		Nicchia	Jaunt ONE
Project Sansar		MindMotion GO Meta2	Magic Mirror FXMirror
Altspace VR		DAQ	DAQRI Smart Glasse
		Virtuix Omni	
VRChat			
Economico		Oculus Rift	Costoso
	MASK*	HMDOdyssey	
		Playstation VR	
		Insta360	
Mirage Solo*	Huaw	HuaweiVR2*	Hololens
NextVR Ikea Place	Oculus GO	******	iGlasses
Corà Parquet Live		Mainstream	

Note: \*dispositivi non ancora in commercio

Gli assi scelti sono il prezzo per l'asse orizzontale e la distribuzione sul mercato per quello verticale.

Il posizionamento dei competitor risulta molto distribuito nel grafico, il che indica come le aziende legate al nostro tema abbiano cercato negli anni di soddisfare un'ampia gamma di clienti diversificata realizzando prodotti sia costosi sia economici focalizzandone la distribuzione su larga scala oppure riservata ad una nicchia ristretta di utenti.

	<b>E</b> _	Realistica	
			JauntONE
Insta360	Meta 2		On OBI Smart Glasson
NextVR Miriage Solo*	HoloLens iGlasses	FX Mirror	
Project Sansar			Cora Parquet Live
Oculus Rift Playstation VR			MagicMirror
Huawei VR2 *			
B2C			B2B
HMD Odyssey Oaulus GO MASK*	Mind/Motion Go	ion Go	
Ikea Place			
Altspace VR			
VRChat			
		Non realistica	e

Note: \*dispositivi non ancora in commercio

Gli assi scelti sono il target a cui è mirato il progetto per quanto riguarda l'asse orizzontale e la resa grafica del prodotto per l'asse verticale, ovvero quanto la virtualizzazione viene percepita reale attraverso l'uso del prodotto.

Dal posizionamento dei competitor è possibile notare come in questo settore la maggior parte delle aziende miri alla vendita ai consumatori diretti piuttosto che ad altre aziende. La gran parte dei progetti realizzati o in fase di realizzazione presentano una resa grafica molto buona che permette agli utilizzatori di vivere esperienze virtuali molto simili alla realtà che li circonda, certamente questo aspetto sarà causa di un maggior costo del prodotto al momento della vendita.