

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 XVIII   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 XVIII   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 XVIII   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 XVIII   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