



L'Association pour la Conservation, l'Étude et la Valorisation du Patrimoine Ludique (CVPL)

La conception de cette exposition s'inscrit dans la démarche de l'Association pour la Conservation, l'Étude et la Valorisation du Patrimoine Ludique, dans le but de contribuer à la recherche, au partage et à la transmission des connaissances en matière de jeux et pratiques ludiques.

Elle a pour objet de favoriser la création de lieux de conservation, d'exposition et animations pérennes sur le territoire français. Elle vise à rassembler d'une part les propriétaires de collections, d'autre part les acteurs qui œuvrent pour protéger et valoriser ce patrimoine qui est aujourd'hui à la recherche d'une plus ample reconnaissance institutionnelle.



Créée en 2023, l'association regroupe des collectionneurs, auteurs, experts, associations de toute la France. Nous sommes tous conscients qu'il est temps de sauvegarder un patrimoine culturel parfois ancien, fragile, dispersé; qui raconte l'histoire des sociétés humaines ou l'Histoire tout court.

Il ne s'agit pas seulement de collectionner des jeux, mais de conserver la mémoire de la culture ludique : magazines, fanzines, prototypes, livres, posters, affiches de festivals, photos, goodies, etc. et de préparer leur transmission.

Certains de nos membres ont maintenant du temps pour transmettre leurs connaissances et savoir-faire, partager leur expérience et leur vécu de périodes fourmillant de créativité intellectuelle et artistique. Il s'agit aussi de faciliter le travail des futurs créateurs, étudiants et chercheurs, et participer à rendre la culture ludique accessible à tous les publics.

Si ces questions vous interpellent, même si vous n'êtes pas experts ou collectionneurs, n'hésitez pas à nous rejoindre, il y a fort à faire !

Exposition

Jeux de Guerre : deux siècles de simulations historiques



Association loi de 1901
www.patrimoineludique.fr
contact@patrimoineludique.fr

Peut-on jouer à la guerre ?

La guerre a fait l'objet d'études et de traités dès l'Antiquité, et des jeux abstraits tels que le Go ou les Échecs ont incarné l'esprit des confrontations, sans toutefois prendre en compte la réalité des conflits. Au XVIIe siècle émerge l'idée de jeux pédagogiques pour enseigner les composantes des guerres, ce qui aboutit à la conception au XIXe siècle du **Kriegsspiel** par un officier prussien : le jeu prend en compte un maximum de paramètres réalistes en se basant sur des cartes d'état major, la vitesse, les capacités d'attaque, de défense, la portée de tir, le moral des troupes ainsi que le hasard qui existe dans les batailles (blessure de chevaux, panne de matériel, aléas météo...).

Traduit simplement en Game of War, Jeu de la Guerre ou plus tard Wargame ou Jeu d'histoire, il est adopté rapidement dans d'autres pays comme outil de formation pour les officiers. Le nom de Simulation de Guerre aurait sans doute été mieux choisi puisque la guerre n'est pas un jeu en soi.

De fait, ce jeu donna naissance à des jeux modernes intégrant des mécaniques réalistes conçus spécifiquement pour les thèmes choisis : les jeux de simulation. Ceux-ci apparaissent dans les années 50 et donnent notamment naissance aux jeux de rôle. Les simulations de batailles deviennent alors accessibles à tous et offrent la possibilité de rejouer celles du passé, alliant ainsi la réflexion et l'étude de l'Histoire.

Deux branches se distinguent : les jeux de figurines sur décors en 3D et les jeux avec cartes et pions. Au fil du temps, les périodes, les échelles et les mécanismes se diversifient, les jeux s'hybrident, se renouvellent et inspirent bien sûr les jeux vidéo..

Il est temps de découvrir ces jeux et leur histoire si vous ne les avez jamais pratiqués !



L'exposition

Conçue avec de nombreux auteurs et spécialistes français des wargames et de membres de l'association, professionnels de la communication et de la muséographie, l'exposition a bénéficié de l'expérience de notre précédente exposition : "Jeux de rôle : 50 ans d'histoireS".

Elle retrace l'histoire des jeux de guerre à travers des figures marquantes, des innovations, des jeux phares et présente les différentes facettes de la pratique afin de permettre aux visiteurs d'y accéder facilement s'ils le souhaitent.

Constituée de 24 grands panneaux, elle est enrichie de contenus numériques grâce à une solution développée par la société NUMS (nums.fr), et produite en partenariat avec le Festival International des Jeux de Cannes.

Elle est amenée à voyager sur d'autres festivals ou événement à travers la France et pays francophones voisins.

Ci-contre :

Georg Heinrich Rudolf Johann von Reiszitz, créateur du Kriegsspiel

H.G. Wells, auteur de *Little Wars* (et de nombreuses autres oeuvres telles que *La Machine à explorer le temps*, *L'Île du Docteur Moreau*, *L'Homme invisible* et *La Guerre des mondes*)

Charles Roberts, créateur des premiers wargames papier et fondateur de The Avalon Hill Company