

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 Drévilon]

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

Autre(s) responsabilité(s) : Drévilon, 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  ation fait partie des obsessions des officiers : ils   tudient ainsi, par le wargame - cette combinaison de jeu, d'histoire et de science -, les campagnes du pass   afin de se former    la conduite de la guerre    toutes les   chelles, celle de la compagnie, de la division ou de l'arm  e. C'est au XVIII  e si  cle, en Allemagne, que naissent ces premi  res tentatives de se projeter dans le futur par une meilleure compr  hension du pass  . Chercher des invariants et des tendances lourdes par le biais d'un jeu reproduisant le "choc des volont  s" cher    Clausewitz, c'est d  gager des principes g  n  raux de la guerre, et int  grer le grand absent de la pens  e militaire classique : l'impr  vu. Antoine Bourguilleau se propose d'  tudier l'histoire des jeux de simulation sur la longue p  riode, comment ils se sont cr   s et ont   t   d  velopp  s, comment ils ont   t   re  us, compris, utilis  s, et ce qu'ils sont aujourd'hui.

Sujet - Nom commun : Jeux de guerre -- Histoire