

sobre seu jogador favorito, comprar ingressos para os jogos, bonés, cards de beisebol e outras recordações. O site também oferece jogos virtuais, nos quais os fãs competem entre si, gerenciando equipes virtuais baseadas em estatísticas reais dos jogadores.

Fontes: Dean Meminger, "Yakees' new stadium is more than a ballpark", NY2.com, 2 abr. 2009; Richard Sandomir, "Boldly going where no stadium has gone before", *The New York Times*, 12 nov. 2008; e Cisco Systems, "Cisco brings high-definition video and advanced communications technology to the new Yankee stadium, creating the ultimate fan experience", cisco.com, 11 nov. 2008.

Embora o beisebol seja um esporte, ele também é um grande negócio que propicia lucro a partir da venda de ingressos para os jogos, transmissões pela televisão e outras fontes para pagar os times. O salário dos principais jogadores aumentou muito, tanto quanto o valor do ingresso. Muitos fãs agora assistem aos jogos pela televisão, em vez de assistirem pessoalmente ou escolhem outra forma de entretenimento, como os jogos eletrônicos. Uma maneira de manter os estádios lotados de fãs e de manter os que estão em casa igualmente felizes é melhorar a experiência do fã através da oferta de mais vídeos e serviços baseados em tecnologia. Quando o New York Yankees construiu seu novo estádio, fez exatamente isso.

O novo estádio dos Yankees, inaugurado em 2 de abril de 2009, não é somente mais um: é o estádio do futuro. É o mais cabeado, conectado e com disposição para vídeo. Embora o novo estádio tenha estilo semelhante ao original, construído em 1923, seu interior oferece mais espaço e conforto, incluindo uso mais intenso de vídeo e tecnologia de computadores. Os fãs de beisebol amam vídeos. Segundo Ron Ricci, vice-presidente da divisão de esportes e entretenimento da Cisco Systems, "é o que os fãs querem ver, mais ângulos, e querem fazê-lo conforme suas preferências". A Cisco Systems forneceu a tecnologia de computadores e redes para o novo empreendimento.

Espalhados pelo local — inclusive no Great Hall, no Museu dos Yankees, nos restaurantes internos e nos quiosques — mil e cem monitores de TV de tela plana de alta definição exibem imagens ao vivo da cobertura dos jogos, pontuações esportivas atualizadas, vídeos antigos e novos, mensagens promocionais, notícias e informações sobre previsão do tempo e tráfego. Há ainda um enorme monitor no meio do campo com mais

de 30 metros de largura e 17 de altura. Ao final dos jogos, os monitores exibem informações atualizadas sobre o tráfego e direcionam para a saída mais próxima do estádio.

Os monitores foram projetados para rodear visualmente os fãs desde o momento em que entram, em especial quando não têm uma visão direta do campo. A difusão dessa tecnologia garante que os espectadores não percam nenhuma jogada enquanto compram um hambúrguer ou refrigerante. A equipe dos Yankees controla de forma centralizada todos os monitores e pode oferecer conteúdo diferente em cada um deles. Os monitores estão localizados nos quiosques, restaurantes e bares, nos banheiros e em 59 luxuosos camarotes. Se um jogador quiser rever uma partida para saber seu desempenho, monitores na sala de vídeo do time irão exibir essas imagens em qualquer ângulo. Cada jogador também possui um computador em seu armário.

Os camarotes de luxo têm telefones especiais com tela sensível ao toque para aqueles com maior poder aquisitivo poderem comprar comida ou produtos do time. No centro de negócios do estádio, a tecnologia Cisco de videoconferência interativa se conecta a uma biblioteca no Bronx e a outras localidades na cidade de Nova York, como hospitais. Jogadores e executivos podem se conectar e conversar com fãs antes ou depois dos jogos. Eventualmente, dados e vídeos do estádio são distribuídos aos fãs pela televisão ou pelos dispositivos móveis. Dentro do estádio, os espectadores podem, da própria cadeira, usar o celular para fazer pedidos aos quiosques ou rever jogadas.

Os Yankees também têm seu próprio site, www.yankees.com, no qual pode-se assistir on-line às partidas do time, verificar a pontuação dos jogos, ler mais

