

Antoine BOURGUILLEAU

7 mail Hélène Brion

93500 PANTIN

e-mail : antoine.bourguilleau@gmail.com

Tel : 06 12 26 55 79

Né le 21 mars 1970 à Paris (14)

Nationalité française



HISTORIEN – JOURNALISTE – TRADUCTEUR – GAME DESIGNER

REFERENCES

Enseignant Chercheur

Paris I

Enseignement au sein de l'Institut des Études sur la Guerre et la Paix en Sorbonne sur la pratique et la création de jeux de simulations (wargames)

Doctorat (en cours), en Histoire Moderne, sur La naissance, le développement et l'usage des jeux de simulation militaires en France, sous la direction d'Hervé Drévilion et Louis Gautier.

Historien

Humensis

Perrin

Plon

Atlas

ESI

Hachette

Battle Factory

** Jouer la Guerre, Histoire du Wargame – Passés Composés, juin 2020*

** Normandie 1944 – Guide Bleu, guide touristique consacré à la bataille de Normandie – Hachette, 2014*

** Les Grandes batailles de l'Histoire, 1914-1945 – ESI, 2013.*

** Les rois de France (Clovis, Charles V, Louis XI, etc.) – Collection Atlas, 2008-2011, 12 volumes rédigés*

Coordination éditoriale, rédaction et cartographie

** Garnier, Jacques (dir.), Dictionnaire des batailles de l'histoire de France – Perrin, 2004*

Conseil éditorial et lectures pour les éditions Perrin et Plon (depuis 1995)

Journaliste

Hachette

ESI

Prisma

H&C

Ca m'intéresse Histoire et Géo Histoire

Rédaction d'articles et coordination de dossiers pour ces deux revues, soit plus de 30 articles publiés sur des questions de relations internationales, de politique, d'histoire militaire, coloniale et culturelle.

Slate.fr

Rédaction d'articles pour le site Slate.fr (plus de 60 articles publiés depuis 2012) dans les domaines suivants :

[Relations internationales](#), [renseignement](#), [histoire militaire](#), [musique et culture](#), [jeux et histoire](#)

Radio France

Rédaction de contenus pour la page Facebook [14-18 : France Info y était](#) consacrée à l'actualité d'il y a cent ans dans le cadre de la célébration du centenaire de la Première guerre mondiale.

Vae Victis, magazine des jeux de simulation

Critiques de jeux, de règles, articles historiques, comptes-rendus de parties de wargame

Soldat de 1914-1918 (Hachette)

Notices sur l'histoire, les uniformes et le matériel

Traducteur

Edition

De l'anglais vers le français

Humensis
Slate
Perrin
Bayard
Autrement
Del Prado
Cherche-Midi

- * Larrington, Carolyne, *Winter is Coming*, Passés Composés, mars 2019)
- * Prados, John, *Histoire de la CIA* (Perrin, avril 2019)
- * Halbrook, Stephen, *Bas les armes* (Slatkine, septembre 2016)
- * Roberts, J.M, *Histoire du Monde* (Perrin, mars 2016)
- * Gordon, Howard, *La Cible* (Cherche-Midi, janvier 2015)
- * Keegan, John, *Anatomie de la bataille* (Perrin, septembre 2012)
- * Kennedy, Paul, *Le Grand tournant* (Perrin, septembre 2012)
- * Liddell-Hart, Sir Basil, *Les généraux allemands parlent* (Perrin, mars 2011)
- * Coll., *Le Grand Monde d'Andy Warhol* (RMN, mars 2009)
- * Irwin, Will, *Les Jedburghs*, (Perrin, septembre 2008)
- * Brown, Malcolm, *Verdun 1916* (Perrin, mars 2006)
- * Paxton, Robert, *6 juin 1944* (Perrin, mai 2004)
- * Keegan, John, *La Première Guerre Mondiale* (Perrin, août 2003)
- * Smith, Dan, *Atlas des guerres et des conflits dans le monde* (Autrement – avril 2003)

Presse quotidienne

- * Traduction des dépêches dites « FranceLeaks » de Wikileaks pour Libération (juillet 2015)

Internet

- * Traductions pour le magazine Slate.fr (depuis juin 2010)
- « [Ce n'est pas la bombe atomique qui a poussé le Japon à capituler](#) »
- « [Trophées et martyrs djihadistes sur Twitter](#) » et plus de 300 autres articles

Presse magazine – Auteurs divers

- * La cavalerie à travers les âges, 80 fascicules de 16 pages – Del Prado, 2007-2009
- * Guerriers du Moyen-âge, 80 fascicules de 16 pages – Del Prado, 2005-2007
- * D'Austerlitz à Waterloo, 120 fascicules de 16 pages – Del Prado, 2005-2007
- * Armées et batailles, 20 fascicules de 64 à 128 pages – Del Prado, 2004

Game designer

Battle factory
Université
Paris I

Game design (concept) et level design (scénarios) d'un jeu de stratégie pour iPad sur la bataille de Gettysburg – Non publié.

Game design et level design du jeu *Normandy 44*, jeu de stratégie sur iPad consacré à la bataille de Normandie de juin-août 1944 – Publié en novembre 2014

Management d'équipe au sein du pôle développement.

Responsable de la communication interne et externe, community management en anglais et en français.

Conception de jeux de simulation avec les étudiants du Master 2 « Expertise des Conflits Armés » à Paris I Panthéon Sorbonne. Sujets notamment traités : « Les frappes de drones au Levant », « Extension du djihadisme vers le Golfe de Guinée », « Stratégie de la coalition en Libye en 2012 »

FORMATION

- 2003 Maîtrise d'Histoire, Mention Très Bien – Université Paris I Panthéon Sorbonne
« *Les Français et la guerre d'Indépendance américaine – Regards américains* », sous la direction d'André Kaspi et Hélène Harter.
- 2017 Master 2, Mention Très Bien – Institut d'Étude de la Guerre et de la Paix, Université Paris I,
« *Jouer la guerre – Histoire et pertinence du wargame manuel comme outil de recherche et de prospection* », sous la direction d'Hervé Drévillon.