

Introduction à la sociologie des religions

Jörg Stolz

Plan

1. Introduction

- Contenu
- Organisation
- Lectures

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

- Définition de sociologie
- Jeux sociaux

Leçon 1

Introduction

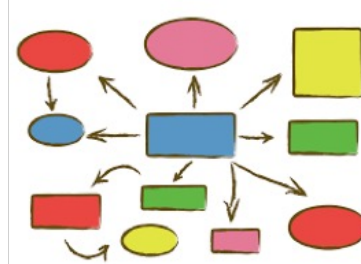
Partie 1

Théoriser le religieux

Exploring &
explaining games

Jeux et individus:
Religiosité

Ressources, buts
Règles, sanctions
Représentations, sens



Introduction

Types de jeux

Joueurs, actions

Partie 2

Applications

Transit de l'OTS



La sécularisation:
est-elle mondiale?

Miracles pentecôtistes

L'émergence d'une petite
religion OVNI

Leadership religieux féminin
en Suisse
Réveil religieux aux Balkans

Organisation du cours

- Réception: Lausanne: mardi, 16h00, après le cours ou sur rendez-vous
- Réception: Genève: jeudi, 10h00, après le cours ou sur rendez-vous
- **Genève: examen & mini-mémoire pour 6 crédits**
- Power Points des cours sur Moodle: stolz2024
- Examen
- Crédits selon plans d'études
- Lectures obligatoires
- Bibliographie pour chaque leçon sur internet

Mini-mémoire (seulement Genève)

- Trouver un thème en lien avec le cours
- Soumettre la question centrale & bibliographie pour approbation
- Utiliser l'ABC du bon mini-mémoire
- Soumettre une version intermédiaire pour un feedback
- Soumettre la version finale

Lectures obligatoires (choisir 4 des 8)

- Bourdieu, Pierre (1987) "La dissolution du religieux"
- Breen, Richard. 2022. "Causal inference."
- Luhmann, Tanya M. 2004. "Metakinesis: How God Becomes Intimate in Contemporary U.S. Christianity."
- Mayer, Jean-François and Massimo Introvigne. 2002. "Occult Masters and the Temple of Doom: The Fiery End of the Solar Temple."
- Stolz, J. 2023. 'The theory of social games: outline of a general theory for the social sciences'. Humanities & Social Sciences Communications 10: 1-12.
- Stolz, Jörg, Nan Dirk de Graaf, Conrad Hackett, and Jean-Philippe Antonietti. 2024. "How religion fades: The three stages of religious decline around the world." submitted.
- Stolz, Jörg. 2011. "'All Things Are Possible'. Towards a Sociological Explanation of Pentecostal Miracles and Healings."
- Senn, Jeremy, and Jörg Stolz. 2024. "The sequential rise of female religious leadership." submitted.

Bibliographie

- pour aller plus loin
- sur moodle

J.S.

<https://joergstolz.github.io>

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 pour la sociologie générale (et donc aussi en sociologie des religions).

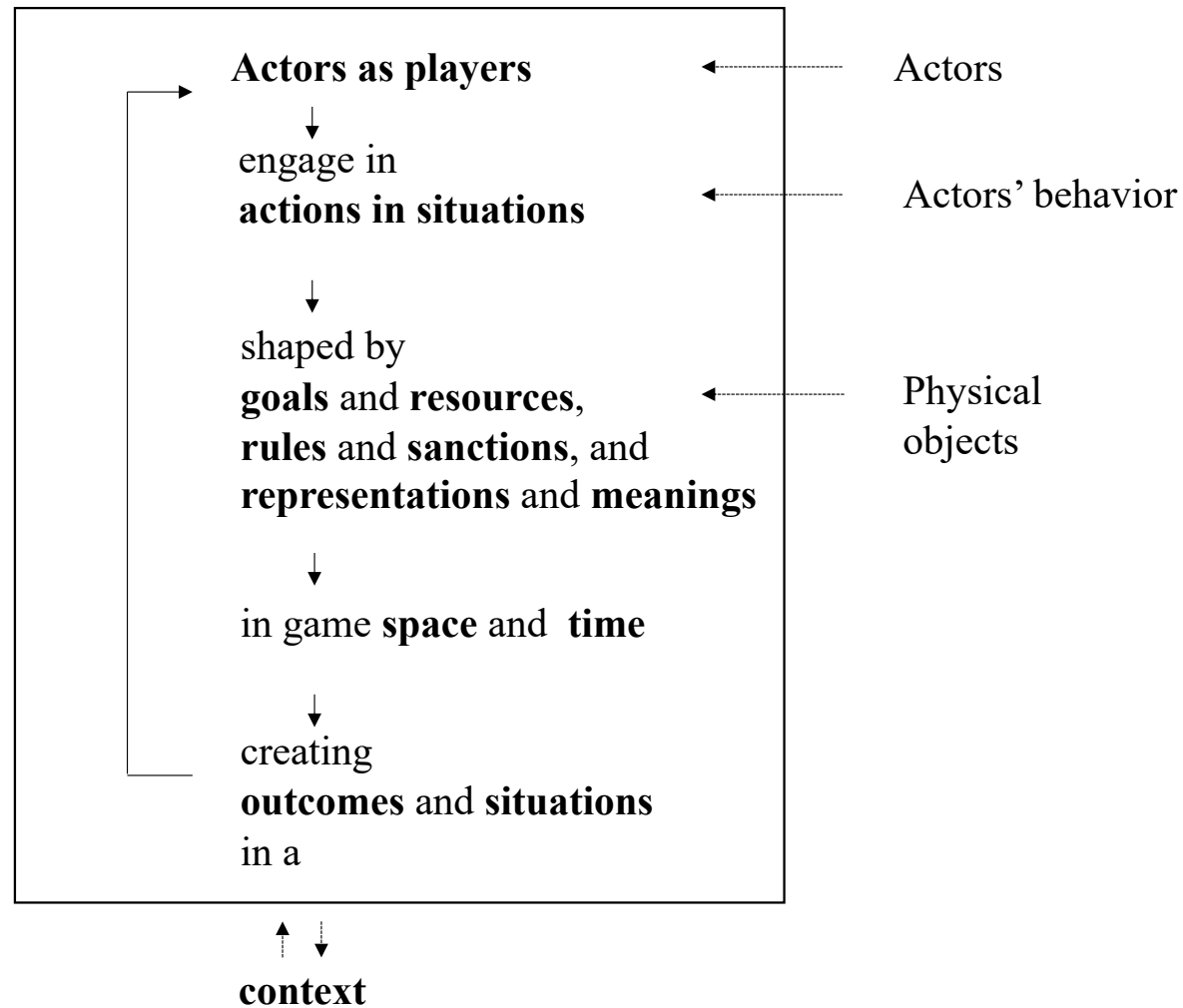
Précurseurs de la théorie du jeu social

Auteurs en sociologie, psychologie, économie et philosophie qui utilisent le "jeu" comme métaphore pour comprendre et expliquer des phénomènes sociaux.

Définition de "jeu social"

Un **jeu social**, c'est
... des **acteurs** en tant que **joueurs** qui
... **interagissent** dans des **situations**,
leurs actions étant informées par
... des **ressources** et **buts**,
... des **règles** et **sanctions**,
... des **représentations** et **sens**,
... dans le **temps** et l'**espace** du jeu,
... menant à des **effets**,
... dans un **contexte**.

Jeu social



Exemples

- Feuille, caillou, ciseaux
- Séminaire

Emergence

"A whole is not identical with the sum of its parts; it is a thing of a different kind, the properties of which are different from those of the parts of which it is composed." (...)
"By virtue of this principle, society is not just a sum of individuals, but the system formed by their connection represents a specific reality that has its own character."
Durkheim (1984 (1895): 187).

"Games, then, are world building activities. I want to suggest that serious activities have this quality too. We are ready to see that there is no world outside the various playings of a game that quite corresponds to the game-generated reality, but we have been less willing to see that the various instances of a serious encounter generate a world of meanings that is exclusive to it."
Goffman(1961: 26).

Types d'émergence

Attribut-émergence = jeu a des attributs qui ne peuvent pas être "lus" à partir des éléments ou par sommation. Exemple: main devient caillou

Explication-émergence = résultat du jeu ne peut pas être expliqué par une connaissance des éléments.

Indépendance-émergence = résultat du jeu est relativement indépendante des actions d'un individu ou de plusieurs individus

Emergence

Les jeux sociaux sont par définition attribut-émergents. Il dépend du cas et de nos connaissances si un particulier jeu est explication-émergent et/ou indépendant-émergent.

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")

Récursion - exemples

There was a man who had a hollow tooth. In the tooth there was a box. In the box there was a paper. On the paper it was written: “There was a man who had a hollow tooth. In the tooth there was a box. In the box..... (go on forever)”

i = 1

while (i > 0){

return i

i + 1

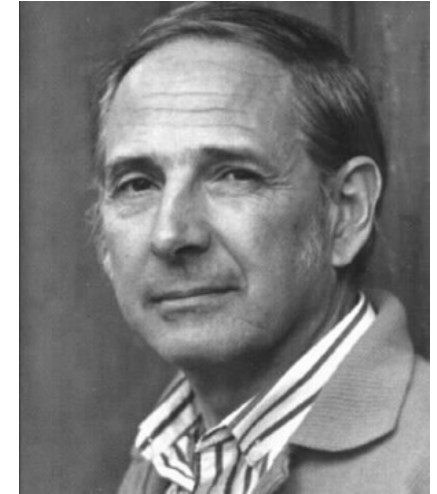
}

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 "magique" des jeux sociaux

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

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.

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)



Pas seulement divertissant

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

Comment les jeux sociaux sont liés: Couplage - imbrication

Les jeux sociaux peuvent être couplés et imbriqués

- Couplage:

Le output d'un jeu est utilisé comme input d'un autre jeu

- Imbrication:

Un jeu a un sous-jeu. Chacun des sous-jeu peut avoir lui-même des sous-jeux

Théorie du jeu social et d'autres théories

- Dans d'autres théories 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)

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"

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 sait utiliser le jeu pour répondre à ses besoins et ses motivations fondamentales.
4. Il est en mesure de faire des jeux le centre de son action et de les jouer avec une certaine rationalité. C'est-à-dire en utilisant aussi peu de ressources pour atteindre un maximum d'effets et en exploitant les règles et représentations/sens. Mais il peut aussi "se perdre" dans le jeu .(Goffman 1961, 35).
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)

Socialisation et identité

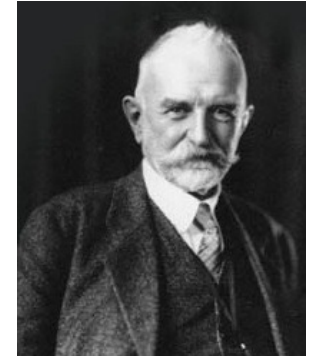
Les êtres humains semblent être socialisés et se socialiser et créer leur propre identité sociale en "jouant". (Mead 1967(1934))

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).

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

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)