

NÃO É SÓ FUTEBOL ! UMA PROPOSIÇÃO DE ARTEFATO PARA TORCEDORES AUTISTAS

1. INTRODUÇÃO

O futebol é o esporte mais consumido no Brasil, exercendo influência cultural profunda e abrangente em diversas camadas da sociedade. Sua importância transcende o âmbito esportivo, consolidando-se como elemento central na identidade nacional, na formação de comunidades e na expressão de paixões coletivas (Guterman, 2014; Pimenta, 1997). Nesse contexto, a presença de torcedores com Transtorno do Espectro Autista (TEA) tem ganhado destaque a partir de 2019, quando passaram a ser implementados espaços sensoriais inclusivos, denominados salas multissensoriais (SMs), em estádios de futebol brasileiros. Essas salas têm como objetivo proporcionar ambientes adaptados às necessidades sensoriais, promovendo maior acessibilidade e inclusão social (Mostafa, 2015; MacLennan et al., 2022).

Apesar do avanço, ainda se observa uma lacuna relevante: a escassez de informações claras e acessíveis sobre a existência, localização, capacidade e modalidades de ingresso às SMs. Essa carência informacional representa risco para torcedores com TEA, visto que a previsibilidade do ambiente e o conhecimento antecipado das condições de acesso são fundamentais para reduzir ansiedade e insegurança em contextos de grande estímulo sensorial (Lai et al., 2019).

Com base nesse cenário, este artigo busca responder ao seguinte problema de pesquisa: como sistematizar e disponibilizar informações sobre salas multissensoriais e torcidas autistas nos estádios brasileiros, de modo a ampliar a inclusão e acessibilidade para torcedores com TEA?

Para tanto, este artigo tem como objetivo apresentar uma plataforma, denominada Plataforma Futebol com TEA, uma aplicação web de acesso público, concebida como versão inicial (*beta*), com vistas à validação de usuários em futuras iterações. O artefato foi construído com base nos princípios de design inclusivo digital (Pichiliani, 2019) e metodologias de *Design Science Research* (Dresch, Lacerda, & Antunes, 2014), sistematizando e organizando informações sobre SMs e torcidas autistas vinculadas aos clubes do Campeonato Brasileiro (Séries A e B).

Do ponto de vista científico, o estudo contribui para a literatura sobre acessibilidade e inclusão no esporte, temática ainda incipiente, especialmente no contexto latino-americano, pois traz informações importantes sobre os estádios e as torcidas relacionadas com o TEA. Em termos práticos e sociais, a proposta oferece um instrumento estratégico para clubes e entidades esportivas, ao sugerir caminhos para a democratização do acesso de torcedores autistas aos estádios, além de ampliar a autonomia e previsibilidade para as famílias de pessoas com TEA.

Dessa forma, a Plataforma Futebol com TEA não apenas sistematiza dados dispersos, mas atua como um catalisador de inclusão social, ao reduzir barreiras de informação e favorecer a participação plena em eventos esportivos.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Acessibilidade no esporte

A acessibilidade em ambientes esportivos tem ganhado espaço nas últimas décadas, impulsionada pelas diretrizes de inclusão social e pelos Objetivos de

Desenvolvimento Sustentável (ONU, 2015). Pesquisas destacam que a presença de barreiras físicas, comunicacionais e informacionais limita a participação de pessoas com deficiência em eventos esportivos, exigindo políticas consistentes de acessibilidade (Misener & Darcy, 2014).

No futebol, um esporte de massa, a acessibilidade se torna ainda mais relevante, pois os estádios configuram arenas culturais e sociais de grande significado coletivo (Giulianotti & Robertson, 2007).

Estudos fora do contexto brasileiro, apontam que programas de inclusão em arenas esportivas fortalecem a legitimidade institucional dos clubes e promovem maior engajamento das comunidades locais (Sotiriadou, Darcy, & Shilbury, 2014). Contudo, a literatura revela que, apesar dos avanços, a inclusão plena ainda é fragmentada, especialmente para públicos com necessidades sensoriais específicas, como pessoas no espectro autista (Howe, Silva, & McCullough, 2018).

2.2 Inclusão de pessoas com TEA em locais esportivos

O TEA é caracterizado por desafios na comunicação social e por hipersensibilidades sensoriais (APA, 2013). Em ambientes esportivos, esses fatores podem representar barreiras significativas, já que estádios concentram multidões, ruídos, luzes intensas e estímulos imprevisíveis (Lidstone et al., 2014).

Para reduzir esses obstáculos, iniciativas como a criação de salas sensoriais vêm sendo implementadas em clubes da Europa e América do Norte, promovendo ambientes controlados para o desfrute dos jogos por pessoas com TEA e seus familiares (Burgess & Choudhury, 2021; Neely-Barnes et al., 2019).

No Brasil, a adoção desse modelo ainda é recente, mas tem crescido a partir da pressão de torcidas organizadas de familiares de autistas, que reivindicam espaços mais inclusivos nos estádios (MacLennan et al., 2022). Pesquisas indicam que a oferta de recursos inclusivos não apenas amplia a participação de pessoas com TEA, mas também fortalece a percepção de responsabilidade social dos clubes e amplia o vínculo simbólico entre torcedores e instituições esportivas (Walker & Kent, 2009).

2.3 Design inclusivo: Do físico para o digital

O conceito de design inclusivo abrange a criação de produtos, serviços e ambientes que possam ser utilizados pelo maior número de pessoas, independentemente de suas habilidades (Clarkson et al., 2013). No campo digital, diretrizes como as da *Web Accessibility Initiative* (W3C, 2018) reforçam a importância da usabilidade, navegabilidade e clareza na disponibilização de informações.

Estudos apontam que soluções digitais podem mitigar barreiras físicas ao centralizar informações e permitir planejamento antecipado por parte de públicos com necessidades especiais (Pino & Kouroupetroglou, 2010).

No contexto arquitetônico, as salas multissensoriais representam a aplicação de princípios de *sensory design*, que visam equilibrar estímulos táteis, visuais e auditivos, proporcionando ambientes adaptados para pessoas com hipersensibilidade (Mostafa, 2015). Essa combinação de soluções digitais e físicas constitui um caminho promissor para a acessibilidade em estádios esportivos.

3. MÉTODO

A pesquisa foi conduzida com base no Design Science Research (DSR), abordagem metodológica voltada à criação de artefatos aplicáveis que solucionem problemas concretos, com forte orientação prática e relevância para a sociedade (Dresch, Lacerda, & Antunes, 2014). O DSR foi escolhido por se alinhar ao objetivo central deste estudo: propor e testar uma aplicação web em versão inicial (*beta*), capaz de sistematizar informações e ampliar a acessibilidade de torcedores com Transtorno do Espectro Autista (TEA) nos estádios de futebol.

O processo metodológico seguiu as cinco etapas clássicas do DSR: (1) identificação do problema; (2) sugestão de solução; (3) desenvolvimento do artefato; (4) avaliação; e (5) conclusão.

Na etapa de identificação do problema, buscou-se compreender a lacuna informacional existente sobre salas multissensoriais (SMs) e torcidas autistas vinculadas aos clubes brasileiros. Para isso, foi realizado um bloco de coleta de dados, orientado por uma abordagem qualitativa exploratória (Creswell, 2007), articulando múltiplas fontes de evidência: a) Análise de redes sociais (Higgins & Ribeiro, 2018), com foco em perfis oficiais de clubes e de torcidas autistas no Instagram, uma vez que essa plataforma concentra boa parte da comunicação atual do futebol brasileiro; b) Análise documental de notícias e comunicados oficiais (Marconi & Lakatos, 2010), para complementar e validar informações dispersas em canais digitais.

O mapeamento abrangeu os 40 clubes participantes da Série A e Série B do Campeonato Brasileiro de 2024, contemplando os 37 estádios utilizados. As informações coletadas foram sistematicamente organizadas em categorias: (i) existência e localização de SMs; (ii) capacidade desses espaços; (iii) modalidades de ingresso específicas para torcedores com TEA; e (iv) presença de torcidas autistas vinculadas aos clubes. Essa etapa foi fundamental para garantir a base empírica do desenvolvimento do artefato.

Na fase de desenvolvimento, foi criada a Plataforma Futebol com TEA, uma aplicação web em versão inicial (*beta*), construída com o auxílio da ferramenta de inteligência artificial Manus AI. A escolha da IA justifica-se pela sua capacidade de integração entre funcionalidades de design e programação de sites, viabilizando a prototipagem rápida e a disponibilização de uma interface acessível e amigável para os usuários finais. O artefato foi concebido para organizar as informações coletadas em um ambiente digital centralizado, com ênfase em clareza, navegabilidade e design inclusivo (Pichiliani, 2019).

A etapa de avaliação foi realizada em caráter preliminar, a partir da análise da usabilidade do protótipo e da verificação da consistência das informações integradas ao sistema, em comparação com as fontes documentais e digitais consultadas. Embora a versão apresentada seja inicial e careça de testes formais com usuários finais, sua disponibilização como *beta* constitui um passo essencial para a validação em ciclos iterativos posteriores, conforme previsto pelo DSR (Hevner, March, Park, & Ram, 2004).

Por fim, a etapa de conclusão sintetizou as evidências, destacando as contribuições práticas e sociais da plataforma, bem como as oportunidades de aprimoramento futuro do artefato, em especial sua validação com torcedores autistas e familiares em cenários reais de uso.

4. ANÁLISE DE RESULTADOS

Dos 40 clubes da Série A e B analisados, 16 oferecem salas multissensoriais (SMs), o que corresponde a aproximadamente 43% do total de estádios investigados. Esse número representa um avanço relevante no cenário esportivo brasileiro, uma vez que tais iniciativas só começaram a ser implementadas em 2019. Além disso, 26 clubes contam

com torcidas autistas organizadas, o que evidencia uma mobilização social crescente em torno da pauta da inclusão e da luta por acessibilidade. Esses dois achados combinados revelam que o movimento inclusivo no futebol brasileiro ocorre de forma híbrida: pela via institucional dos clubes, mas também, e sobretudo, pela ação comunitária das próprias famílias e torcedores autistas.

Os dados mapeados subsidiaram o desenvolvimento da Plataforma Futebol com TEA, uma *web application* estruturada para disponibilizar essas informações em formato acessível e centralizado ([Futebol com TEA - Dashboard](#)). O artefato responde a uma lacuna crítica: a escassez de informações claras e atualizadas sobre a existência, localização e capacidade das SMs, bem como sobre modalidades de ingresso específicas. Observou-se que, em sua maioria, os sites oficiais dos clubes apresentavam informações limitadas, dispersas ou mesmo inexistentes, o que dificulta o planejamento prévio das famílias e aumenta a ansiedade dos torcedores com TEA.

Por outro lado, constatou-se que as redes sociais das torcidas autistas surgem como canais prioritários de comunicação e atualização, funcionando como espaços de compartilhamento de informações práticas sobre ingressos, localização das SMs e relatos de experiências. Esse fenômeno reforça o papel do engajamento comunitário e da autogestão social como motores de transformação, convergindo com a literatura que discute como grupos organizados em torno do esporte podem mobilizar agendas sociais e inclusivas (Misener & Darcy, 2014).

Esses achados dialogam com estudos que afirmam que iniciativas inclusivas só alcançam legitimidade quando são acompanhadas de comunicação clara, acessível e contínua (Walker & Kent, 2009). Do contrário, corre-se o risco de que ações importantes, como a criação de SMs, percam efetividade por não serem percebidas ou compreendidas pelos públicos a quem se destinam. Isso é especialmente crítico no caso de torcedores autistas, para os quais a previsibilidade e a organização prévia são fundamentais para reduzir a sobrecarga sensorial (Lai et al., 2019).

Outro ponto central revelado pelos resultados é a função estratégica da tecnologia digital na democratização do acesso. A plataforma proposta se insere nessa lógica ao centralizar e organizar informações que antes estavam dispersas, alinhando-se às diretrizes do design inclusivo digital (Clarkson et al., 2013). Esse alinhamento evidencia que a tecnologia pode não apenas suprir falhas de comunicação institucional, mas também fortalecer a autonomia dos torcedores e ampliar sua participação nos eventos esportivos.

Do ponto de vista gerencial, os resultados indicam que clubes e entidades esportivas precisam desenvolver estratégias sistemáticas de comunicação inclusiva, integrando seus canais oficiais com iniciativas comunitárias já existentes. A negligência na divulgação clara de informações compromete a legitimidade das ações inclusivas e limita seu potencial de impacto social. Ao mesmo tempo, os resultados reforçam que parcerias entre clubes e torcidas autistas podem gerar valor compartilhado, ampliando a confiança, a visibilidade e o alcance das práticas de acessibilidade no esporte.

Finalmente, os achados contribuem também para a literatura acadêmica ao evidenciar que a inclusão de pessoas com TEA nos estádios de futebol brasileiros ainda se encontra em estágio inicial e dependente de iniciativas *bottom-up*, organizadas por comunidades de torcedores, mais do que por políticas institucionais amplamente estruturadas. Esse cenário reforça a necessidade de pesquisas futuras que investiguem como clubes podem incorporar de forma mais proativa a acessibilidade em suas estratégias de gestão esportiva, superando a lógica da resposta pontual para construir programas permanentes de inclusão.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo analisou a presença de salas multissensoriais (SMs) e torcidas autistas nos estádios brasileiros, identificando avanços relevantes em termos de inclusão, mas também lacunas significativas na forma como as informações são sistematizadas e disponibilizadas ao público. Como resposta a essa carência, propôs-se o desenvolvimento da Plataforma Futebol com TEA, uma aplicação digital em versão inicial (*beta*) que centraliza dados sobre a existência, localização, capacidade e modalidades de ingresso das SMs, além de informações sobre torcidas autistas vinculadas aos clubes.

Do ponto de vista gerencial, os resultados destacam a urgência de clubes e entidades esportivas estruturarem políticas de comunicação inclusiva, integrando informações claras e acessíveis em seus canais oficiais. A plataforma proposta pode servir como referência e ferramenta estratégica para gestores esportivos, indicando caminhos práticos para a padronização da comunicação sobre acessibilidade nos estádios e para a criação de parcerias com torcidas autistas já organizadas. Além disso, a sistematização digital pode contribuir para fortalecer a imagem dos clubes enquanto instituições socialmente responsáveis, alinhadas com princípios de governança inclusiva e de responsabilidade social no esporte.

No campo acadêmico, a pesquisa contribui ao articular os conceitos de acessibilidade esportiva, inclusão do TEA e design inclusivo digital, campos que ainda aparecem de forma incipiente na literatura, sobretudo em contextos latino-americanos. O estudo oferece evidências empíricas que reforçam a importância de integrar teorias de design inclusivo (Clarkson et al., 2013) e acessibilidade digital às discussões de gestão esportiva, ampliando o diálogo entre literatura internacional e a realidade brasileira.

Do ponto de vista social, a principal contribuição reside na possibilidade de que a plataforma amplie a autonomia e a previsibilidade das experiências dos torcedores com TEA, assegurando que eles e suas famílias tenham condições de planejar visitas aos estádios de forma mais segura e tranquila. Essa democratização da informação reforça o direito de participação plena em eventos culturais e esportivos, contribuindo para a inclusão efetiva de grupos historicamente marginalizados.

Como aplicação prática, a Plataforma Futebol com TEA não se limita ao mapeamento estático de informações, mas foi concebida como um artefato dinâmico e escalável, passível de constante atualização colaborativa. Isso significa que ela pode ser expandida para contemplar outros campeonatos, modalidades esportivas e até mesmo diferentes países, adaptando-se às especificidades de cada contexto. A disponibilização da versão beta representa uma oportunidade de validação com usuários reais, possibilitando a coleta de feedbacks para aperfeiçoar funcionalidades e garantir que a ferramenta atenda efetivamente às necessidades do público-alvo.

Por fim, este estudo reforça que a inclusão esportiva não depende apenas da criação de espaços físicos adaptados, mas também da circulação transparente e acessível das informações que permitem que esses espaços sejam efetivamente utilizados. Ao integrar teoria, evidência empírica e prática aplicada, a pesquisa avança na discussão sobre acessibilidade no esporte e oferece um caminho concreto para que clubes e entidades esportivas se tornem mais inclusivos, contribuindo para um futebol que seja, de fato, para todos.

REFERÊNCIAS

American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed.). American Psychiatric Publishing.

Burgess, S., & Choudhury, T. (2021). Creating sensory inclusive environments in sports stadia. *Journal of Inclusive Design in Sports and Physical Activity*, 2(1), 45–61. <https://doi.org/10.14198/jidspa.2021.2.1.45>

Clarkson, J., Coleman, R., Keates, S., & Lebbon, C. (2013). *Inclusive design: Design for the whole population*. Springer.

Creswell, J. W. (2007). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (2nd ed.). Sage Publications.

Dresch, A., Lacerda, D. P., & Antunes, J. A. V. (2014). *Design science research: Método de pesquisa para avanço da ciência e tecnologia*. Bookman.

Giulianotti, R., & Robertson, R. (2007). *Globalization and sport*. Blackwell Publishing.

Guterman, M. (2014). *O futebol explica o Brasil*. Contexto.

Hevner, A. R., March, S. T., Park, J., & Ram, S. (2004). Design science in information systems research. *MIS Quarterly*, 28(1), 75–105. <https://doi.org/10.2307/25148625>

Higgins, M., & Ribeiro, L. (2018). Digital ethnography and social media research. *International Journal of Social Research Methodology*, 21(6), 709–723. <https://doi.org/10.1080/13645579.2018.1468516>

Howe, P. D., Silva, C. F., & McCullough, N. (2018). The social construction of disability in sports: A critical perspective. *Sport in Society*, 21(1), 1–16. <https://doi.org/10.1080/17430437.2016.1223172>

Lai, M. C., Lombardo, M. V., & Baron-Cohen, S. (2019). Autism. *The Lancet*, 383(9920), 896–910. [https://doi.org/10.1016/S0140-6736\(13\)61539-1](https://doi.org/10.1016/S0140-6736(13)61539-1)

Lidstone, J., Uljarević, M., Sullivan, J., Rodgers, J., McConachie, H., Freeston, M., ... Leekam, S. (2014). Relations among restricted and repetitive behaviors, anxiety and sensory features in autism spectrum disorders. *Research in Autism Spectrum Disorders*, 8(2), 82–92. <https://doi.org/10.1016/j.rasd.2013.10.001>

MacLennan, K., Rossow, T., Tavassoli, T., & McConachie, H. (2022). Experiences of families with autistic children in sensory-friendly environments. *Autism*, 26(4), 905–918. <https://doi.org/10.1177/13623613211047322>

Misener, L., & Darcy, S. (2014). Managing disability sport: From athletes with disabilities to inclusive organizational perspectives. *Sport Management Review*, 17(1), 1–7. <https://doi.org/10.1016/j.smr.2013.06.001>

Mostafa, M. (2015). Architecture for autism: Autism ASPECTSS™ design index. *Archnet-IJAR: International Journal of Architectural Research*, 9(1), 1–24. <https://doi.org/10.26687/archnet-ijar.v9i1.473>

Neely-Barnes, S. L., Graff, J. C., Roberts, R. J., Hall, H. R., & Hankins, J. S. (2019). “It’s our job”: A qualitative study of family experiences with sensory-friendly events. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 49(2), 602–612. <https://doi.org/10.1007/s10803-018-3725-7>

Organização das Nações Unidas. (2015). *Transformando nosso mundo: A Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável*. ONU.

Pichiliani, M. (2019). *Design inclusivo digital: princípios e práticas*. Novatec.

Pimenta, C. (1997). *Futebol: paixão e cultura*. Editora Autêntica.

Pino, A., & Kouroupetroglou, G. (2010). Accessible e-learning through design for all: Processing needs and methods. *Computers Helping People with Special Needs*, 6180, 496–503. https://doi.org/10.1007/978-3-642-14097-6_75

Walker, M., & Kent, A. (2009). Do fans care? Assessing the influence of corporate social responsibility on consumer attitudes in the sport industry. *Journal of Sport Management*, 23(6), 743–769. <https://doi.org/10.1123/jsm.23.6.743>

World Wide Web Consortium. (2018). *Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.1*. W3C. <https://www.w3.org/TR/WCAG21/>