

Heurs et malheurs du jeu de mots

Catherine Kerbrat-Orecchioni
UMR 5191 ICAR, Université Lyon 2

Dans cette présentation la lexie « jeu de mots » sera entendue au sens strict (étant donné qu'il y a bien d'autres façons de jouer avec les mots), comme impliquant la production consciente et délibérée d'un double sens, alors que l'usage normal de la langue implique au contraire qu'au cours de leur actualisation discursive les unités polysémiques deviennent monosémiques.

Pour qu'un jeu de mots « réussisse » (au sens que donne à cette notion la théorie des speech acts), il faut que soient réunies un certain nombre de conditions, et d'abord qu'il soit compris : le double sens doit être identifié correctement (ce qui nécessite généralement un surcroît de travail interprétatif de la part du récepteur), et perçu comme intentionnel. En tant qu'existant à l'encodage comme au décodage (ce qui crée entre émetteur et récepteur une connivence particulière), le double sens constitutif du jeu de mots s'oppose radicalement à celui sur lequel repose le malentendu, cette opposition se complexifiant dans le cas de certains dispositifs fictionnels, comme les sketches humoristiques, où le même fait langagier va fonctionner comme un malentendu ou un jeu de mots selon le niveau énonciatif auquel on l'envisage.

On se demandera ensuite quels sont les facteurs qui interviennent dans l'évaluation d'un jeu de mots. Celle-ci peut reposer sur des considérations formelles (degré de sophistication de sa fabrication), sémantiques et contextuelles, mais elle dépend avant tout du genre discursif dans lequel il s'insère. On distinguera à cet égard les genres où le jeu de mots est fortement attendu voire obligatoire, ceux où il est quasiment proscrit, et des situations intermédiaires, comme les conversations ordinaires, où il est simplement possible, les effets interactionnels du jeu de mots et les réactions qu'il suscite étant alors divers et imprévisibles.