

Par quels moyens ?

Construction /
déconstruction du réel :

- par le langage : invention (mensonge, récit, fiction, mythe, ruse), + persuasion (susciter des émotions), flatterie
- par les images : tromper par le visuel, les apparences (l'art plastique, ou le jeu des apparences – théâtre, masque, déguisement, jeu de rôle...), ou encore les images mentales (rêve, hallucination...)

Quels dangers ?

- la folie
- le scepticisme poussé à l'extrême (on doute de tout, où est la vérité ?)
- devenir une menace pour soi ou pour les autres
- se duper soi-même

Comment s'en prémunir ?

- en se méfiant des apparences
- scepticisme et relativisme : prendre du recul et remettre en question les opinions, informations)
- se documenter, lire, s'instruire

Quels domaines ?

- la politique
- la religion
- la sphère privée (amitié, amour, toutes les relations humaines)

Croire ≠
savoir

Quelques connotations positives :

- donner de l'espoir
- embellir
- changer le monde
- parvenir à élaborer une vérité

FAIRE CROIRE

Du latin *credere* :
accorder du crédit à, tenir pour vrai

Croire à ...
Croire en ...
Croire que ...

Sous-entend un rapport entre
aux moins deux individus, l'un
qui agit sur l'autre

Connotations péjoratives :

Influencer
Manipuler
Tromper
Mentir
Séduire
Ruser
Se jouer de

Conséquences :

Relation dominant / dominé
Relation qui peut être
dévalorisante pour la victime
dupée