



HAL
open science

Le ludique

Laélia Véron

► **To cite this version:**

Laélia Véron. Le ludique. Matthieu Letourneux; Alain Vaillant. L'Empire du rire. XIXe – XXIe siècle, CNRS Editions, pp.261-278, 2021, 9782271125262. hal-03438668v2

HAL Id: hal-03438668

<https://hal.science/hal-03438668v2>

Submitted on 10 Jan 2022

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.

Le ludique

(Laélia Véron)

Le ludisme et l'ambiguïté du jeu.

La disposition d'esprit ludique, si elle s'incarne notamment dans la pratique du jeu de mots, dans la plaisanterie et donc dans le rire, dépasse de très loin la sphère langagière et doit être appréhendée à un haut niveau d'abstraction pour se donner la possibilité d'embrasser toute l'étendue du domaine qu'elle recoupe.

Le mot *ludisme* vient, par dérivation, du latin *ludus* (jeu, amusement) et de l'ajout du suffixe *-ique*. Le rire ludique serait donc celui du jeu, (par opposition à d'autres types de rire, le rire satirique, parodique) le rire franc, enfantin, qui n'exprimerait rien d'autre que le pur plaisir. En effet, la philosophie oppose traditionnellement le jeu au travail¹. Jeu et travail seraient les deux pôles de l'activité humaine : au travail, défini comme le domaine d'activité dont le sens ne réside que dans la fin visée, les moyens de son accession n'étant qu'un labeur dénué de toute signification intrinsèque, s'opposerait le jeu, en tant qu'il est cette activité que l'on pratique pour le seul plaisir de la pratiquer. Toute activité humaine mettant en œuvre des moyens au service d'une fin, on aurait donc, avec le travail et le jeu, deux extrêmes évanescents : le premier purement hétérotélique et le second purement autotélique. Le rire ludique est donc d'abord défini par cette gratuité : il trouve sa propre fin en lui-même. Quand on rit en jouant, on ne rit pour rien, si ce n'est par plaisir. Mais cette gratuité est-elle absolue ? Le jeu semble renvoyer, en dernière instance, à un besoin, comme l'explique Nietzsche dans un paragraphe d'*Humain, trop humain*.

Ennui et jeu. Le besoin nous contraint au travail dont le produit apaise le besoin : le réveil toujours nouveau des besoins nous habitue au travail. Mais dans les pauses où les besoins sont apaisés et, pour ainsi dire, endormis, l'ennui vient nous surprendre. Qu'est-ce à dire ? C'est l'habitude du travail en général qui se fait à présent sentir comme un besoin nouveau, adventice ; il sera d'autant plus fort que l'on est plus habitué à travailler, peut-être même que l'on a souffert plus fort des besoins. Pour échapper

¹ Nous ne citerons pas ici l'abondante bibliographie qui existe sur le jeu par manque de place. L'approche philosophique du rire ne se limite bien entendu pas à Nietzsche et Lévi-Strauss mais cette dernière référence nous semble importante pour ne pas limiter le rire ludique à un mécanisme individuel et psychologique et pour prendre en compte sa dimension sociale.

à l'ennui, l'homme travaille au-delà de la mesure de ses autres besoins ou bien il invente le jeu, c'est-à-dire le travail qui ne doit apaiser aucun autre besoin que celui du travail en général².

Le jeu serait ainsi une variante du divertissement, et son caractère autotélique prend une dimension plus inquiétante que riante puisqu'il semble porter la nécessité d'un recommencement perpétuel, dessinant ainsi le spectre d'un jeu sans fin. C'est le cas de certains jeux enfantins, à qui seule la fatigue semble venir mettre un terme, mais c'est aussi le cas, plus sombre, des jeux d'argent par exemple, tels qu'ils ont notamment été diagnostiqués dans *Le Joueur* de Dostoïevski. Le caractère autotélique de l'activité ludique est dramatique : elle n'évoque plus le rire, mais la détresse, voire la folie. La perpétuation de l'activité de jouer prend un tour pathologique puisqu'elle fait entrer le participant dans une ronde infernale et sans fin, symbolisée dans l'ouvrage par le mouvement circulaire de la roulette, qui donne son nom à la ville où se déroule l'intrigue, Roulettenburg. C'est là une première ambivalence du ludisme en tant qu'état d'esprit, disposition à jouer qui semble n'avoir aucun mécanisme interne de mise en arrêt apaisée.

La dimension gratuite du ludique est également remise en cause par la notion même de règles, qui accompagnent le jeu et sont présentes dès que le jeu prend une dimension collective (voire dans une pratique solitaire) pour se donner le moyen de clore les différentes parties. Dans le cas contraire, on a affaire à des jeux dont on ne sait pas quand ils se terminent ni qui en sort vainqueur, à la manière de la « course au caucus » mise en scène par Lewis Carroll au début d'*Alice au pays des merveilles*. Le ludisme prend encore une fois un tour inquiétant : les participants sont désarçonnés, ils pressent le Dodo de rétablir des règles et donc de donner un sens au ludisme. Si Alice a envie de rire, c'est plus à cause de l'absurdité de la situation que du plaisir du jeu, tous les participants sont, eux, très sérieux. On touche là au caractère paradoxal du ludisme : si le rire semble pouvoir s'épanouir pleinement dans le jeu (rire gratuit, rire enfantin), le jeu ne s'accompagne pas forcément de rires. Une partie d'échecs ne suscite pas le rire.

Avec la notion de règles, on touche alors à une autre ambiguïté du jeu, à savoir une fonction classante et hiérarchisante qui remet en cause l'idée de la gratuité pure du rire ludique. C'est le sens de l'opposition dressée par Lévi-Strauss, dans *La Pensée sauvage*, entre jeu et rituel

Le jeu apparaît donc comme *disjonctif* : il aboutit à la création d'un écart différentiel entre des joueurs individuels, ou des camps, que rien ne désignait au départ comme inégaux. Pourtant, à la fin de la partie,

² Friedrich Nietzsche, *Humain, trop humain*, traduction d'A.-M. Desrousseaux et H. Albert révisée par J. Lacoste, Paris, Robert Laffont, 2004, p. 680, § 611.

ils se distingueront entre gagnants et perdants. De façon symétrique et inverse, le rituel est *conjonctif* car il institue une union (on peut dire ici une communion) ou, en tout cas, une relation organique, entre deux groupes (qui se confondent, à la limite, l'un avec le personnage de l'officiant, l'autre avec la collectivité des fidèles) qui étaient dissociés au départ. Dans le cas du jeu, la symétrie est donc préordonnée ; et elle est structurale puisqu'elle découle du principe que les règles sont les mêmes pour les deux camps. L'asymétrie, elle, est engendrée ; elle découle inévitablement de la contingence des événements, que ceux-ci relèvent de l'intention, du hasard ou du talent. Dans le cas du rituel, c'est l'inverse : on pose une asymétrie préconçue et postulée entre profane et sacré, fidèles et officiant, morts et vivants, initiés et non-initiés, etc., et le « jeu » consiste à faire passer tous les participants du côté de la partie gagnante, au moyen d'événements dont la nature et l'ordonnance ont le caractère véritablement structural.

Là où le rituel sert donc, au moyen d'un certain nombre de *pratiques*, à produire de l'unité, en intégrant par exemple les individus à la communauté ou en faisant communier des communautés entre elles, le principal effet du jeu est de scinder une totalité donnée en deux parties hiérarchisées, les gagnants et les perdants. On retrouve là une fonction sociale bien connue du rire, sa double fonction centrifuge (en créant une complicité entre les personnes qui rient) et centripète (en excluant la cible et les personnes qui ne rient pas). Dans le cas du rire ludique, les gagnants seraient donc ceux qui rient, et les perdants ceux qui ne rient pas.

Cette opposition entre le rituel (conjonctif) et le jeu (disjonctif) va de pair avec une seconde, pour Lévi-Strauss, qui se joue dans le rapport entre structure et événement propre d'une part au rituel et d'autre part au jeu.

Comme la science (bien qu'ici encore, soit sur le plan spéculatif, soit sur le plan pratique), le jeu produit des événements à partir d'une structure : on comprend donc que les jeux de compétition prospèrent dans nos sociétés industrielles ; tandis que les rites et les mythes, à la manière du bricolage (que ces mêmes sociétés industrielles ne tolèrent plus, sinon que comme « hobby » ou passe-temps), décomposent et recomposent des ensembles événementiels (sur le plan psychique, socio-historique, ou technique) et s'en servent comme autant de pièces indestructibles, en vue d'arrangements structuraux tenant alternativement lieu de fins et de moyens³.

La définition du jeu comme essentiellement disjonctif, puisqu'il débouche sur un partage entre gagnants et perdants, est donc corrélé par Lévi-Strauss à une dimension temporelle, celle de l'événement, qui rattache ainsi le jeu au divertissement mentionné plus haut. Jouer, en effet, consiste à produire des événements à partir d'une structure, c'est-à-dire à créer de la nouveauté – et tromper l'ennui – sur la base de règles fixes et systématiques et, à ce titre, structurelles.

Notons qu'on peut reprocher à Lévi-Strauss de laisser de côté une fonction importante du ludisme en tirant le jeu du côté d'une compétition qui semble exclure le rire et en oubliant

³ Claude Lévi-Strauss, *La Pensée sauvage*, Paris, Plon, 1962, p. 48-49.

certaines pratiques, notamment enfantines du jeu puisqu'on peut jouer ensemble sans jouer contre quelqu'un, on peut même jouer seul). De plus, il faut souligner que les nouveautés créées par le jeu sont précaires dans la mesure même où elles ne sont, comme le dit Lévi-Strauss, qu'événementielles. Les gagnants du jeu ne le restent pas longtemps puisque, par définition, la hiérarchie ludique ne prend pas la dimension structurelle et institutionnelle qui est celle des hiérarchies sociales et politique. C'est d'ailleurs ce qui fait le caractère à la fois ouvert, extérieur, non-gratuit, du jeu qui peut renverser pour un temps les hiérarchies en place, et sa dimension profondément inoffensive, puisque ce renversement n'est jamais qu'évanescent et ne peut en réalité menacer l'édifice social ni même participer véritablement à son maintien, au contraire du rite pointé par Lévi-Strauss, lequel a une fonction structurante. On peut rapprocher cette ambiguïté du jeu du rire carnavalesque, tel qu'il a été décrit par Mikhaïl Bakhtine⁴. Le rire carnavalesque ne dessine pas des gagnants et des perdants : il se fonde sur un jeu de rôles, qui met en scène l'inversion des hiérarchies traditionnelles. Le rire qui accompagne cette inversion peut sembler à la fois subversif, puisqu'il remet en cause les hiérarchies traditionnelles, et ludique, puisque cette remise en cause est ponctuelle et qu'elle ne menace pas, voire qu'elle renforce, le système social en place. La gratuité du jeu et du rire ludique tient donc également à cette dimension évanescence, qui installe le jouer dans la temporalité discontinue des « parties », lesquelles se répètent sans jamais dessiner la continuité d'un itinéraire, tous les gains et les statuts conquis étant sans cesse « remis en jeu ».

Le jeu, et le rire ludique qui peut l'accompagner, sont donc faits d'un équilibre précaire entre gratuité et compétition, qui se compensent l'une l'autre pour se donner à la fois la possibilité d'un horizon – la fin de la partie, équivalente à la désignation des gagnants et des perdants – et celle d'un recommencement perpétuel. C'est là ce qui fait la dimension frivole du jeu, par opposition au sérieux de la vie : le joueur sait que la partie qu'il joue est un à-côté du monde, une parenthèse, certes renouvelable mais qui n'a pas cette temporalité de la construction continue et progressive propre à la vie et au travail, qui s'inscrivent dans la durée et installent le sujet humain dans un processus de constitution de soi et de son environnement tel qu'on peut le lire dans les romans d'apprentissage. Mais cette distinction peut être remise en cause lorsqu'on prend le jeu au sérieux. Le rire, s'il n'est plus gratuit, s'il a une dimension potentiellement sérieuse, est-il alors toujours ludique ?

Le rire ludique semble être sinon prisonnier du moins suspect d'une ambiguïté fondamentale, pris entre un ludisme « pur », gratuit, autotélique, et un ludisme en relation

⁴ Mikhaïl Bakhtine, *François Rabelais et la culture populaire au Moyen Âge et sous la Renaissance*, traduit du russe par Andrée Robel, [1970], 1982

avec autre chose (un besoin, un but, un effet). Cette interrogation sur la nature du rire ludique est donc, en grande partie, pragmatique : le ludisme ne vise-t-il que la libre expression de la joie, du rire, ou tend-il à une efficacité extérieure ?

Jeux de mots ou mots d'esprit ? Mot ludique et mot sérieux.

Cette tension autour de la définition du ludique se retrouve dans la difficile différenciation entre *jeux de mots* et *mots d'esprit*, ancienne distinction rhétorique, reprise notamment par P. Guiraud dans son ouvrage *Les Jeux de mots*⁵. Cette distinction peut s'appuyer sur des couples de concepts différents : si l'un des plus usuels reste *jeux de mots / mots d'esprit*, on retrouve aussi la partition entre *jeux de mots* et *jeux de langage*, proposée notamment par S. Fiedler⁶. Dans tous les cas, il s'agit de faire la différence entre un jeu sur les mots et un jeu sur les idées, un jeu « pur », gratuit, ludique et un jeu qui vise autre chose que lui-même, qui a un autre but et une autre fonction.

Les distinctions conceptuelles proposées entre *jeux de mots* et *mots d'esprit* se heurtent souvent à des exemples embarrassants, difficiles à classer dans l'une ou l'autre catégorie. Le jeu sur la pensée s'appuie sur le verbal et le jeu verbal peut avoir tout à fait avoir un sens qui dépasse le simple ludisme. Cependant, malgré le caractère forcément artificiel de cette séparation, n'importe qui peut sentir instinctivement qu'il y a des variations dans la gamme du ludisme. Chacun reconnaît que tous les jeux de mots n'ont pas le même statut et ne visent pas au même effet. Comme le dit F. Rullier-Theuret, on ne « ressent » pas de la même manière un calembour comme « Sais-tu pourquoi tu aimes la chicorée ? – Parce qu'elle est ta mère » et la réponse de Bassompierre, enfermé à la Bastille, lorsqu'il tourne frénétiquement les pages de son livre et que son geôlier lui demande ce qu'il cherche : « Un passage que je ne saurais trouver⁷ ». Un mot est simple, l'autre est recherché. L'un peut être dit à n'importe quel moment, l'autre est lié à une situation d'énonciation particulière. L'un vise simplement à faire rire ou sourire, l'autre paraît plus grave. Le premier serait donc un simple jeu de mots et le second, un mot d'esprit.

Cette distinction quasi instinctive entre jeux de mots et mots d'esprit s'accompagne d'une axiologie à la fois marquée et relative. On s'accorde à dire que le mot d'esprit est plus

⁵ Pierre Guiraud, *Les Jeux de mots*, Paris, PUF, 1976, p. 7.

⁶ Sabine Fiedler, *Sprachspiele inm Comic*, Leipzig, Leipziger Universtätsverlag, 2003.

⁷ Mots cités par Françoise Rullier-Theuret, « Calembours bons et jeux de mots laids chez San-Antonio », *Bons mots, jeux de mots, jeux sur les mots. De la création à la réception*, études réunies par Brigitte Buffard-Moret, Artois Presses Universités, p. 27.

recherché que le jeu de mots. Mais cette recherche peut être jugée différemment : elle peut être appréciée ou blâmée. Une certaine tradition veut que le véritable *bon mot* soit le mot d'esprit, ce mot qui témoigne tout aussi bien d'une certaine inventivité formelle que d'une capacité à faire réfléchir, qui allie plaisir esthétique et stimulation de la pensée. Dans cette tradition se retrouvent les auteurs de manuels de rhétorique qui ont toujours dénigré un certain type de jeu de mots, qui se cantonnerait au signifiant sans se soucier du signifié. L'incarnation de ce mauvais jeu de mots, c'est le calembour. Brunot parle ainsi du calembour comme d'une « misérable excroissance d'une grâce forcée jusqu'à la difformité⁸ » et Hugo (qui pratiquait pourtant le calembour) le dénomme « fiente de l'esprit qui vole⁹ ». Si le mot d'esprit subtil élève l'âme, le calembour renverrait à un plaisir plus grossier et terre-à-terre. D'un point de vue créatif, ce jeu de mots n'aurait, contrairement au mot d'esprit, aucun style. Ph. Hamon estime ainsi que le mot d'esprit est construit par un auteur, alors que dans le cas du jeu de mot calembourgeois c'est « la "langue" seule qui parle » puisque « le calembour est déjà présent, de façon latente dans la langue, qu'il ne s'agit de "trouver" et que le calembour est par essence anonyme¹⁰ ».

Mais d'autres auteurs remarquent que d'un point de vue purement ludique, c'est le simple jeu de mots qui l'emporte sur le mot d'esprit. Ce seraient même le manque de recherche esthétique, la simplicité, la gratuité qui feraient du jeu de mots un *bon* jeu de mots, c'est-à-dire un jeu de mots qui fait rire. Le jeu de mots peut ainsi s'exhiber comme mauvais, car c'est justement parce qu'il est mauvais qu'il est bon. F. Rullier-Theuret cite ainsi une rubrique, « Les cas nullards », dans le journal *Sud-Ouest*, dans laquelle les calembours, envoyés par les lecteurs, sont systématiquement présentés, par leurs auteurs eux-mêmes, comme mauvais. Elle conclut ainsi : « [l]e calembour n'a jamais honte d'être mauvais (...). Il en cherche surtout pas à être intelligent¹¹ ». De même, pour certains artistes bien connus pour leur capacité à jouer sur les mots, comme Boby Lapointe, le fait que le calembour ait déjà été inventé par quelqu'un d'autre, qu'il ne soit donc pas original est paradoxalement bon signe : « S'ils avaient déjà publié celui-ci : c'est que : c'est un calembour qui a fait rire. S'ils le republient : c'est que : c'est un calembour qui fera toujours rire. Sinon, c'est un bon

⁸ Ferdinand Brunot, « L'esprit et la langue », *Histoire de la langue française des origines à nos jours*, vol. VI, Paris, A. Colin, 1924, p. 1060.

⁹ Françoise Sylvos, « Mot d'esprit et forme brève dans l'œuvre de Victor Hugo », *Victor Hugo et la langue*, actes du colloque de Cerisy, 2-12 août 2002, édité par Florence Naugrette et Guy Rosa, Rosny-sous-Bois, Bréal, 2005, p. 243-266.

¹⁰ Philippe Hamon, « Balzac, écrivain calembourgeois », *Ironies balzaciennes*, édité par Éric Bordas, Saint-Cyr-sur-Loire, C. Pirot, 2003, p. 182

¹¹ Françoise Rullier-Theuret, *Art. cit.*, p. 30.

calembour, or, ce qui fait rire, ce sont les mauvais calembours¹² ». Un calembour mauvais (du point de vue de la recherche formelle, de l'originalité) est un calembour réussi car il est immédiatement reconnaissable, compréhensible, ludique.

La distinction paraît admise : le jeu de mots est ludique et mot d'esprit est sérieux. Mais résiste-t-elle vraiment à l'épreuve des exemples ? La différence entre jeu de mots ludique et mot d'esprit sérieux paraît d'abord formelle. Le mot d'esprit joue sur des procédés rhétoriques plus élevés que le jeu de mot, que l'on confond souvent avec le calembour. Le calembour est d'abord un jeu phonétique : une forme conjonctive phonétique, qui se base sur l'homophonie plus ou moins exacte de deux termes (ce qui comprend aussi les cas de paronomase). Étymologiquement, *calembour* viendrait du terme *calembredaine* (discours bizarre, sornettes, sottises) et appartiendrait à la même famille que le mot *bourde* (bévue dans l'expression). Mais le calembour n'a que l'air d'une erreur de langage, c'est une bévue voulue, une opération ludique ostentatoire qui se reconnaît immédiatement comme telle, contrairement, par exemple, à l'ironie. Le calembour serait un simple jeu phonétique, l'exemple consacré étant le célèbre : « Comment vas-tu ?... yau d'poêle ». Cependant, le jeu phonétique n'est pas asémantique. Changer un phonème, c'est changer le signifiant et donc le signifié. Jouer sur l'homonymie ou la paronymie permet une superposition ou un rapprochement de deux signifiés hétérogènes. Le calembour est donc aussi un procédé sémantique, qui peut se croiser facilement avec des figures comme la polysémie, la syllepse, et qui peut jouer sur des divergences entre dénotation et connotation. Il est donc fort difficile de savoir quand un calembour n'est pratiquement que phonétique (quand le jeu sémantique ne compte pas), et quand il joue, de manière indirect, sur le signifié et donc sur le sens. Certes, ce jeu sur le signifié peut être très simple. Le calembour de Desproges « Nous le savons et pas seulement de Marseille », superpose, grâce à leur homonymie, deux mots différents, le verbe « savons » et le non « savon ». Pour être compris, le calembour nécessite la connaissance de l'existence du savon de Marseille. C'est une connaissance présupposée connue de tous, le calembour reste donc très simple et très ludique.

Mais le calembour peut également être bien plus complexe qu'il n'en a l'air. Divers exemples illustrent cette ambiguïté du calembour. Prenons le mot anonyme contre le duc d'Orléans, tel qu'il est rapporté par George Sand dans ses *Mémoires* : on dit, ironiquement, du duc qu'il aurait dû s'agenouiller sur un coussin « sans glands¹³ ». Il s'agit ici d'un calembour

¹² Bobby Lapointe, « Avant-propos inédit de l'auteur », *L'Intégrale des chansons*, Paris Philips, 1998.

¹³ George Sand, *Histoire de ma vie*, tome I, GF Flammarion, 2001, p. 240. Le mot fait allusion au couronnement de Louis-Philippe, agenouillé sur un coussin royal, orné de glands.

(avec homonymie mais sans homographie) « sans gland »/ « Sanglant ». Le jeu phonétique est aussi un jeu sur les idées puisqu'il s'agit de rappeler indirectement au duc d'Orléans, par une opération métonymique (du sang à l'assassinat et à l'exécution), le rôle joué par son père, Philippe Égalité, dans la mort de Louis XVI. Les romans de Balzac, « écrivain calembourgeois¹⁴ » comme le dit Philippe Hamon regorgent, eux aussi, de calembours qui jouent aussi bien sur le son que le sens. Ainsi, dans *La Vieille Fille*, lorsque Monsieur du Coudrai appelle le chevalier de Valois « Nérestan » pour se moquer de son nez barbouillé de tabac, il s'agit bien d'un calembour (Nérestan ; nez restant). Cependant le calembour est moins ludique qu'« assassin¹⁵ ». Il s'agit d'un surnom, qui fonctionne comme un pseudonyme : il vise à remplacer le nom propre, qui n'est pas juste un mot, puisque c'est, comme le dit M.-N. Gary-Prieur le seul « objet de langue qui soit en même temps un objet du monde puisqu'il fait partie des propriétés mondaines d'un individu¹⁶ ». Au nom propre à particule, qui indique le titre du chevalier de Valois et donc sa noblesse et son statut social, s'oppose le surnom qui pointe sa déchéance physique. Au symbolisme du délabrement du nez s'ajoute le symbolisme de la dégradation du nom propre noble en surnom moqueur. Remarquons enfin que ce surnom joue avec un intertexte littéraire, la tragédie de Voltaire, *Zaïre*. La référence est convoquée de manière ironique : la tragédie que vit le chevalier de Valois n'a rien de grandiose. Le calembour est bien loin de ne viser qu'à faire rire, il n'a de ludique que l'apparence.

Dans un tout autre registre, les titres d'un journal comme *Le Canard Enchaîné*, qui se fondent systématiquement sur des jeux de mots en apparence purement ludiques et peu construits car très simples d'un point de vue formel, jouent toujours aussi bien sur le son que sur le sens. Une allusion peut renvoyer à une autre selon un enchaînement sémantique complexe. Un titre comme « Rappelle-toi Barbarin¹⁷ », renvoie aussi bien à une allusion littéraire (le poème de Prévert, auquel nous pensons grâce à la paronomase Barbara/Barbarin) qu'à une allusion factuelle (la soudaine perte de mémoire du cardinal Barbarin quant aux agressions sexuelles dans l'Eglise¹⁸). Si l'élément le plus immédiatement reconnaissable est le (mauvais ?) calembour, l'énoncé va bien plus loin qu'un simple jeu ludique sur les mots. Même les jeux calembourgeois *a priori* les plus ludiques et les plus gratuits, comme les

¹⁴ Philippe Hamon, *Art. cit.*

¹⁵ Honoré de Balzac, *La Vieille Fille, La Comédie humaine*, tome IV, édité par Pierre-Georges Castex, Paris, Gallimard, collection « Bibliothèque de la Pléiade, 1976-1981, p. 922.

¹⁶ Marie-Noëlle Gary-Prieur, « Où il est montré que le nom propre n'est (presque) jamais "modifié" », *Langue française*, n°146, 2005, p. 60.

¹⁷ *Canard Enchaîné*, 09 mars 2016.

¹⁸ Le cardinal Barbarin a été condamné en mars 2019 pour non-dénonciation d'atteintes sexuelles infligées sur un mineur de 15 ans.

contrepèteries, sont suspects. Comme le dit A. Rabatel « [c]ertes, bien des contrepèteries accordent une très grande importance au point de sembler minorer le signifié. Il y a néanmoins un jeu mi-gratuit mi-sérieux qui consiste à se moquer ce qui est principe admiré ». Des contrepèteries comme « Le duc est fort minable » « Ainsi, le duc serait peiné » participeraient à un mouvement de « carnavalisation¹⁹ ».

La dévalorisation (ou dans certains cas, valorisation) du calembour comme forme purement ludique ne va donc pas de soi. Comme le reconnaissait Pierre Guiraud lui-même : « (...) il est clair qu'il y a des jeux sur les mots fort spirituels et souvent profonds et les jeux sur les idées ne manquent pas qui sont parfaitement stupides²⁰ ». La distinction formelle entre jeu de mots et mots d'esprit ne tient donc pas la route. Il est impossible de distinguer des procédés formels qui seraient seulement ludiques et des procédés plus complexes, qui joueraient seulement sur le signifié (les mots d'esprit). En réalité, les procédés se mêlent. C'est un fait qui a été constaté aussi bien par des critiques linguistes, comme F. Rhullier-Theuret, à propos de son travail sur San Antonio, que par des littéraires, comme S. Duval, dans son étude sur l'esprit proustien²¹.

Ludique ou littéraire ?

Si la forme n'est pas un critère suffisant pour différencier *jeu de mots* et *mot d'esprit*, se pose alors la question de support ou du genre. Selon ce support, le lecteur est davantage disposé à lire certains jeux langagiers comme de simples jeux de mots purement ludiques et d'autres comme des mots d'esprit plus élaborés. Ainsi, celui qui connaît bien les différentes stratégies et les différents styles éditoriaux sait distinguer les calembours du *Canard Enchaîné* de ceux de *L'Équipe*. Les premiers jouent davantage sur des références culturelles, littéraires et politiques. Mais sont-ils vraiment si différents ?

Certains supports sont *a priori* jugés susceptibles de contenir des jeux de mots purement ludiques. Ce serait le cas de certaines feuilles de journaux, d'un certain théâtre (notamment de boulevard), des proverbes, mais aussi de la chanson. Ainsi, toute une tradition veut que la chanson joue sur des jeux de mots gratuits par convention de genre. C'est la thèse de P. Szendy dans *Tubes : la philosophie dans le juke-box*²², résumée en ces mots par J. July :

¹⁹ Alain Rabatel, « Points de vue en confrontation substitutifs ou cumulatifs dans les contrepèteries », *Enjeux du jeu de mots*, *Op. cit.*, p. 37.

²⁰ Pierre Guiraud, *Op. cit.*, p. 103.

²¹ Sophie Duval, *L'Ironie proustienne : la vision stéréoscopique*, Paris, Champion, 2004.

²² Peter Szendy, *Tubes : la philosophie dans le juke-box*, Paris, Éditions de Minuit, 2008.

« comme un jeu de mots et parce qu'elle fait des jeux de mots, la chanson ne vaut que dans le temps de son écoute. Elle se met au seul service du plaisir éphémère ». J. July, lui, conteste cette vision, en montrant comment, par exemple, le défigement « s'éloigne de l'astuce locale, du bon mot circonstanciel, pour signifier au-delà de son occurrence un certain fonctionnement de la langue tendanciellement référent (...), émotionnel (...) persuasif (...) et universel²³ ». Il analyse ainsi la chanson « La ceinture » de Benjamin Biolay, interprétée par Élodie Frégé, chanson qui contient bon nombre de détournements d'expressions figées (« À cent pour sûre » « Je sais je touche/ Le fond du lac/ Le temps des cerises est mort / Le diable est dans le corps²⁴ »), comme « le contraire d'un jeu car ce qui se joue dans la chanson interprétée par Élodie Frégé n'est rien moins que ludique » : renverser la morale et les idéaux romantiques, en établissant un système d'échos antonymiques avec *Le Temps des cerises* de Jean-Baptiste Clément et *Le Diable au corps* de Raymond Radiguet.

Quand il s'agit de différencier *jeu de mot* et *mot d'esprit*, tout dépend peut-être moins du support que du statut et de la valeur qu'on accorde à ce support. Dans son étude de la chanson, J. July pose la question en ces termes : « [L]es défigements en chanson : ludiques ou littéraires²⁵ ? » Nous avons l'habitude d'opposer ludique et littéraire, la littérature renvoyant à un genre connu, et donc sérieux. Un jeu de mots dans une œuvre littéraire sera donc jugé soit comme une incongruité, une bizarrerie²⁶, soit comme un mot ayant en une valeur supérieure (sa valeur ludique n'étant qu'une valeur apparente, qui dissimulerait forcément une autre valeur). De même, considérer qu'un jeu de mots n'est pas purement ludique, dans un support comme la chanson, c'est donner une valeur littéraire au genre de la chanson. *Le même mot* n'est donc pas perçu de la même manière selon le texte dans lequel il apparaît et selon le statut qu'on a l'habitude d'accorder à ce texte. S'il se trouve dans un texte littéraire, écrit par un auteur connu et reconnu, le lecteur aura tendance à y voir autre chose qu'un ludisme gratuit. Le support littéraire nous pousse soit à lire le jeu de mots comme une parole à mettre en relation avec un cotexte qui fait sens. S. Ledda montre bien qu'un même mot peut être soumis à deux appréciations différentes selon que l'on prenne ou non en compte le cotexte littéraire : dans *Carmosine*, pièce d'Alfred de Musset, Minuccio pose une question insoluble « Lequel vaut mieux, ou l'amant qui meurt de douleur de ne plus voir sa maîtresse, ou l'amant

²³ Joël July, « Défigements en chanson », *Bons mots, jeux de mots, jeux sur les mots*, *Op. cit.*, p. 57.

²⁴ Élodie Frégé, *La Ceinture*, album *Le Jeu des 7 erreurs*, 2006. Paroles de Benjamin Biolay.

²⁵ Joël July, « Défigements en chanson », *Bons mots, jeux de mots, jeux sur les mots*, *Op. cit.*, p. 52.

²⁶ Les jeux de mots dans l'œuvre de Balzac ont ainsi souvent été lus comme des incongruités romanesques, marques du mauvais goût de l'auteur. Nous nous permettons de renvoyer à notre propre article, Laélia Véron « Du signifiant au signifié. Le calembour, incongruité du genre romanesque ? », Actes du colloque, *Le sens de l'humour, Styles, genres contextes*, sous la direction d'A.-M. Paillet et F. Leca-Mercier, à éditions Académia « Au cœur des textes », 2018, p. 163-175.

qui meurt de plaisir de la revoir ? » et les demoiselles d'honneur répondent en chœur « Celui qui meurt ! Celui qui meurt²⁷ ! » La réponse, en elle-même, joue sur l'absurde, et peut provoquer le rire. Mais ce rire s'éteint lorsqu'on prend en compte le cotexte. Comme le dit S. Ledda : « [l]'échange, jeu de cour et de société, serait purement ludique s'il ne rappelait la douleur de Carmosine, prête à mourir d'amour, et les angoisses de Perillo, amant pour qui le plaisir de revoir celle qui l'aime est considérablement assombri²⁸ ». Ludique de l'instant, tragique de l'intrigue.

Un même mot peut donc éveiller le rire ludique et le silence tragique tout comme il peut susciter deux lectures, l'une qui ne voit que le ludisme du jeu verbal, l'autre qui lit les références, plus ou moins complexes, cachées derrière le jeu de mots. On parle souvent de lecture au premier degré et de lecture consciente mais cette dénomination dessine une hiérarchie trompeuse, le terme de « lecture consciente » semblant suggérer qu'une lecture supérieure. Or ces lectures ne s'excluent pas. La bande dessinée *Astérix*, née de la collaboration de René Goscinny et Albert Uderzo, est un bon exemple de cette double lecture (qui est une raison de son succès). Elle montre qu'un même mot (ou un même dessin) peut être *à la fois* ludique et subtil. *Astérix* peut en effet s'adresser à un public divers, enfant ou adulte, capable ou non de saisir les allusions savantes et quelquefois particulièrement pointues : s'il est assez facile de reconnaître la référence à Yves Montand et Ménilmontant dans la chanson que fredonne Assurancetourix dans *Astérix gladiateur* (« Menhir montant, mais oui madame »), il est plus difficile de saisir la référence à « Oh when the saints » dans une autre chanson entamée par le même Assurancetourix « Ô marcassins²⁹ ». Dans *Astérix*, le même mot peut susciter des rires différents. Ainsi, la défaite de Vercingétorix à Alésia est résumée en une vignette où le Gaulois jette ses armes aux pieds de César qui, blessé, crie « Ouap ! » La scène est ludique : ce qui fait rire, c'est un comique de situation assez basique (un personnage se fait mal), accompagné d'un mot tout aussi basique (une onomatopée). Mais on peut aussi sourire en saisissant toute la portée parodique la représentation. Le moment grandiose, historique, tragique, devient burlesque. Le symbole de la défaite, déposer ses armes aux pieds du vainqueur, est travesti, puisque Vercingétorix ne dépose pas, mais jette ses armes !

²⁷ Alfred de Musset, *Carmosine, Théâtre complet*, édition Simon Jeune, Paris, Gallimard, « Bibliothèque de la Pléiade, 1990, p. 103.

²⁸ Sylvain Ledda, « “Un calembour console de bien des chagrins” : mots d'esprit dans les comédies et les proverbes de Musset », *Bons mots, jeux de mots, jeux sur les mots, Op. cit.*, p. 103.

²⁹ Nous suivons les analyses de Marc Blancher, « “Ça est un bon mot !” ou l'humour (icono-)textuel à la Goscinny », *Enjeux du jeu de mots, Op. cit.*, p. 283.

On remarquera d'ailleurs que ces différentes gammes du rire s'illustrent aussi au niveau de l'image, l'humour d'Astérix étant, comme le dit Marc Blancher, « “icono-textuel”³⁰ ». Les jeux de mots et jeux d'images renvoient très souvent, dans *Astérix*, à un « substrat culturel³¹ ». Ainsi, lors d'une énième défaite des pirates face aux Gaulois, Barbe-Rouge soupire « Je suis médusé ! »... alors que la disposition iconographique de la vignette imite le *Radeau de la Méduse* de Géricault. Les renvois entre dessin et texte aident à tisser un réseau de polyréférences qui font dire à Marc Blancher : « Sans développer de hiérarchie au sein des jeux de mots (...) il apparaît toutefois que la “qualité” des jeux de mots, aussi longtemps qu'on puisse en juger de façon objective augmente avec le degré de développement de la médiation iconographique³² ». On remarque, une fois de plus, toute l'ambiguïté de l'évaluation du jeu de mots, comme le montre l'usage des guillemets : il n'est pas sûr qu'un jeu de mots soit de « meilleure qualité » parce qu'il joue sur une multitude de références. Il est vrai qu'on peut être tenté d'opposer, dans *Astérix*, les mots et les dessins qui jouent sur la caricature (par exemple les scènes de bataille, où les Romains volent dans les airs sous les coups des irréductibles Gaulois) et les mots et les dessins qui jouent sur des références plus complexes. Mais les jeux de détournement des références légitimes, qu'il s'agisse de l'image d'Épinal scolaire de Vercingétorix déposant ses armes aux pieds de César ou du Radeau de la Méduse s'inscrivent dans une tradition potache éminemment ludique. *Astérix* dépasse les oppositions rudimentaires entre ludique et littéraire, rire rudimentaire et rire subtil.

Ces différentes lectures n'est bien entendu pas l'apanage d'*Astérix*. Bon nombre de productions culturelles peuvent jouer *en même temps* sur ce double aspect, simplicité (ludique, gratuite) et complexité (jeu de renvois de références, intertextualité littéraire). On peut ainsi citer la série *Kaamelott*, créée par Alexandre Astier. Cette série, qui a connu à la fois un très grand succès populaire et une estime critique immédiate (elle est ainsi régulièrement prise comme objet d'étude universitaire) a un aspect ludique immédiat, accentué par la durée très brève des épisodes, émaillés de jeux de mots. Mais elle joue également sur un comique structurel, construit par la multitude de références parodiques à l'histoire de France et à la légende arthurienne. Les deux lectures et les deux plaisirs ne sont pas antagonistes : *Kaamelott* est une série à la fois ludique et subtile.

Ludisme et esprit. Le plaisir du mot ; l'art de dire de bons mots

³⁰ *Idem.*

³¹ *Ibid.*, p. 283.

³² *Ibid.*, p. 288.

Il semble que ce qui distingue l'esprit du ludisme pur ne relève pas tant du mot lui-même que du contexte de son énonciation, de la réception mais aussi de l'intention du locuteur. L'esprit suppose une certaine prétention à *l'art* de dire des mots, prétention qui s'inscrit et se manifeste dans un cercle social plus ou moins restreint. Cette dimension sociale et socialisée de l'esprit doit être prise en compte dès lorsqu'on veut le différencier du ludisme. Si le jeu de mots peut être solitaire ou intime, l'esprit, lui, suppose une représentation, à un rire ou un sourire socialisés. Il s'inscrit dans le schéma actantiel analysé par Freud, qui suppose un locuteur, une cible mais aussi public³³, qui sanctionne l'esprit par sa réaction. Le mot d'esprit ce serait donc le mot en représentation, qui se représente (à soi-même et aux autres) comme porteur de sens, comme supérieur à un rire inférieur et peu recherché ou gratuit. C'est un mot qui vise à faire effet. L'esprit se caractérise également par une certaine nonchalance ce qui le différencie des axiomes des moralistes, dont il peut être proche formellement (formule brillante et condensée, jeu sur le paradoxe, sur la forme et l'idée³⁴, etc.), mais dont il se différenciera par la posture, par l'éthos du locuteur. Cette recherche d'une distinction, d'une forme d'amusement supérieur, explique ainsi une autre caractéristique de l'esprit : son caractère extrêmement périlleux. Si le jeu de mots peut être d'autant plus drôle qu'il est mauvais, d'autant plus agréable qu'il est bête, l'esprit se caractérise par sa finesse. Il se doit ainsi d'être à la fois subtil et compréhensible, recherché sans être fat ce qui voudrait dire alors verser dans le *bel esprit*. L'expression est ainsi devenue rapidement ironique en français : le *bel esprit* est celui qui veut trop briller, qui ne sait pas faire preuve de retenue. C'est ainsi le contraire de l'homme d'esprit. Mais la différence entre le *bel esprit* et *l'homme d'esprit* est ténue : elle tient au mystère du *je-ne-sais-quoi*.

Si le rire ludique peut avoir, comme nous l'avons vu, une fonction sociale, le rire spirituel a une fonction politique. En effet, la prétention à la distinction par l'esprit a été, durant l'âge classique, l'apanage de la société aristocratique. L'esprit représentait à la fois une pratique discursive et un idéal, qui avait pour fonction d'entretenir la croyance, souvent mythique en la supériorité aristocratique : il convient d'ailleurs de différencier les représentations du rire spirituel, du mot d'esprit aristocratique – qu'elles soient véhiculées par l'aristocratie elle-même ou par d'autres sources – et la réalité de ce rire³⁵. Lorsqu'après la

³³ Sigmund Freud, *Le Mot d'esprit et sa relation à l'inconscient*, [1905], 1988, p. 193-194.

³⁴ Voir Bordas

³⁵ Sur le lien entre esprit et âge classique, voir Alain Vaillant « L'esprit considéré comme un art majeur », *La civilisation du rire*, CNRS Éditions, Paris, 2016, p. 274-277. Sur la possibilité d'un rire révolutionnaire et républicain contre l'idée d'un esprit intimement associé à l'Ancien Régime monarchique, voir Antoine de

Révolution française, on assiste à une démocratisation du rire, que chacun s’empare de l’esprit, et peut prétendre à l’esprit, la prétention à la distinction, ne se fonde plus tant sur la classe sociale que sur le sentiment national. *L’esprit français* ne désigne plus un esprit aristocratique, mais un esprit national. Encore une fois, la différence entre mythe et réalité linguistique est tenue³⁶. L’idée qu’il existe un *esprit français* spécifique, qui permettrait de distinguer la France de toutes les autres Nations, véhiculée depuis l’Âge classique est revendiquée à nouveau avec force à la fin du XIX^e siècle et au début du XX^e siècle, dans un contexte de tension internationale. Ainsi, la victoire de la France lors de la Première Guerre Mondiale est-elle décrite par Bergson comme la victoire de la finesse d’un esprit national contre la *Kultur* allemande³⁷. On peut voir une manifestation institutionnelle de cette idée d’un esprit national dans le cours donné par Célestin Bouglé (sociologue et professeur à la Sorbonne), faisant partie d’un cursus « Langue française » destiné aux étudiants étrangers, *Qu’est-ce que l’esprit français ?*

Quiconque eut à faire des conférences à l’étranger, ou des cours pour ces étudiants qui, de tant de pays, reviennent aujourd’hui vers nos Universités, n’a pu qu’être frappé de l’espèce d’avidité avec laquelle les auditeurs demandent une définition de ce qui est à leurs yeux non pas seulement la parure, mais le ressort intérieur, la force profonde de notre civilisation : l’esprit français³⁸.

Ce cours, en regroupant des textes du XVIII^e au XX^e siècle (de Montesquieu à Bergson), cherche à faire la synthèse des manifestations variées (philosophiques, mondaines, littéraires) de cet esprit français. Cependant, cette entreprise s’accompagne d’une visée normative, puisque Bouglé souhaite que ces textes constituent le socle d’une nouvelle « réflexion³⁹ », à l’étranger comme en France, sur ce qui ferait la grandeur de la nation française et de l’esprit français. Du point de vue conceptuel, l’ouvrage n’est guère convaincant (les textes et les époques convoqués étant singulièrement différents), mais le geste performatif, qui cherche à susciter la croyance en la distinction en affirmant cette même

Bacque « Rire après la Terreur. Alphonse Martainville, comique muscadin », *Esthétique du rire*, sous la direction d’Alain Vaillant, Presses Universitaires de Paris Ouest, 2012, p. 153-190.

³⁶ Selon la linguistique Marina Yaguello, « l’opinion selon laquelle le peuple français est le plu spirituel de la terre n’est qu’un effet de l’ethnocentrisme français », *Alice au pays du langage. Pour comprendre la linguistique*, Seuil, 1981 p. 17.

³⁷ Voir sur ce point les analyses de Norbert Elias, *La Civilisation des mœurs*, traduit par Pierre Kamnitzer, Paris, Presses Pocket, 1976. L’opposition entre esprit (français) et *Bildung* (allemand) est présentée, par bon nombre d’auteurs, comme une des manifestations de la différence entre la civilisation française et la *Kultur* allemande. Sur ce point, on peut consulter Felix Mendelssohn, *Aufklärung, les Lumières allemandes*, édité par Gérard Raulot, 17- 24. Paris : Flammarion [1784], 1995.

³⁸ Célestin Bouglé et Pierre Gastinel, *Qu’est-ce que l’esprit français ? Vingt définitions choisies et annotées*, Paris, Garnier, 1920, p. 9.

³⁹ *Ibid.*, p. 10.

distinction, est plus évident. Autant de stratégies politiques qui éloignent le rire spirituel du ludique.

L'expression *esprit français*, pas plus que l'idée d'une spécificité culturelle française de l'esprit, ne sont tombées en désuétude. On peut ainsi signaler la parution récente d'un ouvrage grand public, *Le Livre d'or de l'esprit français* de Jacques Rouvière⁴⁰ qui est une collection de bons mots. De même, le dossier du Point, en 2011⁴¹, sonne un peu comme une résurgence de Bouglé. Le geste est le même si les références varient. Le titre de l'éditorial de Bertrand de Saint-Vincent, journaliste au *Figaro* est ainsi révélateur : il s'agit de « restaurer l'esprit français⁴² ». Le mot *esprit* français semble ainsi pouvoir désigner tout et n'importe quoi : un regret du passé et un amour du patrimoine sous la plume de B. de Saint-Vincent, la Maison Rouge, l'underground français, sous ses formes verbales, mais aussi graphiques⁴³ mais aussi un mot brandi pour faire du harcèlement sexuel une marque d'exception culturelle⁴⁴. Pas d'unité conceptuelle dans ces différents exemples : reste le geste, politique, d'une volonté de distinction nationale.

Nouveaux supports, nouveaux professionnels du « bon mot », nouveau ludisme ?

Un support paraît échapper à cette prétention à l'esprit, c'est celui de la publicité. Le bon mot de la publicité n'est pas l'œuvre personnalisée d'un auteur, qui pourrait, par là, briller et se distinguer. Il est, de plus, généralement très simple. M. Bonhomme et S. Pahud ont souligné (à la suite d'autres théoriciens, comme B. Cathelat et M. Jouve⁴⁵) l'émergence d'une publicité « suggestive, projective et ludique » qui s'éloigne, en apparence, de l'objectif commercial premier, en « systématisant le second degré », et en « radicalisant les détournements des formations discursives les plus variées⁴⁶ ». M. Bonhomme a ainsi montré comment les slogans publicitaires jouent très fréquemment sur la parodie de citations ou

⁴⁰ Jacques Rouvière, *Le livre d'or de l'esprit français*, Écriture, Paris, 2013.

⁴¹ Dossier de mars 2011 comprenant plusieurs articles.

⁴² « Restaurer l'esprit français », *Le Figaro*, éditorial du 15 septembre 2019.

⁴³ « L'esprit français », exposition sur la contre-culture française des années 1970 et 1980, a eu lieu à la Maison Rouge, à Paris, de février à mai 2017.

⁴⁴ On peut renvoyer, par exemple, à Christine Boutin qui, en réaction à la tribune contre le sexisme signée par anciennes 17 ministres, justifie des phrases comme « mets-toi à poil » en parlant « d'esprit français » et de « finesse ». « Le moment Meurice », émission « Si tu écoutes, j'annule tout », 20 mai 2016.

⁴⁵ Voir Bernard Cathelat, *Publicité et société*, Paris, Payot, 1987 et Michèle Jouve, *La communication publicitaire*, Paris, Bréal, 1991.

⁴⁶ Marc Bonhomme et Stéphanie Pahud, « Un renouveau actuel de la rhétorique publicitaire ? », *Semen* [En ligne], 36 | 2013, mis en ligne le 22 avril 2015, consulté le 30 juillet 2019

d'images connues, littéraires⁴⁷ ou politiques⁴⁸. Ainsi le slogan de l'ancien candidat à la présidentielle Nicolas Sarkozy en 2007 « Travailler plus pour gagner plus » devient-il, dans une annonce pour une ligne *low cost* Transavia « Travaillez plus, payez moins ». Le célèbre slogan de Mai 68 « Il est interdit d'interdire » est transformé, pour une publicité Leclerc en 2005 en « Il est interdit d'interdire de vendre moins cher ». Ces slogans peuvent prendre la forme de calembour, comme par exemple « Allumeeez le fun » (campagne publicitaire pour l'iPod touch, baladeur numérique d'Apple, en 2012) qui joue sur l'allusion à une référence (la chanson de Johnny Hallyday) et sur la paronymie entre les mots *fun* et *feu*.

Comment appréhender le ludisme de la publicité ? Il est admis que si la publicité a recours au jeu de mot, cela ne peut être par ludisme gratuit puisque le but de la publicité est de vendre. Si le jeu de mots est si présent dans la publicité, c'est qu'il doit avoir une efficacité commerciale. On ne peut qu'être d'accord avec G. Lugrin qui déclare : « l'humour semble être un des moteurs les plus efficaces de l'argumentation publicitaire⁴⁹ ». La question est de savoir comment l'humour peut être efficace. On peut penser, avec H. Favreau, que, puisque ces jeux de mots sont fondés sur des références qu'il faut reconnaître et sur des variations qu'il faut décoder, ils provoquent un plaisir esthétique-ludique qui impliquent le récepteur dans la construction du sens du message publicitaire. Comme le dit H. Favreau, le jeu de mots publicitaire témoigne à la fois d'une « dynamique linguistique (transgression du code) » et d'une « dynamique interactionnelle (connivence entre émetteur et récepteur via l'intertextualité⁵⁰) ». Le but de la publicité est avant tout de créer une interaction avec le spectateur ou l'auditoire. Le ludisme de la publicité est donc intimement lié à une dimension phatique et à une optique pragmatique : la vente, que ce soit d'une idée, d'un nom ou d'un produit. Allons plus loin : selon M. Bonhomme, dans le champ politique, la publicité a un effet non seulement sur le spectateur ou l'auditoire, mais aussi sur le type de discours qu'elle parodie : le discours politique. Elle peut permettre à la fois la dévalorisation (par la moquerie) et la valorisation (ne serait-ce qu'en le reconnaissant comme référence) du discours politique. Mais elle risquerait surtout d'instaurer une « confusion entre les valeurs civiques et les valeurs marchandes⁵¹ ». On est loin de l'idée d'un ludisme pur, extérieur au monde.

⁴⁷ Voir Marc Bonhomme, « Quand la publicité parodie la politique », *Mots. Les langages du politique*, 2014, p. 31-45 ; « Parodie et humour dans le discours publicitaire », *Le Sens de l'humour*, Op. cit., 2018, p. 265-278

⁴⁸ *Idem*.

⁴⁹ Gilles Lugrin, *Généricité et intertextualité dans le discours publicitaire de presse écrite*, Berne, Peter Lang, 2006, p. 426.

⁵⁰ Hélène Favreau, « “Allumeeez le fun” : le jeu de mots comme lieu de croisement des dynamiques linguistique et sociolinguistique dans le discours publicitaire », *Jeux de mots, textes et contextes*, dirigé par Esme Winter-Froemel et Alex Demeulenaere, De Gruyter, Berlin/ Boston, 2018, p. 389.

⁵¹ Marc Bonhomme, « Quand la publicité parodie la politique », Art. cit.

Remarquons que selon M. Bonhomme et S. Pahud cette publicité distanciée, souvent ludique, a été influencée par les nouveaux formats communicationnels d'Internet. Parmi ces formats, il faut souligner l'importance des réseaux sociaux, facebook mais aussi et twitter. Ainsi la sociologue M. Dagnaud, parle, à propos des réseaux sociaux d'un « espace mental fondé sur le rire, les jeux de sens, le goût de l'absurde ». Le rire, sur les réseaux sociaux, naviguerait entre « le LOL et le LULZ⁵² », le LOL désignant un humour ludique, humoristique, gratuit et le LULZ un rire plus agressif, dirigé contre une cible. Peut-on faire la part du rire ludique et du rire belliqueux sur les réseaux sociaux ? Selon A. Mercier, « [l]'aspect ludique est premier dans la posture humoristique : il s'agit de faire rire ou sourire, en s'exhibant comme ne se prenant pas trop au sérieux et appelant de facto les auditeurs à faire de même⁵³ ». L'humoriste, sur les réseaux sociaux, ne serait pas un ironiste ou un moraliste car il s'appliquerait moins à châtier ses cibles qu'à trouver « son plaisir dans le bouleversement des codes et des règles en vigueur⁵⁴ », notamment grâce à des jeux de langage que nous avons déjà évoqués : le jeu avec les sonorités, avec les expressions figées, avec les références connues (qu'elles soient verbales ou picturales), avec la parodie, etc. Cependant, toujours selon A. Mercier, cette posture humoristique, détachée, distanciée, ludique, relèverait surtout de l'affichage. La posture humoristique serait donc un masque ou un code « souvent mis au service d'une intention sarcastique visant à dévaloriser et à critiquer des figures publiques, singulièrement les personnalités politiques⁵⁵ », ce qui pour Mercier relève alors non plus de l'humour, mais de l'ironie. Prenons comme exemple le nom du compte parodique d'Alain Juppé sur twitter : Alain Jupépé. Ludisme ou ironie ? Le tweet joue sur des procédés ludiques (détournement, calembour paronymique, parodie) mais vise bien une cible : l'âge de Jupé et de son électorat. Attaque gratuite, rire agressif ou message sérieux derrière le trait (sur le non renouvellement du personnel politique et l'importance du poids des seniors dans la vie politique française) ? Le tweet se fait trait d'esprit.

Nous retrouvons l'ambivalence entre jeu de mots et mot d'esprit, entre posture ludique et intention sérieuse, entre volonté de susciter le rire et auto-valorisation du locuteur, une ambivalence très présente chez les nouveaux professionnels du mot d'esprit que sont les humoristes et les « twittos » et « twittas » qui deviennent célèbres pour des *punchlines* qui peuvent leur donner le statut « d'influenceur ». La mise en valeur de ces traits est d'ailleurs

⁵² Monique Dagnaud, *Génération Y. Les jeunes et les réseaux sociaux, de la dérision à la subversion*, Paris, Presses de Sciences-Po, 2013, p. 73.

⁵³ Arnaud Mercier, « L'omniprésence des postures humoristiques sur twitter », *Le sens de l'humour : style, genre, contexte, Op. cit.*, 2018, p. 290.

⁵⁴ *Ibid.*, p. 281.

⁵⁵ *Ibid.*, p. 297.

assurée par des sites comme « Twog » ou les « Répliques » qui sélectionnent généralement les « meilleurs tweets », les plus ludiques ou les plus corrosifs. Certains humoristes, comme Matthieu Longatte, de la chaîne youtube « Bonjour Tristesse », affichent clairement leurs positions politiques et leur volonté d'utiliser l'humour pour faire réfléchir⁵⁶. Pour Matthieu Longatte, le travail sur la forme, par exemple le défigement d'une citation ou d'une expression que chacun connaît est d'abord un moyen de retenir l'attention de l'auditoire, pour le rendre disposé à entendre un argument, ou une idée. Pour d'autres humoristes, même engagés, comme Guillaume Meurice, la frontière est plus floue entre humour engagé (au service d'une idée politique) et moments de pur ludisme. Même si dans les deux cas, l'humoriste joue toujours sur les mots, s'il est toujours aussi ludique, quand le jeu de mots est clairement présenté comme un moyen au service d'une idée (dans ce cas politique), il s'éloigne définitivement d'un ludisme gratuit. Ludisme et humour engagé peuvent se mêler à l'esprit dans la construction d'un *style* reconnaissable dans l'humour, qu'il s'agisse du style Meurice, du style Ferroni, du style Aram.

Les politiques peuvent aussi se transformer en professionnels du bon mot. Mais leur profession leur permet-elle de revendiquer un humour purement ludique ? Ou cette gratuité est-elle incompatible avec leur prise de parole qui est censée, en tant que parole d'un représentant du peuple français, toujours faire sens ? L'ancien président François Hollande, par exemple, est connu pour être un « adepte des mots d'esprit » (*L'Express*, 23 décembre 2013), particulièrement goûté des journalistes. Il s'agit bien d'esprit, d'un art de la parole qui lui permet de briller dans un cercle social réduit. Cependant, au niveau non plus intime mais public, on peut se demander s'il s'agit d'un atout ou d'une défaillance politique, dans un monde où les médias jouent sur les frontières ténues entre le off (intime) et le on (public). Ainsi, lorsque Hollande, alors dans l'exercice de ses fonctions, a déclaré, après la visite de Manuel Valls en Algérie, que le ministre était rentré « sain et sauf » et que « c'[était] déjà beaucoup » son mot a été si mal perçu que l'Élysée a dû présenter officiellement à l'Algérie « ses sincères regrets pour l'interprétation (...) faite de ses propos » (*Le Parisien*, 22 décembre 2013). On pense aussi à la polémique autour de l'expression « les sans-dents » utilisée, pour désigner les pauvres, par Hollande dans un cercle privé, et rapportée après leur séparation par son ancienne compagne Valérie Trierweiler, expression qui est revenue régulièrement dans le débat politique (*Le Point*, 12 octobre 2016). Le jeu de mots est évident (il s'agit d'un défigement de l'expression « sans-culottes ») mais ce qu'il révèle est plus discutable : une

⁵⁶ « Bonjour Tristesse : “Le seul pouvoir qui nous reste, c'est celui de la liberté d'expression.” », entretien pour la revue *Ballast*, 07 octobre 2016.

marque d'empathie selon Hollande, un sarcasme, selon Trierweiler. Assurément, un jeu de mots malheureux, qui a donné lieu à une multitude de détournements contre le président, le « sans-dents » devenant revendiqué par tous les opposants de Hollande, selon un processus classique de retournement du stigmaté. Le terme de « sens-dents » était un mot d'esprit représentatif de l'humour et des valeurs d'un cercle social, dont il n'était pas censé sortir, et qui ne pouvait pas être accepté dans la sphère publique. Il semble donc que le mot d'esprit peut faire partie de l'aura d'un homme politique, notamment lorsque cet homme politique n'exerce plus ses fonctions (on pense par exemple à l'édition en poche des *Traits d'esprit* du général de Gaulle⁵⁷), mais qu'il risque de paraître inconvenant et irrespectueux de la part d'un politique lorsque celui-ci est président en exercice et qu'il est censé représenter tous les Français. On retrouve la mise en garde de Malherbes : « Il est bon plus souvent qu'on ne pense de ne pas avoir d'esprit⁵⁸ »...

Le ludisme n'échappe donc pas à l'ambiguïté pointée tout au long de cet article. Il est plus difficile qu'on ne pense de distinguer un rire ludique pur, gratuit, autotélique d'un rire sérieux, tourné vers le monde. Certes la gratuité apparente du ludisme tend à l'apparenter à une forme d'art, « finalité sans fin⁵⁹ » selon la formule de Kant, à un langage poétique qui constitue, comme le disait Genette, « une compensation et [un] défi à l'arbitraire du signe⁶⁰ ». Mais le ludisme masque bien souvent une forme de sérieux sous-jacente. De là le caractère paradoxal de la représentation littéraire du ludisme : la jubilation esthétique que provoque la restitution d'un jeu de mot ou le récit d'une joute oratoire apparemment gratuite s'accompagne d'un effet de réflexivité qui dévoile implicitement les ressorts sérieux de l'activité ludique. C'est par exemple le cas de l'hypertexte qui, selon Genette, joue pleinement son rôle lorsqu'il est « un mixte indéfinissable, et imprévisible dans le détail, de sérieux et de jeu (lucidité et ludicité⁶¹) ».

On aperçoit ainsi, dans cet écart entre ce qui est dit et ce qui est montré, la spécificité gnoséologique de la littérature : faire comprendre sans le dire, grâce à la mise à distance permise par la représentation, les enjeux réels des phénomènes dans lesquels nous sommes habituellement plongés. Le ludisme est ici un exemple paradigmatique : le jeu, par définition,

⁵⁷ Charles de Gaulle, *Traits d'esprits*, choisis par Marcel Jullian, Cherche Midi, 2010.

⁵⁸ Cité dans Pierre Larousse [1866-78], *Grand dictionnaire universel du XIX^e siècle*, Nîmes, Lacour, 1991, p. 400.

⁵⁹ Emmanuel Kant, *Critique de la faculté de juger*, traduction A. Renaut, Paris, Flammarion, 1995, p. 205.

⁶⁰ Gérard Genette, *Mimologiques. Voyage en Cratylie*, Paris, 1976, p. 358.

⁶¹ Gérard Genette, *Palimpsestes, La littérature au second degré*, Paris, Seuil, 1992, p. 453.

suppose une adhésion et un investissement dans la « partie » jouée, laquelle n'existe que dans le moment ponctuel de son déroulement. Sa restitution littéraire, en revanche, le fige dans un récit ou dans une description qui permet d'échapper à cette adhésion, de la questionner et de la référer à des enjeux invisibles aux participants du fait de la myopie inhérente à tout investissement. C'est d'ailleurs là ce qui fait le sérieux de la littérature qui, même lorsqu'elle paraît jouer, démonte toujours plus ou moins en même temps les mécanismes de son propre ludisme.