		Nicchia	Jaunt ONE
Project Sansar		MindMotion GO Meta2	Magic Mirror FXIVIirror
Altspace VR		DAQ	DAQRI Smart Glasse
		Virtuix Omni	
VRChat			
Economico		Oculus Rift	Costoso
	MASK*	HMD Odyssey	
		Playstation VR	
		Insta360	
Google Daydream * NextVR	Huaw Oculus GO	HuaweiVR2* O	HoloLens
lkea Place Corà Parquet Live		Mainstream	iGlasses

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.

			Realistica	g	
					JauntONE
Insta360		Meta2			DaORI Smart Glaccec
NextVR Goog	Google Daydream *	HoloLens iGlasses		FX Mirror	
Project Sansar	;				Cora Parquet Live
Ocult Playst	Oculus Rift Playstation VR				Magic Mirror
Huawei VR2*	*				
B2C					B2B
HMD Od Odulus GO MASK*	HMD Odyssey MASK*	MindM	MindMotion Go		
lkea Place					
Altspace VR					
VRChat					
			Non realistica	listic	ίά

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.