

Esme Winter-Froemel, Verena Thaler et Alex Demeulenaere

# La dynamique du jeu de mots et de la recherche sur les jeux de mots

Approches, cultures et traditions

## 1 À la découverte de la dynamique du jeu de mots

Le jeu de mots apparaît dans un grand nombre de situations de communication, y compris par exemple les manifestations spontanées dans la communication quotidienne, les usages stratégiques dans les messages publicitaires et les textes argumentatifs ainsi que les textes littéraires de différents auteurs, cultures et époques historiques. Malgré cette omniprésence, le jeu de mots s'avère pourtant en partie éphémère : le caractère ludique des énoncés peut se perdre dans l'évolution diachronique dans la mesure où ceux-ci sont réutilisés dans d'autres contextes. En effet, les usages ludiques ne représentent souvent que des pauses momentanées, insérées dans les échanges communicatifs avec différentes finalités. Les jeux de mots se présentent ainsi comme un phénomène complexe, difficile à cerner, mais en même temps comme un phénomène particulièrement intéressant et important, puisqu'il peut révéler certains principes fondamentaux du langage et de la communication.

Dans les recherches antérieures sur le jeu de mots, l'accent a été mis sur le jeu de mots chez des auteurs particuliers (p. ex. William Shakespeare, James Joyce, Raymond Queneau, cf., entre autres, Kohl 1966 ; Mahood 1957 ; Delabastita 1993, 2011 ; Heibert 1993 ; Kemmner 1972) ou dans des domaines littéraires tels que la littérature de l'absurde (cf., entre autres, Schöne 1951 ; Sewell 1952 ; Hildebrand 1970 ; Petzold 1972 ; Lecercle 1994 ; Zirker 2010a, 2010b). Un domaine particulièrement étudié est la traduction de jeux de mots, souvent en relation avec des auteurs spécifiques (Grassegger 1985 ; Heibert 1993 ; Rauch 1982 ; Delabastita 1994, 1996, 1997 ; Chiaro 2010a, 2010b ; Vandaele 2011). Les approches linguistiques se sont concentrées sur l'emploi du jeu de mots dans certains types de textes (cf., entre autres, Hausmann 1974 ; Sullet-Nylander 2005, 2006, 2010 ; Kerbrat-Orecchioni 2011), par exemple les articles de journaux et certains éléments textuels (p. ex. les titres de journaux, cf. Dittgen 1989), dans des domaines spécifiques tels que la presse, la publicité ou les médias (cf., entre autres, Carstensen 1971 ; Vittoz-Canuto 1983 ; Grunig 1990 ; Tanaka 1999 ;

Chovanec et Ermida 2012), ainsi que dans certains contextes communicatifs telle que la conversation privée (p. ex. Priego-Valverde 2003).

De plus, certains travaux antérieurs avaient pour but de fournir des vues d'ensemble, des considérations générales et des classifications du jeu de mots et de l'humour verbal (cf. p. ex. Preisendanz et Warning 1976 ; Hesbois 1986 ; Defays 1996 ; Alexander 1997 ; Guiraud 1976 ; Charaudeau 2006 ; Blake 2010). Raskin (1985) a proposé sa *Semantic Script Theory of Humor* (SSTH), qui a ensuite été étendue à la *General Theory of Verbal Humor* (GTVH ; Attardo et Raskin 1991 ; cf. aussi Attardo 1994, 2001 ainsi qu'Attardo 2011 et les contributions du numéro 24(2) de *Humor – International Journal of Humor Research*).

D'autres travaux se sont concentrés sur des réalisations spécifiques du jeu de mots, par exemple les calembours (Culler 1988 ; Redfern 1985), et sur d'autres phénomènes liés à l'humour verbal, comme par exemple l'ironie verbale (cf., entre autres, Ruiz-Gurillo et Alvarado-Ortega 2013), le sens figuratif (p. ex. Gibbs et Colston 2012), les allusions (Wilss 1989), l'humour verbal dans les phrases-labyrinthes (*garden-path sentences* ; Dynel 2009), le discours comique (Nash 1985), les fonctions du jeu de mots dans la conversation (Kotthoff 1996), ou la métaphore et la motivation des signes linguistiques (Käge 1980 ; Rettig 1981 ; voir également Partington 2009). Pour une vue d'ensemble de la recherche sur le jeu de mots et sur l'humour verbal, voir, entre autres, Winter-Froemel (2009, 2016) et Attardo (2017).

Outre les diverses approches mentionnées ci-dessus, les recherches récentes ont cherché à intégrer les perspectives linguistiques et littéraires ainsi que des approches rhétoriques (cf. Rabatel 2008, 2012, 2013 ; Brône et Vandaele 2009 ; Valero-Garcés 2010). Différents auteurs ont proposé des approches interdisciplinaires du jeu de mots, de l'humour verbal et de l'ambiguïté (cf. Winter-Froemel et Zirker 2010 ; Bauer et al. 2010), y compris des approches intégrant la linguistique, la littérature et la rhétorique (Rabatel 2008, 2012, 2013). A notre avis, l'étude du jeu de mots peut en effet être révélatrice en vue de l'analyse du langage et de la communication en général, autant dans des contextes littéraires que dans la vie quotidienne (voir également Gauger 1971, 2006, 2014 ; Goldstein 1990 ; Koch, Krefeld, et Oesterreicher 1997 ; Goatly 2012). L'étude de ces liens entre le jeu de mots et les questions et phénomènes fondamentaux du langage et de la littérature est en effet l'un des principaux objectifs des volumes ci-présents ainsi que de toute la collection *The Dynamics of Wordplay*.

Ce même objectif a déjà été poursuivi par les deux premiers volumes de la collection (Zirker et Winter-Froemel 2015, Winter-Froemel et Zirker 2015) en rassemblant des approches linguistiques et littéraires. De plus, la dimension dynamique inhérente au jeu de mots a été mise en avant dans le projet de recherche

interdisciplinaire « *Dynamik des Wortspiels/The Dynamics of Wordplay/La dynamique du jeu de mots* » (financé par la Fondation allemande pour la recherche/*Deutsche Forschungsgemeinschaft* et dirigé par Esme Winter-Froemel depuis 2013). Les aspects principaux étudiés au sein de ce projet sont les relations entre le jeu de mots et les contacts linguistiques, le jeu de mots et l'innovation linguistique ainsi que le jeu de mots et l'interaction locuteur-auditeur.

Les phénomènes de contacts linguistiques peuvent donner lieu à des usages ludiques de la langue (voir, entre autres, le troisième volume de la série, Knospe, Onysko, et Goth 2016), et les transitions entre le jeu de mots et l'innovation linguistique, aussi bien du point de vue synchronique que diachronique, sont révélatrices de l'importance de la dimension ludique du langage (voir, entre autres, Arndt-Lappe et al. 2018 et Full et Lecolle, sous presse). La dimension interactionnelle du jeu de mots constitue une thématique transversale supplémentaire étudiée dans plusieurs contributions de ces volumes. Un autre résultat important des discussions au sein de ce projet de recherche concerne la difficulté de proposer une définition générale du jeu de mots et de ses limites. Pour discuter cette question qui est au cœur de toute analyse du phénomène – celle de savoir comment on peut définir et aborder ce phénomène –, il a été créé un forum de discussion (voir pp. 9–94 dans Knospe, Onysko, et Goth 2016 avec les contributions de Winter-Froemel, Thaler, Lecolle, Onysko et Knospe). Les contributions du forum de discussion visaient à encourager les échanges interdisciplinaires sur le jeu de mots tels qu'ils ont été lancés dans la présente collection. Ceci constituait également l'objectif principal du colloque organisé à Trèves du 29 septembre au 1er octobre 2016. Le titre du colloque – « *The Dynamics of Wordplay/La dynamique du jeu de mots – Interdisciplinary perspectives/perspectives interdisciplinaires* » – fait référence aux tendances récentes dans la recherche sur le jeu de mots : De nouvelles approches ont été proposées pour relier les domaines du jeu de mots et de l'humour verbal à la linguistique cognitive (cf. p. ex. Veale 2009 ; Brône, Feyaerts, et Veale 2015) et à la pragmatique (cognitive) (cf. p. ex. Yus 2016). Dans l'ensemble, on peut constater que les recherches récentes mettent l'accent sur la dimension pragmatique et interactionnelle du jeu de mots et de l'humour verbal (cf. p. ex. Kotthoff 1998 ; Norrick et Chiaro 2009 ; Dynel 2011 ; Charaudeau 2015 ; Farhat 2015), ce qui ouvre de nouvelles perspectives, par exemple sur l'humour en tant que compétence métapragmatique (Ruiz-Gurillo 2016) ou sur la relation entre l'humour et le genre (Chiaro et Baccolini 2014). Toutes ces approches récentes mettent en évidence la nature dynamique du jeu de mots, qui n'est pas seulement un phénomène à analyser au niveau structurel, mais aussi un élément lié à l'interaction sociale et aux processus de changement linguistique et social. Nous avons donc choisi la

thématique du colloque dans l'intention d'étudier les différents aspects de la dynamique qui se manifeste dans le jeu de mots et qui dévoile certains principes fondamentaux du langage et de la communication.

Le nombre élevé de propositions de communication du monde entier a confirmé l'intérêt et la pertinence de la thématique. Outre les conférences plénières présentées par Salvatore Attardo, Dirk Delabastita, Dirk Geeraerts et Eline Zenner, Raymond W. Gibbs, Catherine Kerbrat-Orecchioni, Alain Rabatel et Françoise Rubellin, les trente-six communications sélectionnées pour le colloque ont traité de différents aspects théoriques et pratiques du jeu de mots, étudiant les jeux de mots dans différentes époques historiques, langues et traditions discursives. Par ailleurs, les présentations ont réuni les perspectives de recherche de quatorze pays différents, incluant des approches linguistiques et des études littéraires ainsi que des disciplines adjacentes telles que les études culturelles, les études des médias, la littérature comparée, les études théâtrales et la phonétique.

Finalement, le projet de recherche a attaché beaucoup d'importance à collaborer également avec un *practice board* d'auteurs, d'artistes et d'autres « joueurs de mots » professionnels afin d'encourager un échange sur les aspects pratiques et les applications du jeu de mots. Dans le cadre du colloque, les acteurs Aurélie Rusterholtz et François Chaix ont fait revivre la comédie *L'Amour maître de langue* (1718) au cours d'une lecture-spectacle au théâtre de Trèves. Leur lecture a été introduite par la spécialiste Françoise Rubellin, qui n'a pas seulement donné un aperçu de la pièce et de son contexte historique, mais a également invité le public à se joindre au refrain du vaudeville final, de sorte à devenir partie intégrante du spectacle. L'auteure germano-japonaise Yoko Tawada a présenté ses textes pendant une autre lecture plurilingue au théâtre de Trèves, et Joshua T. Katz a dirigé un atelier sur les perspectives didactiques du jeu de mots en se basant sur sa grande expérience éducative à l'Université de Princeton. Finalement, Astrid Poier-Bernhard, auteure, membre de l'Oplepo et spécialiste en littérature potentielle, a partagé ses réflexions sur la créativité et les jeux de mots dans une communication de clôture du colloque, soulignant les liens entre les différentes perspectives et approches de recherche présentées lors du colloque, et stimulant les discussions et les échanges ultérieurs.

## 2 Résumés des contributions

Les deux volumes des actes du colloque rassemblent une sélection de vingt-cinq articles de recherche se basant sur des communications présentées lors du

colloque. Ces contributions focalisent les cultures et les traditions des jeux de mots et de la recherche sur les jeux de mots (*The Dynamics of Wordplay 6*), ainsi que l'utilisation du jeu de mots dans différents textes et contextes, en mettant l'accent sur la dimension sociale de son emploi (*The Dynamics of Wordplay 7*). En outre, les volumes comprennent également une interview et deux contributions sur les perspectives pratiques et les applications du jeu de mots.

La première section de *The Dynamics of Wordplay 6* ouvre le volume en introduisant de nouvelles perspectives sur l'analyse du jeu de mots et, plus précisément, sur son aspect dynamique. Les trois contributions de cette section s'intéressent à la question de savoir à quel point la production et la description du jeu de mots ont un côté intrinsèquement dynamique, et à la question de savoir comment cet aspect dynamique peut être intégré dans un modèle descriptif du jeu de mots. Dans sa contribution « Words making love together : Dynamics of metaphoric creativity », Raymond W. Gibbs présente un modèle linguistique et psychologique du jeu de mots qui est caractérisé par cet aspect dynamique. Il s'intéresse plus particulièrement à l'utilisation métaphorique du langage comme une forme spécifique du jeu de mots. L'article se base sur l'idée que l'emploi créatif de métaphores ne peut pas être réduit à des actes conscients et intentionnels destinés à être perçus comme tels par les auditeurs et les lecteurs. L'utilisation créative de la métaphore émerge plutôt d'une interaction de différents paramètres sociaux, cognitifs et linguistiques qui ne peuvent pas être facilement attribués aux domaines du conscient et de l'inconscient. L'article fait référence à différentes études psycholinguistiques, linguistiques et littéraires qui soutiennent une telle vision étendue de la créativité métaphorique et illustre cette vision par divers exemples. De façon plus générale, la contribution se propose de présenter une vision plus compréhensive et psychologiquement plus réaliste de ce que font les locuteurs lorsqu'ils emploient des jeux de mots.

Dans une perspective différente, la contribution de Dirk Delabastita (« The dynamics of wordplay and the modern novel : A paired case study ») présente également une approche dynamique du jeu de mots. Son argumentation se base sur une définition multidimensionnelle du jeu de mots. La nature dynamique du jeu de mots est illustrée à travers deux romans anglophones récents, à savoir *A Concise Chinese-English Dictionary for Lovers* (2007) de Xiaolu Guo et *My Sister, My Love* (2008) de Joyce Carol Oates. Le premier peut être qualifié de « roman mondial » ayant la particularité de proposer différentes lectures des jeux de mots à différents lecteurs en fonction de leurs répertoires culturels et leurs compétences multilinguistiques respectifs. Le deuxième donne l'exemple d'un style narratif postmoderne à plusieurs voix caractérisé par des jeux de mots d'une qualité évasive très spécifique. L'article vise ainsi à montrer qu'une approche

dynamique du jeu de mots s'impose pour l'analyse de textes littéraires ainsi que de tout autre genre discursif.

Dans une perspective encore différente, Astrid Poier-Bernhard, dans son essai « Wor(l)dplay : Reflections on a writing-experience », part d'une expérience personnelle d'écriture pour proposer une approche intégrale (ou esthétique) du jeu de mots dans le sens où il faut tenir compte non seulement des techniques du jeu de mots, mais aussi de la façon dont il est vécu. Ainsi, le jeu de mots (actif, *wordplay*) peut nous mettre en contact avec un autre type de jeu, à savoir le *jeu qui se produit* ou *jeu-monde/jeu du monde* (passif, *worldplay*). Le jeu de mots nous fait vivre à la fois le jeu (*playfulness*) de la langue, de l'esprit et du monde, et il provoque souvent un *plaisir du texte* ou même un instant de *jouissance* (R. Barthes). En même temps, les qualités esthétiques du jeu de mots peuvent être décrites à l'aide des valeurs proposées par Italo Calvino dans ses *Lezioni americane* (légèreté, rapidité, exactitude, visibilité, multiplicité).

Dans la section suivante, ces réflexions sont poursuivies par des réflexions générales sur les jeux de mots et l'humour verbal, ainsi que sur différentes façons d'aborder ces phénomènes. La contribution de Salvatore Attardo « Universals in puns and humorous wordplay » est dédiée à une analyse des jeux de mots humoristiques et des calembours en tant que phénomènes universels. Se basant sur différentes études antérieures sur les calembours dans différentes langues, Attardo dégage certains mécanismes phonologiques et sémantiques fondamentaux du calembour. De plus, l'auteur présente différents arguments qui lui permettent d'affirmer que les locuteurs ont une vision cratylistique du langage, qui est au cœur du mécanisme universel de la résolution de l'incongruité dans les calembours.

La contribution d'Angelika Braun et d'Astrid Schmiedel, « The phonetics of ambiguity : A study on verbal irony », en revanche, met l'accent sur la dimension phonétique d'un type d'usage particulier où la signification de l'énoncé est dans une certaine mesure dissociée du sens littéral des mots. En ce sens, l'ironie verbale se caractérise également par une ambiguïté potentielle, et la question de recherche fondamentale de savoir comment la désambiguïsation des énoncés a lieu peut être connectée à d'autres phénomènes de l'ambiguïté et de l'humour verbal. En présentant des analyses phonétiques d'énoncés consistant d'un seul mot dans des contextes sincères et ironiques, les auteures examinent comment l'ironie est signalée par les locuteurs et à partir de quels indices elle peut être détectée par les auditeurs. Un des principaux résultats de leurs analyses est le taux général de reconnaissance de l'ironie d'environ 70 %. En même temps, les auteurs observent une forte variation entre le sarcasme et l'ironie gentille, qui

doivent donc être distingués comme étant deux sous-types fondamentalement différents de l'ironie verbale.

Avec « Exercises in wile », Joshua T. Katz présente encore une autre approche générale des jeux de mots : partant de la grande expérience professionnelle acquise dans l'enseignement d'un séminaire de première année (*freshman seminar*) sur l'histoire et la pratique du jeu de mots, l'auteur affirme que le jeu de mots peut être un moyen très efficace pour initier les étudiants à la linguistique dans l'enseignement universitaire. La contribution, qui a été présentée sous forme d'atelier lors du colloque, donne une impression de ce potentiel interactif des jeux de mots et des jeux de langage. Ces derniers peuvent en effet fonctionner comme moyens d'alimenter la conscience métalinguistique et la réflexion sur certaines spécificités orthographiques, phonétiques et lexicales de l'anglais (et d'autres langues).

Les contributions de la troisième section du volume *The Dynamics of Wordplay* 6 s'intéressent ensuite à des traditions particulières de jeux de mots dans différents contextes sociaux et culturels. Elles montrent ainsi l'impact social et culturel que subissent les formes et les fonctions du jeu de mots ainsi que les différentes façons dont le jeu de mots est conçu à différents moments de l'histoire et dans différentes cultures. Les quatre contributions de cette section suivent un ordre chronologique inverse, correspondant à différents aspects de la tradition et à différents degrés de « traditionnalité » et de conventionnalisation. La première contribution se focalise sur la naissance d'un sous-type particulier de même sur internet basé sur l'humour verbal, qui se présente comme une nouvelle tradition partagée par les communautés d'internautes. La deuxième contribution analyse le rôle du jeu de mots dans des espaces post-coloniaux, où il sert à exprimer une nouvelle identité hybride. La troisième contribution montre comment des traditions anciennes et nouvelles sont fortement imbriquées dans le roman chinois *A Dictionary of Maqiao*, qui réutilise et réinterprète de façon innovatrice la tradition littéraire occidentale de textes structurés comme des dictionnaires. Enfin, la quatrième contribution présente une perspective historique sur les jeux de mots à l'âge baroque en Allemagne.

Dans « One does not simply process memes : Image macros as multimodal constructions », Eline Zenner et Dirk Geeraerts présentent une analyse de linguistique cognitive dédiée au sous-genre extrêmement populaire des mêmes sur internet qui consistent d'un texte superposé sur une image. Après avoir observé l'importance de la variation et la difficulté de proposer une définition simple de la nouvelle tradition des images macro, les auteurs caractérisent ces dernières comme des constructions multimodales structurées de manière prototypique qui partagent des caractéristiques fondamentales avec les blagues et les

jeux de mots traditionnels. De plus, comme de nombreuses images macro contiennent également des cas « classiques » de jeux de mots, la question se pose de savoir quelles sont les difficultés fondamentales dans la compréhension des images macro. Afin de décrire les différents degrés de typicalité des images macro, les auteurs proposent de distinguer quatre dimensions selon lesquelles les images macro peuvent varier – la multimodalité, le multilinguisme, l’inter-textualité au sein du genre textuel, et les références externes incluses dans la construction. Ainsi se dégagent des perspectives pour la recherche ultérieure sur les mécanismes impliqués dans la production et la compréhension des images macro le long de ces dimensions fondamentales.

La contribution de Gesa Schole (« Wordplay as a means of post-colonial resistance ») décrit l’utilisation de jeux de mots dans un contexte postcolonial. Plus précisément, elle analyse le langage de l’écrivain mozambicain Mia Couto dans un de ses romans. Elle s’intéresse à la question de savoir comment les jeux de mots peuvent servir de moyen de résistance post-coloniale dans ce contexte. Couto utilise le portugais mozambicain qui est différent du portugais européen à différents niveaux. Il rend ces différences fonctionnelles et, de ce fait, les utilise comme jeux de mots au sens large du terme. Cet acte est analysé comme une forme d’auto-mimétisme linguistique opposé au mimétisme colonial antérieur. En outre, l’article identifie des jeux de mots au sens strict du terme sous forme de mots-valises qui peuvent être considérés comme métaphores du caractère hybride de l’espace post-colonial. Cet auteur témoigne ainsi d’une utilisation très spécifique du jeu de mots dans le contexte spécifique de la littérature post-coloniale.

La contribution suivante de Monika Schmitz-Emans est dédiée à une analyse de la poétique du jeu de mots chez Han Shaogong (« Examples and poetics of wordplay in Han Shaogong’s language-reflective novel *A Dictionary of Maqiao* »). La tradition occidentale de textes littéraires structurés comme des dictionnaires peut être reconduite à des auteurs comme Rabener et Lichtenberg, qui sont suivis par des « dictionnaires » satiriques d’auteurs rationalistes, par les œuvres littéraires et artistiques des surréalistes, et enfin par le roman lexicographique comme nouveau genre s’étant introduit vers 1970. La contribution montre ensuite comment l’auteur chinois Han Shaogong s’empare de cette tradition et l’utilise à sa façon. Comme la tradition du dictionnaire fournit un modèle pointé sur l’emploi du langage même, cette tradition a une dimension auto-référentielle. Les jeux de mots exercent un rôle fondamental au sein de cette tradition, en construisant un lien ludique entre le narratif documentaire et le narratif inventif, ce qui permet à l’auteur d’exprimer de la critique politique.



La dernière contribution de *The Dynamics of Wordplay 6*, « Wordplay and baroque linguistic ideas » par Natalia Filatkina et Claudine Moulin, s'intéresse aux traditions du jeu de mots dans une perspective historique. Elle étudie le jeu de mots dans la philosophie du langage du début des temps modernes, en se concentrant plus spécifiquement sur l'un des théoriciens du langage de l'Allemagne du XVII<sup>e</sup> siècle, Georg Philipp Harsdörffer (1607–1658). La contribution analyse deux œuvres de Harsdörffer, à savoir *Frauenzimmer Gesprächspiele* (1643–1649), une collection de huit volumes, et *Delitiae Mathematicae et Physicae* (1651–1653), un ouvrage scientifique en trois volumes. Elle décrit différents sous-types de jeux de mots avec les lettres et conclut que, dans le cadre de la linguistique baroque, le jeu de mots devrait être défini dans un sens plus large. Il est montré que le jeu de mots tel qu'il est conçu par Harsdörffer est profondément ancré dans la conception du langage propre à la culture baroque européenne. Cette conception fournit une base conceptuelle non seulement pour la réflexion théorique, la poésie, l'éducation et les normes par rapport à la culture générale, mais aussi pour le rôle et les fonctions du jeu de mots.

Dans leur ensemble, les contributions du premier volume combinent ainsi différentes approches du jeu de mots et de sa dynamique, et présentent différentes perspectives sur les aspects universels et historiques du jeu de mots. Ces réflexions sont complétées par les contributions du deuxième volume des actes, qui étudient différents aspects de la dimension sociale des jeux de mots en fonction de leur emploi dans des textes et des contextes spécifiques. Les contributions de la première section du volume s'intéressent d'abord à la question de l'évaluation et de la réussite des jeux de mots dans différents contextes d'emploi, y compris le langage quotidien aussi bien que la littérature.

Dans sa contribution « Heurs et malheurs du jeu de mots », Catherine Kerbrat-Orecchioni s'intéresse au jeu de mots au sens étroit du terme, défini comme la production consciente et délibérée d'un double sens et impliquant donc simultanément les niveaux du signifiant et du signifié. L'auteure se pose ensuite pour but de classer les jeux de mots comme « bons » ou « mauvais » et propose trois ensembles de critères linguistiques en vue d'une telle évaluation : les critères formels permettent d'évaluer différents degrés de complexité (la paronomase *in praesentia*, l'antanaclase, la paronomase *in absentia* et la syllepse), les critères sémantiques visent les différents degrés de motivation et les critères pragmatiques définissent des conditions supplémentaires pour la réussite d'un jeu de mots particulier (la compréhensibilité, l'acceptabilité et l'adaptation au genre). Bien que ces critères soient bien définis et univoques au niveau de l'analyse, l'effet spécifique d'un jeu de mots particulier reste en grande partie imprévisible.

La contribution suivante par Alain Rabatel, « À quelles conditions les lapsus clavis sont-ils des jeux de mots ? », analyse des cas de lapsus réalisés dans la communication/écriture électronique, en assumant que dans certaines circonstances, ces phénomènes non intentionnels peuvent être réinterprétés comme des jeux de mots. Après avoir distingué différents sous-types de lapsus ainsi que d'autres types d'erreurs, l'auteur analyse différents types de lapsus clavis à partir des écarts morphologiques et phonologiques qu'ils manifestent, des critères sémantiques qui indiquent une possible interprétation du lapsus, et des critères énonciatifs et interactionnels, ces derniers étant d'une importance primordiale pour déterminer la valeur communicative et le succès du lapsus. En outre, l'auteur estime que les conditions de réussite sont co-construites par les participants à la communication et que le conflit conceptuel sur lequel est basé le lapsus peut être analysé en termes de points de vue conflictuels.

Jean-François Sablayrolles étudie dans « Des innovations lexicales ludiques dans des situations d'énonciation marginales ou spécifiques » les cas d'innovations ludiques caractéristiques dans des usages en contextes marginaux. Dans des situations d'utilisation spécifiques, ces innovations peuvent servir à amuser les auditeurs et à créer une attitude favorable envers le locuteur. Parmi les formes d'innovation lexicale analysées se trouvent des formes flexionnelles incorrectes, des mots portemanteau et des mots parodiant l'usage scientifique de la langue. L'acquisition de la langue maternelle est un contexte également traité, puisqu'il peut être observé que des enfants prennent du plaisir à produire des paronymes, explorant ainsi la dimension ludique de la langue.

Finalement, la contribution d'Ilias Yocaris, « 'En trou si beau adultère est béni' : poétique du jeu de mots dans *Histoire* de Claude Simon », part de la prédilection de Claude Simon pour le jeu de mots pour affirmer que le jeu de mots est le moyen stylistique le plus approprié dans la poétique de Simon, qui se veut purement formelle. Plusieurs analyses de jeux de mots dans le roman *Histoire* démontrent que ceux-ci font partie d'un système de relations complexe, au service d'un triple objectif textuel : ils densifient le texte (objectif organisationnel), augmentent le potentiel investigateur du « langage ordinaire » (objectif référentiel) et enfin attirent l'attention du lecteur sur la matérialité du texte (objectif méta-discursif).

Les contributions de la seconde section adoptent une perspective plus spécifique et focalisent les dimensions sociales du jeu de mots dans des contextes d'usage historiques et sociaux particuliers. Dans « Pouvoir du jeu de mots. Dominer par la parole en contexte d'inégalité sociale », Karine Abiven s'intéresse à l'utilisation du jeu de mots dans des interactions inégalitaires à la cour française des XVII<sup>e</sup> et XVIII<sup>e</sup> siècles. A partir de livres de courtoisie, de collections

d'art épistolaire et de mémoires, il est affirmé que le jeu de mots, assimilé au bon mot, fonctionne soit comme un régulateur social, permettant de sauver la face dans des situations d'infériorité sociale, soit comme un outil de défense ou encore comme un moyen de contourner la domination sociale, permettant au locuteur d'insérer des sens implicites tout en respectant le *decorum* requis. En même temps, la répartie est difficile à contrer ou à réfuter, précisément du fait de son caractère ambigu et surprenant inhérent. De la sorte, le jeu de mots fait preuve d'un pouvoir de soustraction à la domination sociale.

La contribution suivante de Cathérine Ruchon, « Le jeu de mots dans les discours sur le deuil : un jeu discursif offensif », se situe dans un contexte contemporain où l'utilisation du jeu de mots peut à première vue paraître surprenant : les discours du deuil de parents qui ont perdu un enfant pas encore né. Pourtant, l'étude d'un corpus d'écrits de parents endeuillés, de noms d'associations et de textes repris sur leurs sites, montre que le jeu de mots peut avoir une fonction importante dans l'expression de la douleur, permettant ainsi aux parents de contourner des tabous pesant sur l'expression du deuil et de la douleur. Les jeux de mots analysés comprennent des techniques « classiques » comme l'homophonie, la paronymie et le jeu de mots avec des phrasèmes. En outre, les jeux de mots sont reliés aux notions freudiennes d'économie et de condensation, développées dans sa théorie sur le rêve et appliquées ensuite à l'humour verbal.

Une autre approche de la dimension sociale du jeu de mots et de ses fonctions est offerte par la contribution de Michelle Lecolle « Enjeux des noms collectifs – noms collectifs en jeux ». Elle examine des énoncés qui jouent avec les notions de collectivité et de pluralité, en exploitant le potentiel morphosyntaxique, sémantique et interprétatif du matériau linguistique (p. ex. *portrait de groupe avec individus, l'innombrable regard de la salle*). À partir de son analyse d'exemples provenant de la presse et, à titre complémentaire, de la littérature et de la publicité, l'auteure affirme que le jeu de mots n'est pas nécessairement drôle, mais peut également se caractériser par le fait de faire appel à l'intelligence.

La signification sociale du jeu de mots se manifeste également dans le contexte communicatif analysé par Lisa Roques dans « Jeux de banquet : mots de poète, mots de stratégie ». Son analyse se base sur les *Epidèmiai* d'Ion de Chios, qui décrivent un banquet (*symposion*) rassemblant l'élite sociale, politique et intellectuelle d'Athènes du V<sup>e</sup> siècle av. J.-C. À partir d'un examen de plusieurs exemples des *paidiai* (bons mots et calembours) utilisés par Sophocle, Roques montre que ceux-ci ne visent pas seulement à amuser l'auditoire, mais qu'ils servent également à ridiculiser l'adversaire et à attaquer le stratège Périclès en

détournant ses propres mots. Tout comme la contribution de Karine Abiven, cette contribution montre ainsi des emplois du jeu de mots en tant qu'arme dans des contextes conflictuels au niveau social.

Après les deux premières sections du volume, un interlude est offert aux lecteurs sous forme d'une interview avec Aurélie Rusterholtz et François Chaix. Les acteurs commentent leur façon d'aborder les jeux de mots et l'humour verbal dans leurs vies professionnelles en général, ainsi que lors de la préparation et présentation de la lecture-spectacle de la comédie *L'Amour maître de langue* (1718), qui faisait partie du programme du colloque de Trèves. Les acteurs décrivent des défis particuliers auxquels ils doivent faire face et répondre lors de la présentation des pièces, mais ils soulignent également l'accessibilité de l'humour verbal des comédies des XVII<sup>e</sup> et XVIII<sup>e</sup> siècles pour des auditoires divers.

Les contributions de la troisième section sont dédiées à l'emploi de jeux de mots chez des auteurs particuliers, des mouvements littéraires, des genres littéraires et des genres textuels. Les contributions relient ainsi des perspectives linguistiques et littéraires. Plus particulièrement, les deux premières contributions de cette section se focalisent sur des auteurs littéraires français du XX<sup>e</sup> siècle, incluant des textes dramatiques (Eugène Ionesco, Jean Tardieu) et des textes narratifs (Boris Vian). Les réflexions sur l'importance du jeu de mots dans les contextes littéraires offertes par ces contributions sont complétées par trois contributions linguistiques analysant l'importance et l'emploi du jeu de mots dans les titres de presse, la publicité et les noms de domaine.

Dans « Le jeu de mots dans la dramaturgie d'avant-garde des années 1950 : Les exemples d'Ionesco et de Tardieu », Jiaying Li part de l'emploi du jeu de mots dans la tradition aristotélicienne de la comédie, où le jeu sert à renforcer des effets illusionnistes. Elle montre que le théâtre d'avant-garde des années 1950 introduit une valeur fondamentalement différente du jeu de mots. Ce dernier n'est plus obligé à respecter la mimésis et à se mettre au service de la connivence dramatique entre l'auteur et l'auditoire. Au contraire, il acquiert une certaine liberté, qui est toutefois exploitée de manière différente par Ionesco et Tardieu, bien que ces deux auteurs partagent le rêve d'un théâtre abstrait. Si les jeux de mots de Ionesco mettent l'accent sur l'échec de la communication dans un esprit anarchique de la plaisanterie, Tardieu privilégie le potentiel musical et esthétique du langage en respectant le principe du divertissement. Chez les deux auteurs, on constate toutefois le rôle primordial du jeu de mots dans le renouvellement du langage dramatique, qui représente une préoccupation centrale des auteurs d'après-guerre.

La contribution suivante « La dynamique de la syllepse dans la construction fictionnelle chez Boris Vian » de Cécile Pajona poursuit ces réflexions en analy-

sant un autre auteur français d'après-guerre, Boris Vian. L'étude de Pajona porte sur l'utilisation de la syllepse dans l'œuvre romanesque de Vian, plus particulièrement sur le fonctionnement et le rendement littéraire de celle-ci dans la construction fictionnelle. Après avoir étudié les relations entre la syllepse et les jeux de mots et discuté la délimitation entre syllepse et calembour, Pajona montre que cette figure effectue un défigement, ce qui explique son importance fondamentale pour la déconstruction des normes langagières. L'hétérogénéité énonciative de la syllepse est ensuite analysée comme un lieu de rencontre de points de vue, portant chacun une représentation différente du monde. D'un point de vue pragmatique, finalement, la syllepse est un outil de fictionnalisation de prédilection dans le corpus vianesque, dans la mesure où elle crée de nouvelles normes, tout en construisant un lien particulier avec le lecteur pour que celui-ci adhère à ces normes.

Le rôle du destinataire dans la construction de jeux de mots est également manifeste dans la contribution de Françoise Sullet-Nylander « Jeux de mots à la Une d'hier et d'aujourd'hui : dynamique et évolution d'un genre », où elle propose une analyse de l'emploi de jeux de mots dans les unes de la presse française. L'auteure présente d'abord les résultats de différentes études antérieures qu'elle a conduites sur cette thématique, se focalisant sur les unes en tant que textes autonomes, sur leur relation avec l'article et sur leurs relations intertextuelles ou interdiscursives avec d'autres énoncés. Ensuite, Sullet-Nylander présente les résultats d'une étude de 100 unes (datant des années 1631 à 2012 et réunies par Bourseiller) et d'un deuxième corpus de 372 unes du quotidien *Libération* (1975–2015), analysées par rapport à l'importance des références culturelles, d'expressions figées, de noms propres et d'énoncés paradoxaux. Alors que les jeux de mots ne jouent qu'un rôle mineur dans le premier corpus, le deuxième corpus révèle que les jeux de mots représentent un élément fondamental des unes de ces 40 dernières années.

Un autre domaine où l'importance des jeux de mots est généralement reconnue est la publicité. Ce domaine est étudié par Giovanni Tallarico dans sa contribution « Créativité lexicale et jeux de mots dans les messages publicitaires : formes et fonctions ». La contribution a pour but de déterminer, à partir d'un corpus de presse gratuite (*À Nous Paris* 2015–2016), quelles sont les formes et fonctions fondamentales du jeu de mots dans la publicité française. Des catégories fondamentales de jeux de mots identifiées par Tallarico sont les jeux de mots exploitant le signifiant (allitération, onomatopée), les calembours phoniques (homophonie, paronymie), les calembours sémantiques (polysémie, antonymie) et les jeux de mots avec allusion (défigements, détournements). Tallarico montre que la troisième de ces catégories, les calembours sémantiques, se

manifeste dans à peu près la moitié des cas, alors que les créations néologiques ne jouent qu'un rôle marginal. De plus, l'auteur avance que malgré l'importance croissante de la dimension visuelle de la publicité, les slogans restent un élément fondamental. Les jeux de mots se prêtent particulièrement bien à être utilisés dans ce contexte caractérisé par la concision, l'originalité et l'efficacité. L'originalité et la créativité des slogans se manifestent dans les amalgamations lexicales et les modifications ludiques de lexèmes, qui assument la fonction d'attirer l'attention du public et de faciliter la mémorisation des slogans. D'autres fonctions dégagées par Tallarico sont la création d'effets de connivence et la fonction de masquer la logique commerciale.

La fonction du jeu de mots comme outil pour attirer l'attention et pour renforcer la mémorisation est également manifeste dans les noms de domaine, analysés dans la contribution de Peter Handler « Les noms de domaine – une nouvelle source de créativité langagière ». En partant d'une conception large des jeux de mots, l'auteur montre la fréquence de techniques créatives dans le choix de noms de domaines (ou adresses web). Ces techniques incluent les mots-valises, les graphies phonétisantes, les jeux de mots paronymiques, les doubles sens et les permutations de type « verlan ». Les contraintes de la normalisation technique définissent une certaine morphologie des noms de domaine et imposent ainsi certaines limites, mais permettent également le développement de nouvelles formes de jouer avec certaines extensions. Ces dernières peuvent être réinterprétées (p. ex. *.tv* et *.fm*) ou intégrées dans des vocables ou syntagmes choisis (p. ex. *superf.lu*, *find.me*). Cette tendance devient particulièrement visible dans les développements suite à l'introduction de « New generic Top Level Domains », qui augmentent considérablement les possibilités d'introduire des noms de domaines ludiques.

Dans leur ensemble, les contributions de la troisième section révèlent ainsi le rôle primordial, mais aussi la variation interne des jeux de mots dans des contextes d'emploi particuliers. Les quatre contributions de la dernière section du présent volume examinent enfin des scénarios d'emploi de jeux de mots à l'intersection de différentes langues, traditions et discours sociaux. À nouveau, cette section réunit des perspectives de linguistique et de littérature.

La première contribution d'Esme Winter-Froemel et de Pauline Beaucé, « Contacts linguistiques et humour verbal dans le théâtre comique français au tournant des XVII<sup>e</sup> et XVIII<sup>e</sup> siècles », réunit une approche linguistique et une approche littéraire pour analyser l'importance du plurilinguisme dans la société de l'Ancien Régime pour l'humour verbal des comédies de cette époque. Les auteures donnent d'abord un aperçu des conditions historiques qui sous-tendent les choix linguistiques dans les pièces analysées : ces conditions incluent les

différents types de contacts linguistiques et les langues concernées les plus importantes ainsi que les conditions sous lesquelles les pièces étaient représentées dans les différents théâtres, et les interdictions sévères imposées au théâtre de la Foire. Ensuite, le plurilinguisme est identifié comme une caractéristique importante des pièces, pouvant se réaliser sous différentes formes : alternances codiques, interférences et emprunts lexicaux, mais également des formes plus inventives et plus radicales d'innovations basées sur des contacts linguistiques, incluant les parodies de stéréotypes linguistiques et l'invention de nouvelles langues. L'humour verbal, lié aux phénomènes de contacts linguistiques, indique que l'on attribuait des valeurs sociales spécifiques aux différentes langues concernées. En même temps, l'humour verbal dans les comédies transgresse en partie les conventions linguistiques et dramaturgiques, montrant ainsi une mise en scène créative de différences et de tensions linguistiques.

La contribution d'Elena Meteva-Rousseva, « Les jeux de mots dans le *nadsat* d'Anthony Burgess – comment ses traducteurs français ont relevé le défi? », offre un autre regard sur les phénomènes de contact et les défis posés par les différences linguistiques. Elle étudie la traduction des jeux de mots du *nadsat*, l'argot inventé par Burgess pour les jeunes bandits de son roman dystopique *A Clockwork Orange*. Comme les jeux de mots renvoient dans la plupart des cas au russe, une langue non familière aux lecteurs anglais, ils peuvent être caractérisés de jeux de mots secrets. Ils paraissent donc parfaitement adéquats pour être intégrés dans un argot visant à construire une identité de groupe, avec des fonctions à la fois ludiques et cryptiques. À partir de ces observations, Meteva-Rousseva distingue deux fonctions essentielles des jeux de mots dans le *nadsat* de Burgess, une fonction référentielle et une fonction qualificative, et elle présente des exemples pour illustrer comment les traducteurs français du livre ont procédé pour les traduire.

La contribution suivante d'Anda Rădulescu, « Du calembour simple au calembour complexe dans le roman *À prendre ou à lécher* de Frédéric Dard », est également dédiée à l'analyse d'un langage créatif dans un contexte littéraire. Pour étudier l'emploi de calembours chez Frederic Dard / San Antonio, l'auteure choisit un de ses romans et analyse les calembours selon leurs mécanismes de fonctionnement et selon leur complexité, en renouant avec des catégories traditionnelles de jeux de mots. De plus, elle montre que les calembours comportent souvent d'autres langues, surtout l'anglais et l'allemand. Une fonction centrale des calembours identifiée par Rădulescu est celle de créer une connivence entre l'auteur et ses lecteurs.

L'emploi du jeu de mots dans l'interaction émetteur-récepteur est également étudié par Hélène Favreau. Dans sa contribution « «Allumeeez le fun» : le jeu de

mots comme lieu de croisement des dynamiques linguistique et sociolinguistique dans le discours publicitaire », elle met l'accent sur la déviation intentionnelle des normes linguistiques établies dans les messages publicitaires afin d'attirer l'attention du récepteur et de provoquer son rire ou sourire. Favreau affirme que les jeux de mots, qui impliquent les niveaux phonologique, lexical et sémantique, reflètent la dynamique du langage même. En même temps, le décodage des messages peut exiger une participation plus ou moins active du récepteur qui doit reconstruire le sens, en se référant au savoir culturel partagé, aux allusions intertextuelles et à l'implicite suscité par le jeu de mots. De plus, la contribution s'intéresse également à l'évolution ultérieure des éléments déviants et à la dynamique sociolinguistique qui se manifeste dans ce domaine. Favreau montre que le discours publicitaire reflète non seulement certains développements en cours, mais peut également être l'instigateur de nouvelles tendances linguistiques.

Malgré l'ordre linéaire choisi pour la présentation des contributions dans les deux volumes des actes du colloque, les différentes contributions présentent une série de liens possibles et d'intérêts communs que les lecteurs sont invités à découvrir. Pour faciliter l'accès à toutes les contributions, chaque volume des actes offre un appendice présentant une liste de toutes les contributions contenues dans les deux volumes, avec des traductions des résumés de l'autre volume. De même, le lecteur trouvera à la fin de ce volume la brève présentation de tous les contributeurs et contributrices des actes, ainsi qu'un index avec les principaux mots-clés des contributions du volume respectif.

### 3 Remarques finales et remerciements

Nous tenons à exprimer notre gratitude à la Fondation allemande pour la recherche (*Deutsche Forschungsgemeinschaft*) et à l'Université de Trèves pour le soutien financier qu'ils nous ont accordé pour l'organisation du colloque « The Dynamics of Wordplay / La dynamique du jeu de mots » et la publication des actes du colloque en version imprimée ainsi qu'en libre accès.

Dans l'organisation du colloque, nous avons pu compter sur une équipe incroyablement efficace que nous tenons à remercier chaleureusement : les co-organisatrices du colloque, Carolin Munderich et Gesa Schole, ainsi que les étudiant(e)s Samira Jung, Helin Baglar, Armin Rotzler, Marie Winter et Sarah Repplinger pour leur extraordinaire engagement. Nos remerciements particuliers vont à Birgit Imade pour son dévouement et sa fiabilité à toute épreuve pendant le colloque et dans toutes les tâches administratives avant et après le colloque. De



plus, nous aimerions remercier Mathilde Thomas pour son engagement et son enthousiasme, ainsi que l'Université de Trèves pour avoir accueilli le colloque et pour le soutien généreux du projet de recherche. Nous souhaitons particulièrement remercier Katharina Brodauf.

Le colloque et la publication des actes ont été préparés avec l'aide des membres du réseau scientifique « La dynamique du jeu de mots », du comité scientifique de cette collection de volumes et d'un comité de relecture de plus de soixante-dix évaluateurs et évaluatrices qui nous ont aidés à choisir entre plus des quatre-vingts propositions de communication qui avaient été soumises. Nos remerciements vont également à celles qui nous ont aidés dans la publication des actes et dont l'engagement et la fiabilité ont été extraordinaires : Sophia Fünfgeld, Samira Jung, Helin Baglar, Jeanette Hannibal et Carolin Halcour, ainsi que Michelle Lecolle, Véronique Featherston-Lardeux, Angela Oakeshott et Martina Bross.

Finalement, nous tenons à remercier l'équipe éditoriale de De Gruyter, tout particulièrement Ulrike Krauß, Gabrielle Cornefert, Christina Lembrecht, Simone Herbst et Anne Rudolph, pour leur engagement et leur efficacité dans la préparation des volumes.

## 4 Références bibliographiques

- Alexander, Richard J. 1997. *Aspects of Verbal Humour in English* (Language in performance 13). Tübingen : Narr.
- Arndt-Lappe, Sabine, Angelika Braun, Claudine Moulin & Esme Winter-Froemel (éds.). 2018. *Expanding the Lexicon* (The Dynamics of Wordplay 5). Berlin & Boston : De Gruyter.
- Attardo, Salvatore & Victor Raskin. 1991. Script theory revis(it)ed : joke similarity and joke representation model. *Humor* 4(3). 293–347.
- Attardo, Salvatore. 1994. *Linguistic Theories of Humor*. New York : De Gruyter Mouton.
- Attardo, Salvatore. 2001. *Humorous Texts : A Semantic and Pragmatic Analysis*. Berlin : De Gruyter Mouton.
- Attardo, Salvatore. 2011. The General Theory of Verbal Humor, twenty years after. *Humor* 24(2). 123.
- Attardo, Salvatore. 2017. *The Routledge Handbook of Language and Humor*. New York & London : Routledge.
- Bauer, Matthias, Joachim Knape, Peter Koch & Susanne Winkler. 2010. Dimensionen der Ambiguität. *Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik* 158. 7–75.
- Blake, Barry J. 2010. *Playing with words : Humor in the English Language*. London & Oakville : Equinox Pub.
- Brône, Geert & Jeroen Vandaele (éds.). 2009. *Cognitive Poetics : Goals, Gains and Gaps*. Berlin : De Gruyter Mouton.

- Brône, Geert, Kurt Feyaerts & Tony Veale (éds.). 2015. *Cognitive Linguistics and Humor Research* (Applications of Cognitive Linguistics 26). Berlin & Boston : De Gruyter Mouton.
- Carstensen, Broder. 1971. *Spiegel-Wörter. Spiegel-Worte. Zur Sprache eines deutschen Nachrichtenmagazins*. München : Hueber.
- Charaudeau, Patrick. 2006. Des catégories pour l'humour ? *Questions de communication* 10. 12–54.
- Charaudeau Patrick (éd.) 2015. *Humour et engagement politique*. Limoges : Lambert-Lucas.
- Chiario, Delia & Raffaella Baccolini (éds). 2014. *Gender and Humor : Interdisciplinary and International Perspectives*. New York : Routledge.
- Chiario, Delia (éd.) 2010a. *Translation, Humour and Literature* (Translation and humor 1). London & New York : Continuum.
- Chiario, Delia (éd.) 2010b. *Translation, Humour and the Media* (Translation and humor 2). London & New York : Continuum.
- Chovanec, Jan & Isabel Ermida (éds.). 2012. *Language and Humour in the Media*. Newcastle upon Tyne : Cambridge Scholars Publishing.
- Culler, Jonathan (éd.). 1988. *On Puns. The Foundation of Letters*. Oxford : Oxford University Press.
- Defays, Jean-Marc. 1996. *Le comique*. Paris : Seuil.
- Delabastita, Dirk (éd.). 1996. *Wordplay and Translation*. Special Issue of *The Translator* 2(2).
- Delabastita, Dirk (éd.). 1997. *Traductio : Essays on Punning and Translation*. Namur : Presses Universitaires de Namur.
- Delabastita, Dirk. 1993. *There's a double tongue. An investigation into the translation of Shakespeare's wordplay, with special reference to Hamlet*. Amsterdam : Rodopi.
- Delabastita, Dirk. 1994. Focus on the Pun : Wordplay as a Special Problem in Translation Studies. *Target* 6(2). 223–243.
- Delabastita, Dirk. 2011. Wholes and holes in the study of Shakespeare's wordplay. In Mireille Ravassat & Jonathan Culpeper (éds.), *Stylistics and Shakespeare's language : Trans-disciplinary approaches*, 139–164. London & New York : Bloomsbury Publishing.
- Dittgen, Andrea Maria. 1989. *Regeln für Abweichungen. Funktionale sprachspielerische Abweichungen in Zeitungüberschriften, Werbeschlagzeilen, Werbeslogans, Wandsprüchen und Titeln*. Frankfurt a. M. : Lang.
- Dynel, Marta. 2009. *Humorous Garden-Paths : A Pragmatic-Cognitive Study*. Newcastle : Cambridge Scholars Publishing.
- Dynel, Marta (éd.). 2011. *The Pragmatics of Humor across Discourse Domains*. Amsterdam : Benjamins.
- Farhat, Mokhtar (éd.). 2015. *Humour et identités dans l'espace public. Nouveaux sentiers*, Gafsa : ISEAH.
- Full, Bettina & Michelle Lecolle (éds.). Sous presse. *Jeux de mots et créativité* (The Dynamics of Wordplay 4). Berlin & Boston : De Gruyter.
- Gauger, Hans-Martin. 1971. *Durchsichtige Wörter. Zur Theorie der Wortbildung*. Heidelberg : Winter.
- Gauger, Hans-Martin. 2006. *Das ist bei uns nicht Ouzo. Sprachwitze*. München : C. H. Beck.
- Gauger, Hans-Martin. 2014. *Na also, sprach Zarathustra. Neue Sprachwitze*. München : C. H. Beck.
- Gibbs, Raymond W. & Herbert L. Colston. 2012. *Interpreting Figurative Meaning*. Cambridge : Cambridge University Press.

- Goatly, Andrew. 2012. *Meaning and Humour. Key Topics in Semantics and Pragmatics*. Cambridge : Cambridge University Press.
- Goldstein, Laurence. 1990. The linguistic interest of verbal humor. *Humor* 3(1). 37–52.
- Grassegger, Hans. 1985. *Sprachspiel und Übersetzung. Eine Studie anhand der Comic-Serie Asterix*. Tübingen : Stauffenburg.
- Grunig, Blanche-Noëlle. 1990. *Les mots de la pub*. Paris : Presse du CNRS.
- Guiraud, Pierre. 1976. *Les jeux de mots*. Paris : Presses Universitaires de France.
- Hausmann, Franz Josef. 1974. *Studien zu einer Linguistik des Wortspiels. Das Wortspiel im « Canard enchaîné »*. Tübingen : Niemeyer.
- Heibert, Frank. 1993. *Das Wortspiel als Stilmittel und seine Übersetzung am Beispiel von sieben Übersetzungen des « Ulysses »*. Tübingen : Narr.
- Hesbois, Laure. 1986. *Les jeux de langage*. Ottawa : Éditions de l'Université d'Ottawa.
- Hildebrandt, Rolf. 1970. *Nonsense-Aspekte der englischen Kinderliteratur*. Weinheim : Beltz.
- Käge, Otmar. 1980. *Motivation. Probleme des persuasiven Sprachgebrauchs, der Metapher und des Wortspiels*. Göppingen : Kümmerle.
- Kemmner, Ernst. 1972. *Sprachspiel und Stiltechnik in Raymond Queneaus*. Tübingen : Tübinger Beiträge zur Linguistik.
- Kerbrat-Orecchioni, Catherine. 2011. De la connivence ludique à la connivence critique : jeux de mots et ironie dans les titres de *Libération*. In Maria Dolores Vivero Garcia (éd.), *Humour et crises sociales. Regards croisés France–Espagne*, 117–150. Paris : L'Harmattan.
- Knospe, Sebastian, Alexander Onysko & Maik Goth (éds.). 2016. *Crossing Languages to Play with Words. Multidisciplinary Perspectives* (The Dynamics of Wordplay 3). Berlin & Boston : De Gruyter.
- Koch, Peter, Thomas Krefeld & Wulf Oesterreicher. 1997. *Neues aus Sankt Eiermark. Das kleine Buch der Sprachwitze*. München : Beck.
- Kohl, Norbert. 1966. *Das Wortspiel in der Shakespeareschen Komödie. Studien zur Interdependenz von verbalem und aktionalem Spiel in den frühen Komödien und den späten Stücken*. Thèse de doctorat, Université de Francfort-sur-le-Main.
- Kotthoff, Helga (éd.). 1996. *Scherzkommunikation. Beiträge aus der empirischen Gesprächsforschung*. Opladen : Westdeutscher Verlag.
- Kotthoff, Helga. 1998. *Spaß Verstehen. Zur Pragmatik von konversationellem Humor*. Tübingen : Niemeyer.
- Lecerclé, Jean-Jacques. 1994. *Philosophy of Nonsense : The Intuitions of Victorian Nonsense Literature*. London : Routledge.
- Mahood, Molly M. 1957. *Shakespeare's Wordplay*. London : Methuen.
- Nash, Walter. 1985. *The Language of Humor : Style and Technique in Comic Discourse*. London & New York : Longman.
- Norrick, Neal R. & Delia Chiaro (éds.). 2009. *Humor in Interaction* (Pragmatics & Beyond New Series 182). Amsterdam : Benjamins.
- Partington, Alan. 2009. A linguistic account of wordplay : the lexical grammar of punning. *Journal of Pragmatics* 41(9). 1794–1809.
- Petzold, Dieter. 1972. *Formen und Funktionen der englischen Nonsense-Dichtung im 19. Jahrhundert*. Nürnberg : Hans Carl.
- Preisendanz, Wolfgang & Rainer Warning (éds.). 1976. *Das Komische*. München : Fink.
- Priego-Valverde, Béatrice. 2003. *L'humour dans la conversation familière. Description et analyse linguistique*. Paris : L'Harmattan.

- Rabatel Alain. 2008. *Homo narrans. Pour une analyse énonciative et interactionnelle du récit*. Vol. 1 : *Les points de vue et la logique de la narration*. Vol. 2 : *Dialogisme et polyphonie dans le récit*. Limoges : Lambert-Lucas.
- Rabatel, Alain. 2012. Ironie et sur-énonciation. *Vox Romanica* 71. 42–76.
- Rabatel, Alain. 2013. Humour et sous-énonciation (vs ironie et sur-énonciation). *L'information grammaticale* 137. 36–42.
- Raskin, Victor. 1985. *Semantic Mechanisms of Humor*. Dordrecht : D. Reidel.
- Rauch, Bruno. 1982. *Sprachliche Spiele – spielerische Sprache. Sammlung, Erklärung und Vergleich der Wortspiele in vier ausgewählten Romanen von Raymond Queneau und in den entsprechenden Übersetzungen von Eugen Helmlé*. Thèse de doctorat, Université de Zurich.
- Redfern, Walter. 1985. *Puns*. Oxford : Blackwell.
- Rettig, Wolfgang. 1981. *Sprachliche Motivation. Zeichenrelationen von Lautform und Bedeutung am Beispiel französischer Lexikoneinheiten*. Frankfurt a. M. & Bern : Lang.
- Ruiz-Gurillo, Leonor & M. Belén Alvarado-Ortega (éds.). 2013. *Irony and Humor. From pragmatics to discourse*. Amsterdam : Benjamins.
- Ruiz-Gurillo, Leonor (éd.). 2016. *Metapragmatics of humor. Current research trends*. Amsterdam : Benjamins.
- Schöne, Annemarie. 1951. *Untersuchungen zur englischen Nonsense Literatur unter besonderer Berücksichtigung des Limericks und seines Schöpfers Edward Lear*. Thèse de doctorat, Université de Bonn.
- Sewell, Elizabeth. 1952. *The Field of Nonsense*. London : Chatto & Windus.
- Sullet-Nylander, Françoise. 2005. Jeux de mots et défigements à la *Une de Libération* (1973–2004). *Langage et Société* 112. 111–139.
- Sullet-Nylander, Françoise. 2006. Citations et jeux de langage dans la presse satirique : le cas de la « Une » du *Canard Enchaîné* (2004–2005). In Gunnel Engwall (éd.), *Construction, acquisition et communication : Études linguistiques de discours contemporains*, 219 – 239. Stockholm : Almqvist & Wiksell International.
- Sullet-Nylander, Françoise. 2010. Humour satirique et jeux de mots dans les gros titres du *Canard Enchaîné* (2009). In Anders Bengtsson & Victorine Hancock (éds.), *Humour in Language. Linguistic and Textual Aspects*, 223–243. Stockholm : Acta Universitatis Stockholmiensis.
- Tanaka, Keiko. 1999. *Advertising Language : A Pragmatic Approach to Advertisements in Britain and Japan*. London : Routledge.
- Valero-Garcés, Carmen. 2010. *Dimensions of Humor : Explorations in Linguistics, Literature, Cultural Studies and Translation*. Valencia : Universitat de València.
- Vandaele, Jeroen. 2011. Wordplay in translation. In Yves Gambier & Luc van Doorslaer (éds.), *Handbook of Translation Studies*, Vol. 2, 180–183. Amsterdam : Benjamins.
- Veale, Tony. 2009. Hiding in plain sight : figure-ground reversals in humour. In Geert Brône & Jeroen Vandaele (éds.), *Cognitive Poetics : Goals, Gains and Gaps*, 279–288. Berlin : De Gruyter Mouton.
- Vittoz-Canuto, Marie-B. 1983. *Si vous avez votre jeu de mots à dire. Analyse de jeux de mots dans la presse et dans la publicité*. Paris : A.-G. Nizet.
- Wilss, Wolfram. 1989. *Anspielungen. Zur Manifestation von Kreativität und Routine in der Sprachverwendung*. Tübingen : Niemeyer.
- Winter-Froemel, Esme. 2009. Wortspiel. In Gert Ueding (éd.), *Historisches Wörterbuch der Rhetorik*, Vol. 9, 1429–1443. Tübingen : Niemeyer.

- Winter-Froemel, Esme. 2016. Approaching wordplay. In Sebastian Knospe, Alexander Onysko & Maik Goth (éds.), *Crossing Languages to Play with Words. Multidisciplinary Perspectives* (The Dynamics of Wordplay 3), 11–46. Berlin & Boston : De Gruyter.
- Winter-Froemel, Esme & Angelika Zirker. 2010. Ambiguität in der Sprecher-Hörer-Interaktion. Linguistische und literaturwissenschaftliche Perspektiven. *Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik* 158. 76–97.
- Winter-Froemel, Esme & Angelika Zirker (éds.). 2015. *Enjeux du jeu de mots : Perspectives linguistiques et littéraires* (The Dynamics of Wordplay 2). Berlin & Boston : De Gruyter.
- Yus, Francisco. 2017. *Humour and Relevance* (Topics in Humor Research 4). Amsterdam : Benjamins.
- Zirker, Angelika. 2010a. *Der Pilger als Kind : Spiel, Sprache und Erlösung in Lewis Carrolls Alice-Büchern*. Münster : LIT.
- Zirker, Angelika. 2010b. Don't Play with Your Food? – Edward Lear's Nonsense Cookery and Limericks. In Marion Gymnich & Norbert Lennartz (éds.), *The Pleasures and Horrors of Eating : The Cultural History of Eating in Anglophone Literature*, 237–253. Göttingen : Bonn UP.
- Zirker, Angelika & Esme Winter-Froemel (éds.). 2015. *Wordplay and Metalinguistic / Metadiscursive Reflection : Authors, Contexts, Techniques, and Meta-Reflection* (The Dynamics of Wordplay 1). Berlin & Boston : De Gruyter.

