

Introduction à la sociologie des religions

Jörg Stolz, Anaïd Lindemann

Plan

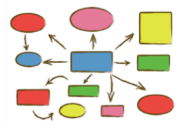
1. Introduction
 - Contenu
 - Organisation
 - Lectures
2. Un regard sociologique à travers le "jeu social"
 - Définition de sociologie
 - Jeux sociaux
3. Définition de religion et jeux religieux
 - Définition de religieux, religion
 - Types de définitions: fonctionnelle, substantielle,
 - Religion vs. Sects/Spiritualité/Séculier
 - Types de religions
 - Exemple : Définition qui inclut / exclut
4. Le but: répondre à des questions intéressantes
 - Types de questions de recherche

1. Introduction

Partie I Théoriser le religieux

Jeux religieux,
l'individu et
la société

Introduction



Jeux religieux

Buts, règles, représentations
religieux

Actions, objets,
ressources, joueurs religieux

Partie 2 Utiliser les méthodes



Méthodes quantitatives: description et explication

Méthodes qualitatives: description et reconstruction

Partie 3 Applications

Transit de l'OTS



Naissance d'un groupe OVNI

Croyances des scientologues



Modernisation & sécularisation

Miracles pentecôtistes

Discrimination des musulmans

Livres d'introduction à la sociologie des religions

- Furseth, Inger and Repstadt, Pal (2006) *An Introduction to the Sociology of Religion. Classical and Contemporary Perspectives*. Burlington, VT: Ashgate.
- Hamilton, Malcolm. 2001. *The Sociology of Religion. Theoretical and Comparative Perspectives*. Second Edition. London: Routledge.
- Pickel, Gert. 2011. *Religionssoziologie. Eine Einführung in Zentrale Themenbereiche*. Wiesbaden: VS Verlag.
- Stolz, Jörg. 2024. *Introduction to the sociology of religion. How to describe and explain religious phenomena* (n'existe pas encore)

J.S.

2. Un regard sociologique à travers le "jeu social"

Définition de la sociologie dans ce cours

Sociologie =

une science qui décrit, comprend et explique les "jeux sociaux" et leurs effets dans leurs interactions avec les individus et la société. Elle utilise des théories et des méthodes empiriques.

La sociologie des religions est une des "sociologies spécifiques"

Idée de base

Utiliser le concept de "jeu" pas comme métaphore mais en tant que modèle métathéorique pour la sociologie générale (et donc aussi en sociologie des religions).

Dans ce cours, une telle métathéorie du "jeu" est utilisée afin de combiner un certain nombre d'idées théoriques et concepts existants provenant des classiques et néoclassiques.

Précurseurs de la théorie du jeu social

Un grand nombre d'auteurs en sociologie, psychologie, économie et philosophie utilisent le "jeu" comme métaphore pour comprendre et expliquer des phénomènes sociaux.

Définition de "jeu social"

Un **jeu social** est...

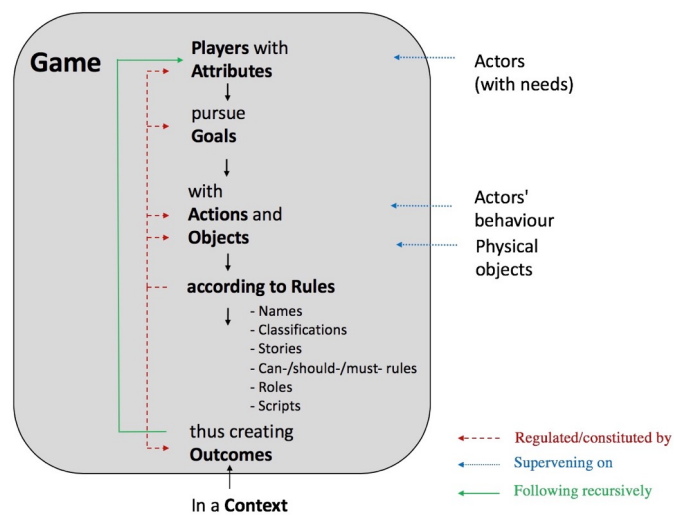
... une combinaison **d'actions** de plusieurs **joueurs** utilisant des **objets physiques**

... qui est informée par un ou plusieurs **buts**, des **règles**, et des **représentations**

... dans un **contexte** sociétal, spatial et temporel

... et qui mène à des **effets**.

Jeu social



Constitution

Les jeux sociaux sont constitués par le fait que le jeu est joué selon des règles (Winch 2008(1958)). Ceci transforme un matériel physique extérieur en des éléments du jeu intérieur

- Personnes -> joueurs
- Mouvements -> actions du jeu
- Objet rond en cuir -> ballon
- Espace -> terrain de foot

17

Récursion

- Les jeux sociaux sont récursifs. Ils sont constamment répétés, en utilisant le output du jeu comme nouvel input. (Klabbers 2003: 221)
- Souvent, des jeux ont des règles de termination ("stop rules")

18

Basé sur le langage

- Les jeux sociaux sont basés sur un langage qui doit faire partie de l'environnement du jeu (Searle 1995)
- Les jeux sociaux sont donc symboliques.

Citation Searle

"Consider the case of points scored in a game such as football. We say "a touchdown counts six points." Now, that is not a thought that anyone could have without linguistic symbols. But, to repeat, why? Because points can exist only relative to a linguistic system for representing and counting points, and thus we can think about points only if we are in possession of the linguistic apparatus necessary for such a system. But that pushes the question further back. Why can points exist only relative to such a linguistic system? The answer, to put it simply, is that if you take away all the symbolic devices for representing points, there is nothing else there. There is just the system for representing and counting points.



Searle 1995: 66

Construction et réalité

Les jeux sociaux sont "socialement construits", mais également réels (Searle 1995, Goffman 1961, 25). C'est-à-dire qu'ils...

... existent indépendamment des représentations des observateurs scientifiques; font partie d'un "monde réel"

... existent seulement si les joueurs croient que ces jeux existent et qu'ils les jouent.

21

Citation Riezler

"We play games such as chess or bridge. They have rules the players agree to observe. These rules are not the rules of the "real" world or of "ordinary" life. Chess has its king and queen, knights and pawns, its space, its geometry, its laws of motion, its demands, and its goal. The queen is not a real queen, nor is she a piece of wood or ivory. She is an entity in the game defined by the movements the game allows her. The game is the context within which the queen is what she is. This context is not the context of the real world or of ordinary life. The game is a little cosmos of its own." Riezler (1941, 505)



22

Pas seulement divertissant

- Le terme "jeu social" inclut jeux de divertissement (échecs, foot, tir à la corde) et jeux sérieux (séminaire, interrogatoire, guerre)

23

Couplage - imbrication

Les jeux sociaux peuvent être couplés et imbriqués

Couplage:

Imbrication:

24

Théorie du jeu social et d'autres théories

- Dans d'autres métathéories sociologiques on parle de "système social" au lieu de "jeu social" (Luhmann 1987, Parsons 1951, Esser 2000, Giddens 1984, Coleman 1990)
- Théorie du jeu social n'est pas la même chose que la game theory économique (Von Neumann / Morgenstern 1944)

25

Principes d'action – règles de sélection

La théorie du jeu social n'accepte ni la supposition du "homo sociologicus", ni du "homo oeconomicus"

Elle part des suppositions du "homo ludens"

26

Homo ludens

Homo Ludens a au moins six capacités importantes pour pouvoir jouer à des jeux sociaux:

1. Il parle et comprend une langue.
2. Il est capable de reconnaître les jeux sociaux dans son entourage, de les comprendre et de les apprendre. (Goffman 1974, 8).
3. Il est en mesure de faire des jeux le centre de son action et peut "s'y perdre"(Goffman 1961, 35).
4. Il sait utiliser le jeu pour répondre à ses besoins et ses motivations fondamentales.
5. Il est capable de comparer ses résultats à celles d'autrui.
6. Il est capable de créer un sentiment de sa propre «identité» à partir des jeux qu'il joue (ou a joué dans le passé)

27

Socialisation et identité

Les êtres humains semblent être socialisés et se socialiser et créer leur propre identité sociale en "jouant". (Mead 1967(1934))

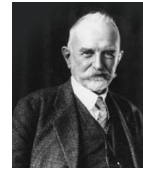
Un jeu social crée pour l'acteur une "identité de jeu" = un ensemble d'hypothèses sur «qui il/elle est»

L'identité d'une personne en générale peut être vue comme l'ensemble des hypothèses qu'elle se fait d'elle-même sur la base des jeux sociaux qu'elle joue ou a joué (et que les autres lui laissent jouer).

28

Citation Mead

"Another set of background factors in the genesis of the self is represented in the activities of play and the game". "Play in this sense, (...) is a play at something. A child plays at being a mother, at being a teacher, at being a policeman; that is, it is taking different roles, as we say." (...) In the play period the child utilizes his own response to these stimuli which he makes use of in building a self. (...) (p. 159:) The game is then an illustration of the situation out of which an organized personality arises. In so far as the child does take the attitude of the other and allows that attitude of the other to determine the thing he is going to do with reference to a common end, he is becoming an organic member of society. "He is taking over the morale of that society and is becoming an essential member of it."



Mead, George Herbert, *Mind, Self, and Society*, 1967(1934): 150

29

Consensus, contestation, pouvoir

1. L'existence de jeux sociaux est basée sur un consensus concernant au moins certains éléments (Coleman 1990: 54)
2. Tout élément de jeu peut être contesté
3. Ce qui vaut en tant que "règle du jeu" dépend fortement du pouvoir et des intérêts des acteurs (Coleman 1990: 68)

30

L'heuristique du jeu social

Heuristique = méthode de découverte, art d'arriver à des résultats intéressantes en dépit d'un savoir et temps initial limité

Face à un phénomène social, l'heuristique du jeu social nous aide à poser les questions:

- De quel types de jeux social s'agit-il?
- Qui sont les joueurs / roles? Quelles sont leurs attributs (p.ex. ressources, pouvoir)
- Quelles sont les actions de jeu principales?
- Quels types de buts, règles et représentations existent dans ce jeu?
- Comment ce jeu religieux est-il joué dans sont contexte spatial, temporel et sociétal?
- etc.

31

Excursus: Huizinga

1842-1945

Historien de la culture néerlandais qui s'intéresse fortement à l'art, la peinture, et le jeu.



Oeuvres les plus connus:

1919 "Herbst des Mittelalters"

1938 "Homo Ludens"

Idee centrale : La culture humaine émerge dans la forme du jeu

32

Hypothèses (1)

- **Hypothèse de réussite.** Les joueurs ont plus de chances de gagner une partie, plus ils ont de ressources, plus ils sont avantagés par les règles et les représentations.
- **Hypothèse de légitimité.** Les joueurs qui perdent constamment dans un jeu auront tendance à perdre leur foi dans la légitimité des règles et des représentations du jeu. Les joueurs qui gagnent constamment dans un jeu auront tendance à être renforcés dans leur foi en la légitimité des règles et des représentations du jeu.
- **Recherche de l'hypothèse du changement.** Les joueurs qui sont constamment perdants dans un jeu essaieront d'innover, de changer les règles et les représentations en leur faveur, de transgresser les règles ou d'essayer de quitter le jeu.

Hypotheses (2)

- **Hypothèse de préservation des privilèges.** Les joueurs qui gagnent régulièrement dans le jeu essaieront de
 - préserver leurs privilèges. préserver les règles/présentations actuelles
 - trouver des légitimations de leur pouvoir
 - mettre les suiveurs dans des positions importantes du jeu.
- **Hypothèse de fermeture sociale.** Si un jeu apporte des avantages importants aux joueurs, des gens de l'extérieur tenteront d'entrer dans le jeu pour prendre part aux bénéfices. Les acteurs actuels tenteront de mettre en place des barrières à l'entrée afin d'éviter cela et de garder leurs avantages pour eux.
 - Vis-à-vis des joueurs essayant d'entrer dans le jeu de l'extérieur
 - Vis-à-vis des joueurs qui tentent d'accéder à des sous-jeux de rang supérieur (par ex. élites, professions) par le bas.

Hypotheses (3)

- **Hypothèse d'anomie et de corruption.** Si les transgressions aux règles du jeu ne sont pas sanctionnées, les règles ont tendance à disparaître et un état d'anomie s'ensuit. Cela peut conduire à l'effondrement du jeu. Un cas particulier concerne les cas où des joueurs ayant des positions spéciales dans le jeu utilisent cette position à leur avantage ou à celui de leurs alliés (contre les règles du jeu). C'est ce qu'on pourrait appeler de la corruption.
- **Hypothèse de concurrence fonctionnelle.** Si la fonction d'un jeu A est mieux servie par un autre jeu B, les joueurs ont tendance à se désintéresser du jeu A et à rediriger leurs ressources vers le jeu B.
- **Hypothèse de l'émotion.** Quand les joueurs entrent ou sortent d'un jeu et quand ils gagnent ou perdent le jeu, ils sont frappés par des émotions fortes. Les émotions sont d'autant plus fortes, plus l'enjeu est grand (le profit, le prestige, la perte), plus le gain / la perte est inattendu, plus le public est nombreux.

35

Hypotheses (4)

- **Réaction au changement d'hypothèse.** Lorsqu'une ressource, une règle ou une représentation d'un jeu doit être modifiée dans un jeu, le changement est soutenu par ceux qui s'attendent à bénéficier du changement, mais combattu par ceux qui s'attendent à être désavantagés.
- **Hypothèse de différenciation.** Lorsqu'un jeu devient important, il s'ensuit une division du travail, c'est-à-dire que certains joueurs ou groupes de joueurs deviennent exclusivement responsables de certaines tâches ou de certains rôles.
- **Hypothèse de représentation.** Quand un jeu devient grand, des jeux de représentation seront mis en place où les joueurs représentent des groupes entiers de personnes. Les résultats du jeu de la représentation "compteront" comme étant les résultats pour les personnes représentées.

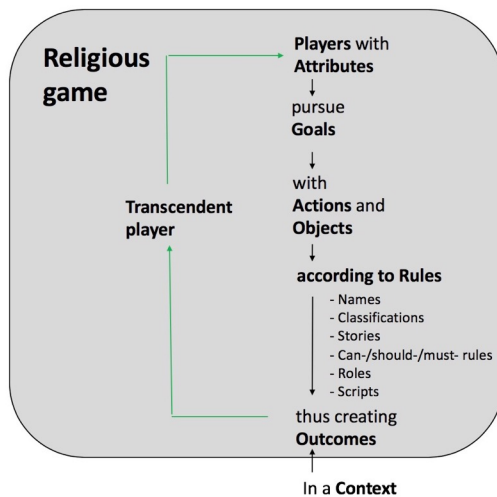
36

3. Définition de "jeux religieux", "religion", "religiosité", "spiritualité"

Jeu religieux

Jeu religieux = jeu social ayant la fonction explicite d'interagir avec un joueur surnaturel ou un autre élément de jeu surnaturel afin de résoudre des problèmes humains.

Religious Games



39

Jeu religieux vs. jeu incluant des éléments religieux

(1) Jeu religieux = jeu dont la fonction est d'interagir avec le joueur transcendant.

- Un rituel hindou
- Un groupe catholique
- La religion OSHO

(2) Jeu ayant une fonction et un but essentiellement non religieux, qui comprend également des éléments religieux.

- Un salut mentionnant Dieu
- Une assemblée scolaire qui commence par une prière

40

Exemples



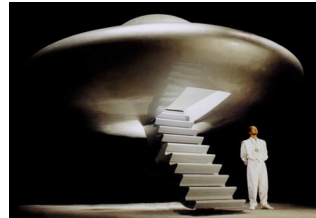
Fontanelle Cemetery Caves, Napoli



Relics of St. Antony of Padova
in Westminster Cathedral



Lama temple, Beijing



Raël (Claude Vorilhon) and a model of a UFO

41

Religiosité

Religiosité = les actions, croyances, valeurs, émotions ou identités individuelles liées à l'interaction avec un joueur surnaturel ou d'autres éléments de jeu surnaturels afin de résoudre des problèmes humains

42

Religion

Religion (général) = Le domaine des jeux religieux **et** des religiosités

Religion (spécif.) = Un ensemble de jeux religieux et de religiosités caractérisés par des éléments de jeu similaires (par exemple le christianisme, l'islam, le raëlianisme).

Religion (Bruce's definition)

Religion =

Beliefs, actions, and institutions based on the existence of supernatural entities with powers of agency (that is, Gods) or impersonal processes possessed of moral purpose (the Hindu and Buddhist notion of karma, for example) that set the conditions of, or intervene in, human affairs.

(Bruce, 2011: 1)

Jeux religieux: attributs

- sont utilisés par des individus et groupes pour résoudre des problèmes humains
- doivent être reconstruits par l'observateur extérieur
- peuvent être plus ou moins congruents avec d'autres jeux sociaux.
- Des jeux sociaux ne sont pas religieux par essence, des transformations sont possibles.
- Les jeux religieux peuvent être plus ou moins réflexifs

45

Pourquoi des jeux religieux ?

- Les humains traitent tout problème sous une forme symbolique.
- D'importantes réalités contingentes sont attribuées aux joueurs surnaturels ou à d'autres éléments de jeu surnaturels.
- Exemples : dieux, esprits, forces du mal
- Les humains peuvent maintenant interagir avec ces joueurs surnaturels pour résoudre leurs problèmes de vie.

46

Types de religions

Classification selon biens de salut (Weber) (Schluchter 1991)

- Political p.ex. Confucianism, Taoism, Islam?
- Salvation
 - outerworldly
 - ascetic p.ex. Occidental Christianity (monks)
 - contemplating/ecstatic p.ex. Hinduism, Buddhism
 - innerworldly
 - ascetic p.ex. Protestantism
 - contemplating/ecstatic p.ex. Ancient Judaism, Early Christianity
Islam?

Classification selon les nombres de dieux:

- Monothéiste p.ex. Judaism, Christianity, Islam,
- Polythéiste p.ex. Hinduism, Greek religion, Roman religion

47

Types de religions

Classification selon filiation / géographie (sélection)

Abrahamic	Judaism	African	Candomblé
	Christianity		Macumba
	Islam		Folk religions
East Asian	Baha'i	Native American	Folk religions
	Taoism		Zoroastrianism
	Confucianism		Mandaeism
Indian	Folk religions	New Rel. Mov.	Soka Gakkai
	Hinduism		Tenrikyo
	Jainism		AUM
	Buddhism		Raelianism
Australian	Sikhism		Scientology
	Folk religions		Eckankar
			Wicca

4. Le but: répondre scientifiquement à des questions

Questions

- La sociologie des religions veut répondre scientifiquement à des questions sur des jeux religieux
- Premier pas: trouver une question centrale
- Ce qui est une question centrale intéressante dans le jeu scientifique dépend de l'état du jeu
du "state of the art", de ce qu'on sait déjà (-> peer review)

Types de questions

Questions qualitatives/reconstructives

Questions quantitatives/statistiques

Quelques questions en sociologie des religions traitées dans ce cours

- Est-ce que la modernisation mène à la sécularisation?
- Pourquoi les scientologues continuent-ils à croire en leurs pouvoirs surhumains?
- Comment expliquer les miracles et guérisons dans des ateliers pentecôtistes?
- Comment expliquer la plus haute probabilité à être au chômage chez les musulmans?
- Comment expliquer le suicide/les meurtres de l'OTS?