

Scenari di sviluppo settoriali legati al metaverso –
ipotesi potenziali di investimento

Imposizione diretta delle plusvalenze da cessione di asset intangibili (NFT e altri)

Dott. Dario Polini

Dottore Commercialista ODCEC Brescia e Componente della Commissione Imposte Indirette

Cosa è il Metaverso?

Il metaverso è come uno spazio tridimensionale all'interno del quale le persone fisiche possono **muoversi, condividere e interagire**.

In altri termini, il metaverso può essere considerato come **una sorta di luogo di vita virtuale che si sovrappone al mondo fisico della vita reale**, permettendo agli utenti di interagire in modo più diretto e immediato rispetto ai comuni social network, partecipando anche a varie attività in full immersion. Un mondo virtuale che, quindi, ricalda quello di tutti i giorni, cancellandone però i limiti spaziali.

Il metaverso è formato un mix di elementi e infrastrutture ad alto tasso di tecnologia. Si tratta di strumenti quali la realtà aumentata (AR), la realtà virtuale (VR), connessioni superveloci e blockchain.

Per capire meglio il concetto spazio fisico vs spazio virtuale facciamo un esempio:

gli utenti che navigano nel metaverso possono essere rappresentati **da avatar tridimensionali** che possono assomigliare alla persona fisica originale o anche avere uno stile diverso e sono capaci addirittura di interagire e relazionarsi fra loro.

Il metaverso rappresenta una parte dell'attuale imponente evoluzione di Internet, chiamata **web 3.0**. Cosa è cambiato? Se nel web 1.0 (anni 90) potevamo solamente **leggere** informazioni attraverso contenuti testuali e immagini, nel web 2.0 (anni 2000) ci siamo evoluti con la possibilità di **scrivere** anche sui social networks. Ecco che oggi, nel web 3.0, l'evoluzione sta nel poter **vivere** emozioni che vanno oltre la dimensione fisica per integrarsi con quella digitale.

La **realtà virtuale**, dunque, è una **realtà** artificiale che annulla per intero ciò che si trova nell'ambiente reale, dando la sensazione di trovarsi in un altro luogo. La **realtà aumentata**, invece, sovrappone immagini e testi a ciò che l'utente vede intorno a sé, senza oscurarlo del tutto.

La mentalità che guarda al futuro

Chiedo ai miei coetanei nati negli anni Ottanta, ve lo ricordate il Commodore 64?

Era un computer a tutti gli effetti, ma di fatto solo una console per giocare. Ma qualcuno ai tempi si sarebbe mai immaginato che dopo più di vent'anni un PC (o altri device) **sarebbero divenuti fondamentali** e comunque il mezzo più utilizzato per fare qualsiasi cosa? Se penso alla mentalità che avevano i miei nonni direi proprio di no.

Pensiamo al nostro lavoro; oggi è impensabile non avere un computer per svolgere praticamente ogni operazione della quotidianità: da una mail, alla call con un cliente, allo svolgimento degli adempimenti fiscali ed al loro invio telematico....

Ma quindi ci domandiamo, quante persone anche solo ad inizio anni Novanta avevano un computer in casa? Forse qualcuno probabilmente e solo chi usava i videogame. **Vedete? Forse il passato si ripeterà.**





Come si entra nel Metaverso?

Di base si accede con un visore VR, ossia il visore per la realtà virtuale.

Per chi già non lo conosce si tratta di **uno strumento che consente di vivere un'esperienza ancora più realistica ed immersiva** tipica soprattutto dei Gaming.

I più famosi sono il Meta Quest oppure l'Apple Vision

Per accedere al metaverso non serve per forza il visore VR; ci soluzioni alternative che però non offrono la stessa tipologia di esperienza realistica;

Utilizzabili oggi possono essere l'accesso tramite un pc (esempio per accedere a Secondlife) o uno smartphone con un kit studiato appositamente (progetto pilota).

Questo oggi è anche il suo principale limite!

Appunto perché il principale strumento per accedere alla realtà virtuale (in modo immersivo) è rappresentato dal visore VR che stenta a decollare dal punto di vista commerciale sia per questioni di costi, ma anche di utilità pratica, visto che questa tipologia di servizio (come è successo anche con i computer in passato) è visto non utile da un punto di vista lavorativo ma solo come videogame.

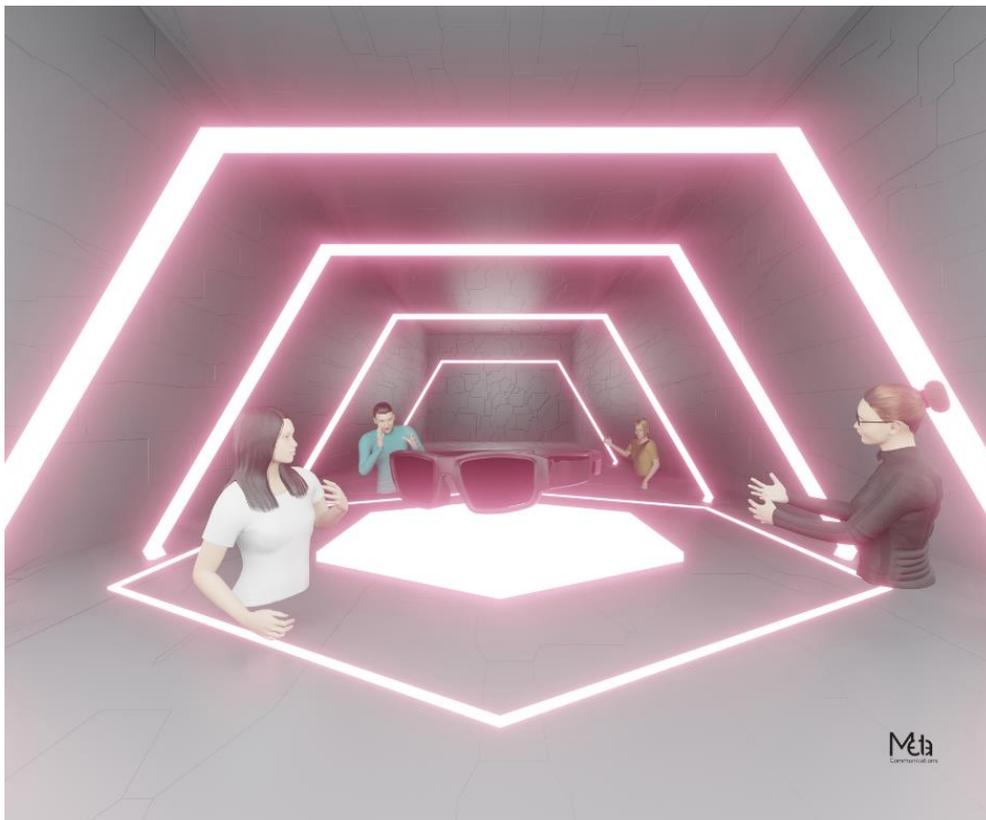
Metaverso verticale, orizzontale e globale

Metaverso verticale

Possiamo fare delle ipotesi. Ci piace immaginare come sarà il futuro, se pensiamo al presente attuale possiamo definirlo il periodo dello sviluppo del **Metaverso Verticale** verso (forse) un futuro **Metaverso globale**, allora nell'intermezzo prevediamo la nascita di vari **Metaversi Orizzontali**.

Il **Metaverso verticale** potrebbe essere definito come la tendenza che c'è ai giorni nostri di creare "mondi" di realtà virtuale a sé stanti partendo appunto dallo sviluppatore fino ad arrivare al fruitore finale. Possono essere quindi siti web, app, specifici software che riproducono esperienza di realtà virtuale personalizzate mono settoriali. Mi è capitato spesso in alcune fiere o manifestazioni, di provare questa applicazione pratica soprattutto riguardo ad aziende che hanno costruito il loro personale Metaverso per presentare un prodotto o servizio.

Ci sono già anche dei tentativi di fare qualcosa di più esteso (riportiamo gli esempi di metaversi come Sandbox o Roblox) ma non è facile oggi creare un servizio usato da miliardi di utenti a livello globale su vari settori come gli attuali social network.



Nuove possibilità di sviluppo

Quando ci sarà un mondo fruibile tramite la realtà virtuale a livello globale che coinvolgerà molti settori e utenti, in questo caso potremo a quel punto parlare di **Metaverso Orizzontale** che potrebbe essere anche dato dall'unione di diversi Metaversi verticali. Qui poi si aprono tante possibilità di sviluppo nelle più svariate direzioni verso diverse tipologie, ma ci vorranno anni prima che la situazione si assesti.

Per comprendere meglio il concetto di Metaverso Orizzontale può essere d'aiuto immaginare ad esempio, un'impresa nel mondo reale (che oggi vende un prodotto alimentare come la pasta) e proiettarla in un domani in cui decide di iniziare una nuova linea di produzione o acquista un'azienda che produce sughì. **Questo esempio potrebbe essere valido anche per due settori totalmente slegati fra loro** come chi oggi vende servizi di tipologie diverse (utenze gas energia e assicurazioni). Tutto questo ovviamente **in forma virtuale** viene offerto all'interno dello stesso mondo o piattaforma. Ma l'ipotesi più azzardata è pensare proprio a quello che invece potrebbe verificarsi in futuro fra molti (ma anche non per forza) anni.

Pensiamo al Metaverso non più come il fine ma il mezzo che con il passare degli anni potrebbe configurarsi in un unico o principale **Metaverso Globale** utilizzato dalla maggior parte degli utenti e che ormai ricomprenderà tutti i servizi e i settori. Chi lo creerà? Qualcuno oggi ipotizza possa essere l'investimento fortunato di colossi che oggi già operano sul web o multinazionali con visioni futuristiche, qualcuno difatti già ci ha visto un futuro e ci sta provando. **Ma il mercato è talmente strano, vario e imprevedibile che potrebbe nascere anche dall'idea che un ragazzo/a ha sviluppato nella startup in garage, e d'altronde, come ben sappiamo tutti, è già successo in passato.**



Oggi

Ma partiamo da questo punto fermo, oggi il Metaverso vuole dire soprattutto

GAMING , gli stessi visori VR sono venduti per lo più per questa applicazione.

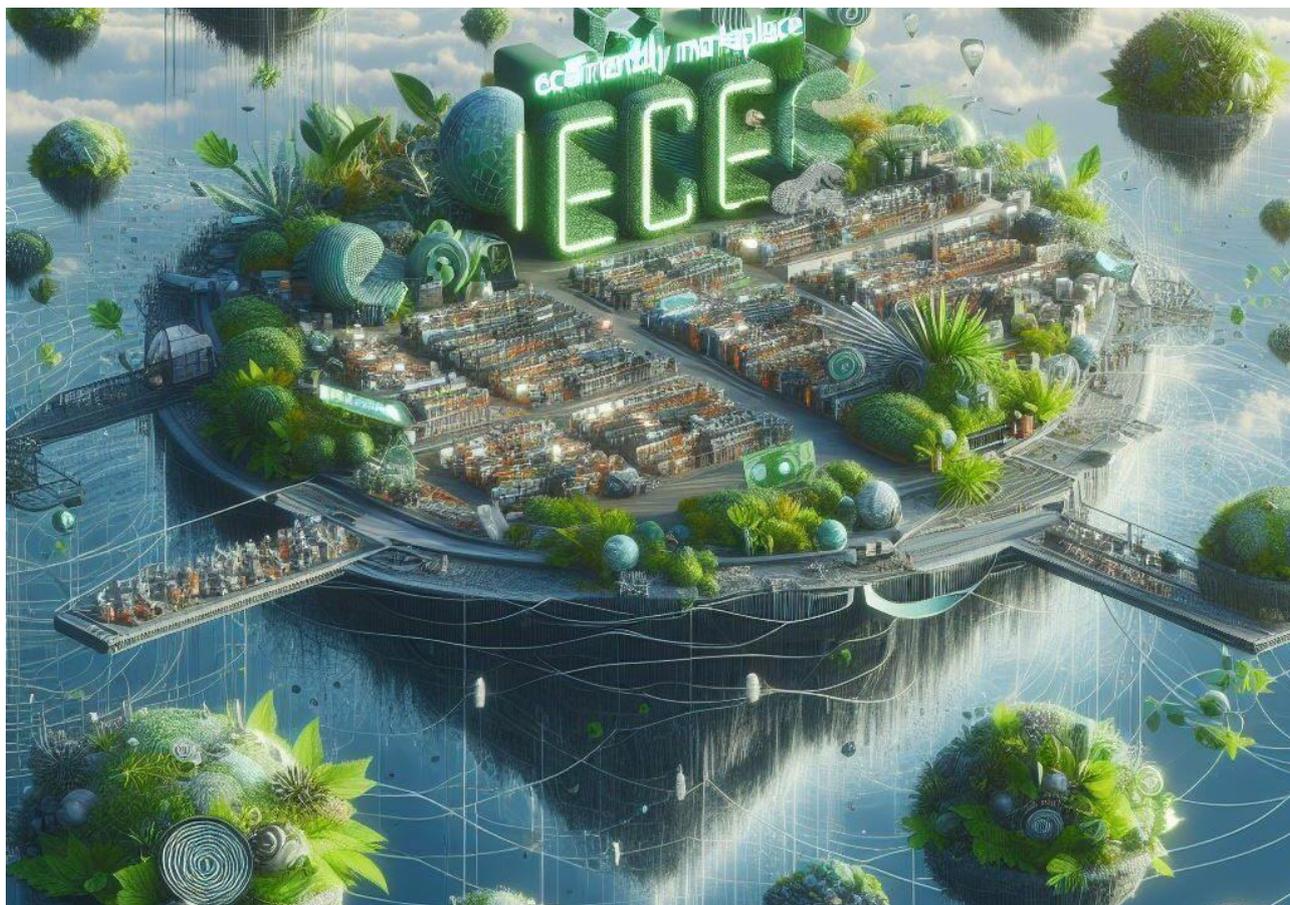
Ma estendiamo il raggio d'azione a qualcosa di più ampio (che comprende anche i videogiochi) quindi pensiamo di più alla macro area dell'**intrattenimento**. **Questo, secondo me sarà il principale e il primo settore trainante e di sviluppo nei prossimi anni.**

Possiamo inoltre già fare molte più ipotesi su chi potenzialmente andrà a fare investimenti anche perché c'è un interesse già manifestato da parte di diversi operatori di settori come quello musicale, il cinema, gli eventi sportivi. Attualmente infatti abbiamo già diversi eventi sperimentali che si sono tenuti nel Metaverso. Vicino e collegato all'intrattenimento c'è poi tutto **il settore della socialità** che andrà totalmente ad innovarsi (come già molti esperti ipotizzano) con il settore dei social network versione Web2 oggi ancora in auge ma destinato ad un declino quando il grosso degli utenti si trasferiranno su nuovi sistemi già oggi in fase di sperimentazione sul **Web 3** che sarà anche strettamente legato alla frequentazione degli spazi nella realtà virtuale.

Quando utilizzeremo il Metaverso anche per questioni “serie”?

In realtà in parte lo stiamo già iniziando a fare. Ci sono dei progetti “pilota” per utilizzare le tecnologie mediche e ci sono delle startup che elaborano dei sistemi di controllo in remoto tramite il Metaverso di sistemi di produzione industriale. Ma anche la telematizzazione dei servizi della PA è probabile che un domani, quando l’esperienza virtuale sarà un sistema di fruizione servizi a largo consumo, si trasferisca dagli uffici fisici in un ambiente visitabile virtualmente, già oggi a dimostrazione che c’è questa propensione c’è da poco un servizio che consente l’appuntamento tramite videochiamata.

Diciamo che il progetto della Seoul città virtuale può rendere l’idea in futuro di come si potranno utilizzare questo tipo di funzionalità, pensiamo anche ai servizi delle banche o allo shopping virtuale o agli incontri d’affari.



Entriamo nel futuro!

E' possibile ipotizzare che **dal momento in cui l'esperienza immersiva nella realtà virtuale** inizierà ad essere parte della quotidianità delle persone (ci sono degli studi che prevedono che questo si verificherà quando si arriverà all'utilizzo da parte del 10-15% della popolazione), l'acquisto di beni e servizi "fisici" potrebbe lasciare spazio parzialmente e gradualmente a **nuovi bisogni legati al possesso di beni o all'utilizzo di servizi digitali.**

Ma spieghiamoci meglio. Pensiamo ad esempio al settore del tessile e della moda. Oggi, assistiamo a file interminabili davanti ai negozi per i saldi e il black Friday o a continue campagne di sconti e periodi di promozione da parte di negozi fisici e online. Può accadere invece, che **in un futuro prossimo il bisogno** di "sfoggiare" numerosi capi di abbigliamento, **se una parte della vita sociale si svolgerà nel Metaverso**, si trasformi nella moda di **gestire cosa indossa e come si presenta il proprio avatar** negli spazi di condivisione e contatto virtuale con gli utenti.

Si, è vero, oggi può sembrare strano

Però appunto non sottovalutiamo (come è stato fatto ai tempi per i primi social network) **l'impatto forte che potrebbe avere il Metaverso su nuovi modi di vivere la socialità e di conseguenza lo sviluppo di nuovi bisogni e desideri delle persone**



Ipotizziamo alcuni settori su cui investire

E-commerce e Metaverso: nuovi spazi e opportunità

Il settore del commercio nuovamente si rivoluzionerà!

Ci saranno città, negozi, centri commerciali visitabili virtualmente per fare acquisti o per provare direttamente in prodotti con esperienze immersive.

Inoltre io credo che una parte del commercio online che sia B2B o B2C potrà essere strettamente legato allo sviluppo, alla creazione o anche semplicemente alla vendita specializzata di prodotti digitali utilizzabili nella quotidianità del mondo immersivo.

La varietà e la complessità dei beni e servizi digitali offerti e/o richiesti dal mercato **porteranno invece allo sviluppo di linee di prodotti o tipologie di attività specializzate e di nicchia.** E questo avvierà la creazione di un mercato grandissimo di beni e servizi digitali, quindi futuri imprenditori dell'e-commerce digitale tenetevi pronti!

Viaggi Premesso che nonostante la mia visione, ritengo che nulla potrà mai sostituire l'esperienza fisica diretta vissuta nel luogo reale (anche da buon amante del cibo). Però, come sappiamo, viaggiare necessita di tempo, disponibilità economiche e può comportare anche rischi che possono essere legati ad inconvenienti, alla sicurezza, alla salute. Immaginiamo allora **la creazione di luoghi fisici che siano semplicemente l'estensione esatta, ma virtuale, di spazi reali.**

Infatti nel prossimo futuro si pensa che **il Metaverso permetterà di visitare alcuni luoghi con un'esperienza talmente immersiva in modo da vivere realmente una città o altri luoghi** come se fossimo realmente lì e questo **non sarà solo ideato per svolgere un'attività di gaming o svago** ma potrà anche essere **utilizzato per svolgere attività di business** per incontrare magari una o più persone sotto forma di avatar in vari spazi virtuali, come per esempio uffici che sono magari l'esatta copia e **ubicazione virtuale** di quelli reali.

Le Metaproprietà

Così si chiamano le realtà immobiliari presenti nel Metaverso, che è oggi un mercato non regolamentato basato su immobili, appezzamenti o lotti di terra virtuale messi a disposizione da delle piattaforme. **Possedere uno spazio immobiliare virtuale** significa commercialmente avere una vetrina nella quale è possibile fare **e-commerce, mettere in mostra oggetti acquistati per rivenderli, ospitare eventi di socializzazione dietro pagamento** o semplicemente invitare gli amici. In alcune piattaforme è possibile addirittura dopo l'acquisto del terreno, costruirci e rivendere creando quindi una sorta di **trasposizione virtuale di quello che avviene nel mondo reale**. Fra l'altro le operazioni di acquisizione e di transazione possono essere gestite direttamente o tramite le prime agenzie immobiliari virtuali.

Ci sono già dei metaversi dedicati: la **piattaforma Sandbox** è ad esempio una delle più famose piattaforme immobiliari virtuali che possiede già 2.500 appezzamenti di terreno in 19 mondi differenti. Altre piattaforme molto note e che ormai conosciamo, sono Decentraland, Cryptovoxels, Utopion e Somnium.

Sulla base dei componenti, la segmentazione del **mercato del metaverso** nell'immobiliare include hardware e software. In base al tipo di prodotto, il mercato è diviso in acquisto e vendita di immobili nel metaverso ma sta anche iniziando ad essere richiesto l'affitto. Sulla base dell'utilizzo finale, il mercato è classificato in utenti singoli di giochi e sviluppatori di immobili virtuali. Ovviamente i metaversi sono basati sulla **tecnologia blockchain** e **per le transazioni sono necessarie le criptovalute** a disposizione nel proprio wallet.

Valutazione immobiliare immersiva

Cosa è necessario valutare oggi se ipotizziamo questa forma di investimento?

Questi sono i principali elementi da tenere in considerazione:

1. valutare anticipatamente il rischio dell'investimento e sulla base dello stesso stabilire l'importo che si pensa di destinare in base anche alla possibile volatilità del metaverso e dell'NFT stesso che verrebbe acquistato;
2. considerare soprattutto i **Metaversi** dove sono presenti investimenti promossi da grandi aziende, che non è una sicurezza assoluta perché anche loro possono fallire i target, però da sicuramente più sicurezza che il progetto non possa esaurirsi in poco tempo;
3. valutare le tempistiche dell'eventuale realizzo e la sicurezza della crypto a cui si appoggiano;
4. valutare la sicurezza dell'investimento anche sulla base del paese dove ha sede il wallet di riferimento;
5. valutazione delle commissioni interne delle singole piattaforme e costi di possesso e utilizzo (abbonamenti);
6. valutare la coerenza del valore del capitale che si sta investendo, ci sono dei servizi ad hoc che vengono forniti anche tramite siti web specializzati;
7. non farsi illudere da campagne mediatiche che creano molto entusiasmo ma anche potenziali bolle di mercato che si volatilizzano in poco tempo, ma valutare bene globalmente il possibile investimento.

NFT: cosa sono?

Prendiamo ad esempio il mondo dell'arte, settore in cui gli NFT hanno visto il maggior numero di casi d'uso. Cosa sto effettivamente comprando quando procedo all'acquisto di un NFT? In dottrina abbiamo trovato diverse interpretazioni:

- alcuni autori affermano che l'acquirente del bene non fungibile non stia acquistando l'opera d'arte bensì solo la possibilità di dimostrare un diritto su tale opera;
- per parte della dottrina le transazioni con NFT hanno come oggetto il trasferimento vero e proprio della proprietà di un bene, come se fosse fisico. Ad esempio, una proprietà immobiliare nel metaverso.
- secondo altri, gli NFT non sono il bene su cui attribuiscono un diritto, ma assicurano all'acquirente l'accesso a tale bene, consentendogli di essere univocamente individuato come colui che ha diritto alla prestazione. Pertanto, potrebbero qualificarsi come un titolo di credito

Come è facilmente intuibile sarebbe opportuno classificare la natura dei token non fungibili a seconda della loro natura intrinseca. Essa deriva dal diritto che il token incorpora, per cui appare perlomeno semplicistico fare di tutt'erba un fascio e considerare fiscalmente rilevanti qualsiasi transazione avente oggetto token non fungibili.



Fonte: <https://www.wired.it/economia/finanza/2021/03/20/nft-arte-collezione-blockchain/>

Come vengono trattati gli NFT fiscalmente in Italia?

In riferimento alla legge di Bilancio 2023

È stato stabilito che le cosiddette cripto-attività non sono solamente le criptovalute, chiamate invece valute virtuali come rivela il nome del registro OAM.

In questa nuova definizione rientrano anche gli NFT, ovvero praticamente tutti gli asset, i beni immateriali o di applicazione basati su tecnologie a registro distribuito.

Se questo significa che anche le eventuali plusvalenze derivanti da vendita NFT verranno tassate al 26%, se superiori a 2.000€, dall'altro lato però sembra significare che anche gli NFT vanno dichiarati nel quadro RW.

Questo complica molto le cose, perché queste nuove norme differiscono da quelle ad esempio utilizzate per le opere d'arte tradizionali. Quindi un NFT di un'opera d'arte viene trattato in modo diverso rispetto all'opera d'arte stessa.

Inoltre, è estremamente difficile stabilire il valore di mercato di un NFT qualora non lo si venda, rendendo incerta la corretta dichiarazione di possesso sul quadro RW.

Nb esenzione tassazione

- in tutti i casi in cui viene effettuata una permuta tra cripto-attività aventi eguali caratteristiche e funzioni, come lo scambio di una criptovaluta con un'altra (ad esempio di bitcoin con ethereum) né, in generale, lo scambio di un NFT con un altro NFT.

Costituiscono, invece, una fattispecie fiscalmente rilevante: l'acquisto di un NFT con una criptovaluta oppure la conversione di una criptovaluta in euro.

Imposizione diretta delle plusvalenze da cessione di asset intangibili (NFT e altri)

Riferimento: Circolare 30 del 27 ottobre 2023

Per le persone fisiche le plusvalenze da cripto-attività sono imponibili con la stessa aliquota applicabile alle attività finanziarie (26%) a patto che il reddito non sia conseguito nell'esercizio di attività d'impresa, arti o professioni o in qualità di lavoratore dipendente.

A differenza del passato quindi la soglia dei 2 mila euro diventa fondamentale e comporta sicuramente un peggioramento rispetto alla precedente disciplina (precedente soglia ante 2023 euro 51.645,69 per almeno 7 giorni lavorativi)

Superata tale soglia, sono tassati i proventi e le plusvalenze derivanti dalle seguenti operazioni in cripto-attività:

- cessioni a pronti, rimborso o permuta di cripto-attività aventi diverse caratteristiche e funzioni;
- cessioni a titolo oneroso di utility token;
- attività di **staking**;
- cessione a "termine" di criptovalute o di cripto-attività che non costituiscono strumenti finanziari in forma digitale;
- cessione di NFT già "emessi".

Ne consegue che il solo possesso o acquisto di cripto non comporta una tassazione ma come vedremo in seguito solo un obbligo informativo in dichiarazione.

La plusvalenza, quando si parla di criptovalute, è costituita dalla **differenza** tra il corrispettivo percepito ovvero il valore normale delle cripto-attività permutate e il costo o il valore di acquisto (quest'ultimo dovrebbe essere sempre documentato in modo preciso).

Facendo un esempio:

Se in un anno facciamo delle compravendite dalle quali ricaviamo un totale di 12.000€ investendone 7.000€, la differenza sulla quale dovremmo andare a calcolare le tasse sarà di 5.000€ (10000 – 7000).

La tassazione tiene conto anche delle **minusvalenze**, nel caso in cui fossero superiori alle plusvalenze per un importo superiore a 2000€, l'eccedenza è riportata in deduzione integralmente

dall'ammontare delle plusvalenze dei periodi successivi, a condizione che sia indicata nella dichiarazione dei redditi relativa al periodo di imposta nel quale le minusvalenze sono state realizzate.

Attenzione ad indicare sempre le minusvalenze subite in dichiarazione dei redditi. Se le minusvalenze risultano essere superiori alle plusvalenze, per importo superiore a 2.000 euro, l'eccedenza è riportata in deduzione integrale all'ammontare delle plusvalenze dei periodi successivi, ma non oltre il quarto. Per questo motivo è necessario che la minusvalenza venga indicata sempre nel modello Redditi relativo al periodo di imposta nel quale le minusvalenze si sono realizzate.

Facendo un esempio:

Se nel 2023 abbiamo avuto delle minusvalenze derivanti dalla cessione di bitcoin pari a 3000€, solo l'eccedenza di 1000€ può essere portata in deduzione di redditi diversi di cui alla lettera c-sexies realizzati nei periodi di imposta successivi.

Tassazione e staking

Le criptovalute nel 2024 sono in continua espansione e possono essere utilizzate anche per generare altre forme di reddito come lo staking.

Lo staking permette di ottenere un rendimento fisso in base al "numero" di cripto bloccate sul nostro wallet digitale. Queste cripto verranno prese in "prestito" da altri investitori per svolgere varie attività. Ovviamente ci verranno restituite contando in più gli interessi (che variano da una cripto all'altra), in base al lasso di tempo per il quale abbiamo deciso di bloccarle.

Il compenso generato da staking, se accreditato su un wallet digitale tenuto presso una società italiana, sarà soggetto ad una ritenuta d'imposta pari al 26%. Imposta che dovrà poi essere definita in fase di dichiarazione dei redditi.

Attenzione alla Territorialità

La circolare sottolinea che si considerano prodotti in Italia i “redditi diversi” (art. 67 Tuir) derivanti da “attività svolte” nel territorio dello Stato e da “beni” che si trovano nello stesso territorio.

Rientrano dunque nella nuova disciplina anche i redditi realizzati da soggetti non residenti se relativi a cripto-attività detenute nel nostro Paese presso prestatori di servizi o intermediari residenti in Italia o presso la loro stabile organizzazione se non residenti.

Nei casi in cui le cripto-attività (ovvero le chiavi che danno accesso alle stesse) siano detenute “direttamente” dal soggetto tramite supporti di archiviazione (come ad esempio chiavette Usb) senza l’intervento degli intermediari o prestatori di servizi citati, il reddito si considera prodotto in Italia se il supporto di archiviazione si trova nel territorio dello Stato.

A tal fine, si presume che il reddito sia prodotto in Italia se il soggetto che detiene il supporto di archiviazione è ivi residente nel periodo di imposta di produzione del reddito.

Resta ferma la facoltà per il contribuente di provare l’effettivo luogo di localizzazione del supporto di archiviazione.

Questioni irrisolte; dichiaro non dichiaro?

Le **sanzioni** per la mancata compilazione dei quadri W o RW possono andare **dal 3% al 15%** degli importi non dichiarati. Quelle per la mancata tassazione dei **redditi** sono **anche più salate**, perché partono dal **minimo del 70% delle imposte non dichiarate**.

Sempre del 70% (minimo) sono le sanzioni per il mancato versamento dell'Imposta sulle cripto-attività, del 2 per mille.

Ricordate le sanatorie?

Lo scorso anno entro il 30 giugno 2023 si è esaurita la possibilità per i soggetti che già detenevano cripto-attività al 1° gennaio 2023 di rideterminare il costo o il valore di acquisto delle stesse a condizione che lo stesso valore sia assoggettato a una imposta sostitutiva pari al 14%.

Sanatoria scaduta 30 novembre 2023

Cosa dovevano fare i soggetti che possono aderire alla sanatoria per sanare le mancate dichiarazioni di cripto-attività nei quadri RW? Semplice: pagare una sanzione dello 0,5% su quanto non dichiarato ogni anno.

E se non hanno dichiarato le plusvalenze? Sarà possibile segnalare le plusvalenze passate pagando un'imposta sostitutiva sulle stesse del 3,5% al posto del 26%.

Il modello Redditi PF 2024

Vedendo alla compilazione della dichiarazione e seguendo le istruzioni del quadro RT, quel quadro della dichiarazione su cui si dichiarano i redditi di natura finanziaria sottoposti a imposta sostitutiva, in relazione al rigo **RT33 colonna 2**, a cui è demandata la dichiarazione del totale delle plusvalenze imponibili derivanti da cripto-attività, precisa che l'importo imponibile da dichiarare sul rigo *“deve essere non inferiore a 2.000 euro”*.

Dubbio risolto

Facendo una simulazione utilizzando il software messo a disposizione dall'Agenzia delle Entrate per la compilazione del modello Redditi PF 2024, **nel momento in cui sulla colonna 2 del rigo RT33 è esposta una cifra superiore a 2 mila euro, il software automaticamente calcola l'imposta sostitutiva applicando l'aliquota del 26% all'intera somma, senza alcuna franchigia.**

| SEZIONE II B - Plusvalenze derivanti dalla cessione di cripto attività | | | |
|--|--|---|-------|
| RT 31 | Totale dei corrispettivi | | 20000 |
| RT 32 | Totale dei costi o dei valori di acquisto | [costo rideterminato <input type="checkbox"/>] | 10000 |
| RT 33 | Plusvalenze [RT31 - RT32 col. 2] | [ovvero Minusvalenze <input type="text"/>] | 10000 |
| RT 34 | Eccedenza minusvalenze anni precedenti | | |
| RT 35 | Eccedenza delle minusvalenze certificate dagli intermediari | [di cui anni precedenti <input type="text"/>] | |
| RT 36 | Differenza [RT33 col.2 - RT34 - RT35 col. 2] | | 10000 |
| RT 37 | Imposta sostitutiva [26% dell'importo di rigo RT36] | | 2600 |
| RT 38 | Eccedenza d'imposta sostitutiva risultante dalla precedente dichiarazione non compensata | | |
| RT 39 | IMPOSTA SOSTITUTIVA DOVUTA | | 2600 |

Quindi superata **la somma di 2 mila euro tutte le plusvalenze** derivanti da cripto-attività realizzate nel periodo di imposta **divengono imponibili**, come era possibile dedurre dalla lettura letterale del disposto normativo.

A ben vedere, lo spirito della norma è chiaramente quello di svincolare dalla tassazione i contribuenti che utilizzano le criptovalute come strumenti di pagamento, oppure realizzano speculazioni di modesta entità..