

## **O Retrato da Concussão no Futebol Americano pelas Mídias Esportivas Brasileiras Especializadas e Não Especializadas<sup>1</sup>**

Guilherme Zaleski DEA<sup>2</sup>

Celso KLAMMER<sup>3</sup>

Universidade Positivo, Curitiba, PR

### **RESUMO**

O seguinte trabalho tem como objetivo analisar a representação da concussão em matérias sobre o futebol americano e entender como a especialização do veículo pode impactar na informação final e na forma como a informação é complementada. Para isso, foi-se analisado a mesma notícia em quatro veículos diferentes, dois especializados em esportes americanos e dois gerais. Ao fim da análise, entendeu-se que a especialização do veículo impacta na construção da notícia, gerando uma leve alteração na forma como a informação é contruída e passada ao leitor.

**PALAVRAS-CHAVE:** Futebol americano; concussão; mídia; esporte; representação;

### **A Mídia**

No decorrer da história humana, o processo de comunicação foi evoluindo, permitindo que a civilização como um todo surgisse e permanecesse. Com o passar dos séculos, as formas como nos comunicamos foram se transformando, assim como o próprio homem, criando-se o que chamamos de mídia – nome que se dá a comunicação em massa. A difusão de informações deixou de ser restrita à seletos grupos de pessoas e passou a atingir a maior parte da população possível, utilizando-se dos veículos que surgiram a partir destas ideias – jornais, revistas, rádio,

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Teorias do Jornalismo do XV Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Estudante de Graduação 3º ano do curso de Jornalismo da Universidade Positivo, email: [guilhermezdea@gmail.com](mailto:guilhermezdea@gmail.com)

<sup>3</sup> Orientador do trabalho. Professor da disciplina de Pesquisa em Jornalismo do Curso de Jornalismo da Universidade Positivo, email: [cklammer@up.com.br](mailto:cklammer@up.com.br)

televisão, internet. A mídia parte do conceito de comunicação, que é, segundo Lucia Santaella (2003) nada mais do que a transmissão de uma informação de um ponto ou indivíduo a outro. "De modo geral, pode-se dizer que, onde quer que uma informação seja transmitida de um emissor para um receptor, tem-se aí um ato de comunicação. Não há, portanto, comunicação sem informação." Portanto, onde se tiver a transmissão de uma informação de um receptor para um emissor, há comunicação. Para que esta se desloque, é preciso que haja um meio para isso. Segundo Santaella, é aqui que entra a mídia: ela é, nada mais, nada menos, que um canal, uma via, pelo qual uma mensagem sai de um ponto de origem (emissor) e chega até um ponto (receptor). Sem um canal, não há transmissão, pois não há um meio pelo qual a informação passe.

Mas não há também transmissão de informação sem um canal ou veículo através do qual essa informação transite, assim como não há uma comunicação ou ligação entre um emissor e um receptor se estes não compartilharem, pelo menos parcialmente, do código através do qual a informação se organiza na forma de mensagem. (SANTAELLA, 2003, p. 31)

Tão importante quanto o canal pelo qual a informação é transmitida, é preciso que emissor e receptor estejam usando o mesmo código. Ou seja, se não houver sincronia entre eles, o conteúdo da mensagem não chega ao seu destino e não há comunicação. Na prática podemos entender esse conceito ao ligar nossa televisão em um canal de televisão de língua japonesa. A não ser que você saiba a língua, dificilmente entenderá a mensagem que está sendo transmitida ali, o que é o contrário do que aconteceria ao sintonizar em um canal de sua língua nativa.

Porque nos comunicamos, vivemos em sociedade em relativa harmonia. Mas para que tudo isso ocorresse, foi preciso uma intenção de se comunicar.

A função dos atos de comunicação depende da transmissão intencional de informação. Assim, o comportamento de um certo tipo é comunicativo se ele serve como um meio de se transmitir informação intencionalmente. [...] O comportamento de uma pessoa resulta de um ato de comunicação apenas se ele for intencionado para ser interpretado por alguma outra pessoa de acordo com um certo conjunto de regras, mais ou menos convencionalmente adotado numa comunidade a qual ambas as pessoas pertencem, e se essa outra pessoa realmente interpreta o comportamento de acordo com esse conjunto de regras. (SANTANAELLA, 2003, p. 32)

O nosso comportamento só resulta de um ato de comunicação se ele for intencionalmente projetado para isso. E nós somos rodeados de comunicação e informação todos os dias. Ou seja, toda essa informação reflete no nosso comportamento, nos instigando a agir de uma determinada maneira. A nossa sociedade surgiu da troca de informação entre indivíduos, e as mídias hoje são um canal pelo qual recebemos informações a fim de impactar

---

na forma como agimos, resultando num processo de manutenção contínua da harmonia da sociedade.

Esse processo de harmonização é complexo, e vai do macro ao micro, afetando não apenas um grande grupo como também o indivíduo. Segundo o teórica crítico Douglas Kellner (1998) a mídia praticamente nos molda: nos ensina o certo e o errado, o que pode e o que não pode, como pensamos, como agimos, nos dá os mitos, as crenças, nos dá um objeto de adoração.

A cultura da mídia também fornece o material com que muitas pessoas constroem o seu senso de classe, de etnia e raça, de nacionalidade, de sexualidade, de "nós" e "eles". Ajuda a modelar a visão prevalecente de mundo e os valores mais profundos: define o que é considerado bom ou mau, positivo ou negativo, moral ou imoral. As narrativas e as Imagens veiculadas pela mídia fornecem símbolos, os mitos e os recursos que ajudam a construir uma cultura comum [...]. A cultura veiculada pela mídia fornece o material que cria as identidades pelas quais os indivíduos se inserem nas sociedades tecnocapitalistas contemporâneas, produzindo uma nova forma de cultura global. (KELLNER, 1995, p. 9)

Assim, é nos moldando e nos ensinando que a mídia executa o papel de mantenedora da sociedade. Por mais que existam inúmeros tipos de pensamentos, filosofias e religiões que diferenciam a maneira como uma pessoa pensa das outras, existe uma certa parte da visão de mundo, um certo conjunto de valores, que é igual a todos.

Por quê vemos notícias sobre a prisão de um grande traficante de drogas na televisão? Para aprendermos o que acontece quando se quebram as leis e entendermos que se fizermos isso seremos punidos. Isso, no final, impede que um vizinho mate o outro ao sair de casa pela manhã, e, a longo prazo, que uma sociedade entre em colapso pela violência.

Mas para que a mídia mantenha uma constante conexão relevante com o espectador – e conseqüentemente exerça o seu papel de manutenção – é preciso que ela tenha um tipo de conteúdo que seja capaz de cativar, que esteja sempre se renovando para trazer novo conteúdo e que tenha uma presença estável no cotidiano. E é aí que entra o esporte.

---

Segundo J. Bowyer Bell (In: ROWE, 1999, p.12), o esporte é “toda competição física repetível, regulável e que produza um vencedor claramente”. De acordo com essas ideias, o esporte é praticado em um universo fechado, isolado e separado do resto das atividades da sociedade. Porém esta definição é amplamente discutida pois cria uma restrição do que pode ou não ser considerado esporte, deixando de lado atividades clássicas como o xadrez. Esta discussão tem aumentando ainda mais com a popularização dos chamados *e-sports*, os esportes eletrônicos. Para esta pesquisa, optou-se por adotar a definição de Bell para fins de compreensão.

De acordo com David Rowe (1999), os esportes surgiram na marginalidade da sociedade, sendo inicialmente desenvolvidas através de brincadeiras entre habitantes de diferentes vilarejos – o precursor do futebol moderno surgiu a partir de partidas entre pessoas de diferentes lugares usando uma bexiga de porco inflada. Inicialmente visto como uma atividade abominável e desmoralizadora, o esporte eventualmente se tornou um instrumento moralizante e motivador. Está mudança surgiu a partir da Revolução Industrial na Inglaterra, quando surgiu o conceito de “tempo de lazer”, contrapondo o “tempo de trabalho.” A fim de incentivar o consumo e a motivação do empregado, os esportes foram introduzidos e popularizados, o que levava a classe trabalhadora a gastar o seu dinheiro e manter-se fisicamente saudável – conseqüentemente se mantendo saudável em seu trabalho. No ensino a educação física se tornou um instrumento moralizante, moldando o pensamento das crianças e as levando para o mesmo caminho que os pais trabalhadores. Ao mesmo tempo, os esportes começaram a moldar melhor suas regras, tornando-as mais específicas, claras e rígidas, assim como o seu controle em campo.

Ao mesmo tempo em que os esportes se popularizaram, a mídia explodia em sua expansão de massa. Ao abraçar os conceitos de entretenimento e informação, os veículos entraram em um novo ritmo de produção, semelhante aos das fábricas. Porém ao mesmo tempo que se produzia em maior quantidade e em menos tempo, a fome por novos conteúdos só aumentava.

As the mass media developed into large-scale, formal, bureaucratic organizations in the business of producing news, culture and entertainment in a

---

manner imitative of the continuous process production methods of factories, they also displayed an insatiable hunger for content – the vast spaces of print and air time had to be filled in fulfilling their dual informational and entertainment functions. (ROWE, 1999, p. 29)<sup>4</sup>

A massa espectadora de esportes se mostrou um bom negócio para a mídia, que os via como uma “comodidade” – fácil de se vender aos anunciantes e capaz de atrair ainda mais audiência durante eventos de larga escala, que chamavam a atenção devido a sua visibilidade intermediática. O volume de material possível de se extrair do esporte é grande: além da partida se tem os melhores momentos, análises, comparações e notícias. Ou seja, é facilmente reutilizável e não cansa o público, que realmente se interessa por isso. Além disso, apostar em esportes é uma jogada segura – uma partida, ao mesmo tempo que é previsível pode gerar acontecimentos imprevistos. De acordo com Rowe, em ambos os casos, a fome da audiência é saciada pois se tem algo conhecido e familiar juntamente com algo novo e desconhecido.

Pode-se dizer que esporte e mídia possuem uma relação simbiótica bem forte, de fato que um precisa do outro. Ainda no raciocínio de Rowe, o esporte provê conteúdo, enquanto que a mídia provê a visibilidade. E graças a explosão capitalista mundial, ambos cresceram exponencialmente, criando uma gigantesca indústria que emprega centenas de milhares de pessoas, muitas vezes sendo maior que setores críticos inteiros, tais como o de energia e o de agropecuária.

Nos Estados Unidos, um filão em específico no cenário esportivo é responsável por uma grande parcela da audiência, e está tão enraizado no imaginário popular que há quase um século tem enraizado sua personalidade em diversas áreas da cultura estadunidense: o futebol americano.

Surgido a partir de variações do *rugby*, o futebol americano é o esporte mais assistido nos Estados Unidos, com sua final, o *Super Bowl*, frequentemente quebrando recordes de evento esportivo mais assistido na televisão. Porém o esporte não é só conhecido pela sua final majestosa, mas como também pela natureza relativamente violenta, uma vez que é um esporte de contato direto entre os jogadores. Uma das consequências mais conhecidas desta natureza surge na forma da concussão, que ocorre quando o cérebro se choca contra o crânio e pode levar

---

<sup>4</sup> “Enquanto a comunicação em massa se transformava em uma gigantesca organização formal e burocrática no negócio de produzir notícias, cultura e entretenimento de uma maneira que imitava o processo contínuo de produção das fábricas, também demonstrava uma fome insaciável por conteúdo – os vastos espaços do impresso e o tempo de transmissão tinham que ser preenchidas para cumprirem suas funções duplas de informação e entretenimento.” (Tradução livre)

a sérios danos neurológicos. (Mayo Clinic, 2015) A medicina ainda estuda a concussão, pois seus efeitos não são completamente compreendidos pelo homem. Por não ser completamente entendida, a concussão gera polemica ao ser noticiada, principalmente quando é relacionada a casos de suicídio. Não existem provas concretas dessas relações e o debate diverge estudiosos, fãs e atletas. Isso reflete na maneira como casos são relatados na mídia, levando a diversas interpretações.

### **Veículos Escolhidos**

Para o artigo em questão, foram selecionados quatro veículos noticiosos, sendo dois especializados e dois não especializados. Os critérios para essas definições foram:

- Se o veículo tem foco em esportes americanos, então ele é considerado especializado.
- Se o veículo não tem foco em esportes americanos ou se o foco principal não é exclusivamente esportivo, mas possui uma editoria sobre tal, então ele é considerado não especializado.

Os veículos escolhidos foram o ExtraTime e o 10Jardas na parte dos especializados e o Globo Esporte e o Terra Esportes na parte dos não especializados.

O foco deste artigo não é de analisar possíveis diferenças noticiosas acerca de modalidades específicas, e sim buscar diferenças na maneira como um assunto polêmico e sensível é tratado entre veículos que possuem focos – e conseqüentemente experiências – diferentes. Será que estas diferenças impactam no objetivo essencial, que é o de informar?

A seguir iremos comparar uma mesma notícia relacionada a concussão noticiada por esses quatro veículos, e buscar entender as diferenças na parte textual e na parte contextual. Por fim, iremos concluir se essas diferenças impactam no objetivo principal – o de informar.

## A Notícia

Chris Borland foi escolhido pelo San Francisco 49ers na terceira rodada do *Draft* de 2014 da NFL – um processo pelo qual os times profissionais asseguram o direito de contratar um jogador vindo da universidade por um ano, servindo essencialmente como a porta de entrada para o mundo profissional. Borland jogou em um dos times mais tradicionais da liga universitária (NCAA), os Wisconsin Badgers (que fazem parte da conferencia *Big Ten*), na posição de *linebacker*, uma posição secundária e que servem como segunda linha de defesa para o time. Vindo de uma boa carreira colegial, que incluiu recordes quebrados e prêmios nacionais, Borland brilhou nos jogos de pré-temporada (retornando uma interceptação para *touchdown* de 34 jardas), e continuou se destacando na temporada regular: foi titular em vários jogos, liderou a liga em número de *tackles*, recuperou um *fumble* na prorrogação contra o New Orleans Saints (que levou a vitória de 27 a 24 do 49ers), ganhou o prêmio de jogador defensivo da semana na *Week 11* e o de jogador defensivo novato do mês de novembro. No dia 20 de dezembro de 2014 sofreu uma lesão no tornozelo, finalizando sua temporada. Em apenas 8 jogos, Chris Borland anotou 108 *tackles*, 1 *sack* e 2 interceptações, números bem grandes para um novato.

No dia 16 de março de 2015, Chris Borland anunciou sua aposentadoria, temendo sofrer concussões. O medo tem fundamento: a posição em que ele jogava, *linebacker*, fica a certa distância da linha de *scrimmage*<sup>5</sup>, ou seja, fica em uma posição em que o jogador do time oposto já está avançando em um ritmo acelerado, conseqüentemente sofrendo pancadas mais fortes e aumentando as chances de sofrer uma concussão. O anúncio veio como surpresa para a imprensa, que tinha grandes expectativas no garoto, e reacendeu a chama do debate da concussão no futebol americano – um tema recorrente na história do esporte desde os seus primórdios.

---

<sup>5</sup> Linha imaginária que serve de zona neutra, na qual o *snap*, o movimento inicial de uma formação de ataque no futebol americano, é feito. Basicamente é o ponto onde a jogada de ataque começa.

## **Análise das Notícias**

### **ExtraTime – “Aposentadoria precoce de Chris Borland mostra que tem jogador pensando nos riscos da NFL”**

O post começa com um *lead* simples, trazendo um resumo da matéria dizendo sobre o anúncio da aposentadoria, a idade do jogador e os motivos. A concussão não é citada diretamente, apenas referida como “riscos oferecidos pelo jogo”. No seguinte parágrafo o autor lembra o leitor de casos recentes de aposentadorias envolvendo concussão, e então comparando os salários dos jogadores, a fim de explicar que a aposentadoria de Chris Borland não fora por dinheiro.

O quarto explica os dois casos anteriores de concussão de Borland e uma suspeita de um suposto terceiro caso, que nunca foi confirmado. O quinto parágrafo é composto por uma citação do atleta, que justifica a sua decisão com base em sua preocupação com a saúde, citando também pesquisas e experiências anteriores.

Diferentemente dos demais textos analisados, o do ExtraTime dedica os últimos quatro parágrafos do artigo analisando o impacto da decisão do *linebacker* na NFL como um todo, apresentando a opinião do autor em relação a essa história. O texto é escrito em primeira pessoa, uma particularidade dentre os outros. É uma análise mais profunda e um pouco pessoal, e mostra bem como o futebol americano está no DNA editorial do site. O autor reflete sobre a natureza violenta do esporte, assim como a sua cultura “dura”, e deixa bem claro que o assunto é algo sério dentro do esporte, que deve ser discutido – mesmo já sendo trabalhado pela liga.

### **Terra Esportes – “NFL: jovem joga 1 ano e se aposenta por medo de concussões”**

No *lead* temos as informações básicas da notícia, tais como o nome do jogador, anúncio da aposentadoria, time, posição e ano de entrada na liga profissional. Aqui a concussão já é citada diretamente e é ligada com o termo “lesões cerebrais”. O segundo parágrafo traz um breve resumo das estatísticas do jogador em sua temporada e a repercussão do anúncio em relação ao seu time.

O terceiro parágrafo é composto por uma citação do *general manager* do San Francisco 49ers, Trent Baalke. Na fala, ele diz a posição do time em relação ao anúncio. A fala do jogador



---

só vem no parágrafo seguinte, sendo utilizado a frase em que ele comenta de pesquisas anteriores e uma outra em que ele expressa preocupações com esse tipo de lesão.

O último parágrafo comenta sobre como “as lesões cerebrais são o maior terror para qualquer jogador profissional de futebol americano”, complementando por uma estatística sobre processos de ex-atletas e a citação de dois atletas que tomaram a decisão de doarem os seus cérebros para estudos depois que eles morressem.

### **10Jardas – “Defensor de 24 anos se aposenta por medo de concussão”**

O parágrafo começa dizendo que problemas cerebrais estão tirando o sono de atletas e oficiais da NFL, encaixando com a notícia da aposentadoria do jogador e reforçando a ideia de que concussões são algo comum no esporte. O segundo parágrafo é dedicado a estatísticas do jogador durante sua passagem pelo 49ers, seguido de suas falas sobre sua motivação e sua preocupação com lesões.

Os dois últimos parágrafos são dedicados a contextualizar a situação das concussões no esporte, mencionando o número de ex-jogadores processando a liga e os atletas que estão se dispondo a doarem seus cérebros após morrerem, a fim de estudar os efeitos desse tipo de lesão a longo prazo.

### **Globo Esporte – “Preocupado a saúde’, jogador da NFL se aposenta aos 24 anos**

Nesta matéria, o primeiro parágrafo é mais uma vez o *lead* clássico, trazendo o que aconteceu, com quem e porquê. No segundo parágrafo temos as estatísticas profissionais e a sua motivação para a aposentadoria.

Suas citações são colocadas no terceiro parágrafo. Seus planos futuros e seus detalhes de contrato são colocados após as citações, sendo a única matéria a mencionar esses detalhes.

Nos últimos dois parágrafos temos outros casos de jogadores que se aposentaram, mencionando casos bem recentes em relação ao de Chris Borland, seguidos dos jogadores que irão doar seus cérebros para estudos futuros. Aqui, as lesões na cabeça e seus efeitos são diretamente citadas como preocupações cada vez maiores para a liga.

## Comparação

Os quatro veículos cumprem o principal objetivo de informar o leitor da aposentadoria do jogador. O que os diferencia é o tamanho das notícias, os elementos utilizados e a maneira como o texto é estruturado.

Os textos mais curtos são do 10Jarda e do Terra Esportes, com 5 parágrafos cada. Em segundo lugar fica o Globo Esporte. O ExtraTime foi o veículo que teve o maior texto, com 9 parágrafos.

No quesito de informações utilizadas, os veículos se diferenciam. Três dos veículos utilizam a fala do próprio Chris Borland no texto (10Jardas foi o único que não usou). O Terra Esportes foi o único veículo que utilizou a fala do *General Manager* do San Francisco 49ers. Três dos veículos usaram estatísticas (ExtraTime não usou) da temporada regular da NFL, dois usaram a informação sobre o número de ex-atletas processando a liga, dois usaram informações sobre a situação financeira do atleta e três informaram sobre outros jogadores que se aposentaram antes e decidiram doar seus cérebros para estudo quando morrerem. De forma geral os textos se divergem na forma de complementar a informação.

## Conclusão

Todos os textos analisados neste artigo conseguem exercer sua função principal, que é a de informar ao leitor que o jogador Chris Borland anunciou sua aposentadoria da *National Football League*. Para se diferenciarem em um mercado naturalmente saturado, cada veículo buscou trazer novas informações para complementar a informação principal, consequentemente afetando a informação de maneiras diferentes, cuja influências no leitor dependem de sua interpretação

O texto do ExtraTime informa e traz uma opinião do autor, e a sua interpretação depende muito do leitor. Se ele é um fã do esporte, então poderá entender perfeitamente o posicionamento do autor. Mas se for alguém que não conhece o esporte, muito provavelmente o verá apenas o lado violento e perigoso. A matéria do Terra Esportes traz algo parecido, porém sem a parte da opinião, e também deixa uma imagem violentíssima do esporte, não abrindo espaço para outras informações complementarem que poderiam amenizar isso. O Globo Esporte utiliza-se de outras informações e focaliza o texto em outras coisas além da violência, deixando uma imagem mais amenizada do esporte. O 10Jardas, apesar de não utilizar outras informações

---

tanto quanto a concorrência, usa uma linguagem mais leve e palavras como “infelizmente” para diminuir o fator violência e deixar uma imagem mais agradável.

Após a análise, conclui-se que a especialização do veículo não influenciou a informação principal a ser passada, mas influenciou nos complementos e na imagem passada do esporte. Os veículos têm uma parte no processo de manutenção da imagem do esporte, assim como a mídia como um todo, e cada um faz parte deste processo a sua maneira, seja retratando o esporte como algo violento, seja retratando a concussão como um problema cuja solução está sendo trabalhada. Parte deste processo é realizada também pelo leitor, que interpreta o texto a sua maneira, conseqüentemente influenciando sua visão de mundo e pensamento.

Já a concussão é tratada de forma diferente dependendo do veículo, e não necessariamente de sua especialização. Ela é tratada como um problema assustador (Terra Esportes), algo que infelizmente está presente no esporte (10Jardas), uma preocupação cada vez maior (Globo Esporte) e um problema que está sendo tratado, mas que ainda preocupa (ExtraTime). Apesar desta diferenciação, ela é tratada com a devida seriedade em todos os veículos analisados. Devido a sua natureza ainda incerta para nós, não existe uma maneira correta de retratá-la, não se sabe todos os seus efeitos e não se pode culpa-la por tudo o que acontece por não haver provas concretas. Mas ela é sim algo preocupante que deve ser levantado pelos veículos para que as entidades esportivas e médicas progridam em suas pesquisas e, quem sabe, salvem vidas e melhore as já existentes para os jogadores de todos os esportes.

---

## Referencias

MAYO CLINIC. *Diseases and conditions: concussion*. Estados Unidos. 2015. Disponível em <<http://www.mayoclinic.org/diseases-conditions/concussion/basics/definition/con-20019272>>. Acesso em 27 abril. 2015

ROWE, D. *Sport, culture and the media*. Inglaterra. Open University Press, 1999.

KELLNER, D. *A Cultura da mídia*. São Paulo. EDUSC, 1998.

SANTAELLA, S. *Cultura das mídias*. São Paulo. Ed. rev. e. ampl. Experimento, 2003.

NFL. *Chris Borland*. Estados Unidos. 2015. Disponível em <<http://www.nfl.com/player/chrisborland/2543772/profile>>. Acesso em 08 junho 2015.

ROCHA, Mateus. *Aposentadoria precoce de Chris Borland mostra que tem jogador pensando nos riscos da NFL*. Brasil. 2015. Disponível em <http://extratime.uol.com.br/aposentadoria-precoce-de-chris-borland-mostra-que-tem-jogador-pensando-nos-riscos-da-nfl/>>. Acesso em 07 de julho. 2015.

TERRA ESPORTES. *NFL: Jovem joga 1 ano e se aposenta por medo de concussões*. Brasil. 2015. Disponível em <http://esportes.terra.com.br/futebol-americano/nfl-jovem-joga-1-ano-e-se-aposenta-por-medo-de-concussoes,2e146d049572c410VgnVCM20000099cceb0aRCRD.html>>. Acesso em 07 de julho. 2015.

GHCAPELLO. *Defensor de 24 anos se aposenta por medo de concussões*. Brasil. 2015. Disponível em <<http://www.10jardas.com/defensor-de-24-anos-se-aposenta-por-medo-de-concussao/>>. Acesso em 07 de julho. 2015.

GLOBO ESPORTE. *'Preocupado com a saúde', jogador da NFL se aposenta aos 24 anos*. Brasil. 2015. Disponível em <<http://globoesporte.globo.com/futebol-americano/noticia/2015/03/preocupado-com-saude-jogador-da-nfl-se-aposenta-aos-24-anos.html>>. Acesso em 07 de julho. 2015.