

Jouer la guerre

Type de contenu : Texte

Type de médiation : sans médiation

Type de support : Volume

Titre(s) : Jouer la guerre : histoire du wargame / Antoine Bourguilleau ; [préface de Hervé Dré villon]

Auteur(s) : Bourguilleau, Antoine (1970-....)

Autre(s) responsabilité(s) : Dré villon, Hervé (1963-....) (Préfacier)

Publication : Paris : Passés composés : Ministère des Armées, DL 2020

Description matérielle : 1 vol. (264 p.-[8] p. de pl.)) : ill. en noir et en coul., couv. ill. ; 20 cm

ISBN : 978-2-3793-3090-2

EAN : 9782379330902

Classification décimale Dewey : 355.480 9

Note sur le titre et les responsabilités : Autre tirage : 2021

Note sur les bibliographies et les index : Bibliogr. p. 249-[260]. Notes bibliogr. en fin d'ouvrage

Résumé ou extrait : Les activités ludiques - dés, jeux de pions, cartes - sont l'un des passe-temps du soldat, et, au-delà de la récréation, la re-cr éation fait partie des obsessions des officiers : ils étudient ainsi, par le wargame - cette combinaison de jeu, d'histoire et de science -, les campagnes du passé afin de se former à la conduite de la guerre à toutes les échelles, celle de la compagnie, de la division ou de l'armée. C'est au XVIIIe siècle, en Allemagne, que naissent ces premières tentatives de se projeter dans le futur par une meilleure compréhension du passé. Chercher des invariants et des tendances lourdes par le biais d'un jeu reproduisant le "choc des volontés" cher à Clausewitz, c'est dégager des principes généraux de la guerre, et intégrer le grand absent de la pensée militaire classique : l'imprévu. Antoine Bourguilleau se propose d'étudier l'histoire des jeux de simulation sur la longue période, comment ils se sont créés et ont été développés, comment ils ont été reçus, compris, utilisés, et ce qu'ils sont aujourd'hui.

Sujet - Nom commun : Jeux de guerre -- Histoire