

CARVALHO, Mario Cesar. Garoto funda clube de software: Yamasaki aprendeu nos micros expostos numa loja os segredos da programação. Folha de S. Paulo, São Paulo, 13 jun. 1984.

Biblioteca Centro de Memória - UNICAMP
CMUHE029539

Garoto funda clube de software

Yamasaki aprendeu nos micros expostos numa loja os segredos da programação

MARIO CESAR CARVALHO
Especial para a "Folha Informática"

O primeiro clube de software voltado exclusivamente para crianças e adolescentes acaba de ser criado em Campinas. O autor do projeto não é nenhuma softhouse de olho na mesada da geração bit, mas sim um garoto de apenas 13 anos. Seu nome é Romeu Teruhiko Yamasaki, um sunsei de família humilde, que consegue mesclar em sua vida a modernidade dos computadores com a remota filosofia oriental.

Romeu é uma exceção no universo de adolescentes fanatizados pela computação. Antes de mais nada, ele não tem um computador em sua casa, localizada num bairro pobre da periferia de Campinas. O salário do pai fotógrafo ainda não deu para comprar o micro que ele tanto sonha: um TK 2000. Tudo que Romeu sabe de programação aprendeu num livro ("Basic", de Tamio Shimizu) e nos computadores expostos na Mesbla. As noções da linguagem Basic que ele conhece foram praticadas em terças-feiras sagradas, quando ele sai de casa para o curso de inglês — num percurso que demora quase meia hora de ônibus — e aproveita para ficar uma média de 3 horas mexendo nos micros da Mesbla.

E não me venham chamar Romeu de geninho. Ele detesta o rótulo. Muitos dos seus colegas da sétima série da Escola Estadual de 1º e 2º Graus

"Professor Lencastre", que o consideram o melhor aluno da classe, insistem em chamá-lo dessa forma. Nesses momentos, as raízes orientais do seicho-no-ie — a religião de Romeu — aparecem na voz do garoto e ele começa a filosofia: "A grande maioria das pessoas acredita que os obstáculos que existem na vida são coisas ruins. Dessa forma, elas sempre se colocam abaixo dos problemas. Eu não penso assim. Vejo os obstáculos como uma coisa muito boa, que vão me ajudar a crescer, a evoluir".

Para um garoto de 13 anos, Romeu já deve ter cruzado muitos obstáculos. Parece um pequeno samurai da era eletrônica. Pequeno só no tamanho, porque sua cabeça voa alto. Com a mesma vivacidade que explica sua filosofia de vida, Romeu discute tanto a estratégia da IBM para o mercado americano como os mais recentes lançamentos da indústria japonesa.

Romper o isolamento

Até mesmo na criação do clube de programas, que ele batizou de SoftAcervo, Romeu injetou um pouco de filosofia. Para o pequeno samurai o clube significa a possibilidade de romper o isolamento que vivem os adolescentes que gostam de computadores. "Parece que as pessoas que mexem com micro ficam isoladas do mundo! Eu não gosto disso. Fundei o SoftAcervo para conhecer adolescentes que tenham o mesmo

interesse que eu. A tecnologia não pode acabar com o contato humano", diz o garoto.

Isolamento, para Romeu, não é um recurso metafórico. É um problema que ele sente na pele. Nenhum dos seus colegas de escola gosta de computadores e as únicas pessoas com as quais ele consegue conversar sobre a sua paixão são a própria irmã de 17 anos, que faz o terceiro ano de Processamento de Dados numa escola técnica, e um casal que tem uns 10 anos a mais que Romeu.

Através do SoftAcervo, Romeu pretende trocar programas de games e educativos. Para isso ele criou uma lista inicial com uns 10 programas. Quem quiser entrar para o clube deve escrever para o garoto, pedir a lista inicial, escolher o software que mais interessar e remeter um programa sempre no papel (nunca em fita ou disquete), diferente dos existentes no acervo do clube. O endereço de Romeu é Rua dos Pardais, 558 — CEP 13100 — Campinas — SP.

Os sonhos do samurai

Romeu sabe que a paixão de um samurai deve ser nutrida com muita disciplina e conhecimento. Por isso ele procura se informar de tudo que acontece na área de informática. Lê jornais, revistas, enciclopédias, livros e até mesmo a "Time" (que ele empresta do curso de inglês), principalmente quando se trata de um número especial sobre o Japão.

Para temperar essa mistura, Romeu acrescenta um pouco de lazer — afinal, ninguém é de ferro. Aí ele começa a ficar parecido com qualquer adolescente da sua idade: adorou o E.T., Wargames, Flashdance, ouve Duran Duran, Culture Clube, Blitz, música infantil do Japão e lê histórias em quadrinhos japonesas, idioma que ele aprendeu um pouco com os pais.

Nosso samurai tem alguns sonhos. Um deles é ir para o Japão: "Não é só por causa dos computadores, mas pela vida que eles levam", explica. Outro sonho é fazer Computação na Unicamp e juntar esse curso com outra paixão que ele alimenta: o desenho. "Eu gostaria de abrir uma firma para fazer programas para games. Só que os jogos iriam ter um visual lindo, uma resolução gráfica ótima e muito movimento. Bem diferente dos games quadrados que existem hoje em dia". Nesse momento, Romeu abandona a euforia e pergunta pensativo: "Será que eu sonho alto demais?"



Com apenas 13 anos, Romeu não gosta do título de "gênio"

2.1.11