

Portugal transforma-se. Mas sabe quem o está a transformar?

AUTOR

Nuno Lameiras

Presidente da AGEFE

PUBLICAÇÃO

Observador

24 de junho de 2026

[LER O ARTIGO NA PUBLICAÇÃO](#)

Portugal não venceu o Mundial. Tínhamos jogadores para aspirar a mais, e a eliminação precoce soube a pouco face às expectativas legítimas de um país que raramente reuniu tanto talento numa só geração. Mas se a nossa seleção não foi campeã, houve quem saísse deste torneio com uma vitória indiscutível: a indústria eletrodigital. O Mundial de 2026, disputado nos Estados Unidos, no Canadá e no México, foi o mais monitorizado, o mais conectado e o mais tecnológico de sempre. Foi, numa palavra, o Mundial mais eletrodigital da história.

Começemos pelo mais visível: a arbitragem. A bola oficial transporta no seu interior um sensor que mede o movimento quinhentas vezes por segundo e transmite os dados, em tempo real, para a sala do videoárbitro. É ele que fixa o instante exato em que a bola é tocada, decisivo nos foras de jogo, nas mãos na bola e nos golos duvidosos. À volta do relvado, câmaras de alta resolução seguem até 29 pontos do corpo de cada jogador; antes do torneio, os 1.248 atletas das 48 seleções foram digitalizados para criar avatares tridimensionais que permitem traçar a linha de fora de jogo com precisão de centímetros. Os foras de jogo claros passaram a chegar diretamente aos árbitros assistentes, por áudio, em segundos. E, pela primeira vez, os árbitros usaram câmaras corporais em todos os 104 jogos.

Mas a dimensão eletrodigital deste Mundial não se esgotou no apito; estendeu-se ao negócio. As novas pausas de hidratação, três minutos obrigatórios em cada parte, em todos os jogos, incluindo nos estádios cobertos e climatizados, criaram mais de duzentas interrupções previsíveis ao longo do torneio: mais de dez horas de tempo televisivo adicional, vendido a peso de ouro. Um anúncio de trinta segundos nestas pausas chegou a custar mais de meio milhão de euros, cerca de dez vezes o valor habitual.

A justificação oficial é a saúde dos jogadores, e o calor norte-americano é real. Mas jogadores, treinadores e adeptos perceberam depressa que o tempo do futebol passou também a ser um ativo comercial.

E depois há os painéis publicitários, talvez o exemplo mais revelador de como a tecnologia transformou o que parecia imutável. Os painéis LED que rodeiam o relvado já não mostram a mesma publicidade a toda a gente. Através de sobreposição virtual e de sistemas sincronizados com as câmaras de transmissão, um mesmo jogo pode gerar entre quatro e oito emissões publicitárias distintas: o espectador alemão vê marcas alemãs, o asiático vê marcas asiáticas, o americano vê as suas. O mesmo painel físico é vendido várias vezes, para vários mercados, em simultâneo. A publicidade que julgamos partilhar com o resto do planeta é, cada vez mais, uma imagem construída para o nosso ecrã.

Nada disto acontece por magia. Por trás de cada uma destas inovações está a indústria eletrodigital: os sensores e os semicondutores, as câmaras e os sistemas óticos, os painéis LED e os ecrãs gigantes, as redes de comunicações que transportam os dados, os centros de dados que os processam, a inteligência artificial que os transforma em decisões em frações de segundo. Um estádio do Mundial de 2026 é, na prática, uma infraestrutura eletrodigital com um relvado no meio.

Há nisto uma lição que ultrapassa o futebol. A indústria eletrodigital passa despercebida à maioria; e, no entanto, esteve no centro do maior espetáculo do mundo, a decidir golos, a proteger atletas, a multiplicar o valor de cada segundo de emissão para uma audiência acumulada de milhares de milhões de espectadores. Está nos estádios como está nos hospitais, nas redes de energia, nas fábricas e nas nossas casas: presente em tudo, visível em quase nada.

O futebol continuará a decidir-se com pés, cabeça e coração. Mas tudo o resto, do apito ao ecrã, decide-se cada vez mais com eletrões. Portugal não venceu este Mundial; a indústria eletrodigital venceu. E essa, felizmente, também joga cá.

PUBLICAÇÃO ORIGINAL

Artigo originalmente publicado no Observador, em 24 de junho de 2026. [Consultar artigo aqui](#)