



**Bruno VETEL**

**MCF**

**BVetel@poitiers.iae-france.fr**

**IAE de Poitiers**

**Membre du laboratoire : CEREGE**

## Biographie

Actuellement Maître de conférences en sciences de l'information et de la communication à l'IAE de l'Université de Poitiers et responsable de la Licence 3 Information et Communication d'Entreprise. Chercheur et membre du laboratoire CEREGE depuis 2017. Bruno Vetel intervient notamment au sein de l'axe thématique NUTS consacré au numérique. Ses recherches portent sur les pratiques de production et de consommation de biens et services commerciaux de masse.

Il est ingénieur diplômé de Télécom-ParisTech et de Sciences-Po, docteur en sciences sociales de Télécom-ParisTech et du laboratoire SENSE d'Orange Labs. En juin 2016, Il a soutenu une thèse consacrée aux activités économiques dans les jeux en ligne.

## Thématique de recherche

Bruno Vetel enseigne la communication, l'économie du numérique, le management de l'innovation, les méthodes qualitatives et quantitatives et la sociologie des techniques.

Ses recherches actuelles explorent le rôle du numérique dans les pratiques de production et de consommation de biens et services commerciaux de masse, notamment ceux destinés à de jeunes publics, par exemple leurs activités lucratives issues des jeux en ligne.

## Les publications

**Hal-shs :**

[Voir les publications](#)

## Les articles publiés

**Comité de lecture répertorié au HCERES, au CNRS, à la FNEGE ou base de données internationale**

**VETEL B.,** (2018), Les travailleurs pauvres du jeu vidéo, *Réseaux*, ISSN : 0751-7971, (HCERES : C, CNRS : 4, FNEGE : 4), n° : 180.

## Les communications dans un colloque

**VETEL B.,** (2018), A quoi jouent les farmers ?, *Geek and Game : Les futurs du jeu vidéo*, Paris.

**VETEL B., ALLOING C., COVILLE - Marion,** (2018), The moderation of hate speech on JeuxVideo.com, *Media, Polis, Agora : Journalism & Communication in the Digital Era*, Thessalonique.

**VETEL B.,** (2017), Une approche pragmatique de la formule « freemium » dans le jeu dofus, *Séminaire du CEREGE*, Poitiers.

**VETEL B.,** (2017), De l'émulation d'un jeu en ligne, au travail des gérants de serveurs illégaux, *Penser (avec) la culture vidéoludique*, Lausanne.



## Les rapports de recherche

**VETEL B.**, (2017), Rapport post-doctoral sur l'ANR CBOD : Cloud Based Organizational Design. Résultats de l'enquête par questionnaire en ligne, NUTS - Numérique : Usages, territoires et sociétés.