

REPUBLIQUE DU CAMEROUN  
Paix – Travail – Patrie

.....

UNIVERSITÉ DE YAOUNDÉ I

.....

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE DE  
YAOUNDÉ I

.....

DÉPARTEMENT DE FRANÇAIS

REPUBLIC OF CAMEROON  
Peace – Work – Fatherland

.....

THE UNIVERSITY OF YAOUNDE I

.....

HIGHER TEACHER'S TRAINING COLLEGE  
OF YAOUNDE I

.....

DEPARTMENT OF FRENCH

**Le ludisme langagier dans *Le commencement des douleurs* de  
SONY LABOU TANSI**

Mémoire présenté en vue de l'obtention du Diplôme des Professeurs  
de l'Enseignement Général deuxième grade (DIPESII)

*par:*

**TIEUMENA Marie Noëlle**

Licenciée ès Lettres

*sous la direction de:*

**Pr. Germain Moïse EBA'A**

Maitre de conférences

*Année académique 2018-2019*

---

## Dédicace

*À mon époux et à mes enfants*

---

## **Remerciements**

Au terme de ce travail, je rends grâce au Seigneur pour la santé, l'intelligence et le courage qu'Il m'a donnés, et qu'il me soit permis d'exprimer ici ma profonde reconnaissance à tous ceux qui, scientifiquement, matériellement ou moralement, ont contribué à son achèvement.

Je tiens à remercier tout particulièrement le Professeur Germain Moïse Eba'a qui a accepté de diriger ce mémoire malgré ses multiples responsabilités. Sa rigueur scientifique, son dévouement, ses conseils judicieux ainsi que ses suggestions m'ont été d'une grande utilité pour la réalisation de cette étude.

Mes sincères remerciements s'adressent ensuite à tous les Professeurs du département de français de l'École normale supérieure de Yaoundé I, pour la formation qu'ils m'ont donnée lors de mon cursus académique.

Que toute ma famille et ma belle-famille trouvent, à travers ce travail, le fruit de leur effort et sacrifice. Je remercie enfin tous mes ami(e)s et camarades de classe, source d'une ambiance très réconfortante.

---

## Résumé

La littérature est art qui, certes a une portée idéologique et éthique mais qui s'appuie beaucoup sur le style d'écriture ou l'esthétique de chaque écrivain .Cette manière d'écrire s'apparente quelque fois à un jeu de mots pour le scripteur ou l'auteur. C'est dans cette optique que s'inscrit notre sujet de recherche : le ludisme langagier dans *Le commencement des douleurs* de Sony Labou Tansi. Dès lors, la problématique qui sous-tend notre étude est ainsi intitulée : comment à partir du ludisme l'auteur parvient -il à construire une idéologie ? Cette question centrale a mené aux hypothèses suivantes : le ludisme langagier permettrait à l'auteur de pouvoir s'exprimer aisément et en toute liberté ; le ludisme rendrait le texte plus digeste à travers la création de certaines lexies. Pour mieux analyser cette question, nous avons eu recours à la stylistique descriptive ou de l'expression de Charles Bally qui stipule que, l'étude d'un texte littéraire passe par la délimitation, l'identification, l'analyse et l'interprétation des faits d'expression. Autrement dit, la stylistique de l'expression se fonde sur la mise en évidence des valeurs affectives des faits d'expression dans une langue précise et suivant leur champ d'application et leur effet connotatif. Ainsi le repérage, l'analyse et l'interprétation des procédés linguistiques nous ont permis de démontrer que l'originalité de Sony Labou Tansi participe à l'évolution du français, ceci à travers les néologismes créés par celui-ci. Notre travail est structuré en trois chapitres dont le premier porte sur les définitions de jeu ou ludisme. Le deuxième chapitre traite de la néologie du ludisme .Et enfin le troisième et dernier chapitre s'intitule la rhétorique du ludisme.

Mots clés : ludisme, jeu, ludisme langagier, stylistique descriptive

---

## **Abstract**



Literature is art which certainly has an ideological and ethical scope but which relies heavily on the style of writing or the aesthetics of each writer. This type of writing is sometimes akin to a play on words for writer or author. It is with this in mind that our research topic is: linguistic play in «Le commencement des douleurs» by Sony Labou Tansi. Therefore, the problem underlying our study is thus entitled: how does the author manage to build an ideology from play? This central question led to the following hypotheses: linguistic play would allow the author to express himself easily and freely; also, play would make the text more digestible through the creation of certain lexical items. To better analyze this question, we have resorted to the descriptive stylistics or the expression of Charles Bally which states that the study of a literary text goes through delimitation, identification, analysis and interpretation of facts of expression. In other words, the stylistics of the expression is based on the demonstration of the affective values of the facts of expression in a precise language and according to their field of application and their connotative effect. Thus the identification, the analysis and the interpretation of the linguistic processes allowed us to demonstrate that the originality of Sony Labou Tansi participates in the evolution of French language, this through the neologisms created by this one. Our work is structured in three chapters, the first of which deals with the definitions of play or linguistic play. The second chapter deals with the neology of linguistic play. Finally, the third and final chapter is called the rhetoric of linguistic play.

Key words: play, linguistic play, descriptive style

---

## **Introduction générale**

## 1. Présentation et motivation du sujet

L'écriture pour plusieurs écrivains africains francophones se révèle comme un acte de témoignage visant à traduire leur engagement et leur prise de position devant ce que l'on peut considérer comme l'horreur, la violence ou l'inhumanité de certains actes déroulés sur le continent. Malgré la rigidité à imputer aux caractères normatifs des structures de la langue française, sa mise en texte dans la fiction laisse apparaître une somme de variétés du langage dont les différentes fonctions permettent d'en définir l'efficacité. Ainsi, au-delà des contraintes auxquelles la langue est soumise, c'est la liberté que se donne son usager pour la manipuler et la structurer qui lui accorde par conséquent une arme, une vitalité plus efficace, susceptible de susciter des curiosités ou d'agir sur des cibles visées. C'est dans cette optique que s'inscrit notre sujet le ludisme langagier. Ce groupe nominal qui oriente notre réflexion renvoie à toute activité créatrice d'écriture chez l'écrivain qui s'inspire des données de son environnement linguistique et culturel.

Ainsi le ludisme peut se comprendre comme *une production artistique, une façon de voir le monde d'en faire des images, des calques, des pastiches une manière de subvertir les catégories traditionnelles du langage pour faire naître l'envers du monde qui nous est familier*. Marc Lapprand (1993;13)

Josette Rey Debove que cite Plecinski (2002;14-15) le considère comme toute manipulation volontaire des mots destinés à amuser l'allocutaire ; spécial énoncé qui, par une opération métalinguistique, développe volontairement une double interprétation lexicale ambiguïté perceptible par l'allocutaire.

Au regard de ces définitions, il faut noter une distraction langagière qui met en valeur un ensemble de jeux créant ainsi des effets reconnus sous d'autres nominations à savoir le jeu de mot, le jeu verbal, le jeu de sens. Notre choix s'est porté sur ce sujet pour deux raisons : la première est scientifique et la seconde pédagogique.

## **2. Présentation du corpus**

Le corpus qui a attiré notre attention parmi tant d'autres est *Le commencement des douleurs* de Sony Labou Tansi publié en 1995 aux Éditions du Seuil. *Le commencement des douleurs* retrace l'histoire d'une jeune fille qui, à cause d'un baiser donné par Hoscar Hana plus âgé que celle-ci, et donc cet homme sera la risée de toutes les populations de la localité qui condamnent avec dernière énergie ce genre de pratique. Car toute tempête est un présage, toute brusque une punition. En effet, quand Hoscar Hana donne un baiser un peu trop appuyé à la plus jeune du ploutocrate Arthur Banos Maya, on scrute le ciel et la terre interroge l'océan. Car une telle entorse à la coutume n'annoncerait-elle pas la fin des temps? Mais les réponses que délivre la nature sous forme de sinistres, catastrophes et cataclysmes variés se révèlent plutôt sibyllines. Quant aux astuces rationalistes jusqu'au délire, que déploie Hoscar Hana pour échapper à son destin, elles ne font que redoubler la colère des dieux. Tradition et modernité conspirant ensemble à leur perte, les habitants de Hondo-Noote jouent leur va-tout et opposent une dernière parade aux ruses de la fortune. Un vaudeville cosmique que traverse de part en part une inquiétude visionnaire.

La motivation de ce corpus vient du fait que l'auteur traite un fait qui concerne bon nombre d'écrivains du XXe siècle à savoir le jeu qui est le détachement de toute norme préétablie. Il use des calques, des néologismes, des emprunts pour dénoncer et sensibiliser. Aussi, l'esthétique de la subversion ou du ludisme apparaît chez lui comme une stratégie d'écriture dont l'ambition est de faire éclater les mots pour exprimer sa tropicalité c'est-à-dire son moi. Le romancier congolais a eu le mérite et la volonté d'introduire dans le roman une nouvelle forme d'écriture qui se fonde sur une langue délibérément conçue et inventée de toute pièce et n'intégrant aucune logique normative classique. On peut dire qu'à partir d'une langue inventée, sa prose romanesque dresse les marques de culture traditionnelle dans une Afrique néocoloniale caractérisée par des dictatures accompagnées d'une succession de coups d'état et surtout par l'hégémonie culturelle étrangère. Il s'inscrit dès lors dans une logique de revendications sociopolitiques et culturelles permanentes concourant à la valorisation des pratiques africaines.

## **3. Revue de la littérature**

La question du ludisme langagier ne nous est pas inconnue car plusieurs travaux dignes de ce nom ont déjà été effectués. L'étude de Simplicie Aimé Kengni en 2011 «Normativité et écriture ludique en francophonie africaine. Une apperception fondée sur la prose romanesque de Patrice

Ngannang». Dans ce travail, l'auteur montre, à travers certains détours langagiers dotés d'une valeur apéritive, que l'écrivain francophone peut amener son lectorat à aimer et à consommer son écriture. Il s'agit pour lui de montrer comment l'écrivain séduit le lecteur à travers ses inventions langagières quelles que soient la valeur et la tonalité de son écriture.

Bidzand Marie Léonne 2006 quant à elle a consacré ses études sur «Les phénomènes ludiques dans *Les fleurs du bleues* de Raymond Queneau». Pour elle, le jeu est la conséquence de l'évolution des changements que connaît l'homme dans son environnement à l'avancée technologique, au temps qui impose certaines innovations et surtout à la transcription de l'oral à l'écrit. L'objectif général de cette étude réside sur la manière dont Queneau se sert des mots dans son roman. À travers une méthode descriptive et interprétative qui vient s'allier à la stylistique, on aboutit aux conclusions selon lesquelles le ludisme est un style qui exploite la dérision et expose le français à une dérive très proche de l'insécurité linguistique.

Ngono Enama Sandrine Désirée, 2008 «Le ludisme langagier : une lecture de *Paroles* et histoires de Jacques Prévert» a montré que le ludisme se résume à une distraction langagière soumise à des manipulations, aux images insolites et inattendues.

#### **4. Problématique et hypothèse**

Du moment où l'on sait qu'il est difficile de briser les barrières de la censure, de l'inquiétude et de la suspicion pour faire passer le contenu d'un texte portant sur des questions sensibles et parfois fâcheuse; notre préoccupation majeure est de savoir dans quelle mesure à travers le ludisme langagier Sony Labou Tansi parvient-il à construire une idéologie dans notre corpus

- Quels sont les outils langagiers mise en évidence par Sony Labou Tansi pour jouer avec la langue?
- Quelle est réellement sa particularité?
- Quelle interprétation donner au divertissement?

Ces interrogations nous amènent à aborder l'esthétique du langage à savoir les figures qui font intervenir la thématique du jeu et sont aussi une forme de manipulation langagière, peinture de mots menant à la distraction. Ainsi l'hypothèse que nous formulons est le ludisme serait une distraction langagière qui nécessite des transformations diverses.

Le jeu par l'écriture contribuerait à assurer le plaisir du texte littéraire. Le ludisme langagier serait un moyen à travers lequel le romancier communique au lecteur le sentiment de l'inacceptable.

Le jeu par l'écriture contribuerait à assurer le plaisir du texte littéraire.

## 5. Cadre théorique et méthodologique

Pour mener à bien ce travail afin d'aboutir à un résultat fiable, nous comptons nous appuyer sur la stylistique descriptive ou de l'expression. Cette approche stylistique appartient à l'École structuraliste et prône l'immanentisme dans l'étude d'un texte ou d'un corpus. S'inscrivant dans une perspective nouvelle et novatrice en science du langage, la stylistique descriptive est une initiative de Charles Bally. Elle relève de la volonté de celui-ci de se démarquer des méthodes normatives développées par ses précurseurs. Leur démarche n'avait pas de propension scientifique. C'est ainsi d'après Claire Stölz (1999 :6), Bally va fonder *une nouvelle stylistique qui se veut scientifique et non normative. Elle a pour ambition de recenser les ressources stylistiques de la langue afin de créer une stylistique comparée des différentes langues.*

Cette méthode d'analyse fondée par Bally remet en cause la stylistique qui régnait depuis le XVIIe siècle. Elle se base sur un ensemble de démarches et de principes qui garantissent sa scientificité. Elle devient à cet effet plus descriptive que prescriptive. Pour Bally, il est question dans une analyse stylistique de «délimiter» et d'«identifier» les faits d'expression dans un énoncé. Ainsi énonce-t-il :

*Délimiter un fait d'expression, c'est tracer dans l'agglomération des faits de langage dont il fait partie, ses limites propres, celles qui permettent de l'assimiler à l'unité de pensée dont il est l'expression : l'identifier, c'est procéder à cette assimilation en définissant le fait d'expression en lui substituant un terme d'identification (...) qui correspond à une représentation ou à un concept de l'esprit*

L'isolement et l'identification des faits d'expression permettent de mettre en évidence les «valeurs qui s'attachent aux mots ou expressions dans la langue, suivant leur champ d'emploi et surtout selon les effets connotatifs qui les accompagnent». Autrement dit, la stylistique de l'expression se fonde sur la mise en évidence des valeurs affectives des items (faits d'expression) dans une langue précise suivant leur champ d'application et leurs effets connotatifs. C'est pour cette raison que Bally précise que l'objet de la stylistique est l'étude de «faits d'expression» du langage du point de vue de

leur contenu affectif, c'est-à-dire l'expression des faits de sensibilité par le langage, mais aussi en retour l'action des faits de langage sur la sensibilité.

Partant de ce point de vue, on constate que la stylistique se ramène à une analyse des faits d'expression essentiellement sur le point de vue affectif, étude du degré d'affectivité, de sensibilité que contient une expression langagière. Bally distingue dans un mot les effets naturels, c'est-à-dire la substance propre de la langue et les effets par évocation, autrement dit le sentiment qui est dégagé de ce signe linguistique. L'étude de ce chercheur se situe globalement sur le plan de la langue et Mendo Ze (2002 :36) l'affirme :

*Ce qui intéresse l'étude de Bally c'est le contenu affectif du langage et non l'étude de l'état affectif qui se reflète dans une circonstance donnée. Son principal objectif, pour tout dire de dresser un catalogue des valeurs expressives du système d'une langue.*

Marcel Cressot (1947) insistera sur les techniques du style et même si le groupe Mu (1970) est parti de manière générale de cette approche, il faut dire que, sa particularité réside sur le fait que, celui-ci aborde l'analyse stylistique en partant des unités les plus petites, vers les plus grandes. En effet, leur analyse porte sur les formes tant de l'expression que du contenu. Partant par des unités de signifiant, c'est-à-dire en rapport avec la forme de l'expression, on aura tout d'abord :

- Les traits distinctifs (phonèmes-syllabes – mots – syntagmes – phrase - texte)
- Des unités de signifiés (forme du signifié) avec : sèmes – morphèmes – lexèmes – propositions – développements (séquences de propositions à but descriptif, narratif, déductif) – texte.
- Entre les différents niveaux d'articulation, il est établi des liaisons, d'après les auteurs chaque niveau correspond à un type de figure ;d'où ils ramènent cette classification en quatre grands groupes présentant des caractères homogènes.

En résumé, le groupe Mu envisage une succession progressive des domaines, marquant le passage pur au pur contenu (1970 :33). Ce qui nous donne la représentation ci-après :

	<b>Expression (forme)</b>	<b>Contenu (sens)</b>
<b>Mots</b>	Métaplasmes	Métasèmes
<b>Phrases</b>	Métataxes	Métalogismes

Ce tableau résume les différents niveaux d'articulation du mot donnant lieu aux figures ainsi que les deux faces des unités expressives que sont la forme et le contenu

## **6. Plan du travail**

Pour mieux expliquer et interpréter la notion de jeu, notre travail sera articulé en trois chapitres.

Le premier chapitre portera sur la définition du jeu.

Le deuxième chapitre traitera de la néologie du ludisme.

Le troisième chapitre en fin, traitera de la rhétorique du ludisme.



---

**CHAPITRE 1 :**  
**NOTION DE JEU : CHAMPS**  
**D'APPLICATION**

Se tournant vers les étymologistes et les historiens de la langue française on apprend avec A. Rey que ludique est un mot relativement récent parce qu'il est attesté pour la première fois dans les dictionnaires juste avant les années 1990. Il est présenté comme une forme savante dérivée du latin ludus qui signifie «jeu». A. Rey fait valoir que «le u représente une ancien diphtongue (oi) attesté par les autres termes latins ayant rapport au jeu (persona , historio) un emprunt à l'étrusque». Ludus aurait servi notamment au pluriel, à désigner les jeux de caractère officiel ou rituel donné en l'honneur des morts, et plus généralement, le jeu en acte, par opposition à jocus (jeu en parole). Il a été supplanté vraisemblablement par jours qui est la forme la plus proche de celle du français actuel, en prenant des sens probablement au moment de la disparition des jeux publiques, comme l'estime A. Rey. D'emploi adjectival et nominal, ludique désigne selon Dictionnaire Trésor de la Langue Française, ce qui concerne *le jeu en tant que secteur d'activité dont la motivation n'est pas l'action efficace sur la réalité mais la libre expression des tendances instinctives, sans aucun contrôle d'efficacité pragmatique.*

On peut penser que le terme ludique a été introduit par le vocabulaire descriptif des sciences humaines, avant de se répandre dans l'usage courant, faute d'un adjectif issu du jeu. C'est un mot à la mode, au moins dans les milieux cultivés. A sa suite, est apparu ludisme au milieu du 20<sup>e</sup> siècle, qui désigne ce qui renvoie au jeu, au comique, à l'amusement, mais aussi au comportement caractérisé par la recherche du jeu sous toutes ses formes.

Ces différentes acceptions font du ludisme un terme générique pouvant s'appliquer à des activités variées de l'Homme, mais qui, dans le cadre des sciences du langage, réfère à des activités spécifiques. Dans ce chapitre préliminaire, nous définirons le jeu selon Johan Huizinga, Roger Caillois et Michel Picard. A la suite de cette définition, nous donnerons la typologie du jeu selon J. Huizinga, R. Caillois et Pierre Ferrand.

## 1. De la complexité définitionnelle du jeu

Partir de l'hypothèse d'une complexité définitionnelle revient à épouser le débat sur la question du peut-on définir le jeu ? Le jeu est en fait un objet carrefour auquel s'intéresse plusieurs disciplines scientifiques bien qu'aucune théorie, ni classification élaborée par différents spécialistes ne fournissent les critères nécessaires de définition.

D'après WITTGENSTEIN (2007):

*Le jeu est un concept de famille qui, pour cette raison résiste à toute tentative de définition en termes de conditions nécessaires et suffisantes.*

S'il s'avère difficile de définir le concept de jeu, c'est juste parce que les jeux, tel que le souligne CHAUVRIER, sont des échantillons d'une manière d'agir et de vivre dont on ne trouve pas seulement des occurrences aux alentours des plateaux et des consoles de jeux. C'est dans cette optique que chaque tentative de définition apportée à ce concept le circonscrit dans un cadre bien défini vu ses aspects aussi bien variés, et rendant presque impossible l'idée d'une définition unitaire et qui ferait l'unanimité.

Cette complexité définitionnelle peut être perceptible à travers les différents paradoxes qui émanent des définitions proposées par certains théoriciens du jeu. Ainsi tous ces théoriciens veulent proposer des critères spécifiques permettant de distinguer parmi toutes les activités, celles qui peuvent être appelées ludiques.

Avant d'aborder le jeu selon les théoriciens, essayons d'apporter une définition courante à cette notion. D'après le dictionnaire français le jeu est perçu comme un divertissement, une activité avec des règles, pouvant être exercé seul, ou en groupe pour s'amuser.

D'après le dictionnaire de J.-P. Robert (2002 :92) « *le terme jeu vient du latin jocus, (plaisanterie), badinage, il désigne l'activité physique et intellectuelle visant au plaisir, à la distraction de soi-même où des autres* ».

Quant au dictionnaire le Grand Robert(2001), il le définit comme étant « *une activité physique ou mentale gratuite, généralement fondée sur la convention ou la fiction, qui n'a dans la conscience de la personne qui s'y livre d'autres fins qu'elle-même, et que le plaisir qu'elle procure* ».

Le Petit Robert(1981 :1046), pour sa part, donne la définition suivante : « [...] *activité organisée par un système de règle définissant un succès et un échec, un gain et une perte*».

Le dictionnaire Flammarion, de son côté, propose une définition très proche de celle du Petit Robert : « *activité récréative obéissant à certaines règles plus ou moins strictes*».

Pour d'autres, à l'instar de G. Brougère, le jeu « [...] *est ce que le vocabulaire savant appelle activité ludique* ».

Etant donné que notre sujet s'intitule ludisme langagier, apportons une définition au terme ludique.

Le dictionnaire Grand Robert fournit l'explication suivante : « *ludique c'est relatif au jeu*». Autrement dit, relatif au jeu en tant qu'élément du comportement humain.

Caillois, cité par N. De. Grandmont 1995-15 définit le ludique comme étant « *l'activité libre par excellence* ».

J.-P. Cuq, dans son dictionnaire, considère que l'activité ludique est :

*Une activité d'apprentissage [...] guidée par des règles de jeu et pratiquée pour le plaisir qu'elle procure. Elle permet une communication entre apprenants (collecte d'information, problèmes à résoudre, compétition, créativité, prise de décisions, etc.). Orientée vers un objectif d'apprentissage ; elle permet aux apprenants d'utiliser de façon collaborative et réactive l'ensemble de leurs ressources verbales et communicatives.*

Cet éclairage met l'accent sur l'aspect pragmatique de l'activité ludique en tant qu'outil pédagogique qui pourrait être réinvesti à des fins didactiques.

Fontier Genévrière et LeCunef Madelène pensent que :

*[...] l'activité ludique constitue une sorte de parenthèse dans la réalité scolaire, en particulier à l'intérieur de laquelle les rôles, les relations d'ordre, les rapports de force changent, peuvent être inversés, et où deux mobiles à l'action existent (temporairement) le gain/la victoire et l'amusement/ le plaisir, les deux portant en eux leur propre justification et leur propre fin.*

## 1.1 Cas de Johan HUIZINGA

Dans son ouvrage intitulé *Homo ludens*, Johan HUIZINGA (1951 : 34 - 35) présente le jeu comme :

*Une action libre, sentie comme "fictive" et située en dehors de la vie courante capable néanmoins d'absorber totalement le joueur ; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité, qui s'accomplit dans un temps et dans un espace expressément circonscrit, se déroule avec un ordre selon des règles données et suscite dans la vie des relations de groupe s'entourant volontiers du mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde actuel.*

Au regard de cette définition, nous constatons qu'elle met des côté un ensemble de critères comme celui de l'intérêt matériel et plus encore l'enjeu que représente toute acte ludique ; de même qu'elle détache le concept du jeu de tout rapport avec la réalité tout en lui assignant un espace qui lui est propre et suscitant une inquiétude certaine. Car si le jeu est partout comme le déclare Georges GUSDOF, cela revient à poser que le jeu est une activité qui, suivant le contexte et les circonstances, peut être entrepris en tout lieu et en tout temps. Ce qui revient à faire aussi l'idée d'une circonscription du temps et de l'espace, moins un fait conventionnel qu'une donnée subjective qui dépend des joueurs et des réalités de leur milieu. Il faudrait de ce fait relever la différence entre le jeu proprement dit qui fait appel à la liberté, et les compétitions sportives qui sont définitivement régulées.

Roger CAILLOIS, disciple de J. HUIZINGA a formulé quelques réserves à la définition de celui-ci.

## 1.2 Cas de Roger CAILLOIS

Dans son approche, il propose de circonscrire la notion par des traits caractéristiques qu'il dégage de cette définition :

[le jeu est] *une activité : (1) libre à laquelle le joueur ne saurait être obligé sans que le jeu perde aussitôt sa nature [...] ; (2) séparé : circonscrite dans les limites d'espace et de temps précis et fixées à l'avance ; (3) incertaine : dont le déroulement ne saurait être déterminé, ni le déterminant acquis préalablement [...] ; (4) improductive, ne créant ni biens, ni éléments nouveaux d'aucune sorte ; (5) réglée : soumise à des conventions qui suspendent les lois ordinaires et qui instaure momentanément une législation nouvelle qui seule compte ; (6) fictive : accompagnée d'une conscience spécifique de la réalité seconde ou de franche irréalité par rapport à la vie courante.* Roger CAILLOIS (1958 :33)

Ces caractéristiques établissent une distinction claire entre le jeu et l'ensemble des activités sociales, puisqu'il pose le problème de démarcation. Notons que bien qu'étant une activité de l'imaginaire serait en quelque sorte une représentation d'une réalité existante, représentation qui en elle-même présuppose une contrepartie non négligeable.

Par ailleurs, dans toute activité ludique, l'on ne saurait nier le fait que le joueur ou l'acteur soit caractérisé par une double conscience. Car celui qui joue sait bien que ce qu'il fait n'est pas sérieux. Et aussi, il doit néanmoins s'abstenir de prendre au sérieux son jeu pour ne pas fausser les règles.

C'est dans cette dimension que le jeu est repris chez Roger CAILLOIS comme suit :

*Le joueur ne saurait évidemment inventer et suivre des règles que la réalité ne comporte pas, d'autre part le jeu s'accompagne de la conscience que la conduite tenue est un semblant, une simple mimique.* Roger CAILLOIS

Au regard de ce qui précède, nous pouvons comprendre qu'il reste complexe de donner une définition correcte au terme jeu. Comme le pense Martine MAURERAI BOUSQUET, il n'existe pas une activité spécifiquement ludique mais plutôt une attitude qui pourrait accompagner des activités bien diverses. On peut donc se rendre à l'évidence que seul l'esprit ludique qui anime une activité ainsi que des règles qui l'organisent permet d'ériger celle-ci au rang du jeu. L'idée d'objectivité formelle laisse la place à la subjectivité ou alors à la créativité qui place l'individu au cœur de l'acte ludique. C'est sans doute dans cette logique que s'inscrit la définition de Michel PICARD.

### **1.3 Cas de Michel PICARD**

Michel PICARD fait ressortir les différentes notions et valeurs qui gravitent autour du jeu et propose une théorie minimale qu'il définit ainsi :

*[...] le jeu, en relation manifeste avec la symbolisation serait à la fois défensif et constructif ; parcourant une maîtrise particulière [...] ; il s'agirait d'une activité absorbante, incertaine ayant des rapports avec le réel, vécue donc comme fictive mais soumise aux règles.* Michel PICARD, (1986 :)

Pour PICARD le jeu et la réalité sont en parfaite relation bien que cette réalité soit perçue comme fictive. Aussi, si le jeu admet l'hypothèse de construction, celle-ci présuppose par le fait même l'existence d'une réalité certaine qui serait accordée à celui qui joue, car seule la liberté pourrait lui permettre d'être au-dessus de son activité et non d'être totalement absorbée par elle au risque de noyer l'esprit ludique.

Qu'il soit conventionnel, fictif, réel ou même relevant de hasard, le jeu occupe une place incontestable dans l'activité humaine. C'est pour cela que nous allons jeter un regard sur les typologies du jeu élaborés par ces mêmes auteurs à l'instar de Roger CAILLOIS, WINNICOTT et Pierre FERRAN.

## **2. Typologie du jeu selon quelques auteurs**

Nous notons une panoplie de typologies de jeu cependant, nous ne prendrons que quelques-unes qui auront pour but de faire ressortir l'approche généralisante d'une part et particularisante d'autre part, et qui influencerait les théoriciens dans leur classification. Ce qui nous amène à aborder le jeu en terme plus définitionnel car comme l'affirme un auteur, ce qui est jeu ici peut ne pas l'être ailleurs ; ce qui est jeu quelque part à une certaine époque peut n'avoir pas été jeu en un autre temps ou n'être pas jeu en un autre lieu.

### **2.1 Typologie de Rogers CAILLOIS**

La classification établie par cet auteur distingue quatre sortes de jeu en fonction de ce qui les domine. Ainsi il distingue :

- Les jeux de compétition (agōn)
- Les jeux de hasard (alea)
- Les jeux de simulacre (mimicry)
- Les jeux de vertige (ilinx)

Ces classifications montrent en fait les quatre attitudes différentes qui existent dans la transformation du rapport entre l'individu et le monde. Aussi, le principe de ces diverses catégories de jeu peut être compliqué par des phénomènes de substitution ou d'identification, une seule catégorie pouvant englober toutes cette typologie.

Loin d'établir une typologie proprement dite, CAILLOIS a plutôt identifié des principes de jeu et les ressorts ludiques qui sous-tendent bien des jeux de manière exhaustive ou combinée. Une telle typologie ne peut être justifiée que

si l'on se situe sous l'angle des appuis théoriques auquel CAILLOIS s'est fondé pour établir : la zoo-psychologie scientifique ou psychologique comparée qui fonde ses conclusions sur l'Homme à partir du comportement des animaux.

## 2.2 Typologie de WINNICOTT

Dans sa classification, il tient pour essentielle la distinction entre game (jeu strictement défini par les règles qui en ordonne le cours), le play (jeu qui se déploie librement, activité, caractéristique de l'enfant qui construit une espace potentiel dans lequel il expérimente ses angoisses). D'où la mise en relief de deux types de jeux :

- Jeux à règles
- Jeux libres

Il ajoute qu'on peut jouer comme l'enfant par : Plaisir ; pour exprimer de l'agressivité quand le jeu permet l'expression réprimée par la violence ; pour maîtriser l'angoisse ; pour accroître son expérience et pour établir les contacts sociaux.

Notons que cette classification tient compte du fait que le jeu véhicule deux orientations apparemment contradictoires. Elle met en exergue le principe définitionnel du jeu.

Sous l'angle d'écriture, Mariana YAGUELO essaie de spécifier ces distinctions aux jeux spontanés, libres, créatifs (poésie, jeu de mots, calambours, ...) et aux jeux à règles (anagrammes, mots croisés, scrabble, suspension) qui visent à instaurer un ordre.

La perception du jeu est dans ce contexte un rapprochement de deux grands stades de croissance chez l'enfant comme le fait savoir Mariana YAGUELO (1981 : PP19-37) :

*De la même façon on peut distinguer deux stades chez l'enfant, celui du jeu libre sans contraintes, et celui du jeu à règles, plus tardif qui participe à la socialisation, puisque le jeu paradoxalement, se définit à la fois comme subversion de la norme sociale et comme intégration dans celle-ci.*

Cette approche psychologique est aussi perceptible chez Pierre FERRAN



## 2.3 Typologie de Pierre FERRAN

Pierre FERRAN et ses collaborateurs dans leur ouvrage intitulé *À l'école du jeu* définissent les traits fondamentaux constitutifs de tout acte de jeu. Ils élaborent six caractéristiques psychologiques du jeu ainsi :

- La fiction : dans le jeu, il existe un décalage par rapport à la réalité. De ce point de vue, le joueur manifeste un certain pouvoir de liberté créatrice, et par conséquent la capacité de se mettre à distance par rapport aux évènements apparemment nécessaires de l'existence,
- La détente : la fiction du jeu entraîne un détachement par rapport aux tensions et aux luttes de l'existence réelle,
- L'exploration : jouer à ce niveau c'est explorer le monde, se mesurer à lui assembler ses propres forces pour résoudre une difficulté, vaincre un obstacle ; le jeu devient ici une action « un exercice de pouvoir » ; en explorant le monde le joueur s'explore lui-même,
- La socialisation : le jeu offre la possibilité d'entrer en relation avec autrui sur le mode simultané de l'affrontement et de la collaboration, de l'antagonisme et la coopération. Parce que le jeu est fiction, l'affrontement est symbolique. Le jeu permet de construire une personnalité dans la rencontre avec les autres,
- La compétition : le jeu a un but et constitue un enjeu. De ce fait, l'acte de jouer implique l'acceptation d'une épreuve en vue d'obtenir une réussite,
- La règle : le jeu est organisé et repose sur des convictions d'où tricher annule le jeu tel qu'il est instauré.

Cette classification qui se situe dans l'angle psychologique, définit plutôt les traits caractéristiques du jeu enfantin. De même chez CAILLOIS on se situe loin d'une typologie proprement dite, que des principes d'une classe de jeu. En effet, elle ne fait que ressortir certains éléments qui, dans ce cadre donne au concept du jeu tout son sens.

Ces difficultés de classification sont dues au fait que les jeux sont innombrables et en perpétuelle création. Il ne saurait se ranger en fonction des critères ou principes tranchés. Du point de vue typologique, il apparaît qu'il est bien difficile, suivant les différentes classifications d'établir une typologie raisonnée du jeu. En réalité, les distributions élaborées par les différents auteurs sont très divergents et dépendent généralement de leurs perspectives (psychologique, psychopédagogique, anthropologique, empirique ou même utilitariste, etc...).

Le ludisme comme nous l'avons perçu dans ce chapitre ne peut être défini qu'à partir de certains théoriciens car une définition standard n'est pas encore élaborée. Nous l'avons noté avec des auteurs tels que Johan HUIZINGA, Rogers CAILLOIS et Michel PICARD. A la suite de leurs définitions, nous avons donné une typologie du jeu selon ces théoriciens. En gros le ludisme langagier fait appel au jeu. Le recours ne se présente-t-il pas comme de la créativité chez les écrivains ? Autrement dit pourquoi un écrivain peut-il écrire en jouant avec les mots ? Est-ce une manière de créer de nouveaux mots ? La réponse à ses interrogations nous permettra d'aborder le ludisme néologique dans le prochain chapitre.

**CHAPITRE 2 :**  
**LE LUDISME NÉOLOGIQUE**

La néologie est un procédé linguistique consistant en l'invention des mots et des sons nouveaux dans une langue. Ce phénomène est complexe et peut varier en fonction des nouveautés, des besoins expressifs. C'est la raison pour laquelle Jean Marie ESSONO (1998 :124) lui offre trois acceptions. Il affirme :

*La néologie est la création récente d'une unité lexicale dans une langue donnée... [Elle] est aussi l'emprunt à une langue étrangère ou de spécialité d'un vocable absent des dictionnaires ou des lexiques. C'est enfin l'emploi avec une acception nouvelle d'un terme préalablement existant.*

La langue tout comme un être vivant connaît des nouveautés, évolue, raye les mots vieillis de l'image et des dictionnaires. La néologie est une étape nécessaire dans ce système linguistique. On distingue ne général deux types de néologie notamment la néologie lexicale et la néologie sémantique et les autres formes découlent de celles-ci. Dans ce chapitre, nous analyserons le ludisme de forme avec les emprunts lexicaux, la dérivation, la transcatégorisation et le ludisme de sens passant par la réduction de sens, l'extension de sens, le glissement sémantique et les calques sémantiques.

## **1. Le ludisme de forme**

Le français pour s'enrichir procède par phénomène de création de nouveaux mots. Celles-ci résidant tant au niveau formelle que sémantique. Ce phénomène est l'un des plus fructueux en linguistique et a pour avantage d'enrichir le lexique de la langue. D'où la dénomination néologie formelle. Jacqueline PICOCHÉ (1992 :97) l'étaye en ces termes :

*La créativité lexicale de nos jours un phénomène important du point de vue qualitatif et quantitatif [...]. La créativité néologique est signe de vie, une langue*

*où elle n'existerait serait une langue morte ; l'histoire du français est en somme l'histoire de ses néologismes successifs.*

Nous comprenons de cette affirmation que la créativité lexicale entretient des relations avec la dynamique des langues, car c'est elle qui assure leur pérennité. Et à ZANG ZANG Paul de dire que le fait de créer résout la pénurie de mots de la langue française dans l'expression des réalités. Pour y parvenir, diverses transformations à l'instar des emprunts lexicaux, la dérivation, la composition lexicale sont subies par le signifiant dans la formation des termes nouveaux dans notre corpus. Ainsi nous aurons pour objectif de les reconnaître afin d'en donner une interprétation selon le contexte car cette création lexicale a pour visée le jeu, jeu dans le sens de moraliser.

## **1.1 Les emprunts lexicaux**

Nous entendons par emprunt lexical la création des nouvelles lexies. Le lexique peut être assimilé à un répertoire, une usine à mots dans laquelle toutes les autres parties de la langue viennent s'alimenter. A propos Joël GARDE TAMINE (1990 : 90) écrit :

*Le lexique apparaît comme un secteur de la grammaire particulièrement soumis à d'autres domaines linguistiques... Il est le carrefour des autres secteurs de la linguistique : la phonologie et la morphologie pour la formation des mots, la sémantique pour leur signification et la syntaxe pour leur propriété combinatoire.*

Le lexique est de ce fait un support important et même nécessaire de la linguistique car étant au centre des mouvements qui s'opèrent dans la langue. Le renouvellement du vocabulaire se fait dans deux directions : les nouveautés de la technique qui entraînent de nouvelles dénominations et les nouveautés engendrées par les besoins expressifs. Les créations du premier type sont souvent simultanées pendant que celles du second prennent naissance de façon plus ou moins spontanée, individuelle. Chez SONY LABOUTANSI le jeu est au centre des créations lexico-sémantiques et peuvent résulter des associations lexicales différentes.

### **1.1.1 La dérivation**

La dérivation s'oppose à la composition de façon plus restreinte. DUBOIS et alii (2001 :136) la définit comme étant *une agglutination d'éléments lexicaux dont un au moins n'est pas susceptible d'emploi indépendant à une*

*forme unique*. Elle désigne ici de façon générale le processus de formation des unités lexicales. Autrement dit, à partir d'un radical on peut former de nouveaux mots ayant de nouveaux contenus. Ce phénomène se matérialise dans le texte par le biais de la composition lexicale, de la préfixation et de la suffixation.

#### **1.1.1.1 La composition lexicale avec trait d'union**

La composition est un mode de formation de nouvelles unités linguistiques à partir des morphèmes lexicaux auxquels on adjoint les morphèmes grammaticaux. H. MITERAND (1968) cité par BILOA (2003 :157) classe les mots composés en deux groupes en fonction de la nature des liens qui unissent les composants. Ceux dont les composants fonctionnent comme «un mot et sa complémentation» d'une part et ceux dont les composants entretiennent un rapport d'expansion prédicative. Autrement dit ceux qui fonctionnent comme un thème verbal et son sujet ou un thème verbal et son complément.

Les composés avec trait d'union sont des unités lexicales formées de deux ou plusieurs morphèmes à sens plein réunis par l'intermédiaire d'un trait d'union, signe morphologique. Celui-ci ayant pour fonction la constitution d'une série de mots en unités lexicales. Nous avons rencontré plusieurs cas dans notre texte.

Notre foulu amour de la bombance et du tape-à-l'œil y était pour beaucoup (P21).

Arthur Banos Maya, le père de la petite avait échappé par quelque miracle è lourdeur blanche, à tous les lardoiments et graisse-la-patte qui poursuivaient les blancs de Hondo-Noote (P25).

Elle actionnait un sourire de technicien et un habile de hanchement de la poupe à la hauteur de son expérience de femme-tonnerre (P124).

Dans le premier cas, nous avons un groupe de mots composé de trois unités dont le verbe «tape», la préposition «à» et le substantif «œil» précédé de l'article «l'»; tout ceci séparé les uns des autres par des traits d'union ce qui traduit le caractère créatif de l'auteur. Notons que toute cette expression selon le contexte signifie ce qui attire le regard. Dans le deuxième cas, l'expression graisse-la-patte constitué de graisse qui est un substantif, de l'article défini et enfin de «patte» substantif féminin singulier. Ce groupe de mots vient ajouter à la créativité de l'écrivain un caractère comique. Enfin le dernier cas constitué

d'un seul trait d'union reliant «femme» à «tonnerre». Ce groupe nominal caractérise l'attitude de la femme méchante.

### 1.1.1.2 La préfixation

La préfixation est une opération qui consiste en la formation des unités lexicales nouvelles à partir des préfixes. Elle convoque une affixe à gauche du radical, et garde des rapports étroits avec le sens bien qu'elle soit rattachée au lexique. C'est la raison pour laquelle GARDE TAMINE (1990 :63) affirmera :

*Ces nouvelles formations n'ont pas de fonctions grammaticales et se bornent à introduire un changement de sens, leur fonction est exclusivement sémantique.*

Les mots issus de la dérivation préfixale servent à former d'autres qui appartiennent à la même catégorie grammaticale. Ces mots peuvent facilement être dénotés. Car chaque préfixe est déjà porteur d'une signification. Ainsi, on peut avoir dé-, pro-, re-, é-, pour-, in-, non-, archi-, im-, me-, pré-,... Dans notre corpus, nous avons pu relever les cas suivants :

- 1- Il avait **déraciné** nos coutumes, éventré nos entendements, déchiré les usages, pulvérisé les bases même de notre existence. (P12)
- 2- Pour conjurer le sort, nous avons unanimement décidé qu'un procès pour rire serait organisé contre Hoscarr Hanna, suivant les règles **inviolables** de Hondo-Noot. (P12)
- 3- A quatre-vingt-six ans accomplis, Ignacio Banda restait un joueur **indécrottable**, rompu dans l'art de donner de la profondeur à la vie. (P74)
- 4- Dès les premiers jours du baiser pour rire, nous aurions pu voir venir les choses, nous préparer à limiter le désastre, gouverner les menteries du destin, conjurer la furie de l'**insaisissable**. (P18)

En (1) la préfixation s'observe sur le mot «déraciné» du substantif racine. À noter que «dé-» est issu du latin – dis qui marque l'éloignement, la privation, ou la séparation. «déraciné» renvoie à ôter. Autrement dit à quelque chose qui a été arrachée d'un endroit où elle avait pris en quelque sorte racine.

En (2) nous avons le terme «inviolable» dont le préfixe –in indique la négation. Ainsi le mot inviolable signifie règle qui ne doit jamais être violée. Dans le troisième cas nous avons une composition de décrottable précède de

in marquant la privation. Indécrottable dans ce contexte signifie personne qui persiste dans ses erreurs ou ses défauts. Notons que ce terme est une pure invention de la part de l'auteur pour non seulement traduire le divertissement mais surtout pour provoquer du rire. En (4) le préfixe in dans insaisissable renvoie à quelque chose dont on ne peut saisir aisément ou alors valablement, dans un sens large à quelque chose dont on ne parvient pas à s'emparer. Dans notre contexte ce terme traduit en quelque sorte l'absurdité de ce baiser dont on accorde une si grande importance. Par ailleurs la préfixation devient source de jeu à cause des différentes transformations, des rattachements fantaisistes que subissent certains mots n'étant pas prédisposés à des pareilles modifications. Nous notons également ce phénomène avec la suffixation

### 1.1.1.3 La suffixation

Le mot suffixe vient du latin **subfixus**, qui veut dire fixer devant. Ce mot décrit *une suite de son (ou de lettres), si l'on envisage la langue écrite qui n'a pas d'existence autonome et qui s'ajoute à la fin d'un mot existant pour former un mot nouveau.*

Ainsi le suffixe est un affixe qui apparaît après la base à laquelle il est étroitement lié. Son rôle est d'apporter de nouvelles unités lexicales en même temps qu'un contenu sémantique nouveau à la base. De là, la suffixation est phénomène formel consistant à jeter un affixe à la droite d'un radical afin de former un mot dérivé. On peut ainsi distinguer deux types de suffixation : d'une part, la suffixation qui ne modifie pas la classe grammaticale et syntaxique des mots et d'autre part celle qui entraîne la modification de cette classe. Ces dernières permettent d'obtenir des occurrences de diverses ordres notamment adjectivales, substantivales et dans une certaine mesure verbale. Et PICOCHÉ de dire à ce niveau qu'outres l'apport sémantique du suffixe, ce qui caractérise la dérivation suffixale c'est qu'elle fait le plus souvent passer un lexème donné d'une partie de discours à une autre.

Loin de recenser toutes les différentes formes de dérivation suffixale qui occupent statistiquement une place notable dans notre matière première, nous avons orienté nos analyses vers celles plus porteuses de sens ou de visées bien précises. Dans cette perspective, nous avons repéré les suffixes en -ie, -ade, -ment.



- 5- La gamine ne va quand même pas arrêter de vivre à cause d'une **menterie** d'embrassade livrée pour honorer les us. (P22)
- 6- Viendras-tu prendre possession de mon ventre? Demanda Banos Maya à Hoscar Hanna qu'on avait invité, pour mettre un point final à la **jouerie** du baiser. (P45)
- 7- Dans votre **couillonnade** le bas va blesser. (P28)
- 8- La montagne du côté de Wama-hassa s'était mise à hurler sans désemparer, poussant une manière de **barrisement** entrecoupé de quintes et d'éternuements fantastiques. (P56)
- 9- Les deux hommes tombèrent **lourdement** et perdirent connaissance. (P62)
- 10- Hoscar Hanna, je vous aime. Et ces mots ne sont pas une simple **chinoiserie**. Ils sont ma porte d'entrée au monde toute ma vie. (P68)
- 11- À quatre-vingt-six ans accomplis, Ignacio Banda restait un jouisseur **indécrottable**, rompu dans l'art de donner de la profondeur à la vie. (P74)

Le suffixe –ment à la base est un morphème significatif qui décrit une manière d'être ou de faire. Par ailleurs, au niveau des catégories grammaticales, il permet d'obtenir généralement des adjectifs qualificatifs.

Dans les manipulations effectuées par SONY LABOU TANSI, il se rattache soit à des noms, soit à des verbes ou à certains adjectifs qualificatifs et d'autres encore précédés d'un substantif créant ainsi une sorte d'insolite au niveau du langage qui n'est pas moins porteur de sens. Ainsi dans les exemples que nous avons énumérés plus haut. En (9) le suffixe –ment traduit la manière avec laquelle ces hommes se sont écroulés, l'auteur utilise ce terme de manière péjorative et ironique non seulement pour susciter le rire mais aussi pour montrer combien ces hommes sont d'un poids considérable. Par ailleurs, d'autres suffixes –ment au lieu de se comporter comme des adverbes sont plutôt des substantifs car précédés de déterminants notamment dans l'exemple (8).

De plus, le romancier utilise à plusieurs reprises le suffixe –ie pour créer de nouveaux mots conduisant à l'enrichissement de la langue française. En (5), le suffixe –ie ajouté au verbe mentir renvoie à ce qui est faussaire, menterie signifie propos par lequel on donne pour vrai ce qu'on sait être faux. Le romancier emploie maintes fois ce mot pour montrer à quel point les propos avancés au sujet de Hoscar Hanna sont loin d'être vrais. Il en est de même pour les exemples (6) et (10).

Pour ne citer que ces utilisations du suffixe –ie parmi une multitude, nous pouvons dire que le romancier voudrait banaliser l'importance qu'accordent les habitants de cette contrée au sujet du «baiser pour rire» administré à la fille du président. Il crée également ces mots pour dénoncer certains maux qui minent la société notamment la dictature.

De surcroit, nous notons une forte utilisation du suffixe –ade qui sont généralement employés pour traduire des mots péjoratifs. Ceci se vérifie dans l'exemple (7) où couillonade signifie chose sans valeur. En faisant un rapprochement avec l'histoire du «baiser pour rire» nous comprenons pourquoi l'auteur utilise ces suffixes en –ade.

Au demeurant, nous constatons que le néologisme créé à base des suffixes –ment, -ie et –ade ont une visée satirique dans la mesure où le romancier voudrait sensibiliser la population, surtout celle qui se croit supérieur aux autres. Il a également une visée humoristique dans la mesure où il emploie ces termes dans le but de jouer et de provoquer le rire chez le potentiel lecteur. Pour tout dire, l'utilisation de ces préfixes et des suffixes que nous avons repérés, analysés et interprétés sont créés par le romancier pour enrichir le français et sortir de la norme standard tout en montrant que la langue française peut être manipulée même par les non natifs de la France; ce qui exprimera une fois de plus sont libéralisme.

À la suite des jeux avec les affixes, la néologie lexicale prend généralement en considération les forgeries. Cette dernière vient du verbe forger qui veut dire créer, inventer. Robriot les classe parmi les tribus fonctionnant au niveau du lexique. Les forgeries entraînent donc la formation des nouvelles unités lexicales à des fins ludiques, humoristiques, satirique; elles contribuent également à l'enrichissement du français. Elles sont donc des créations arbitraires aussi bien du point de vue sémantique que morpho-lexical autrement dit *lorsque la recherche des origines d'un terme reste sans résultat, le linguiste dira qu'il s'agit de forgerie* PLÉCINSKI (2002 : 175). Barthlé cité toujours le même auteur (2002 : 176) déclare *faire usage des forgeries , c'est surtout de moquer le langage, de l'humilier et de la détruire en le réduisant à l'absurde.*

On pourrait admettre des mots forgés, la déformation des mots existants dans les phrases suivantes :

- Les femmes ne sont pas vos rien, chantant la multitude (P45). Dans cet exemple l'expression vos rien est une forgerie issue de la déformation de l'expression vaut rien.

Aux forgeries donc, on associe les mots valises que certains auteurs à l'instar de Gerard GINETTE préfère appeler mots dévalisés. En effet l'inventeur

de ce vocable est Gaston FERDIERE. Le mot valise est en fait un mot composé, une coalescence.

D'après MORIER (1989 :1177) le mot valise ou télescopage est la *combinaison de deux vocables qui fondent leur sonorité en un seul mot,[et] dont le sens est lui-même un croisement des signifiés ainsi liés*. PLECINSKI le considère comme une valise de mots à la fois contenu et contenant. Ce phénomène est propre aux écrivains tels que QUENEAU, VIAN et SONY LABOU TANSI. Ainsi, si QUENEAU conjugait des adverbes comme «voilasser»; ajoutait à son lexique : pleurie, alcoolade, vertiginal; c'est dans le même sens que s'inscrit SONY LABOU TANSI avec les adultères grammaticaux, des suffixes entraînaient une «scientification» suffixale. Il faut aussi ajouter d'autres phénomènes qui s'apparentent ou qui ont des interférences avec les mots valises à savoir l'allitération, les paronymes. De ces valises il apparaît :

- Vaginocrate (P56)
- Christianisé (P62)
- Sénéscene (P67)
- Nuit de miel (P59)

Vu ces exemples on peut conclure que SLT, du fait d'utiliser les mots composés, se montre davantage créatif et surtout ludique; il crée à partir du lexique existant d'autres mots au sens assez abstrait car seul le contexte permet au récepteur de décoder le mot valise.

Ainsi si le néologisme lexical s'occupe de la nouveauté du vocabulaire, la néologie sémantique prend en compte le sens des unités lexicales. Nous pouvons noter plusieurs mots ou catégories grammaticales qui ont quitté leur statut premier pour signifier autre chose d'où le phénomène de la transcatégorisation.

## **1.2 La transcatégorisation**

La transcatégorisation peut être comprise dans un premier temps comme étant la modification de la classe syntaxique d'un mot. Elle est aussi le procédé par lequel on crée un nouveau mot déjà existant dans une nouvelle catégorie grammaticale sans l'addition d'un affixe. C'est aussi un procédé que d'autres linguistes ont appelé «dérivation impropre», «transposition» ou encore «translation». La transcatégorisation est le phénomène par lequel un mot quitte son statut de base pour signifier un autre. Nous pouvons noter entre autre l'adjectivation des noms.

### 1.2.1 L'adjectivation des noms

Cette opération à attribuer au nom la place de l'adjectif. Autrement dit lorsqu'un nom quitte sa classe grammaticale pour jouer le rôle de l'adjectif. Dans notre corpus, nous avons recensé les cas suivants :

- 12- Dans vote **couillonnade** le bas va blesser. (P28)
- 13- Il y'a trop de **christianisés** dans votre fourtoir. (P62)

En (12), le suffixe -ade vient s'ajouter au mot couillon qui à l'origine est un nom et le tout forme un adjectif couillonnade qui est pris de manière péjorative et signifie imbécilité, sottise ou encore bêtise.

En (13) christianisé vient du substantif chrétien. Dans ce contexte, le romancier fait usage de cet adjectif pour montrer à quel point ceux qui se veulent chrétiens ne le sont que par simple forcing car nous savons que christianisé est employé ici de façon ironique.

### 1.2.2 La verbalisation nominale

Cette opération consiste à attribuer au nom la place du verbe. Nous constatons que SONY LABOU TANSI conjugue les substantifs dans notre corpus, ce qui implique une fois de plus le caractère ludique dont il est question dans ce travail. Cette utilisation n'est pas faite au hasard car l'auteur voudrait non seulement avoir la liberté de manipuler le français à sa guise mais aussi montrer que la transcatégorisation s'observe à tous les niveaux. Dans notre matière première, nous avons relevé le cas ci-après.

- 14- Nous nocerons quand les poules auront les dents.  
(P60)

Le verbe nocer ici est une pure invention de l'auteur car il ne figure pas encore dans le dictionnaire français. Il utilise cette expression à des fins ludiques.

## 2. Le ludisme de sens

De manière générale, c'est le processus par lequel les nouvelles unités sémantiques sont formées. Autrement dit, le romancier joue en attribuant de nouveaux sens aux mots existants.

Dubois et alii (1994) écrivent à propos : *la tache de la néologie sémantique repose sur l'emploi d'un signifiant existant déjà dans une langue considérée en lui conférant un contenu qu'il n'avait pas jusqu'alors que ce contenu soit conceptuellement nouveau ou qui ait été jusque-là exprimé par un autre signifiant.*

PLECINSKI quant à lui dit que la néologie sémantique renvoie aux unités lexicales employées dans un sens nouveau ignoré par les dictionnaires.

Dans le cadre ce travail privilégiant essentiellement le jeu, il sera question d'appréhender exclusivement les néologies sémantiques à valeur ludique associant les rapports sémantiques difficilement classables à savoir : la réduction sémantique, l'extension de sens, le glissement sémantique et les calques sémantiques. Notons que le jeu est remarquable à cause de la transgression de la théorie selon laquelle certains linguistes veulent qu'un mot utilisé dans un contexte n'ait qu'un seul sens.

### 2.1 La réduction de sens

Ce phénomène consiste en un rétrécissement sémantique, à une spécialisation du signifié d'un mot pour le réduire à une acceptation qui n'est que partielle à celle du mot d'origine. Ainsi, plutôt que de généraliser les sens des mots et de les ouvrir à d'autres acceptions. La réduction ou la restriction sémantique s'explique le plus souvent par le besoin d'économie des mots. Et à propos un critique dit qu'un sens original d'une lexie peut être rétréci en français local qu'elle a une spécialisation de son sens. La restriction chez l'écrivain francophone en général et africain en particulier permet de s'identifier en donnant aux lexiques standards ou au dictionnaire d'autres significations, ce qui rend la compréhension du message plus nette et concise. Dans notre matière première le romancier recourt à ces formes pour créer de nouveaux mots significatifs uniquement dans un contexte bien précis car dans le dictionnaire ces mots sont rares et presque absents. Voici les cas que nous avons énumérés :

- 15- Vous ne pouvez pas courir plus vite que votre ombre, dit Arthur Banos Maya. Laissez une brindille de temps en temps. Vous verrez bien ensuite si le fatalité vous consent quelque chose comme un répit. Adjugé, dit le maire, nous **nocerons** quand les poules auront les dents. (P60)
- 16- À l'entrée de la concession de la future mariée, nous avons apprêté des cuvettes d'eau de goyave pour permettre aux invités de se rincer les pinces avant de saluer l'**épousée**. (P80)
- 17- Je reste pour lui dire cette insanité entre **quat'z'** **yeux** : les femmes ne sont pas vos lamproies. (P80)

En (15) on entend par nocerons la célébration du mariage. En (16) la restriction repose sur l'expression l'épousée. Au sens général signifie celle qu'un homme vient de prendre pour épouse. En (17) quat'z' yeux est la forme contractée de quatre yeux.

Nous pouvons conclure que la restriction de sens dans ces exemples s'explique par le besoin d'économie des mots, ce qui provoque plutôt un effet de rire. Jetons à présent un regard sur l'extension de sens

## 2.2 L'extension de sens

À l'opposé de la restriction de sens, l'extension de sens consiste à agrandir le champ sémantique d'une lexie. C'est ce que Dubois et alii(1994 :193) appellent *emprunt interne car pour lui une extension de sens une modification du sens d'un mot qui, par la suite de divers emplois acquiert une plus grande polysémie*. NGALASSO (2001 :25) la définit et la met en parallèle avec la compréhension d'un mot ou sémème en citant PICOCHÉ (1977 :97) pour qui l'extension n'est rien moins que *l'ensemble des objets réels ou imaginaires, concrets ou abstrait auquel réfère un mot*. Porter l'extension de sens c'est porter un regard sur l'ensemble des sens nouveaux d'un terme sans pour autant laisser de côté tous les sens auxquels il renvoie habituellement. La notion d'extension souligne donc l'acquisition de sens selon les différents contextes, de contenus nouveaux par un lexème. Ainsi un terme peut changer de sens eu égard à la modification du sens de l'objet auquel il réfère tandis que son appellation demeure inchangée. Ainsi, SONY LABOU TANSI crée les nuances sémantiques dans son œuvre

Dans *Le commencement des douleurs*, nous relevons des cas de lexies dont le sens originel s'est enrichi de nouvelles significations et à divers desseins :

- La lexie «blanc» dépasse la signification simple que lui assigne le dictionnaire. «D'une couleur comme celle des eaux, de la craie ou de l'écume»; «Qui appartient à une ethnie caractérisée par son teint clair». Elle englobe toute personne ayant dénomination remarquable sur les autres. Nous pouvons le voir dans les exemples tirées de notre corpus : à l'origine du baiser que le pantin Hoscara Hanna avait posé sur les lèvres de l'enfante Banos Maya était une cinglerie, une foutaise arrogante d'homme **blanc**. Aucun nègre digne de ce nom n'aurait inventé une si lourde bévue. Ah! Ces **blancs** de Hondo-Noote! **Blanc** de haricot comme nous disions.
- Les **blancs** sont pourris de bonne étoile : ils font des âneries et c'est toute la terre entière qui paie. Au lieu de boire, de manger, de dégueuler comme tout le monde, les **blancs** de Hondo-Noote voulaient montrer qu'ils n'étaient des hommes comme tous les hommes.

Nous constatons que ces cinq utilisations ou emplois de la lexie blanc ont plusieurs significations. Ainsi, blanc ne renvoie pas uniquement aux hommes à la peau blanche et ressortissant d'une localité bien précise mais signifie aussi ceux qui, bien qu'étant noirs exercent un certain pouvoir sur les plus faibles. Par ailleurs blanc signifie couleur d'un aliment «blanc de haricot».

Nous pouvons également noter cet exemple : l'on ne pouvait pas, sans risque de bousier le **bâton de procréation**, juré son âme à une fille. Ici, le bâton de procréation signifie l'organe génital masculin. Nous constatons que le romancier fait usage à l'extension sémantique dans le souci de qualifier certains maux qu'il souhaiterait abolir ; bien qu'il le fasse de manière ludique.

### 2.3 Le glissement sémantique

Outre la variété du noyau sémique qui participe à la manipulation scripturaire, le jeu par l'écriture exploite des faits de connotation pour influencer la lecture et la saisie du contenu de l'expression.

L'écrivain par sa sensibilité et sa culture exploite un ensemble de significations possibles qu'il fait miroiter autour du noyau sémique du lexème de base, ceci dans le but d'assurer la fonction cognitive de son texte. Par ce procédé contextuel, le lecteur averti sera capable d'appréhender les différentes suggestions possibles qui se dégagent de chaque lexie ou expression.

Pour BENVENISTE (1996 :26) *le domaine de la connotation (pour un terme), c'est tout ce que ce terme peut évoquer, suggérer, expliciter, impliquer de façon nette ou vague chez les usagers. Ainsi la connotation est une manière de substrat sémantique, de signification supplémentaire qui se superpose à la fonction sémiotique ou dénotative.*

Le glissement sémantique peut donc se comprendre comme étant le procédé qui illustre véritablement le phénomène de désémantisation et de résemantisation. Car par ce procédé, une lexie perd ses significations originelles pour en prendre de nouvelles. Les lexies créées par ce phénomène désignent des réalités autres, différentes. Les éléments les plus exploités dans ce contexte sont les verbes, les substantifs et les groupes nominaux.

- 18- Deux heures durant, nous écoutâmes donc l'apologue d'un Hoscara Hana en transe, suant de terribles **graines d'eau** comme s'il avait été possédé par les seize esprits de mort. (P13)
- 19- **L'avocat des accusations** rappela ensuite que nous jugions Hoscara Hana avec tout le respect qu'exige la coutume mais que nous le jugions dans ce tribunal pour rire avec toute la fermeté que réclamait l'affaire : nous le jugions Hoscara Hana pour un baiser donné au-delà des normes, câlin malheureux pour notre malheur donné à une gamine de neuf ans. (PP13-14)
- 20- Mordu par la tête dure familiale le jeune Hoscara Hana hérita le laboratoire où il s'enfermait des semaines durant tout occupé à trafiquer les formules, à **coudre et à découdre les lois naturelles; à tricoter et à tailler les théories**, à émincer et à moudre les apologies, les sentences, les calembredaines, les paralogismes, les tralalas de toute envergure. (P147)

Il y'a dans ces différentes lexies un rapport de parasyonymie avec le sens qu'elles suggèrent. En analysant séparément chaque occurrence, on se rend compte que les différentes lexies et expressions, qui au départ étaient plus ou moins neutres ou non marqués dans leur dénotation, ont acquis suivant le conditionnement de lecture, une valeur ajoutée. Le comique de sens qu'elle véhicule réside dans le rapprochement qu'on pourrait effectuer ainsi qu'il suit.

En (18) *graine d'eau* signifie humeur aqueuse qui sort par les pores de la peau. Ici l'auteur voudrait tout simplement qualifier l'ampleur de cette sueur qui sortait de la peau de Hana.



En (19) *l'avocat des accusations* signifie un expert en droit qui défend ou assiste une partie dans un procès; par extension c'est cette personne qui intercède pour un autre ou qui défend les intérêts auprès de quelqu'un. Ici, il renvoie à toutes ces personnes qui condamnent Hoscscar Hana pour avoir donné le baiser à une gamine de neuf ans seulement.

En (20) les verbes *coudre, découdre, tricoter et tailler* ne sont pas employés au sens premier du terme dans la mesure où coudre signifie assembler deux ou plusieurs objets avec un fil passé dans une aiguille ou autre instrument semblable. Ici ce verbe signifie écrire. Il en est de même pour tricoter et tailler qui ont quitté leur statut initial et renvoie à définir. Enfin *bâton de procréation et bâton d'amour* sont des expressions employés dans ce contexte pour signifier pénis. Nous savons que bâton est un mot masculin signifiant morceau de bois assez long qu'on peut tenir à la main et qui sert généralement d'appui et de défense.

En clair, le glissement sémantique attribue d'autres sens aux lexies préalablement existant dans le but ludique. Quelles appréciations pouvons-nous donner au calque sémantique?

## 2.4 Les calques sémantiques

Le calque est un emprunt lexical dont les constituants ont été traduits littéralement, en imitant le mot d'origine sans l'emprunter tel quel. C'est un marqueur très porteur en français africain. Pour Dubois et alii(1994 :72).

*On dit qu'il y'a calque linguistique quand pour dénommer une notion ou un objet nouveau une langue A (le français par exemple) traduit un mot simple ou composé appartenant à une langue B(allemand ou anglais par exemple) en un mot simple existant déjà dans la langue A ou un terme (composé)formé de mots existant aussi dans la langue.*

Le calque est donc une traduction terme par terme d'une notion d'une langue vers une autre. Autrement dit c'est une traduction littérale d'une langue A vers une langue B. Ainsi la définition de Dubois et alii nous laisse comprendre qu'il peut s'agir soit d'un mot simple, soit d'un mot composé. Pour ce qui est du calque sémantique il peut s'agir de toute une expression. Relevons dans notre matière première quelques cas de calques sémantiques.

- 21- Il hurlait son raconter avec la même énergie que nous autres, hommes de Hondo-Noote, mettons en jeu quand une belle femme à nous montrer **la racine de son ventre**. Il divaguait et personne ne pouvait le lui interdire. (P13)
- 22- Les quelques blancs qui vivaient à Hondo-Noote, espagnols et portugais pour la plupart avait fini par **attraper nos us et coutumes**. Tous parlaient la vieille langue et mangeaient les feuilles de karahou pour la vertu qu'elles confèrent de conserver la jeunesse. (P16)
- 23- Hoscscar Hana, nous sommes à la mairie, dit le **maire tout neuf**. (P150)

Ces phrases qui laissent apparaître ces calques sémantiques ou encore traductionnels permettent de deviner qu'il s'agit de discours fait en langues locales que l'auteur traduit pour les mettre à la portée des lecteurs. Les circonstances de ces énoncés confirment cette supposition car en (21) *racine de son ventre* signifie bas-ventre. Or pour décrypter ce phénomène par décomposition, il faut être natif de cette localité. En (22) *attraper nos us et coutumes* et *maire tout neuf* (23) sont des traductions de la langue mère. Attraper ici signifierait adopter nos us et coutumes et maire tout neuf renverrait à un maire nouvellement élu.

En clair les calques comme nous venons de voir sont employés par SONY LABOU TANSI pour montrer les limites du français car toute expression locale ne saurait trouver son équivalence parfaite dans la langue mère si ce n'est issu que de la traduction littérale. Notons que le romancier en fait usage pour une visée ludique car c'est autour de cette notion que tourne notre travail.

Nous venons de comprendre dans ce deuxième chapitre sur le ludisme néologique que, pour que l'auteur manifeste son libéralisme ou sorte d'une norme standard, il faudrait procéder par la création des nouvelles lexies ou expressions pour non seulement susciter le jeu mais aussi pour dénoncer certains tares qui minent la société. Après analyse et interprétation de ces néologismes, force est de constater que le ludisme de forme et la transcatégorisation mettent en première place des mots ou expressions et ne

peuvent se comprendre que dans un contexte bien défini. Signalons que si nous y avons consacré tout un chapitre c'est parce que notre sujet nous l'imposait. Après ce décryptage sur le néologisme ludique, nous aborderons dans le chapitre suivant la rhétorique du ludisme.

**CHAPITRE 3 :**  
**LA RHÉTORIQUE DE LUDISME**

La rhétorique est *l'art de bien dire mais pour qu'il faut bien dire, il faut d'abord bien penser et bien penser lui-même vient d'abord du bien vivre; la loi morale est la première et la dernière de toutes, car celle par laquelle chacune des autres se fortifie et se complète. C'est pourquoi les anciens, faisaient avec la raison de la vertu la principale condition de l'éloquence.* BOURDALOUE cité par A. KIBEDI-VARGA (1970 :71).

L'histoire de la rhétorique rassemble les usages pratiques de l'art oratoire ainsi que les études et traités théoriques sur l'éloquence et le système rhétorique. Elle prend sa source dans la Grèce antique pour être redécouverte au 19<sup>e</sup> siècle, à travers les besoins de communication. La rhétorique vise donc à persuader un auditoire sur les sujets les plus divers. Elle a progressivement laissé place à un art de bien dire plutôt qu'à un art de persuader, se restreignant à un inventaire de figures relevant des ornements du discours.

La rhétorique est également l'art de bien parler, de l'impact du discours sur les esprits, de l'éloquence. Elle s'intéresse aux différents moyens d'expression et de forme de discours, employée pour le renforcer, lui donner de l'élégance, capter l'attention des interlocuteurs ou faire preuve de persuasion. Elle en recense les règles et les procédés stylistiques appelés figures de rhétorique. Dans ce chapitre nous étudierons ces figures particulièrement celles de sens et d'image.

## **1. Les figures de sens**

Contrairement aux figures de mots qui portent sur le matériel signifiant, celles de sens portent sur le signifié. Elles consistent à employer un ou plusieurs termes avec un sens autre que celui qu'il a d'habitude. Il s'agit alors d'un enrichissement de sens. Ces figures sont caractérisées par K. Orrchioni(1994 :57-58) comme :

*La substitution dans une séquence signifiante quelconque, d'un sens dérivé ou littéral; sous la pression de certains facteurs contextuels, un contenu secondaire se trouve promu au statut de sens véritablement dénoté, cependant que le sens littéral se trouve corrélativement dégradé en contenu connoté.*

Généralement, les figures de sens regroupent les tropes que certains linguistes réduisent au trio métaphore-synecdoque-métonymie et d'autres ajoutent à cette catégorie des tropes dits complexes composés de l'oxymore, l'hyperbole, la périphrase. Notons qu'il y'a eu une polémique liée à la dénomination des figures.

## **1.1 Figures, tropes, images**

Pour certains comme FONTANIER, on parlera de discours et pour d'autres comme DUMARSAI que cite Irène TAMBA (1981 :20-21). Il s'agit plutôt de trocs. Ce dernier se justifie en disant :

*Ce sont des figures qui permettent aux mots de prendre des significations différentes de leurs significations propres. [Il estimera que les trocs sont] une partie essentielle de la grammaire; puis qu'il est du ressort de la grammaire de faire entendre la véritable signification des mots et en quel sens ils sont employé dans le discours.*

Du mot trope, on retient que le changement de sens d'un mot dans le discours viole certaines définitions dont celles du signe linguistique, à cet effet, il ne regroupera que la métaphore, la métonymie et synecdoque. De la métaphore et de la comparaison, les linguistes ont relevé assez d'ambiguïtés liées à la définition, à leur bipartition.

Le mot image à cause des considérations liées à une fonction psychique a été écarté généralement. Restait alors «figure» désignant énoncé caractérisé par la propriété sémantique d'évoquer une signification figurée, Irène TAMBA (1981). Aussi, la présence du mot figuré dans le stéréotype sens figuré rapprochant la liaison a facilité le choix de cette application.

Notons que les principes du trope se réduit à quatre caractéristiques :

- C'est une analyse sémantique centrée sur l'unité de sens qu'est le mot.
- Les tropes ont la capacité de faire changer au mot le sens et de lui conférer un sens second encore appelé sens figuré, métaphorique.
- Le dit sens figuré est un emprunt car reposant sur une substitution.

- Cette substitution est fondée sur certaines relations logiques unissant le sens propre au sens figuré.

Il se dégage globalement de ces caractéristiques que les tropes sont une classe de figures qui ne tiennent compte que du contenu sémantique des mots pris dans leur contexte. Les mots ont une capacité de métamorphose, c'est à dire qu'ils peuvent épouser d'autres sens en fonction de ce que veut exprimer le locuteur, de son état d'âme, de la situation d'interlocution. Ce sens réattribué n'est qu'un emprunt, car toute subjectivité dégagée, le sens du mot redevient «propre». Cependant, ce processus n'est pas un fait de hasard, il y'a un lien entre les deux sens. Ce sont en effet les rapports fondés entre ces jeux de transaction sémantique qui ont donné naissance aux tropes que sont la métaphore, la métonymie et la synecdoque.

La métonymie existe si et seulement si entre la première idée attachée aux mots et l'idée nouvelle qu'on y attache, il y'a un rapport de corrélation et de correspondance, Irène TAMBA (1981 : 24).

La synecdoque exige un rapport de connexion. La métaphore établit un rapport de ressemblance. Il est à noter que la métonymie et la synecdoque s'effectuent dans des domaines sémantiques bien définis, c'est donc une liste limitée avec des rapports : cause-effet, partie-tout, contenant-contenu; singulier-pluriel, genre-espèce; rapport établi en fonction de deux actes d'orientation opposés vers la généralisation ou vers la particularisation. Par contre, la métaphore est étendue avec un domaine d'échange limité; elle utilise tout le répertoire de ce qui nous environne.

### **1.1.1 Métonymie et Synecdoque**

La métonymie est un procédé du langage qui consiste à remplacer un mot par un autre mot qui entretient avec le premier un rapport logique, par exemple un objet par sa matière, un contenu par son contenant, la partie par le tout. Elle désigne une autre chose par le nom d'une autre qui est habituellement associée. C'est une figure par laquelle un mot désignant la réalité A se substitue au mot désignant une réalité B, en fait ou dans la pensée. Son pouvoir argumentatif est celui de la domination qui fait ressortir l'aspect de la chose qui intéresse l'orateur. Son rapport de contiguïté est centré sur le rapport contenant-contenu.

La synecdoque est une variété de métonymie. Elle se distingue de celle-ci en ce sens qu'elle désigne une chose par le nom d'une autre qui est avec elle

dans un rapport de nécessité; elle condense l'exemple et est très courante en pédagogie et en propagande. Elle est également une figure de style par laquelle on fait entendre le plus en disant le moins, ou le moins en disant le plus; on le genre pour l'espèce ou l'espèce pour le genre. D'après MORIER (1989 :1158), *c'est une figure qui opère dans un ensemble extensif en nommant l'un des termes d'un rapport d'inclusion pour exprimer l'autre*. SUHAMY (2000 :45), l'appréhende en terme d'inclusion;

*C'est la rencontre de deux noms appartenant à des domaines sémantiques différents, mais entre lesquels il y'a un point de tangence ou une zone de partage, voire d'inclusion*. La métonymie et la synecdoque sont des figures très proches et complémentaires; elles tendent à se confondre car elles appartiennent toutes deux au même champ de la singularité à la généralité. SUHAMY (2000 :45) ajoutera à ce propos :

*Certains spécialistes voient une distinction nette entre métonymie et synecdoque. D'autres sentiments qu'elles font partie d'un même ensemble. Cette deuxième opinion semble raisonnable car l'on peut dire que c'est le même esprit qui se manifeste. Considérons l'ensemble synecdoque/métonymie dans LCDD à travers les exemples ci-après*

- 24- Ainsi que le prescrivait la coutume, le père de la gamine avait apporté les **bouteilles** de fiançailles. Banos Maya resplendissait d'amour et de bonheur quand elle fut invitée par l'assemblée à déboucher les bouteilles de fiançailles. P60
- 25- Elle versa le contenu de l'une sur le sol, pour les morts, puis donna un fond de **verre** à son père, un fond de **verre** à ses six oncles, un fond de **verre** aux témoins et préposés aux fiançailles. Un ancêtre fut choisi dans la lignée de Hoscar Hana pour boire le deuxième verre des morts. PP60-61.
- 26- Je vais faire des pieds et des mains pour donner quelques **âmes** à Allah. P63
- 27- Un instant, l'homme vacilla entre deux sentiments la durée du vieux baroudeur : nous étions plus à l'époque où le **monde** pouvait aimer d'un amour brute. P68
- 28- C'était l'heure où les senteurs de la nuit commencent à dire aux **humains** que la vie est mince comme un cheveu. P128

Dans le premier cas, le mot bouteille renvoie à une boisson, il s'agit ici du contenant pour le contenu car la bouteille est comprise comme ce récipient à goulot, de forme allongée, destiné à contenu un liquide; il est souvent fait de verre ou de plastique translucide. En (25) le mot verre ne signifie simplement



cette matière solide, amorphe, transparente, dure et fragile élaborer à l'aide de sable silencieux, mais signifie le contenu c'est-à-dire la boisson qui s'y trouve. En (26) le mot âme revêt une autre connotation dans la mesure où elle ne signifie plus le principe de vie chez l'être humain, mais l'Homme en général c'est-à-dire fille comme garçon. L'exemple 27 est une synecdoque du tout pour la partie, il représente une population bien précise. En (28) le mot humain présente une hyperonymie autrement dit une superclasse qui a beaucoup de composantes. Il regroupe les hommes, les femmes, les enfants, les pauvres, les riches, bref une classe social

Nous constatons qu'il y'a d'une part la synecdoque généralisante, notamment en (27) et (28) qui confèrent aux discours une allure abstraite dont seul le contexte peut amener à la compréhension. D'autre part il y'a une synecdoque particularisante sur dans les exemples (24), (25) et (26) dont seul le contexte peut nous situer à cause de leur ambiguïté. Notons que l'extension de sens qui se dégage ici est un lieu de divertissement caractérisé par l'humour. Après l'étude de cette synecdoque/métonymie, tournons un regard sur le couple comparaison/métaphore.

### **1.1.2 Métaphore et comparaison**

La métaphore est fondée sur une ressemblance entre les termes. Elle constitue une comparaison implicite; le lien entre les deux termes est beaucoup moins étroit que dans la métonymie ou la synecdoque. La métaphore correspond donc à une vision harmonieuse et syncrétique du réel, car elle fait raisonner dans le texte des échos émotionnels. Étant donné qu'elle est d'abord un fait de dénomination, elle n'a pas seulement pour fonction d'invectiver le message, puisqu'elle est génératrice de valeurs sémantiques additionnelles qui viennent enrichir la représentation du référent. Pour Fromillague et Sancier-château (1991 :134)

*La métaphore est un troc où le rapport entre signifié 1 et signifié 2 est d'ordre analogique...c'est la création d'une image verbale par association d'isotopies différentes. La métaphore crée un lieu média entre un signifié et un signifiant dont les référents sont assimilés l'un à l'autre par des transferts de signification. La métaphore est synthétique et donne une densité accrue à la représentation.*

La métaphore, avec son rapport de ressemblance ajoute une densité ou de l'exagération à l'une des parties. Quintilien, que cite Irène-Tamba (1981 :28) définit la métaphore à partir de la comparaison et à propos il écrit : *la métaphore est une comparaison abrégée.* Il la définit comme une similitude

brève, ce qui ne l'éloigne non plus de la théorie aristotélicienne. La métaphore est une comparaison implicite; implicite à cause des dissimulations ou de l'économie des indices qu'elle présente. Pour Maurier la métaphore est comprise comme étant une comparaison elliptique dans la mesure où elle remplace le «est comme» par «est». C'est pourquoi elle est une comparaison spéciale dont la créativité permet de comprendre son pouvoir argumentatif. Bonhomme (2005) admet que la métaphore est surtout nécessaire quand aucun énoncé ne peut rendre la même pensée. Ces avis permettent de comprendre la métaphore comme un jeu de mots qui, de manière implicite et parfois exagérée présente ce qu'on veut réellement traduire. Le fait que la métaphore soit très proche de la comparaison a suscité beaucoup de débats et aujourd'hui on a d'autres conceptions.

Gerard Genette et F. Soublin qu'on trouve dans Irène-Tamba (1981) et revisite cette distinction homogène. Pour eux, on ne saurait transformer tous les énoncés comparatifs en métaphores par une simple opération syntaxique d'effacement. Ainsi, ne peuvent devenir métaphoriques que des énoncés construits au moyen de «comme», à partir de deux phrases ou les comparés sont des groupes nominaux sujets d'un groupe copule attribut. D'autre part, les comparaisons soulignent les similitudes entre les réalités mais ne changent pas le sens des mots. Elles ont une fonction ornementale et picturale, clarifie les rapports entre les comparants et les comparés, c'est la raison pour laquelle Irène-Tamba (1981 :34) dira qu'elle consiste à rapprocher un objet d'un objet étranger ou de lui-même pour en éclaircir ou renforcer ou en enlever l'idée par les rapports de convenance, ou si l'on veut de ressemblance ou de différence.

La comparaison, figure associée à la métaphore peut se définir comme *un rapport de ressemblance entre deux objets dont l'un sert à évoquer l'autre*. Maurier (1975 :200)

Nous relevons un nombre infini de métaphore-comparaison dans le LCDD. Cependant on n'en retiendra que quelques figures.

- 29- Nous étions, rien à faire le vrai trou du cul du monde, coincé entre les furies de l'Atlantique et les déchainements tentaculaires de Hondo-Noote. P11
- 30- Deux hommes essayèrent de la rattraper pour la calmer mais elle filait ainsi qu'une fusée. P62
- 31- Hocar-Hana, savant pour rigoler et grand maître de l'ordre des enfoirés. P55

- 32- Il venait de rendre ses civilités au ploutocrate Arthur Banos Maya, empereur de la friperie, l'igname et de la peanut dont la célébrité s'étendait de Sans Salvador aux confins du pays de KHANS. P80
- 33- Elle s'enferma dans sa chambre et commença à pleurer des torrents. P134
- 34- Messieurs, je vous le dit, il y'aura un grand trou dans le ciel, un grand trou juste au-dessus de Wambo. Un trou de quelques kilomètres de diamètre, un trou noir qui évoquera le charbon mort avant de virer au rouge de Hanagamonda. Et la terre commencera à se cabrer et à gindre comme une femme en joie nuptiale. P13
- 35- La gamine déchira sa robe de lin pourpre en trois lambeaux avant de se mettre à courir comme une folle vers la maison de son enfance. P71
- 36- Les dieux, laissez ce pauvre Saïdi vivre cent huit ans comme son grand-père Malek Diouf et comme son arrière-grand-père Oliviera Maleka... Saïdi Malek nous a donné la cuite qu'on crache dans l'Atlantique car ceci depuis la bouche du monde. P64
- 37- Hoscar-Hana dit la petite Banos Maya, je vous aime de même que les silures aiment l'eau douce. P66
- 38- Hoscar-Hana, je vous aime, criait la mioche en délirant dans la nuit. Hoscar-Hana je vous vénère. Sa voix était belle comme un rocher. P77

Au regard de ces exemples, on constate que la métaphore dégage plusieurs orientations chez le romancier, dont certaines expriment la subjectivité. Notons que ces figures dénotent implicitement le signifié et traduisent des valeurs affectives. Elles connotent également le détour sensible qu'elles opèrent. Dans l'exemple (29), le romancier présente les humains comme les proies de l'autre (Atlantique). Autrement dit, il décrit l'attitude des dominants sur les dominés car l'utilisation de la première personne du pluriel «nous» est ici comprise comme incluant non seulement les gens de Hondo-noote mais surtout l'état dans lequel ils vivaient et le romancier a recours à cette métaphore comme pour dénoncer ce phénomène. En (30), il présente le personnage Hoscar Hana comme ce pauvre qui n'a rien et qui ne compte sur personne pour résoudre ce problème dont il fait face. Nous savons que ce dernier a subi une pression pour avoir donné un baiser à une gamine de neuf ans; or derrière ce baiser aucune intention mauvaise ne se cachait. C'est l'interprétation faite par les autres qui le condamne. En (31) il compare la

vitesse qu'a pris Banos Maya à une fusée ce qui marque un caractère comique car la vitesse de la fusée ne saurait être la même que celle de l'humain quel que soit le souffle de ce dernier. À travers cet emploi il voudrait tout simplement exprimer l'état d'âme du personnage Banos Maya ne recourant à cette exagération. Notons que la métaphore a le pouvoir de changer le sens d'une phrase en fonction du comparé présent. Elle est facilement destructrice si l'on veut la traduire ou la comprendre telle qu'elle se lit. Nous pouvons illustrer ces propos à travers l'exemple (32) où le comparant empereur n'ait pas pris au sens premier mais au sens second dans la mesure où empereur de la friperie signifierait celui qui est doué dans un domaine. Ainsi l'auteur emploie ces métaphores pour un but humoristique ou ludique.

La comparaison quant à elle traduit plusieurs valeurs. En les parcourant nous nous rendons compte que le romancier les utilise de manière absurde car on y retrouve de l'exagération qui s'apparente à l'hyperbole. Ainsi le mot geindre dans l'exemple (33) traduit l'intensité du tremblement de terre ou l'agitation que celle-ci dégage. Il fait la comparaison avec la joie d'une femme qui jouit du bonheur de son mariage. Nous pouvons également noter ce phénomène dans l'exemple (34) où le romancier présente la course de la gamine à celle d'une folle. Autrement dit, la folle est celle-là qui court sans direction car ne jouissant pas de toutes ses facultés mentales et ne se méfiant de rien. Dans l'exemple (35), nous constatons que les deux éléments comparatifs sont présents à savoir le comparant Saïdi et le comparé Oliveira. Ainsi les dieux voudraient qu'il y ait une pérennité dans la lignée des Diouf.

Notons également que la comparaison crée parfois les ambiguïtés car elles usent des verbes établissant une inadéquation entre le comparant et le comparé. Ce phénomène peut donc se lire dans l'exemple (36) où le verbe vénérer connote un caractère beaucoup plus exagéré. Il en est de même de l'exemple (37) où le verbe «brillait» est complètement désémantisé par le certificat de moralité est quelque chose d'abstrait c'est-à-dire qu'on ne saurait ni voir ni toucher. L'exemple (38) provoque une ambiance de rire en ceci que l'auteur met en relation deux réalités contradictoires.

Au regard de ce qui précède, nous constatons que la comparaison et la métaphore traduisent une part de la subjectivité de l'auteur dans la mesure où il donne au signifiant des signifiés convenables selon le contexte d'utilisation. Notons également que cette utilisation traduit le caractère subversif car il tourne en dérision certains mots.

## 2. Les figures de pensée

La rhétorique traditionnelle oppose les figures de mots et les figures de pensées. Ainsi l'opposition a été reprise et précisée par Georges Molinié en termes de figures microstructurales (ensembles des figures de mots) et les figures macrostructurales ; nous retiendrons surtout de ce dernier qu'elles ne sont pas isolables. Elles peuvent se développer sans limites et les éléments qui les composent sont modifiables. Parmi ces figures de pensée, nous étudierons entre autre l'hyperbole, l'ironie et le paradoxe.

### 2.1 L'hyperbole

L'hyperbole vient du grec hyperbolê, de hyper («au-delà») et ballein («jeter»). C'est une figure de style qui consiste à exagérer l'expression d'une idée ou d'une réalité, le plus souvent négatif ou désagréable afin de la mettre en relief. C'est la principale figure d'exagération et le support essentiel de l'ironie et de la caricature.

Pour FONTANIER cité par REBOULE (1991 :130), *l'hyperbole augmente ou diminue les choses avec excès et les présente bien au-dessus ou au-dessous de ce qu'elles sont dans la vue non de tromper mais d'emmener à la vérité même et de fixer par ce qu'elle dit d'incroyable ce qu'il faut réellement croire*. C'est un procédé proche de l'emphase et de l'amplification car elle augmente l'effet de la représentation des choses décrites sous le signe de l'exagération. L'énergie, l'intensité d'une expression hyperbolique provient souvent de l'emploi de la métaphore et de la métonymie : «avoir mangé du lion» ou «être vacciné avec une aiguille de fono» rendre les traits d'un homme courageux ou d'un bavard à travers le transfert. La comparaison, dont l'un des termes représente l'incommensurable par rapport à l'autre procède par hyperbole : «cette femme était belle comme une déesse».

J. MAZALEYRAT et G. MOULINIER pensent que l'hyperbole est une *figure macro structurale selon laquelle on exagère l'indication du sens véhiculé par le message, à l'aide de lexies ou de caractérisèmes de portée sémantique supérieure au contenu réelle de l'énoncé*. Autrement dit, l'hyperbole est une formulation gonflée dans laquelle l'expression au-delà de la pensée. Comme source d'amplification et d'exagération des faits, l'hyperbole est tributaire du ludisme dans notre matière première. C'est le cas des énoncés suivants :

- 39- Aimez-vous tout droit. **Scintillez, brillez** jusqu'aux **voûtes du ciel**, ne décornez plus. Vous êtes des **amants merveilleux**. Enfantez la joie que commente votre amour. **Vibrez à la hauteur** votre respiration, l'amour est toujours **plus beau** que nous. P70
- 40- L'émir de Yata était arrivé avec une **grosse délégation** qui précédait ses soixante-douze femmes vêtues d'or, de pierre et de soie. P81
- 41- De **grosses fièvres** s'étaient en suivi. Des fièvres avaient réveillé un palu. Le paludisme avait empêché de te tenir la parole donnée. P82

En (39), l'hyperbole est traduite par l'expression scintillez, brillez, voûtes de ciel, amants merveilleux, produisant des effets comiques car ces emplois sont loin d'être des termes comiques car dans le roman, le mariage entre Hoscara Hanna et Banos Maya ne sont que pure fiction. En (40), l'hyperbole repose sur le groupe nominal grosse délégation. Il en est de même pour l'exemple (41).le romancier utilise l,hyperbole pour traduire le caractère subversif voire même ironique du faux mariage entre la gamine et Hoscara Hanna. De cette hyperbole découle l'ironie

## 2.2 L'ironie

Selon Dubois et alii, l'ironie est *une figure consistant à dire le contraire de ce que l'on veut dire pour railler et non pour tromper*. Pour FORMILHAGUE et SANCIER CHÂTEAU, l'ironie est *essentiellement fondée sur une inversion de la valeur de vérité*. M.BONHOMME la présente comme *une énonciation brouillée reposant sur une discordance entre la tonalité du discours et la position implicite de son producteur*. *L'ironie donne assez souvent le jour à des constructions feintes d'univers de discours contrefactuels qui bouleversent les représentations cognitives communément admises*. Cette fonction de l'ironie est le plus perceptible chez SLT. Dans notre corpus, cette figure de style devient un mode d'expression consistant à voiler des expressions dont l'intention réelle est moqueuse. Elle peut s'observer à travers les exemples ci-après :

- 42- Hei! Hei! Avait ricané Estango Douma. Hoscar Hanna ne mourra pas avant d'avoir déchiffré les soixante-sept mille frontoglyphes dans la langue de sa mère. Nous en auront encore pour notre niaiserie. Le destin ne bougera pas le petit doigt. Tenez-vous le pour dire et Hondo Noote n'aille plus fouiller midi à quatorze heures. P76
- 43- Pour protéger le secret, débarquèrent à Hondo Noote de puissants contingents de militaires au chômage des hordes d'anciens combattants, colonels pour rire et généraux à la gomme. P76
- 44- Elle vous aime, dit Arthur Banos Maya. Je souhaite que cet amour soit réglé à l'amiable, sans qu'aucun de nous y baisse son honneur ou ses raisons de vivre. P76

En (42), l'ironie est marquée par la phrase Hoscar Hanna ne mourra pas avant d'avoir déchiffré soixante-sept mille frontoglyphes dans la langue de sa mère. Dans cette phrase, Estango Douma voudrait tout simplement amener Hoscar Hanna à se mettre en cause car intérieurement il sait que le mariage auquel est soumis celui-ci ne pourrait avoir longues jambes ou alors n'existerait pas. Autrement dit, il utilise cette ironie pour le décourager. Elle produit un effet de rire car avant même de faire passer le message il utilise des mots ironiques tels que Hei! Hei! En (43) de puissants contingents de militaires au chômage sous-entend que cette affaire est loin d'être sérieuse car si elle l'était, des personnes sérieuses ou compétentes seraient venues la mettre en clair mais pour des raisons humoristiques, le romancier utilise cette ironie pour le traduire. Ici généraux à la gomme traduit ces personnes incompetentes qui ne peuvent prendre aucune décision fiable. Ainsi l'ironie joue ici, une fonction railleuse comme nous l'avons signalé en amont. Et KERBRAT ORECCHIONI d'affirmer qu'il est *manifeste que «ironiser», c'est se moquer d'une cible.*

En (44) enfin, l'ironie est perçue par ces propos de Banos Maya «elle vous aime», cette phrase laisse sous-entendre plusieurs faits, car il sait que entre la gamine et Hoscar Hanna il n'y a pas de véritable amour. Autrement dit, derrière ce mariage, se cachent plusieurs intérêts particulièrement de la part de Arthur Banos Maya. L'ironie produit ici un effet dérision mettant en exergue le caractère sadique du personnage Arthur Banos Maya.

Ainsi perçu, l'ironie n'est rien d'autre que l'expression de l'humour dans la mesure où elle traduit le contraire de ce que l'on pense. En plus de cette

ironie, l'expression par antiphrase se réalise par un procédé consistant à associer des termes lexicaux dont le contenu sémantique est absurde.

## 2.3 Le paradoxe

Le paradoxe est une figure macrostructurale selon laquelle le discours se développe en présentant des éléments qui entretiennent entre eux des relations sémantiques d'incongruité totale. Dans le paradoxe, il y'a établissement des relations logiques qui vont à l'encontre de la logique commune : celle de la doxa. La proposition paradoxale manipule les présupposés logiques et s'oppose implicitement à une proposition ou s'exprimerait l'univers de croyance de l'opinion commune. En rhétorique, le paradoxe cache souvent, sous une formule ou une idée qui paraît étonnante que l'on peut soutenir. En s'opposant à la doxa, le paradoxe argumentatif, dans le discours ou l'échange, permet l'expression des préjugés d'une communauté, autorisant ainsi la réflexion à progresser. Il vise le plus souvent à éveiller la réflexion ou la critique, par un effet de surprise, l'échange paradoxal mobilisant l'attention de l'interlocuteur. Notons que le retour au paradoxe a une visée satirique; en littérature, il est utilisé à des fins illocutoires, pour témoigner le plus souvent de sa bonne fois, ce qui est en soi un paradoxe. Les surréalistes fondent leur démarche sur le paradoxe comme symbole du rêve et de l'inconscient. Le paradoxe désigne ainsi des énoncés qui développent un discours contraire à l'opinion commune ou au bon sens. Ainsi, nous avons rencontré dans notre texte les cas suivant :

- 45- Les nègres n'étaient pas de nègres. P114
- 46- Les blancs n'ont pas d'intérêts, ils n'ont que des bévues. P116
- 47- Si les français parlent de remettre une distinction à Hoscara Hanna, c'est que les carottes sont cuites. P115

Nous retenons de ces paradoxes qu'ils sont beaucoup plus antithétiques et vont en l'encontre du sens commun. L'écrivain les utilise pour remettre en cause l'attitude du «blanc». Nous pouvons illustrer ces propos travers les exemples (46) et (47) où il caractérise leurs pratiques de bévues et de non-sens. Ceci à des fins non seulement satiriques mais aussi comiques car il décrit leurs pratiques en jouant avec les mots.

Après l'étude cette figure de style, quelle peut être l'esthétique de l'écrivain? Autrement dit qu'est ce qui le particularise?



### **3. Styles ou écritures esthétiques de Sony Labou Tansi**

Sony Labou Tansi ne choisit pas des détours pour dire des vérités simples. Il brise les tabous car pour lui les simples vérités nécessitent des simples détours. Il est l'un des écrivains le plus commenté, le plus lu et le plus examiné car son œuvre véhicule une multitude de thèmes à savoir les principes de liberté, d'équité, de justice, de démocratie sans oublier des innovations formelles; il embrasse tant de paradigmes notamment la politique, l'économie, les droits humains. Il est considéré par le critique comme un écrivain éminemment politique par le choix de ses thèmes et la description des abusés qu'il fait des univers tiers-mondistes. Ses romans et théâtres portent sur l'espace africain en particulier au regard sans complaisance et critique par rapport à la situation exécrable dans laquelle patauge l'africain. Son écriture ne parle que de liberté politique et de réappropriation de la condition humaine. Ce qui le singularise dans l'univers des lettres c'est la langue car par rapport aux multiples travaux de recherche effectués, on se rend compte que les problèmes de langue, de style et d'écriture occupent une place privilégiée. Notons que l'auteur est inventif, il donne à la langue française à partir de laquelle il a été violé, une allure carnavalesque. C'est une langue décrite comme non conventionnelle, hors norme qui dit le mal être du sujet africain. C'est pour cette raison qu'il est considéré comme l'un des véritables novateurs de l'écriture romanesque en Afrique. L'écriture et la langue fonctionne chez lui comme un acte de subversion, comme un geste de rébellion à l'endroit de tous les facteurs qui réduisent l'Homme.

De surcroit, l'écriture romanesque de Sony Labou Tansi se caractérise par une liberté de création qui permet de renverser les visions du monde dominé par la binarité centre-périphérie. C'est pourquoi le désir d'affirmation chez le romancier congolais généralement par des créations nouvelles, des adaptations de la sémantique et de la syntaxe au gré de ses réalités socio-culturelles ainsi que le recours à un style hybride. Ainsi, son souci est «de créer un langage qui serait à la fois délivré du carcan des modèles occidentaux et plus proches de l'oralité africaine.». Aussi, l'écriture romanesque s'appréhende chez lui comme un moyen de communiquer avec sa société, de se rapprocher d'elle et de mieux être entendu par les lecteurs africains.

En conclusion, il était question dans ce chapitre de la rhétorique du ludisme. Après analyse et interprétation des figures de style notamment celles de sens et de celles de pensée, nous avons pu constater que la comparaison, la métaphore et la métonymie sont utilisées par le romancier pour dénoncer les maux qui minent la société africaine. S'agissant des figures de pensée, nous avons noté à travers l'hyperbole, l'ironie et le paradoxe que l'auteur passe par les détours pour traduire l'attitude des blancs ou alors des plus forts sur les plus faibles. Enfin nous avons étudié l'écriture esthétique, mieux encore le style de l'écrivain. Ainsi nous avons constaté qu'il se particularise à travers la liberté de son art.

## **Conclusion générale**

Parvenue au terme de notre étude qui portait sur le ludisme langagier dans *Le commencement des douleurs* de Sony Labou Tansi. Cette étude s'est basée sur une acception du ludisme langagier comme tout processus de dynamisation de la langue se traduisant par la manipulation volontaire des mots et des structures dans le but d'amuser l'allocutoire au moyen d'énoncés qui par une opération métalinguistique développe volontairement une double interprétation lexicale perceptible par l'allocutoire. C'est cette conception qui nous a permis d'avoir un penchant marqué par l'écriture de Sony Labou Tansi à travers le commencement des douleurs, ce qui a motivé les questions de problématique : comment à partir du ludisme langagier Sony Labou Tansi parvient-il à construire une idéologie? Quels sont les outils langagiers mis en évidence par Tansi pour jouer avec la langue? Quel est la valeur du jeu selon le romancier? Pour donner des éléments de réponse à ces questions qui touchent non seulement le style et l'univers romanesque de l'écrivain et au regard de la variété des jeux langagiers recensés dans notre corpus, nous avons décrit chacun des emplois en adoptant un instrument stylistique susceptible d'offrir un système d'analyse et une classification englobant des variétés du jeu langagier contenu dans notre matière première. À cet effet, la grille proposée par les chercheurs réunis autour du groupe Mu nous a fourni les éléments appropriés d'analyse. Sur cette base, nous avons d'abord défini le jeu, ensuite nous avons classé les jeux langagiers dans *Le commencement des douleurs* en métasémènes et métalogismes. Ces groupes ou variétés se préoccupent respectivement à la morphologie des mots, l'ordre et le sens des mots et la logique des énoncés.

Il apparait que le ludisme revêt trois principales caractéristiques : la manipulation du matériel signifiant et la manipulation du matériel signifié. La manipulation du signifiant s'est illustré dans notre étude par notre premier chapitre intitulé la notion de jeu : champs d'application. À travers la définition du jeu selon les théoriciens et la typologie du jeu, nous avons noté qu'il s'avère difficile de donner une définition standard à la notion du jeu. Et pour se faire, nous avons néanmoins convoqué les auteurs tels que Johan Huizinga, Roger Caillois et Michel Picard qui ont essayé de donner chacun une définition approximative à la notion du jeu.

Dans le ludisme néologique qui faisait l'objet de notre deuxième chapitre, nous avons pu à travers le ludisme de forme : emprunts lexicaux, dérivation, préfixation, suffixation, la transcatégorisation, l'adjectivation des noms, la verbalisation des noms, constaté que le jeu de mots révèle de la créativité de l'auteur et permet le renouvellement du lexique. Ces jeux de mots ont eu pour effet de produire le rire. Ce phénomène a été également observable à travers le ludisme de sens notamment avec la réduction du sens, l'extension du sens, le glissement sémantique et les calques sémantiques. L'auteur a eu recours à ces néologismes pour matérialiser une fois de plus sont libéralisme.

Le troisième chapitre quant à lui portait sur la rhétorique du ludisme. Nos analyses notamment sur les figures de style telles que la métaphore, la comparaison, la métonymie, l'hyperbole, l'ironie et le paradoxe nous ont permis de constater que le romancier les utilise non seulement pour dénoncer les maux qui minent la société africaine et particulièrement congolaise, mais aussi pour amener l'auditoire à partager son point de vue. Aussi, l'écriture esthétique chez Sony Labou Tansi a permis de le singulariser des autres.

Ainsi, l'étude des différentes formes de ludisme amène à appréhender le roman de Tansi du point de vue littéraire, si l'on entend par ce terme l'ensemble des caractéristiques esthétiques d'une œuvre. Nous pouvons dire que les opérations de transgression dépassent le cadre de la communication ludique pour toucher le sens du romanesque. Il serait intéressant de dépouiller l'ensemble de la production romanesque de Tansi pour évaluer l'ampleur de cette écriture qui se révèle principalement sous forme supplémentaire par rapport à sa fonction instrumentale de communication. Au demeurant, nous pouvons dire que cette étude est d'un intérêt multiple notamment littéraire et didactique. Pour le politique qui cherche la légitimité et l'assentiment du public, l'usage des moyens de la langue et des modalités du ludisme langagier pourrait servir de vecteur capital pour action mesurée et porteuse sur sa cible. Dans cette logique, seront nécessaires l'encrage du discours dans le contexte des auditeurs, le choix ciblé des particularités langagières ainsi que la prise en compte de l'effet des traits de connivence langagière.

Pour le pédagogue, il s'agit de trouver des moyens et des outils communicationnels prompts à captiver l'attention de son public ainsi que des techniques de transformation qui, contribuant au plaisir de l'auditoire, lui permettent d'aborder des thèmes complexes et fort sérieux.

Sur le plan didactique, le jeu permet d'amener l'enseignant et l'apprenant à reconsidérer leur rapport au corps, à la langue et à la société; aider à décloisonner les disciplines habituellement isolées; contribuer à la désacralisation du savoir et du langage. Bref, le jeu constitue sans nul doute

un outil privilégié qu'il convient de mieux connaître pour mieux l'exploiter. Sans idéalisation, ni diabolisation. Aussi, le jeu pourra permettre de mieux aborder la leçon sur la lecture suivie car créant une ambiance de détente chez l'apprenant. Le jeu développe également chez l'apprenant un esprit de curiosité.

---

## Bibliographie

## 1. Corpus

Sony Labou Tansi, *Le commencement des douleurs*, Paris, Seuil, 1995

## 2. Ouvrages et articles

Bally, Charles, *Traité de stylistique française*, Paris, Klincksieck, 1930

Benveniste, Emile, *Problème de linguistique générale*, Paris, Gallimard, 1974

Biloua, Edmond, *Le français des romanciers négro-africains : appropriation, variationnisme, multilinguisme et normes*, Paris, L'harmattan, 2006

Bonhomme, Marc, *Pragmatique des figures du discours*, Paris, Champion, 2005

Cressot, Marcel, *Le style et ses techniques*, Paris, Puf, 1947

Fontanier, Pierre, *Les figures du discours*, Paris, Flammarion, 1977

Fromilhague, Cathérine, Château, Anne-Sancier, *Introduction à la stylistique*, Paris, Bordas, 1991

Garde Tamine, Joelle, *La grammaire : phonologie, morphologie, lexicologie*, Paris, A. Colin, 1990

Genette, Gerard, *Figures III*, Paris, Le seuil, 1972

Huizinga, Johan, *Homo ludens*, Gallimard, 1951

Kerbrat, Orrecchioni, Cathérine, «*Rhétorique et pragmatique: les figures revisitées* », in langue française N 101, Février 1994

Le groupe Mu, *Rhétorique générale*, Paris, 1970

Mendo Ze, Gervais et Tonye, Alphonse, *Abrégé de stylistique pratique*, Paris, Éd François Xavier de Guilbert, 2<sup>e</sup> édition, 2001

Molinié, Georges, *La stylistique*, Paris, Puf, 2001



- Ngalasso, Mwatha Musunji, «*Langage et violence dans la littérature africaine écrite en français*», In notre librairie, revue des littératures du sud, N 148, Paris, 2002
- Picard, M, *La lecture comme jeu : essai sur la littérature*, Paris, Édition de minuit, Coll critique, 1986
- Picoche, Jacqueline, *Précis de la lexicologie française, étude de l'enseignement du vocabulaire*, Nathan Université, 1992
- Plécinski, Jecek, *Le ludisme langagier. Domaine français :XXe siècle*, Torun, 2002
- Reboul, Olivier, *Introduction à la rhétorique*, Paris, Puf, 1991
- Rey, Debove, J, *Sémiotique*, Paris, Puf
- Robrieux, Jean Jacques, *Éléments de rhétorique et d'argumentation*, Paris, Dunod, 1993
- Shuamy, Henri, *Les figures de style*, Paris, Puf, Que sais-je ? 2000
- Tamba-Mecz, Irène, *Sens figuré*, Paris, Puf, 1981
- Wittgenstein, *Qu'est ce que le jeu ?* Paris, Verin, Coll. Chemin philosophique, 2007
- Yaguelo, Alice, *Au pays du langage. Pour comprendre la linguistique*, Seuil, 1981

### **3. Travaux universitaires consultés**

- Bidzang, Marie Léonne, «Les phénomènes ludiques dans *Les fleurs bleues* de Raymond Queneau», 2007, inédit
- Ngono Enama, Sandrine, «Le ludisme langagier : une lecture de *Paroles et histoire* de Jacques Prévert », 2008, inédit
- Kengni, Simplicie, «Normativité et écriture ludique en francophonie africaine. Une apperception fondée sur la prose romanesque de Patrice Ngannang», Temps de chien, 2011, inédit

### **4. Usuels**

- Dubois et alii, *Dictionnaire de linguistique et des sciences du langage*, Paris, Larousse, Bordas/Herr, 1999

Dictionnaire universel, Hachette, 4<sup>e</sup> Édition, 2002

Littré, Emile, *Dictionnaire de la langue française*, éd par Encyclopaedia Britannica Inc, Chicago 1994

Maurier, Henri, *Dictionnaire de poétique et rhétorique*, Paris, Puf, 1989

Robert, Paul. *Grand Robert de la langue française*, 2e éd., dirigée par Rey Alain. 2001. 1 CD-ROM compatible PC.

Robert, J.-P. *Dictionnaire pratique de didactique du FLE*. Ophrys. France, 2002

---

## Table des matières

<b>Dédicace</b> .....	<b>i</b>
<b>Remerciements</b> .....	<b>iii</b>
<b>Résumé</b> .....	<b>1</b>
<b>Abstract</b> .....	<b>3</b>
<b>Introduction générale</b> .....	<b>5</b>
<b>CHAPITRE 1</b> : .....	<b>12</b>
<b>NOTION DE JEU : CHAMPS D'APPLICATION</b> .....	<b>12</b>
1. De la complexité définitionnelle du jeu .....	14
1.1 Cas de Johan HUIZINGA .....	16
1.2 Cas de Roger CAILLOIS .....	16
1.3 Cas de Michel PICARD .....	17
2. Typologie du jeu selon quelques auteurs .....	18
2.1 Typologie de Rogers CAILLOIS.....	18
2.2 Typologie de WINNICOTT .....	19
2.3 Typologie de Pierre FERRAN.....	20
<b>CHAPITRE 2</b> : .....	<b>22</b>
<b>LE LUDISME NÉOLOGIQUE</b> .....	<b>22</b>
1. Le ludisme de forme.....	23
1.1 Les emprunts lexicaux .....	24
1.1.1 La dérivation .....	24
1.1.1.1 La composition lexicale avec trait d'union.....	25
1.1.1.2 La préfixation.....	26
1.1.1.3 La suffixation .....	27
1.2 La transcatégorisation.....	30
1.2.1 L'adjectivation des noms.....	31
1.2.2 La verbalisation nominale.....	31
2. Le ludisme de sens.....	32
2.1 La réduction de sens .....	32

2.2	L'extension de sens .....	33
2.3	Le glissement sémantique .....	34
2.4	Les calques sémantiques.....	36
<b>CHAPITRE 3 :.....</b>		<b>39</b>
<b>LA RHÉTORIQUE DE LUDISME .....</b>		<b>39</b>
1.	Les figures de sens.....	40
1.1	Figures, tropes, images .....	41
1.1.1	Métonymie et Synecdoque .....	42
1.1.2	Métaphore et comparaison .....	44
2.	Les figures de pensée .....	48
2.1	L'hyperbole .....	48
2.2	L'ironie.....	49
2.3	Le paradoxe .....	51
3.	Styles ou écritures esthétiques de Sony Labou Tansi.....	52
<b>Conclusion générale .....</b>		<b>54</b>
<b>Bibliographie .....</b>		<b>58</b>
<b>Table des matières .....</b>		<b>62</b>