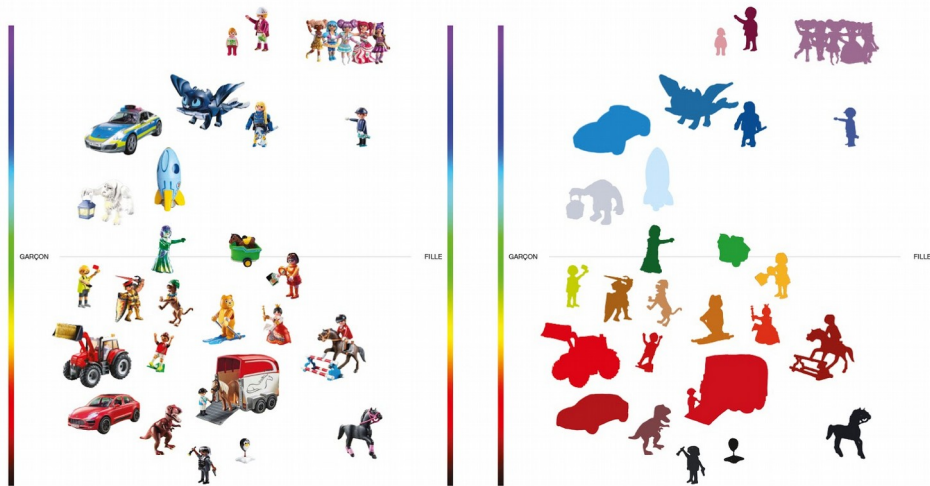


Toys Gender Analysis



Description du projet

La sensibilité esthétique se forme dès le plus jeune âge au contact des jeux, jouets et objets qui constituent l'univers quotidien des enfants. Pour mieux comprendre ce qui construit nos goûts en termes de couleurs et de formes, la designer graphique Camille Baudelaire et son collectif de designer (incluant une designer produit et une designer couleur et matière) ont commencé à analyser, classer et réfléchir à des modes de visualisation des formes et couleurs des jouets vendus par les magasins de grande distribution du jouet (via les catalogues et les sites internet). Elles ont répertorié et analysé, d'un point de vue sémantique, les typologies formelles associées au stéréotypes de genres. Sont concernées des catégories très connues comme l'association du rose au féminin et du bleu au masculin, mais aussi des moins identifiables pour le grand public, comme les typographies aux angles aigus pour les garçons, aux formes amples pour les filles. Le travail de recherche et de production des visualisations a été réalisé manuellement par le collectif de designer. Afin de pouvoir traiter en ensemble de données plus vaste et continuer ce travail de recherche nous souhaitons mettre en place un système de collecte, d'extraction et de visualisation automatique.

Nous vous proposons de créer un système qui permet :

- 1) d'automatiser la collecte des références de catalogue de jouets pour enfants (scraping);
- 2) identifier des features graphiques (couleurs, formes, typographie ...)
- 3) visualiser ces données autour de différentes dimensions (couleurs / formes / genre / ages / types de jouet / prix / marques).

A partir de ce système nous souhaitons analyser différents catalogues de jouets et déconstruire leur relation au genre afin d'élaborer des recommandations de conception.

Ce projet se situe au croisement des champs de recherche comme la visualisation, l'analyse culturelle et le data feminism.

Compétences pré-requises

Nous cherchons trois étudiants motivés par le projet.

Dans l'équipe les rôles seront répartis par compétences :

- Data-science background : Python, Scraping web page (collecte des références, et classification)

— Visualisation : Visualization des références et des visuels

— Web développer / Visualisation: Design de la visualisation et implémentation web (html, JavaScript, CSS)

Encadrant(s) :

Ce projet se fera en collaboration entre Camille Baudelaire du studio de design [Atelier Baudelaire](#) et Samuel Huron de Telecom Paris samuel.huron@telecom-paristech.fr MCF en design (bureau 3A313).

Référence(s) :

- Cultural analytics: visualising cultural patterns in the era of “more media”
L Manovich - Domus March, 2009
- D'Ignazio, C., & Klein, L. F. (2016, October). Feminist data visualization. In *Workshop on Visualization for the Digital Humanities (VIS4DH)*, Baltimore. IEEE.
- *Jouets : la première initiation à l'égalité* : comptes rendus des auditions au Sénat en 2014 sur le thème “Des jeux pour enfants de plus en plus “genrés””.
<https://www.senat.fr/rap/r14-183/r14-1839.html>
<https://www.dropbox.com/s/prclebv3zx9zq01/r14-1831.pdf?dl=0>
- COVILLE, Marion. *[Feminist STS 101] E. Van Oost, la conception des objets techniques et la production de “scripts de genre”*. [Hypothèses.org](#), collection L'expo en jeu. 11 février 2017, [Texte à lire en ligne](#).
- En septembre 2019, plusieurs industriels et distributeurs de jouets ont signé à Paris une "charte pour une représentation mixte des jouets" avec la secrétaire d'Etat à l'Economie et aux Finances Agnès Pannier-Runacher.
- https://solidarites-sante.gouv.fr/IMG/pdf/20190924_charte_pour_une_representation_mixte_des_jouets.pdf