

# MURALENTREVISTA

CURSO DE JORNALISMO UNAERP  
AV. COSTÁBILE ROMANO, 2201 | (16) 3603.6716

DEZEMBRO DE 2024

ANO 9 | RIBEIRÃO PRETO

## ENTREVISTA: RAFAELA TOMASI

# Qualquer fã de LOL gostaria de estar aqui

Apresentadora e repórter do CBLOL compartilha sua trajetória e os desafios no cenário dos games

**Repórteres: Emily Carvalho e Livia Anze**

*Rafaela Tomasi, apresentadora do Campeonato Brasileiro de League of Legends (CBLOL), tem se destacado nos últimos anos por sua presença marcante e performance nas transmissões ao vivo, exibidas tanto no SporTV, quanto nas redes sociais oficiais do CBLOL. Com uma trajetória que começou como modelo aos 14 anos, Rafa também participou de um curso de atuação, o que contribuiu para sua desenvoltura e transição ao jornalismo esportivo. Desde 2010, atua em programas de TV e, desde 2020 é apresentadora exclusiva de League of Legends. Seu trabalho à frente das câmeras tem ajudado a aumentar o engajamento e o conhecimento dos fãs sobre o universo do LOL, tornando-a uma figura essencial para a comunidade.*



Fonte: Riot Games, fotógrafo: Bruno Alvares

### MURAL ENTREVISTA – Por que ser jornalista de jogos eletrônicos?

**RAFAELA TOMASI** – Essa oportunidade surgiu quase por acaso para mim. Quando apareceu, percebi que era uma ótima chance, especialmente porque os esportes eletrônicos estavam, e ainda estão, crescendo muito no Brasil. Notei que esse era um campo pouco explorado e percebi que havia uma demanda por profissionais qualificados. Além disso, era uma oportunidade de trabalhar com algo que sempre gostei, unindo a paixão por jogos desde a infância e adolescência com a profissão.

**Você poderia nos contar um pouco sobre sua trajetória no universo dos eSports?** Comecei nos eSports ainda na Play TV, onde trabalhei por uns sete, oito anos.

Cobria eventos como BGS e CCXP, e, no finalzinho lá, passei a fazer vídeos sobre atualizações dos eSports para uma marca de periféricos. Foi então que a Riot buscava uma repórter para o CBLOL, alguém com experiência nos bastidores, mas que eles poderiam treinar no jogo. Fiz um teste, e logo na primeira matéria entrevistei nomes como BRTT e Kami, falando sobre gírias de games. Em 2019 me contrataram e logo fui para a final no Rio de Janeiro. O CBLOL estava em troca de gerações e precisavam mostrar o lado humano dos jogadores. Um dos primeiros casos foi o Ranger,

que, fora das câmeras, é super educado e ama gatos. Descobrimos que ele tinha nove, então levamos ele a um café de gatos e a matéria fez muito sucesso. Esse tipo de matéria continuou e deu um tom mais pessoal ao conteúdo.

**Quando você percebeu que isso era o que você gostaria de viver e não somente um hobby?**

A primeira vez que eu tive um choque sobre o que realmente era o CBLOL foi quando trabalhei para uma empresa de periféricos. Eu fazia conteúdos de um minuto, resumos semanais sobre os esportes em geral.

Um dia, me disseram: "Rafa, você vai acompanhar um time na final do CBLOL." A final seria no Ginásio do Ibirapuera e eu iria para a gaming house do time, saindo de van com o Tinowns e o Minerva, acompanhando toda a final nos bastidores. Eu não sabia que estava entrando em um lugar que qualquer fã de League of Legends gostaria de estar. Eu estava no melhor lugar possível, vivendo uma experiência incrível com os jogadores. O mais legal é que a final de 2022 também foi no Ibirapuera e foi muito nostálgico para mim lembrar da final de 2016, que foi quando realmente compreendi o que era o CBLOL.

**Você lidou com rejeição ou insegurança por estar em uma esfera majoritariamente masculina?**

Quando entrei no CBLOL em 2019, era a única mulher na produção. Isso me assustou, especialmente porque a Tawna, que estaria comigo, saiu para trabalhar com o Free Fire, me deixando sozinha. No começo foi difícil, mas depois o cenário mudou muito. Hoje, cerca de 90% dos conteúdos são feitos por mulheres, com três produtoras e um produtor. Lembro do meu primeiro ao vivo, os comentários foram pesados. Agora, com outras mulheres na frente das câmeras, tudo fica mais leve. Percebo que recebo menos hate e me sinto abraçada pela comunidade do CBLOL. As pessoas são incríveis e até sugerem matérias, o que é gratificante. O mesmo vale para a equipe com quem trabalho.

**Como você vê a evolução do cenário competitivo do League of Legends no Brasil?**

Eu acho que houve uma evolução sim. Porém, cada vez mais eu sinto que essas ligas majors estão muito à frente da gente, em vários

aspectos do jogo. Elas entendem muito mais desse macro. Quando a gente estava fazendo uma coisa no mapa, os caras já estavam no mapa todo. Tipo, eles nos pegavam muitas vezes desprevenidos. Eles têm um entendimento do jogo muito maior do que a gente. Talvez por a gente ser uma região isolada e que não consiga treinar com essas outras regiões, acabou deixando a gente assim.

**O que você considera fundamental para se destacar profissionalmente nesse mercado do eSports?**

Não ter medo de expor suas ideias. Eu noto que o pessoal produz um conteúdo que muitas vezes é o mesmo. As pessoas precisam sair um pouco mais da caixa. E para sair da caixa, você precisa consumir um conteúdo que não seja só o de games. Algo que eu sempre tento fazer é buscar as minhas referências fora em filme, exposição, canal de YouTube, de gente que não é dos games para trazer essas referências para dentro. Eu acabo utilizando muito do conhecimento dos outros casters para construir o meu conteúdo. ◆

### EXPEDIENTE

O projeto Laboratorial MURAL ENTREVISTA é desenvolvido como atividade prática da disciplina Técnicas de Redação e Reportagem, ministrada na 2ª etapa do curso de Jornalismo da Unaerp – Universidade de Ribeirão Preto.

### COORDENAÇÃO DO CURSO DE JORNALISMO

Profº Geraldo José Santiago

### ORIENTAÇÃO E EDIÇÃO

Profª Elivanete Zuppolini Barbi

### PAUTAS, ENTREVISTAS E REDAÇÃO

Alunos da disciplina Técnicas de Redação e Reportagem – 2ª etapa

### APOIO TÉCNICO

Janio Warlem (Lecograf- Laboratório de Editoração Eletrônica e Computação Gráfica dos cursos de Comunicação Social da Unaerp)