

Comité du Jeu Vidéo de La Réunion 2026-2027

Présentation des membres

Membres titulaires

Claire Barrault, narrative designer, scénariste et réalisatrice

Claire Barrault a travaillé sur plusieurs productions vidéoludiques, notamment « Prince of Persia : The Lost Crown » (Ubisoft), la fin de production de « Flint : Treasure of Oblivion », ainsi que la création d'une nouvelle licence pour Savage Level. Elle intervient également comme formatrice en narrative design à l'école Brassart et comme consultante auprès de différents studios (récemment « Bloomkeeper » Résonance Interactive). Elle a parallèlement écrit et réalisé trois courts métrages sélectionnés et primés en festivals, et collabore à l'écriture de longs métrages et de séries.

Dimitri Cochez, CEO et fondateur de L'Atelier

Passionné de jeux vidéo et membre du collectif Bouftang, Dimitri Cochez rejoint en 2020 les Petits Débrouillards de La Réunion, où il contribue à la création et au développement de la branche numérique. Grâce à un travail collectif, cette branche s'est structurée et a pu constituer une équipe complète. En 2024, il fonde le studio L'Atelier, qui développe son premier jeu vidéo, « Harmonie », soutenu par la Région Réunion et le CNC, dont la viabilité commerciale a été validée au Rising Tide Challenge et présenté à la Gamescom 2025.

Hichem Taleb, community et product marketing manager

Passionné par le jeu vidéo depuis sa plus tendre enfance, Hichem Taleb a démarré son parcours professionnel dans l'industrie du jeu vidéo en 2016 chez Ubisoft, plus précisément à Newcastle (Angleterre), et par la petite porte : au support client de l'éditeur. Il a continué à voler de ses propres ailes chez Asobo Studio en tant que Community Support sur Microsoft Flight Simulator. La vie est un voyage qui l'a amené dans un studio indépendant danois, Light Brick Studio, pour être Community Manager sur « LEGO® Builder's Journey » et « LEGO® Voyagers ». Aujourd'hui, il met son expérience et ses compétences au service de productions indépendantes, ambitieuses et innovantes réalisées par des développeurs solos et des studios indépendants.

Loïc Manglou, directeur créatif et CEO de Blue Ramen Studios

Blue Ramen Studios est un studio indépendant basé à La Réunion spécialisé dans les cozy games à impact sociétal et les serious games. Fort de plus de 13 ans d'expérience dans l'industrie du jeu vidéo et une trentaine de créations de jeux en tout genre, Loïc Manglou a co-fondé Rubika Réunion, école supérieure dédiée aux métiers du jeu vidéo et de l'animation. Sous sa direction, Blue Ramen a remporté l'European Game Night 2025 à Cologne avec le cozy game à impact sociétal « Mafate », devenant le premier studio ultramarin à représenter la France dans cette compétition européenne. Il est également

co-fondateur de Bouftang, l'association régionale du jeu vidéo, œuvrant au développement de la filière jeu vidéo à La Réunion.

Membres suppléants

Florent Ferrere, fondateur de Titang Studio

Développeur d'application reconverti, Florent Ferrere construit son parcours à l'intersection du jeu vidéo indépendant et de l'entrepreneuriat créatif. Il fonde Titang Studio, au sein duquel il développe « Bon Apeti », un party game aux mini-jeux inspirés de la cuisine du monde. Il s'investit auprès du Collectif Bouftang, premier collectif réunionnais dédié à la filière du jeu vidéo, et en devient l'un des plus jeunes présidents. Il y organise notamment la Volcano Game Jam, un événement fédérateur pour les créateurs locaux. Membre du CA des Petits Débrouillards Réunion, il contribue à des projets à la croisée des sciences et du numérique.

Lionel Darie, développeur de jeux vidéo et fondateur de Darie Productions

Lionel Darie a réalisé plus de 100 jeux vidéo totalisant plus de 10 millions de téléchargements à travers le monde. Il est notamment connu à La Réunion pour avoir créé les deux premiers jeux vidéo réunionnais mettant en scène l'île : « Speed Intense Island » et « Street Totochèr ». À travers ses projets, il valorise la culture locale et l'innovation numérique.