rire ? Qu'est-ce qui provoque l'humour dans le jeu de mots ?

Le jeu de mots et d'autres formes ludiques

Jeu d'esprit

Freud, dans son ouvrage de 1905 consacré à l'analyse psychologique du jeu d'esprit, appelle ce dernier « mot d'esprit » (« Witz » en allemand) et il considère que le « jeu de mots » dans son sens strict (« Wortwitz ») aperçoit le jeu d'esprit comme un jeu psychique dans l'inconscient. Il classe les jeux selon ses « moyens techniques » tels que le « double sens », la « modification assonance », le « jeu de mots¹ », le « mot d'esprit caricaturant, caractérisant », la « réplique caustique », etc. Freud envisage la transformation linguistique comme une sorte de « mot d'esprit ». 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. » (Freud, 1905, p.27)

Une hiérarchisation semble s'être 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 ». Il lui semble que le jeu d'esprit a été préféré parce qu'il évolue vers le jeu spirituel alors que le jeu de mots ne fonctionne que dans le cadre linguistique et n'est pas considéré comme un jeu élégant.

Jeu de langue et jeu de lettres

Le jeu de langue contient des caractéristiques appartenant à une langue donnée. Un jeu de langue est souvent intraduisible sauf exception « 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, p.76)

Le jeu de lettres se base sur l'aspect graphique et iconographique de la langue. Il comprend deux niveaux : langagier et iconique. L'aspect langagier considère le

¹ Le terme « jeu de mot » n'a pas la même définition de nos jours. Il désigne souvent le jeu de mot opéré par antonymie ou par antithèse.

matériel graphique ² du jeu : les lettres (l'alphabet latin) comme un signe linguistique qui est un consortium de signifié et signifiant. En jouant sur les lettres, soit le signifiant, nous jouons également sur le signifié (volontairement ou involontairement). L'aspect iconique, quant à lui, considère les lettres comme une matérialité iconique comme le dessin, l'image, la photo). Le jeu de lettres ainsi se détache du conflit perpétuel entre le signifié et le signifiant. Son aspect matériel fait de lui un « scriptème » (Bottineau, 2003) tout comme d'autres signes et il perd dans ce cas sa caractéristique de signifiant.

Faute

L'une des fautes les plus communes est la faute dite grammaticale (lexique, syntaxe, sémantique). Chomsky (1979) oppose clairement la grammaticalité à l'agrammaticalité. 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 de Chomsky est un non-sens, mais il est grammaticalement correct, tandis que l'exemple 2 est agrammatical. John Lyons (1990) a repris la notion d'agrammaticalité et, à partir de celle-ci, développe la notion de « corrigibilité » : « un énoncé agrammatical est un énoncé qu'un locuteur natif est non seulement en mesure de reconnaître comme inacceptable, mais aussi de corriger » (Lyons, 1990, p.17). La première phrase fabriquée de Chomsky est un non-sens mais que l'on peut « établir ». 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.

Un autre type de faute est la faute d'orthographe qui serait aléatoire. Néanmoins, les fautes ont une logique qui fait qu'elles se conforment à certaines règles. Henry Frei (1929) considère que les fautes révèlent « le besoin d'assimilation » : « Tout fait de langage tend à créer et à s'associer les faits qui peuvent entrer en

² Les éléments supralinguistiques, 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.

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 » (Frei, 1929, p.49). L'auteur s'appuie sur le fait que certaines fautes d'orthographe et d'usage de la langue sont toujours le reflet de normes de notre système langagier. En effet, toutes les fautes de la langue ne sont pas le produit du hasard. Nous constatons que H. Frei a classé des cas de paronymes, similaires lexicalement ou phoniquement, dans cette catégorie. Il a noté des paires comme :

- imminent-immine
- indifférent-indiffère

Ces observations à première vue banales comme tant d'autres fautes orthographiques ou lexicales révèlent un certain degré d'appropriation de la langue. Des paires de paronymes partagent largement des graphèmes ou des phonèmes. L'instinct analogique est présenté par l'acquisition de la logique de la langue et de la capacité d'assimilation innée chez l'être humain. La composition telle que l'affixation que l'auteur appelle « préverbe » se manifeste avec une valeur sémantique.

Le jeu de mots quant à lui n'a pas de rapports directs avec la grammaire, car le focus de ce dernier est plutôt sur le mot. La faute est parfois inexplicable. En d'autres termes, la faute peut être commise par manque de concentration (performance) ou par méconnaissance du sujet, ce qui n'est pas le cas du jeu de mots qui requiert systématiquement une *intention* et une *explication précises*. Le jeu de mots est basé sur la maîtrise de la langue. Ce critère est essentiel dans la délimitation entre le jeu de mots et la faute. Prenons un exemple, un enfant qui apprend à parler une langue peut « faire » des jeux de mots, à cause la plupart du temps de la ressemblance phonique. Or, ces jeux de mots 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 en fait 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. A l’aune de la langue, *la sonorité* et *le graphisme* sont les deux uniques supports perceptibles du jeu, 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 caractéristiques³.

Le jeu de mots sonore, par exemple le jeu paronymique est parmi les plus joués et donc les plus intuitifs. La sonorité telle qu’elle est dans la musique et dans le monde réel est un élément existentiel de la langue parlée⁴. La production orale offre plus de facilité dans la création du jeu. La possibilité de combinaisons de phonèmes et de syllabes s’étendrait à l’infini, s’il est 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. Dans la pratique publicitaire, surtout à la télévision, nous constatons que le mélange des sonorités de différentes langues donne souvent une impression exotique. Le graphisme constitue le second volet de *l’être* du jeu de mots. Le jeu de mots graphique englobe *sensu lato* par exemple la calligraphie, les calligrammes dont la caractéristique purement graphique et visuelle est prépondérante : ces jeux sont *motivés* par la caractéristique constitutive visuelle d’une langue (l’écriture) et s’étendent à ses utilisations purement iconiques. Le jeu ainsi défini prend un sens large et 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 la fonction langagière mais la fonction iconique. Cette dernière exercée par le signifiant de la langue 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 est un ensemble indissociable du signifié, la segmentation structurale cesse là où il n’y a plus de « sens » : la lettre en majuscule « A » n’a aucune valeur si elle n’est pas impliquée dans un processus de signification. Or, la fonction iconique de cette lettre est

³ Certaines 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 voire iconique ; le calembour, la paronymie, la contrepèterie exploitent l’aspect phonique.

⁴ L’une des preuves en est que la langue transcrit et lexicalise les sons d’animaux, selon les moyens des langues.

fréquemment sollicitée à cause de sa ressemblance avec un artéfact : la tour Eiffel. Cette fonction, quand elle est mise en évidence, transcende les relations triangulaires entre le signifié, le signifiant et le référent. Cette démarche analogue est fondatrice dans les langues idéologiques dont le chinois⁵, qui ressemble tout au moins à un jeu d'imitation. Le signifiant constitue donc un niveau supérieur dans la création du jeu de mots.

Le devenir du jeu de mots

A partir du signifiant, les conditions matérielles pour « jouer » avec les « mots » proprement parlés sont réunies. *Le devenir* du jeu de mots prend sens. Cette question révèle trois problématiques : *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.* Ces problématiques conditionnent le devenir du jeu de mots. A première vue, un jeu motivé par ressemblance phonique peut également impliquer d'autres problématiques.

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 /ɛ/ dans « paix » de « havre de paix » qui est l' « expression figée cible »⁶. Ce jeu transforme une expression figée en une chaîne de mots « non-signifié » : 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 de ce dernier 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 ne sont pas résolues.

Il est également question de niveau linguistique. Prenons l'exemple de la technique

⁵ Certains caractères chinois sont caractérisés par leur ressemblance avec les objets réels. Le caractère « l'eau » « 水 » imite, de manière graphique, les courants d'eau.

⁶ « Expression figée cible » désigne une expression figée qui fait l'objet d'un défigement.

formelle la plus utilisée 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-t-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, l'impact de ce qui semble dans un premier temps une permutation des graphèmes des deux 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 réorganisation: 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, tel que « le double sens », la polysémie, l'élément intrinsèque de la plupart des mots, est déjà, en quelque sorte, un élément ludique du mot. Aussi, il y a des jeux de mots qui met la langue en relation avec le monde réel tels que le rébus, la charade.

Et l'humour dans tout ça ?

Henri 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. (Bergson, 1900, p.54)**

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

5. Être Anglais, ça coupe la respiration !⁷

Analyse : si l'on procède d'abord à une analyse grammaticale, on s'aperçoit que la grammaire est correcte. En revanche, la phrase est absurde : 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. La réponse est le paronyme de « être Anglais » (/ɛtr'ãglɛ/) : « étrangler » (/etrãglɛ/) qui fait sémantiquement écho au cotexte à droite. Le plaisir est pour le moins double : celui de localiser la paronymie et celui de la double interprétation parallèle de « Être Anglais, ça coupe la respiration ! » qui est absurde mais toujours interprétable et « Étrangler, ça coupe la respiration ! » qui est logique mais une tautologie, ce qui fait

⁷ Les exemples 5 et 6 proviennent du livre « Les mites n'aiment pas les légendes » d'Auguste Derrière, édition Le Castor Astral, 2013

doublement rire : le premier, l'interprétation littérale déclenche l'imagination en relation avec ce qu' « être Anglais »⁸ ; le second, la phrase tautologique n'est pas habituelle car il s'agit d'une répétition superflue que personne ne dit, une bizarrerie discursive.

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

Analyse : le jeu consiste à trouver le synonyme de « Le chat fit des bonds » dans « le Minnesota » /mi'ne'sɔ'ta/ dont la prononciation ressemble à « minet sauta » qui signifie littéralement « Le 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... » qui sous-entend que les deux côtés de « mais » sont synonymiques. La liaison « inventée » entre la phrase et le toponyme est troublante, mais l'explication en est inattendue. Le plaisir voire l'admiration en découvrant l'ingéniosité et l'intention du jeu provoquerait un sentiment de *connivence* et de *récompense*, tout comme l'exemple précédent.

Nous ne prétendons pas avoir expliqué les mécanismes de l'humour dans le présent travail. 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 supplante 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*. » (Freud, 1905, p.200) Est-ce dans l'humour du jeu de mots se cache l'« affect pénible » ? Ou doit-on dire que l' « affect pénible » est la cause du succès du jeu de mots ? Il est vrai, en l'occurrence, que le décalage entre la soi-disant *absurdité* et le soi-disant *bon-sens* est tel que cela pourrait déclencher chez un sentiment de pitié qui n'aurait pas lieu d'être.

Conclusion

Les travaux de classification des jeux de mots ont été fructueux. Bruno de Foucault

⁸ L'image d'un Anglais guindé qui existe dans les idées reçues correspondrait au sens littéral de la phrase « Étrangler, ça coupe la respiration ! »

(1988) dans son « Les structures linguistiques de la genèse des jeux de mots » réussit à classer, de manière 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 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, la création du jeu de mots peut être aléatoire tant qu'il y a un contexte qui y correspond. Nous ne pouvons pas non plus mesurer avec précision les impacts que le jeu provoque. Mais les explications sur l'impact humoristique que nous avons données, bien qu'hypothétiques, laissent entrevoir le paradoxe inhérent et la complexité du sentiment 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*, pp.209-228.

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

Foucault, B. d. 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, 2e 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*, thèse de doctorat.