

Jouer la guerre

Type de contenu : Texte

Type de médiation : sans médiation

Titre(s) : Jouer la guerre [Texte imprimé] : histoire du wargame / Antoine Bourguilleau

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

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

Fabrication / Impression : Paris : Passés composés

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

ISBN : 978-2-37933-090-2

EAN : 9782379330902

Classification décimale Dewey : 793.92 23

Note(s) : Bibliogr. p. 249-260

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. Les activités ludiques ' d s, jeux de pions, cartes ' sont l'un des passe-temps du soldat, qu'il soit en campagne ou en casernement, et, au-del  de la r cr ation, 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

Sujet(s) : Histoire
Géopolitique
jeu de stratégie
stratégie militaire

Sujet - Nom commun : Jeux de guerre -- Histoire