



Au CES de Las Vegas, la spectaculaire renaissance des lunettes connectées

Par Lucas Mediavilla, envoyé spécial à Las Vegas

Il y a 2 jours

intelligence artificielle



Les lunettes connectées Even G2 Smart Glasses, du Groupe Even Realities. *Even Realities*

REPORTAGE - Longtemps marquées par l'échec des Google Glass, elles sont désormais portées par l'IA et des avancées décisives en matière de design. Les industriels, start-up et géants de la tech américains et chinois se livrent une bataille féroce pour imposer leurs modèles.

Covid. Mais c'est l'inscription des Meta Ray-Ban Display au palmarès des meilleures innovations 2025 du célèbre média américain qui a provoqué cette épiphanie familiale. L'anecdote, racontée par le dirigeant dans un restaurant huppé de Las Vegas en marge du CES 2026 cette semaine, en dit long sur le purgatoire qu'ont traversé les défenseurs de cette technologie après l'échec retentissant des Google Glass en 2013.

Dans le désert du Nevada, le plus grand salon mondial des technologies avait cette année des airs d'oasis pour une industrie en plein renouveau. Sur les stands de centaines d'exposants comme sur le visage de nombreux participants, les lunettes de réalité augmentée étaient omniprésentes. « *On commence à sentir une vraie adoption de la part des consommateurs* », se félicite Will Wang, directeur général et cofondateur d'Even Realities. La start-up, basée entre la Chine et l'Europe, présentait au salon la deuxième génération de ses lunettes à écran, les G2. « *Nous l'avons lancée il y a deux mois, les ventes sont déjà dix fois meilleures que la première génération* », indique cet ancien ingénieur d'Apple.

Aux États-Unis, les ventes de lunettes intelligentes ont doublé l'an passé. Mardi soir, Meta a même annoncé la suspension des livraisons dans toutes ses zones géographiques à l'exception du marché nord-américain. « *La demande a été inédite et supérieure à nos attentes* », insiste Ankit Brahmhatt, directeur produit chez Meta en charge des lunettes d'IA. « *Ce sont des produits très complexes à produire, notamment sur la partie optique. Nous voulons être sûrs de pouvoir déjà répondre à la demande des États-Unis.* » Les analystes, eux, sont euphoriques. D'ici 2030, McKinsey estime que le marché mondial des lunettes connectées pourrait atteindre 30 milliards de dollars.

L'heure de la maturité

Comment expliquer une telle accélération pour des produits encore jugés moribonds il y a peu ? « *On arrive à une certaine maturité. La taille des lunettes devient acceptable, les technologies sont bien intégrées et permettent aux consommateurs de se projeter dans les usages* », analyse Christophe Yerolymos, vice-président du géant chinois TCL pour l'Europe et le Moyen-Orient. Chez Meta, l'accent est mis sur le

alerte l'entrepreneur chinois.

La G2 d'Even Realities, avec sa monture fine et son poids de 36 grammes, mise sur un design épuré et minimaliste, malgré ses quatre microphones, sa batterie et son électronique embarquée. Une fois posée sur le nez, la dimension intelligente se révèle : un écran flottant aux caractères verts apparaît dans le champ de vision, sans entraver la vue. Et les usages sont nombreux : traduction en temps réel lors d'une conversation, affichage des notifications, navigation avec Google Maps, consultation de l'agenda. Une fonction de téléprompteur a récemment été ajoutée au système d'exploitation. Côté intelligence artificielle, Gemini, ChatGPT ou Perplexity peuvent répondre aux questions posées à l'oral. Le prix, lui, s'affiche à 699 euros en Europe, auquel on peut ajouter la bague connectée à 269 euros pour naviguer plus simplement sans toucher sans cesse la monture.

Un tarif qui flirte avec celui d'un smartphone très haut de gamme. Le jeu en vaut-il la chandelle ? « *Si vous ne disposez pas de lunettes équipées d'une intelligence artificielle ou d'un moyen d'interagir avec l'IA, vous serez probablement désavantagé sur le plan cognitif* », martelait il y a quelques semaines Mark Zuckerberg. Le PDG de Meta est devenu le VPR en chef d'une industrie dans laquelle son groupe a investi des dizaines de milliards de dollars via Reality Labs, son partenariat avec Ray-Ban, ou encore les lunettes Orion. Le groupe fait clairement la course en tête, qu'il s'agisse d'expérience utilisateur ou de technologie.

Contrôler la lunette en tapotant des doigts

Sur les Meta Ray-Ban Display, l'une des innovations les plus commentées est le Neural Band. Ce bracelet porté au poignet permet de contrôler la lunette en tapotant l'index ou le majeur contre le pouce. Il est même possible d'écrire des messages en dessinant des lettres avec les doigts. Dopé à l'IA, le Neural Band déchiffre le signal envoyé par le cerveau aux muscles pour commander la lunette. Les caméras intégrées à la monture permettent de prendre photos et vidéos mais aussi de solliciter l'IA de Meta pour obtenir des informations sur ce que l'utilisateur a sous les yeux.

à la voix. L'entreprise dispose également de modèles avec écrans et caméras. TCL a aussi marqué les esprits avec sa filiale RayNeo. Le groupe présentait deux innovations majeures : les RayNeo Air 4 Pro, des lunettes de réalité mixte orientées multimédia et gaming grâce à leurs écrans OLED et à la technologie HDR. « *C'est une télé de 140 pouces dans la poche* », sourit Christophe Yerolymos. L'autre produit, la X3 Pro Project eSIM, embarque une connexion 4G intégrée, permettant de naviguer sur internet ou de passer des appels sans smartphone. De quoi se passer définitivement du téléphone ? Interrogés, la plupart semblent miser sur une approche complémentaire entre les deux produits.

Les opérateurs télécoms, qui voient un potentiel de monétisation, sont aussi sur le coup. En Chine, China Mobile et China Unicom ont participé à la levée de fonds récente de RayNeo. « *Les opérateurs vont être un acteur majeur de l'explosion de ce marché comme ils l'avaient été sur le smartphone*, assure Christophe Yerolymos. *Ils sont capables de proposer une offre avec le matériel et la connectivité. Ils ont aussi la capacité à distribuer la technologie de manière assez importante.* »

Bataille sino-américaine

D'autres géants préparent leur offensive. Snapchat, pionnier de la catégorie au milieu des années 2010, prévoit un retour de ses Spectacles en 2026. Samsung travaille depuis plusieurs années avec Google sur un projet de Galaxy Glasses. Lenovo a, de son côté, dévoilé à Las Vegas un concept de lunettes intelligentes commandées à la voix. Tous les regards se tournent également désormais vers Apple qui, après l'échec de son casque Vision Pro, aurait recentré ses efforts internes sur des lunettes connectées. Ankit Brahmhatt s'en réjouit : « *Cela apporte plus de visibilité à la catégorie.* »

Une nouvelle bataille sino-américaine se profile, au moins sur la conception. Car pour la production et l'assemblage, la Chine restera incontournable. « *Les Américains voudront dérisquer leur chaîne d'approvisionnement par rapport à la Chine. Mais cela sera difficile sur l'écran et le guide d'onde (qui projette l'image dans le champ de vision de l'œil)* », prévient Steve Babureck, vice-président de Soitec, en charge de la stratégie du groupe de substrats pour semi-conducteurs. Les acteurs de ce secteur, à

En aval, l'écosystème de développeurs se met lui aussi en ordre de marche. Google cherche à imposer Android XR comme système d'exploitation de référence, à l'image d'Android sur le smartphone, ainsi que son modèle d'IA Gemini. Bien que ses annonces aient eu lieu début décembre, le géant de Mountain View était bien présent à Las Vegas, allant jusqu'à s'offrir un affichage publicitaire géant sur la Sphère, l'immense salle de spectacle tapissée de LED. Moins visibles que les géants de la tech, de nombreux développeurs travaillent dans l'ombre à imaginer les usages de demain. C'est le cas de Jason Marsh, fondateur de Flow Immersive, qui développe des solutions de visualisation de données immersives, principalement pour les professionnels. « *L'IA nous permet de passer un cap en termes de fonctionnalité et de facilité d'utilisation* », explique-t-il.

Ergonomie et coût

Certains obstacles se dressent encore sur le chemin des fabricants. S'ils assurent tous qu'il est possible de porter ces lunettes pendant de longues heures, la fatigue se ressent sans doute assez rapidement lorsque l'affichage est permanent. De même que les capacités d'interactions sociales, même si elles sont largement plus riches que dans le cas de la réalité virtuelle. « *Il faut s'assurer que ces dispositifs peuvent remplir leur fonction première en matière de correction oculaire* », ajoute Steve Babureck, de Soitec. Le dirigeant insiste aussi sur le fait que l'ajout d'une myriade de futures fonctionnalités d'IA provoquera des arbitrages car étant plus puissantes, les lunettes embarqueront nécessairement une batterie et des composants plus imposants. Donc moins ergonomiques. « *Enfin, il y a un enjeu de coût qui n'est pas neutre, notamment au regard de l'explosion à venir du prix des composants mémoire* », indique l'expert.

Reste enfin à savoir si le décollage viendra d'abord du marché professionnel ou du grand public. À ce stade, les acteurs du secteur semblent tâtonner quant à leur approche du mode de distribution. Le chinois Even Realities par exemple, mise au-delà du canal en ligne sur la distribution chez les opticiens, notamment car il veut pouvoir proposer des verres adaptés à la vue de ses clients, quand un groupe comme TCL vend auprès de la distribution spécialisée ou certains opérateurs télécoms.

La rédaction vous conseille

- [Dix ans après son premier échec, Google repart à l'assaut du marché des lunettes connectées](#)
- [Du moteur de recherche aux futures lunettes connectées, Google injecte encore plus d'IA dans ses produits](#)
- [Smartphones, écouteurs, montres... Comment Google a réussi à imposer sa marque Pixel](#)

geants de Coree du Sud detendent leur rang 🇫🇷



«Je l'interroge dès que j'ai une question» : ChatGPT bouleverse les réflexes des Français en matière de santé 🇫🇷



Utilisation de l'IA à France Travail : peut mieux faire, selon la Cour des comptes



Aurélie Jean : «À l'ère de l'IA, un petit détour par la vallée de la mort s'impose» 🇫🇷



Rachida Dati accusée d'avoir utilisé l'IA dans son hommage au défunt rappeur Calbo



#ComicsSansIA : les artisans du manga se mobilisent contre l'intelligence artificielle



«C'est ça, le futur du streaming?»: sur Twitch, la chaîne cumulant le plus d'abonnés payants est animée par une IA



«C'est un nouvel outil de harcèlement» : la mère d'un des enfants d'Elon Musk à son tour victime de déshabillage virtuel via l'IA Grok



Le CES de Las Vegas, théâtre du bras de fer entre Nvidia et AMD pour le marché des puces dédiées à l'IA 🇫🇷



Tiré à Noël par « La Femme de ménage », « Astérix » ou Nicolas Sarkozy, le marché du livre aborde une année 2026 lourde de défis 🇫🇷



