

Jouer la guerre. Histoire du wargame

Titre(s) : Jouer la guerre. Histoire du wargame

Auteur(s) : Bourguilleau, Antoine

Adresse bibliographique : : Passés Composés / Ministère des Armées, 1 AVR 2020

Description matérielle : 264 p. : ill. en couleur et en noir et blanc ; 20 cm

Note(s) : Exemplaire versé, sans bordereau, par le directeur de l'ECPAD le 6 janvier 2021.

Note sur la provenance : Versement interne à l'ECPA(D)

Résumé ou extrait : Les activités ludiques – dés, jeux de pions, cartes – sont l'un des passe-temps du soldat, qu'il soit en campagne ou en casernement, et, au-delà de la récréation, la re-cr  ation fait partie des obsessions des officiers et g  n  raux, qui   tudient les campagnes du pass   afin de se former    la conduite de la guerre    un niveau et    une   chelle tr  s   loign  s de celle du simple soldat : celle de la bataille ou de la campagne. C'est au XVIIIe si  cle que naissent les pr  mices des jeux de simulation,    destination des officiers, visant    les pr  parer, de mani  re ludique, aux rigueurs et al  as de la guerre. Un wargame est donc une tentative de se projeter dans le futur par le biais d'une meilleure compr  hension du pass  . C'est une combinaison de " jeu ", d'histoire et de science, ou pour le dire plus simplement : les   checs, en mieux. Cet ouvrage a donc pour objet d'  tudier les jeux de simulation, comment ils se sont cr   s au XVIIIe et ont   t   d  velopp  s, comment ils ont   t   re  us, compris, utilis  s, et ce qu'ils sont aujourd'hui. Source du r  sum   : <https://www.decitre.fr/livres/jouer-la-guerre-9782379330902.html>, page consult  e le 6 janvier 2021.

Sujet(s) : Histoire

Forme, genre ou caract  ristiques physiques : Monographie