

#PGW
23 > 27
OCTOBRE 2024
PARIS EXPO
PORTE DE VERSAILLES

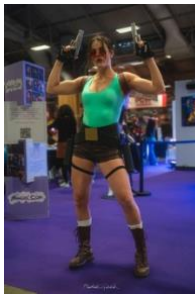
PARIS
GAMES
WEEK

COMMUNIQUÉ
DE PRESSE

Paris, le 27 août 2024

« LE COSPLAY, CE N'EST PAS QU'UN TRUC DE NERDS ! »
ELISABETH, COSPLAYEUSE, SE PRÉPARE
POUR LA PARIS GAMES WEEK 2024

La Paris Games Week, rendez-vous incontournable du jeu vidéo et de la *pop culture*, revient du 23 au 27 octobre 2024. À quelques semaines de l'événement, Elisabeth, une talentueuse cosplayeuse bretonne, est en pleins préparatifs. Son parcours illustre parfaitement l'esprit du salon, qui rassemble toutes les communautés et toutes les facettes de l'univers vidéoludique.



Credit photo : Pedreguek

Lili Din, alias Elisabeth (@lili_din_farghul), illustratrice freelance basée à Brest, a découvert le cosplay à travers sa fascination pour une héroïne emblématique du jeu vidéo : Lara Croft. Comme de nombreux fans de la célèbre aventurière, elle s'est sentie inspirée par les qualités de cette superhéroïne : intelligente, athlétique, redoutable, courageuse... Très vite, l'incarner dans les jeux vidéo *Tomb Raider* ne lui suffit plus, et en 2008, elle se place littéralement dans la peau de son personnage fétiche.

« Adolescente, je me déguisais en Lara, chez moi ou même au carnaval du lycée ! C'est en cherchant des conseils en ligne pour perfectionner mon costume que j'ai découvert l'univers du cosplay », explique-t-elle.

Après les forums et les « Skyblogs », Elisabeth rencontre les communautés de fans « irl », à l'occasion de conventions ou de salons. Son lien avec la PGW est tout particulier : d'abord hôtesse lors de la première édition en 2011, elle passe rapidement de l'autre côté du miroir pour devenir une cosplayeuse reconnue, collaborant avec divers exposants, et campant une multitude de personnages iconiques, de Jill Valentine (*Resident Evil*) à Aloy (*Horizon*) en passant par Ellie (*The Last of Us*).



Credit photo : Anthony Gomes

Pour Elisabeth, le cosplay allie création artistique et performance. « Mes compétences en cosplay nourrissent mon activité d'illustratrice et inversement, mais c'est l'incarnation du personnage qui me passionne le plus », confie-t-elle. Comme une actrice se préparant à un rôle, elle n'hésite pas à s'immerger dans la vie de ses héroïnes : « Quand je prévois un cosplay de Lara Croft, je m'entraîne intensivement dans les semaines qui précèdent, pour être à la hauteur du personnage ! »

Pour autant, Elisabeth tient à démystifier la pratique : « *Le cosplay, ce n'est pas qu'un truc de nerds ou de professionnels. Comme le jeu vidéo, cela peut rester un loisir parmi d'autres. Pour ma part, c'est avant tout un "kiff", comme on dit : une façon ludique de renouer avec mon côté enfantin, le plaisir d'incarner un personnage, de m'amuser.* »

D'ailleurs, cette activité inspire les autres facettes de la vie d'Elisabeth. « *J'ai pour projet de partir en Thaïlande, pour recréer la tenue de Lara dans Tomb Raider: Underworld et organiser un shooting photo sur place. C'est une manière de mêler ma passion du cosplay avec mon envie de voyager.* »



Credit photo : Maruska Terime

En 2023, la PGW a développé pour la première fois son **Village Cosplay**, offrant une vitrine exceptionnelle à cette forme d'expression artistique. Cet espace sera reconduit lors de l'édition 2024, enrichi de nouveautés qui le rendront encore plus immersif.

Le salon célèbre ainsi la diversité des profils et des générations de joueurs. Elisabeth en témoigne : « *L'an dernier, à la PGW, j'ai réalisé que j'avais vieilli quand on m'a demandé si j'étais déguisée en skin de Fortnite ! Pour certains jeunes joueurs, Lara Croft ou Jill Valentine sont surtout connus comme avatars dans ce jeu en ligne. C'est drôle de constater ce choc des générations.* »

Malgré ces différences dont elle s'amuse, Elisabeth souligne l'aspect universel du cosplay : « *Quand les fans te reconnaissent dans la peau de ton personnage, il y a quelque chose de magique qui se passe. C'est comme rencontrer Mickey à Disneyland : on oublie la personne sous le costume, on a le sentiment de voir le personnage en vrai, avec toutes les qualités et toutes les émotions qu'il incarne.* »

Credit photo : Kaicorn Photo

Credit photo : Antony Gomes



Quant à ses projets pour l'édition 2024 de la PGW, Elisabeth reste mystérieuse : « *Je vais probablement revisiter mes classiques, comme Lara Croft ou Ellie de The Last of Us. Mais qui sait ? Je réserve peut-être quelques surprises...* »

Du 23 au 27 octobre 2024, la PGW invite tous les joueurs et toutes les joueuses, du casual gamer au cosplayeur chevronné, à venir partager une expérience unique autour de l'univers fascinant du jeu vidéo et de la pop culture. Ce rendez-vous promet, une fois de plus, de rassembler toutes les générations dans un lieu bienveillant et inclusif, où exprimer librement sa passion envers les univers de l'imaginaire.

CONTACT PRESSE

BEYOND
Nicolas BRODIEZ - 06 15 93 52 10 - nbrodiez@beyond-pr.com

À propos du SELL, Syndicat des éditeurs de Logiciels de Loisirs - www.sell.fr
Le SELL est l'association professionnelle qui représente en France les éditeurs de jeux vidéo. Le SELL compte vingt-six adhérents, il promeut et défend les intérêts collectifs des éditeurs de jeux vidéo dans les différents domaines où ils sont engagés, contribue à la structuration du marché et à sa reconnaissance par tous les professionnels, les pouvoirs publics et les consommateurs. Le SELL représente la volonté d'engagement et de responsabilisation de l'industrie en menant des actions en faveur de la diversité dans le jeu vidéo. Le SELL soutient et informe sur la norme européenne PEGI, système de classification du contenu des jeux vidéo, qui propose des informations fiables et faciles à comprendre sous forme de labels figurant sur tous les jeux vidéo, vendus en version physique et dématérialisée. Le SELL est également créateur et organisateur de l'événement Paris Games Week, lancé en 2010. Le Président du SELL est James Rebours, et son Délégué général Nicolas Vignolles

#PGW



SYNDICAT
DES ÉDITEURS
DE LOGICIELS
DE LOISIRS

PARISGAMESWEEK.COM

Elisabeth est disponible en interview sur demande auprès du service de presse

[Cliquez ici pour accéder à la billetterie](#)