

## **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

Autres classifications : 793

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-création fait partie des obsessions des officiers et généraux, qui étudient les campagnes du passé afin de se former à la conduite de la guerre à un niveau et à une échelle très éloignés de celle du simple soldat : celle de la bataille ou de la campagne. C'est au XVIIIe siècle que naissent les prémices des jeux de simulation, à destination des officiers, visant à les préparer, de manière ludique, aux rigueurs et aléas de la guerre. Un wargame est donc une tentative de se projeter dans le futur par le biais d'une meilleure compréhension du passé. C'est une combinaison de « jeu », d'histoire et de science, ou pour le dire plus simplement : les échecs, en mieux. Cet ouvrage a donc pour objet d'étudier les jeux de simulation, comment ils se sont créés au XVIIIe 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

Adresse électronique et mode d'accès : 459558

Image de présentation :

Antoine Bourguilleau  
**Jouer la guerre**  
Histoire du wargame



PASSÉS / COMPOSÉS  
Ministère des Armées

Text alternatif image de présentation : 96154.png