



TENDANCES

PHÉNOMÈNE

Au secours, mon chien est un geek !

Des trackers pour sonder leur santé aux applis permettant de les initier à la peinture, les quelque 22 millions de chiens et chats que comptent les foyers français ne sont pas épargnés par la vague high-tech. Pour le meilleur et pour le pire

Par CORINNE BOUCHOUCHI – Illustrations LÉA MAUPETIT

Il fait nuit à Hilldale et, le long d'impeccables pavillons, dans un silence inquiétant, un chien tiré par un objet volant fait sa promenade du soir. Marty McFly, le jeune héros de ce deuxième opus de « Retour vers le futur », vient de poser la DeLorean de son ami Doc en 2015. Un « futur » rêvé par Robert Zemeckis il y a trente ans. Notre réalité désormais ? Presque. Un animal de compagnie, une laisse, et un drone programmé ou téléguidé depuis son salon : en 2020, la technologie permet de promener Médor sans bouger de son canapé. Et en cette période de confinement mondialisé, un petit malin a même posté la vidéo d'un loulou de Poméranie dodelinant sur une route déserte, le regard tourné vers le ciel. Un buzz planétaire !

Nul ne sait si demain ces curieux atlagages seront monnaie courante. Mais le numérique a bel et bien gagné le monde animal. Sur le site des magasins Animalis, une rubrique « high-tech et objets connectés » est même consacrée au sujet. Il y en a pour tous les goûts... et pour des bourses bien remplies : des colliers de géolocalisation, le produit phare, mais aussi des gamelles qui distribuent des croquettes au gramme près et à heure fixe. Et même une

« tour multifonction pour l'interaction et la surveillance ». Equipée d'une caméra à 340° dotée d'une vision nocturne, elle permet de « regarder, parler, jouer » avec son chien ou son chat... même quand on n'est pas là.

Ces objets sont sélectionnés avec soin par Jean-Philippe Darnault, le président de l'enseigne, qui a intégré à son catalogue les premiers colliers connectés il y a environ huit ans. Mais ils ont encore du mal à convaincre les Français selon lui. Trop chers ? Trop gadgets ? Patience, une deuxième vague se prépare – plus performante, plus accessible et encore plus connectée. En 2019, le marché mondial des objets intelligents pour animaux pesait 3 milliards de dollars (selon Global Market Insights) et il pourrait atteindre 12 milliards de dollars en 2026 ! Et si les Français sont encore un peu frileux, les Américains et les Asiatiques ont une longueur d'avance. « La tendance n'est pas près de s'arrêter ! » prédit le sociologue Christophe Blanchard, auteur du livre « Les Maîtres expliqués à leurs chiens »



(éd. La Découverte). Porté par des groupes pharmaceutiques, des compagnies d'assurance ou des industriels de l'alimentation, l'animal de compagnie est un marché prolifique. « Il atteint presque 5 milliards d'euros en France et se compte en dizaines de milliards aux Etats-Unis [95,7 milliards de dollars en 2019 selon l'American Pet Products Association, NDLR]. Mieux, la Chine est devenue leader de ce marché, avec culturellement une approche très occidentale et des gadgets insensés », ajoute-t-il.

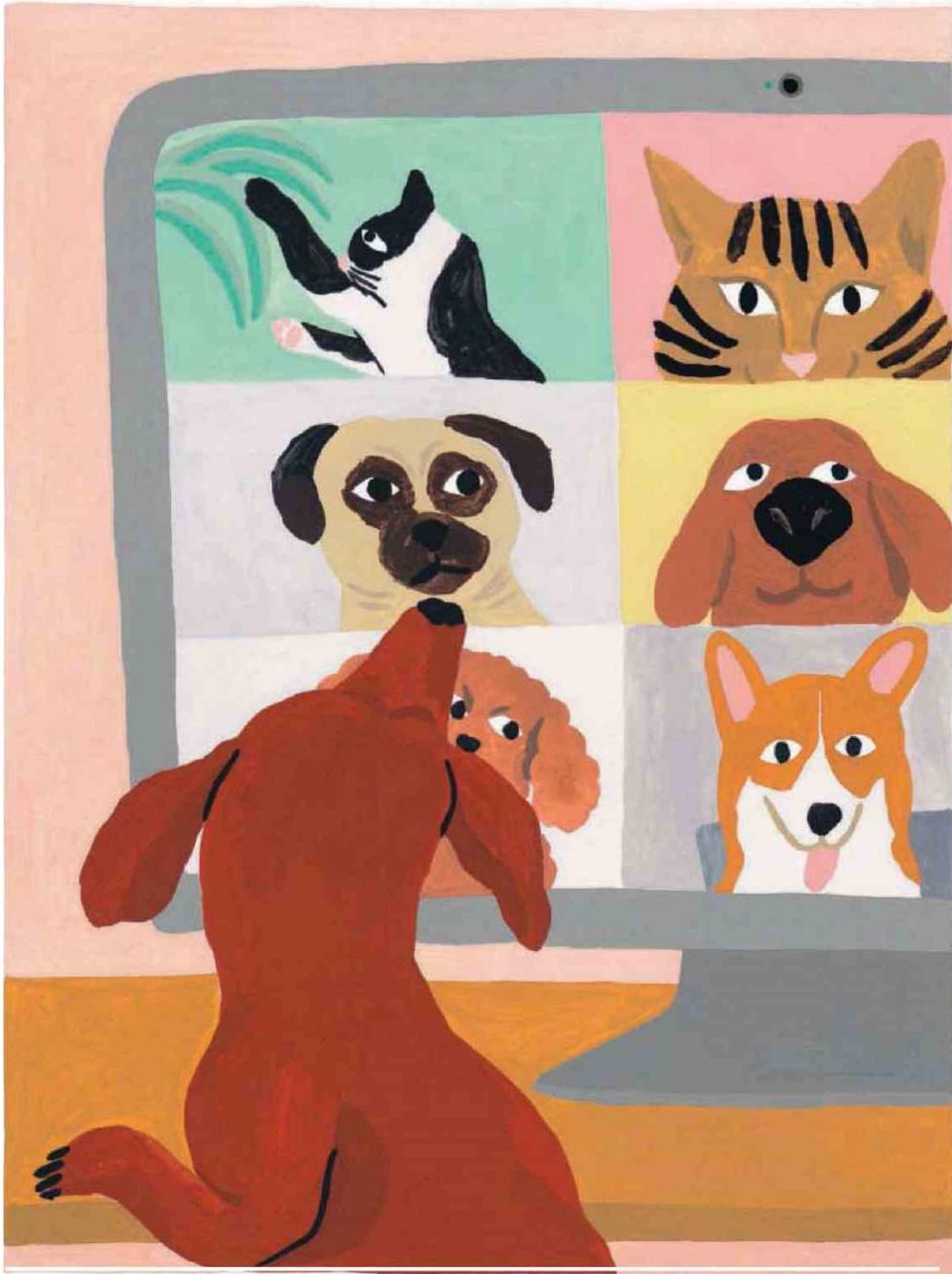
Pour ce spécialiste, le tournant s'est opéré lorsque l'animal domestique est entré dans nos maisons : « Avant, le chien était essentiellement voué à la chasse, à la garde, au transport, rappelle-t-il. En s'installant dans nos foyers, son statut a changé : il est devenu un animal de compagnie. » Et à cette aune, n'est-il pas tout naturel que le dernier « enfant » de la famille bénéficie de nos équipements les plus sophistiqués ?

DES START-UP FUMEUSES

Chaque année, au CES de Las Vegas, la Mecque du high-tech mondial, se pressent les pointures de l'objet connecté pour animaux : les américains Wagz ou MSD, le britannique Petkit... et une multitude de start-up, des plus fumeuses aux plus inventives. « Certaines vendent des litières censées détecter des maladies à partir de l'urine, d'autres des roues d'activité pour chat. J'ai même vu des harnais connectés pour décrypter les émotions de l'animal », s'amuse Annick Valentin-Smith, docteur vétérinaire et cofondatrice de Vet IN Tech. Pour cette passionnée de numérique, l'e-santé animale est l'avenir du secteur, portée par une nouvelle génération de vétérinaires. « Les trackers d'activité peuvent être de bons outils de prévention et de détection d'une pathologie. Un chien ou un chat qui se réveille toutes les 10 minutes est probablement un animal qui va mal ou couve quelque chose », explique-t-elle.

Mais attention à bien choisir. « Sans casser l'innovation, il faut mettre en place un label vétérinaire qui garantisse la qualité des produits mis sur le marché », insiste-t-elle. Un label qui ne rebuterait pas Amélie Caudron, directrice générale de la start-up française Invoxia. Son Pet Tracker ultra léger (15 g), primé cette année à Las Vegas, étudie





► le sommeil et les déplacements de nos compagnons mais aussi leurs aboiements, d'éventuels grattages et la prise de repas. Plus tard, quand suffisamment de données auront été collectées et analysées, il permettra de comparer son yorkshire ou son chartroux aux normes de ses congénères. « C'est intéressant pour détecter une arthrose ou surveiller son animal après une opération. Il permet aussi de vérifier si le chien n'est pas trop angoissé lorsque le maître quitte la maison », s'enthousiasme la jeune femme. Et c'est sur une appli couplée au tracker que chaque soir on consultera l'historique du précieux animal. Avec parfois quelques surprises au moment de lire la carte GPS des fugueurs à quatre pattes. « On a ainsi vu un chien qui allait manger chaque jour chez les voisins ou un chat perdu à 10 kilomètres de chez lui parce qu'il avait pris l'habitude de se réchauffer dans les cabines des camionneurs », raconte-t-elle.

IMAGINER LE BIEN-ÊTRE ANIMAL

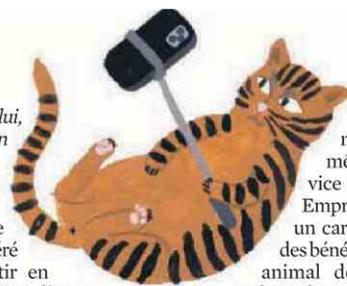
Couplées à un objet connecté ou associées aux fonctions de son seul smartphone, les applis pour animaux ont le vent en poupe chez les millennials. Et là encore, les usages sont variés. Entre Instagram, les Sims Mobile et Uber, Kristina, jeune geek d'à peine 30 ans, dispose de deux ou trois jeux pour distraire son chat. Avec « Game for Cats », Félix peut suivre un point lumineux ou attraper une souris. S'il est doué de ses pattes, ou s'il possède une âme d'artiste, il peut s'initier à la peinture avec « Paint for Cats » et partager ses créations sur Facebook. Et si ce trop-plein d'activité l'excite trop, « Cat Relax » saura l'apaiser en sept minutes via d'étranges sessions musicales. Et pour Médor ? Moins de relaxation en rayon, mais des applis de promenade ou de dressage, et même des traducteurs d'aboiement.

Un anthropomorphisme poussé à l'extrême qui fait sourire le sociologue Christophe Blanchard : « On projette

ses propres interprétations, ses propres sentiments sur ce qu'on imagine être le bien-



être animal. Le chien, lui, veut manger et être bien traité... pas avoir la dernière appli. » Mais son maître, si ! Et pas seulement les geeks. Que celui qui n'a jamais galéré au moment de partir en vacances – sans son chien – lève sa laisse ! Sur le créneau du « pet-sitting » ou de la promenade pour chiens, les applis sont légion, et les acteurs de plus en plus puissants, de l'américain Rover, qui se veut le Airbnb de l'animal domestique, à l'espagnol Gudog. Le but ? Mettre en relation, via une appli, propriétaires et « amis des animaux » prêts à rendre service... contre une rémunération qui varie entre 10 et 20 euros la promenade de 30 minutes. Un job d'appoint bien cadré : sur l'appli, une fonction « balade » permet au pet-sitter d'envoyer l'itinéraire du clébard en vadrouille. Et de noter le nombre de pauses pipi ?



Moins mercantile, mais reposant sur ce même principe du service « à l'animal », l'appli Emprunte Mon Toutou fait un carton en permettant à des bénévoles d'emprunter un animal de compagnie pour quelques heures ou quelques jours. Pas de transaction financière chez la start-up toulousaine, juste une mise en relation et une faible cotisation annuelle. « Nos abonnés sont des passionnés qui ont du temps, des retraités qui n'osent pas prendre un chien, des étudiants qui ont laissé leur animal chez leurs parents et ressentent un manque », détaille Thibaut Pfeiffer, le cofondateur du site. Depuis le confinement, la plateforme se consacre en priorité aux demandes des soignants, des personnes âgées ou des malades trop fragiles pour sortir leurs chiens. Une solution qui vaut largement un drone. ■

Nos amies les machines

Si on n'a malheureusement pas le temps ou l'argent pour adopter un vrai animal, la technologie a développé des substituts

Tamagotchi : Créé au Japon en 1996, le Tamagotchi est considéré comme le premier animal domestique virtuel au monde. Le principe ? Dans un petit œuf aplati en plastique, éclôt un petit animal (très mignon pour l'époque mais franchement rudimentaire selon nos critères actuels) qu'il convient de nourrir, faire dormir, nettoyer, etc., sous peine de le voir trépasser. Un gadget exaspérant, qui a tout de même permis à toute une génération de parents de démontrer par A + B combien il est difficile de s'occuper d'un animal. **Spot :** Il porte le nom du petit chien jaune des livres pour enfants d'Eric Hill, mais le robot quadrupède de Boston Dynamics hanterait plutôt nos

cauchemars à la façon des chiens tueurs de Black Mirror. On saluera cependant les prouesses technologiques d'un animal très costaud muni de cinq caméras et capable de sauter, de gravir des montagnes de gravats ou de tracter – en meute – un camion. En attente de commercialisation, il est plutôt taillé pour l'industrie ou le gardiennage que pour tenir compagnie à mamie. **Tom Nook :** Dans Animal Crossing, jeu développé par Nintendo et sorti en France en 2005 sur DS, Tom Nook est le chien-raton laveur chargé de gérer le magasin du village. Dans cette île merveilleuse peuplée d'animaux sympas, il est le « boss » qui vous fait crédit pour agrandir votre maison, entretenir

vosre pelouse... Longtemps incontournable, il n'a pourtant pas laissé que de bons souvenirs. On notera que ce jeu fait une percée depuis le début du confinement.

Aibo : Le petit chien robot lancé par Sony en 1999 a fait un come-back remarqué au CES de Las Vegas en 2018 avec une version dopée à l'intelligence artificielle et connectée à un smartphone. Vendu au Japon pour 1 500 euros, ce charmant robot qui tend la patte, se gratte et répond à son prénom, n'a pas encore pénétré nos foyers européens.

Mini-Cheetah : Ce robot à quatre pattes est développé par une équipe de chercheurs du MIT financée par le géant de l'internet sud-coréen Naver à des fins non commerciales (paraît-il). Moins gros que Spot, et plus mignon, il est célèbre pour ses saltos arrière. Un chien de cirque.