



H OPINIÓN

MOMENTO CORPORATIVO

ROBERTO AGUILAR

@robertoah

¿Quién ganará la Copa del Mundo? Estados Unidos y la IA, dice BofA

La institución financiera más grande de Estados Unidos publicó *The Beautiful Game: BofA's World Cup 2026 Guide*, un amplio reporte sobre la Copa del Mundo, donde hay tres conclusiones muy relevantes: la primera es que el impacto económico más significativo será para EU, país sede de 75% de todos los partidos; la Inteligencia Artificial (IA) transitará de una herramienta de apoyo a un sistema de control, y, según Francia será la selección ganadora al vencer a España.

El fútbol es el deporte más popular del mundo, con aproximadamente cinco mil millones de aficionados y entre 250 y 270 millones de jugadores en el mundo.

GOLAZO ECONÓMICO

La Copa Mundial 2026, que organizan conjuntamente Estados Unidos, Canadá y México, contará con 48 equipos, que representan 27% de la población y 62% del PIB mundial, por lo que se anticipa un impacto económico relevante, donde los sectores mejor posicionados para beneficiarse incluyen viajes, alojamiento, bebidas, ropa deportiva, restaurantes, radiodifusión, redes sociales y apuestas en línea.

Un estudio de FIFA y OMC estima que la Copa Mundial generaría más de 80 mil millones de dólares en producción global, sumaría 40 mil millones de dólares al PIB mundial, y generaría 820 mil empleos, pero de los impactos estimados será EU el país más beneficiado. Los anfitriones experimentaron un aumento promedio de 0.4 puntos porcentuales en el crecimiento del PIB durante el año posterior al evento.

PRUEBA DE ESTRÉS

El reporte destaca que el evento, que contempla 104 parti-

dos, ejercerá una presión sin precedentes sobre la demanda y uso de internet. En la final de 2022, un solo minuto de juego atrajo a mil 500 millones de espectadores y absorbió entre 4 y 5% del tráfico global de internet. Con más encuentros, más retransmisiones en directo y un mayor uso digital este año, BofA estima que la final de 2026 podría consumir hasta 7% del tráfico global de internet. Y es que ahora los aficionados no sólo ven los partidos, sino que interactúan con ellos. En 2022, la transmisión digital casi igualó a la televisión tradicional, mientras que las redes sociales generaron 2.2 billones de interacciones. La interacción en redes sociales aumentó 621% en comparación con 2018.

El Mundial 2026 es el primero en el que los datos son se analizarán al instante; se anticipa que los datos directos superen 90 petabytes (cada uno equivale a un millón de gigabytes), 45 veces más que en 2022. Si se incluyen los modelos de IA, las simulaciones y las retransmisiones, la generación de datos podría alcanzar 2 exabytes.

CONTRASTE CULTURAL

Llama la atención que, mientras en otros países los referentes culturales se utilizan como símbolos de grandeza para acompañar a sus selecciones, en México hay grupos que amenazan con presentar una demanda por el uso de la imagen de la Pirámide de Kukulkán, en la presentación del trofeo del Mundial. No sólo no se cometió ninguna falta, sino resulta paradójico que frente al evento que pondrá a México ante *los ojos* del mundo se intente frenar una estrategia que busca proyectar al país a través de uno de sus íconos. ■

