

Auteur : <a href="#">Maguy PEREA</a> Établissement : Lycée de Montgeron (91) Académie : Versailles Relecteur(s) : Amaya Geronimi	Mots-clés : <a href="#">Interaction</a>
	Date de publication sur le site : déc. 2004 Date de révision :

**FICHE D'AIDE AU PROFESSEUR: CONTENUS  
INTERACTION**

*Notion ou thèmes*

**Définitions**

« L'interaction désigne un ensemble d'effets réels exercés mutuellement sur les partenaires d'une relation de communication par la mise en œuvre même de la communication entre eux » (B. Lamizet et Ahmed Silem).

« Relation interhumaine par laquelle toute attitude, action ou expression d'un membre d'un groupe exerce une influence sur les autres membres, provoquant des comportements réactionnels qui retentiront sur les comportements. » (Grand dictionnaire terminologique)

**Commentaire**

L'interaction est une notion clef en communication lorsque celle-ci est perçue comme un processus d'influence. On étudie alors comment les signes sont interprétés et comment ils font évoluer, agir, réagir l'autre dans la situation de communication.

**Applications et limites**

L'interaction ne concerne pas seulement les faits de langage mais aussi les faits sociaux et psychologiques (signes verbaux, non-verbaux, comportements, émotions, etc.).

L'analyse des interactions permet de mettre en relief la nature de la relation entre les acteurs, les incidences de la situation de communication sur leur relation, sur l'image qu'ils se font l'un de l'autre, sur la perception de leur propre image, etc.

**Place dans le programme de Première STG, « Communication »**

**B. LA COMMUNICATION**

2. La communication interpersonnelle 2.1 La construction du sens

**Concepts associés**

Interprétation, construction du sens, enjeux, relation.

**Applications possibles**

Observer et analyser des situations de communication sous l'angle des effets mutuels produits par les interactions

**Supports**

Reportages réalisés par les élèves.

Extraits de films (voir exemple sur ce site avec la séquence « [La visite des ateliers](#) » ou « [Le chien qui mord](#) »).

Jeux de rôles visant à permettre d'observer les interactions (voir exemple sur ce site avec la séquence « [Le chien qui mord : le jeu](#) »)

*Positionnement*

**Utilisation ultérieure**

Toutes les parties des programmes liées à la communication.

**Pour aller plus loin**

« Les rites d'interaction » d'Erving Goffman (Editions de Minuit)

« Les interaction verbales » de Catherine Kerbrat Orecchioni (Armand Colin)

« La psychologie sociale » de Gustave-Nicolas Fischer ( Essais Points) chapitre consacré aux interaction sociales, page 93

*Et après ?*