

Mis en ligne par Revue de presse, le 29 juin 2019 (dernière m.a.j. : 30 juin 2019)



Le 16 avril 2019, la Bibliothèque nationale de France a inauguré avec une séance sur *Assassin's Creed Odyssey* un cycle de play-conférences dédié à l'étude de la représentation de l'histoire dans les jeux vidéo, piloté par Romain Vincent, chercheur associé au département de l'Audiovisuel et doctorant sur les usages pédagogiques du jeu vidéo. À son invitation, Paul-Antoine Colombani (docteur en littérature comparée, rédacteur du carnet *La mythologie grecque, au cœur du jeu vidéo*) et Fabien Bièvre-Perrin (docteur en archéologie antique, éditeur du carnet *Antiquipop : L'Antiquité dans la culture populaire contemporaine*) se sont prêtés à l'analyse en direct de cet épisode antique de la franchise *Assassin's Creed* via une exploration du jeu.

Ce billet sous forme de compte-rendu a pour but d'accompagner la captation de cette séance inaugurale (vidéo à retrouver ci-dessous) et d'enrichir le propos d'exemples glanés dans les très riches collections de la BnF. Afin d'adopter la visée pédagogique la plus large possible, la majorité des références bibliographiques sont de langue française. Sauf indication de référence précise, les propos entre guillemets sont rapportés des intervenants.

Lire l'article sur le site Antiquipop : <https://antiquitebnf.hypotheses.org/8172>