

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.decite.fr/livres/jouer-la-guerre-9782379330902.html>, page consult e le 6 janvier 2021.

Sujet(s) : Histoire

Forme, genre ou caract ristiques physiques : Monographie