

2026-Junho

Caio Amaral

Table of Contents

[Transformei meu blog em revistas](#)
[Odysseus – SUA empresa de IA no SEU PC](#)
[Phoenix Wright – Ace Attorney](#)
[Fique longe do MEC Livros](#)
[Fata Morgana](#)
[Quem foi o imbecil](#)
[Making Of de Star Wars Episódio 1](#)
[Efeito Tetris](#)
[Definindo Shoot'em ups](#)
[Decepcionado com Visual Novels](#)
[Poemas favoritos](#)
[Esparramado](#)
[Marrocos 1 x 1 Brasil](#)
[Experimentos: Site de animais](#)
[Susto](#)
[Bolão da Copa](#)
[Enciclopédia Animal – Agora com jogos no plural](#)
[Sem tempo](#)
[Qualidade não importa, constância importa](#)
[LinkedIn a rede social que mais me irrita](#)
[Sid Meiering](#)
[Bateria Social](#)
[Brave Origin: Navegador sem features inúteis](#)
[Me emocionei na Copa](#)
[Caio: Chief AI Officer](#)
[Recomendo Renaissance Men](#)
[Nada conforme o planejado](#)
[Kevin Smith: De prodígio à nóia](#)
[Porque Kevin Smith](#)
[Gol do morto](#)

Transformei meu blog em revistas

By caio
June 1, 2026

[daily-blog](#)

<https://caiomga.com/2026/transformei-meu-blog-em-revistas/>

Programador Criativo, Cruciverbalista, Puzzle Maker - posts diários
2026-02-28 Issue 02



Programador Criativo, Cruciverbalista, Puzzle Maker - posts diários

Table of Contents

Desplataformização criativa
Maurício de Sousa, empreendedor
Técnica Pomodoro
Marcelo Bolinha
Feliz é o homem que na Arte vê apenas hobby
WordPress
Maurício de Sousa copia cartunista gringo
Diário do jeito certo

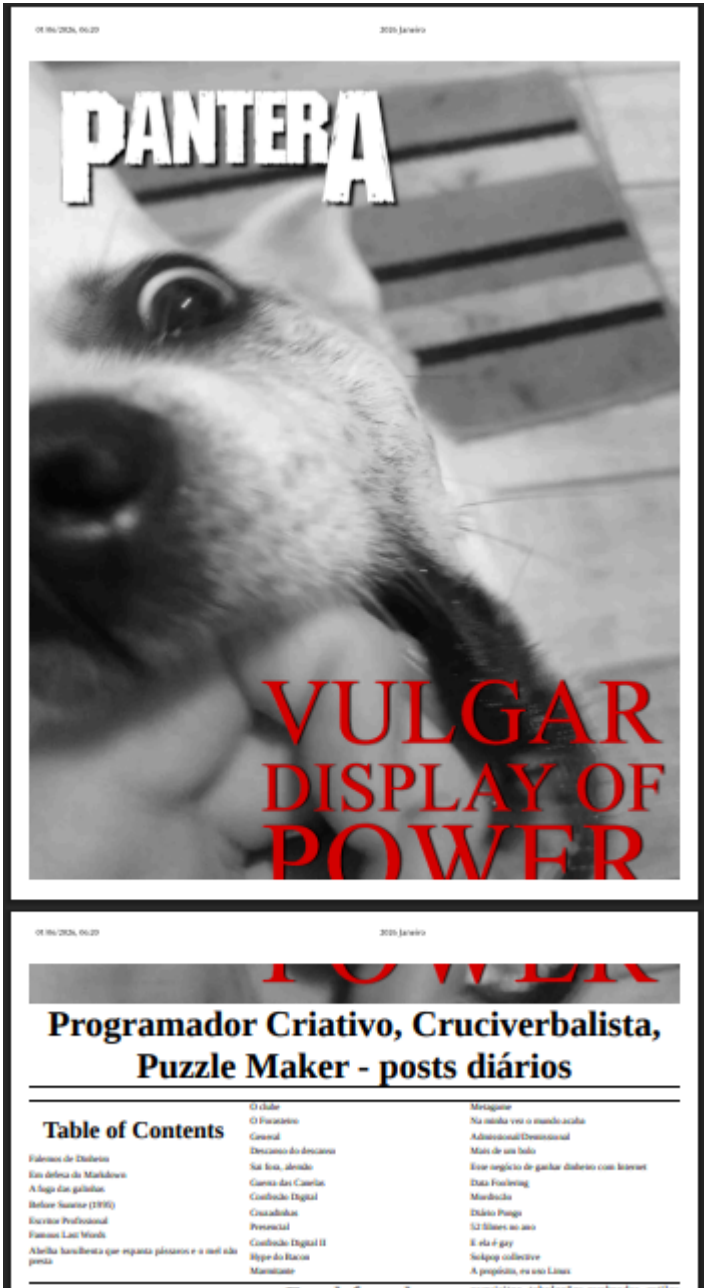
Upgrade no servidor
Novo Site
Tavares, o estagiário
Daquela vez que eu traduzi um vídeo sem saber o idioma original
Moving On
O site novo é um sucesso!
Eu tenho um fil!
Hype de IA
Bazuca na mão de idiotas
O filho vilão

Eu reviso meus textos publicados
Gênio: Lugar certo na hora certa
Sites Inúteis .com
The Creative Independent
IA e a internet de antigamente
Sites como Zines
Laurel Schwulst, Designer e Artista
Famous Last Words, site
Cal Newport fala sobre IA
Sites criados em Janeiro
My Mix Journal - blog

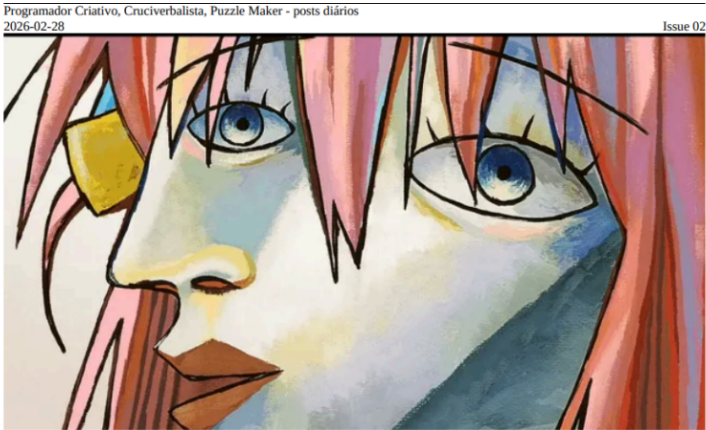
Decidi arquivar as postagens em PDFs para imprimir para a posteridade.

O processo foi simples, mas bastante manual. Instalei o plugin [Print My Blog](#), cuja versão gratuita oferece bastante opções que me servem no momento. Criei 5 projetos no Print My Blog, escolhi os posts para cada edição. Escolhi uma capa para cada edição impressa – usai uma imagem de algum post daquele mês

Os PDFs estão disponíveis em [Daily Blog](#). Abaixo, as capas das edições até o momento:



Capa de Janeiro



Programador Criativo, Cruciverbalista, Puzzle Maker - posts diários

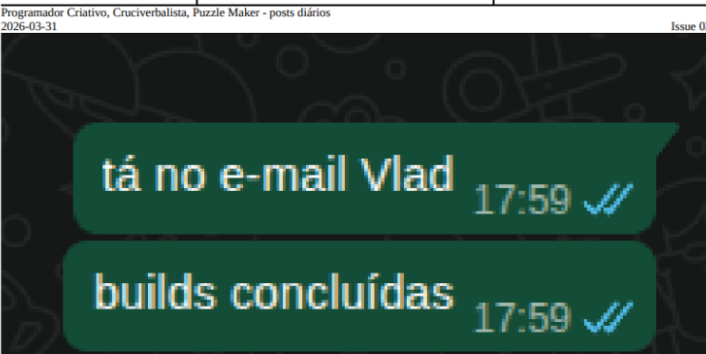
Table of Contents

Desplataformização criativa
Maurício de Sousa, empreendedor
Técnica Pomodoro
Marcelo Bolinha
Felix é o homem que na Arte vê apenas hobby
WordPress
Maurício de Sousa copia cartunista gringo
Diário do jeito certo

Upgrade no servidor
Novo Site
Tavares, o estagiário
Daquela vez que eu traduzi um vídeo sem saber o idioma original
Moving On
O site novo é um sucesso!
Eu tenho um fã!
Hype de IA
Bazuca na mão de idiotas
O filho vilão

Eu reviso meus textos publicados
Gênio: Lugar certo na hora certa
Sites Inúteis .com
The Creative Independent
IA e a internet de antigamente
Sites como Zines
Laurel Schwulst, Designer e Artista
Famous Last Words, site
Cal Newport fala sobre IA
Sites criados em Janeiro
My Mix Journal – blog

Capa de Fevereiro



Programador Criativo, Cruciverbalista, Puzzle Maker - posts diários

Table of Contents

Corporativés
Itaúas, 40 – site
WordPress Themes
Locaweb
AI Reality Check
Megafred, meu feed unificado
Ansiedade Criativa
McDonald's na esquina de casa

Por que os emojis não (quase) todos iguais
Medo de mudanças e falta segurança
Você não tem ideia de como eu detesto o Novo Acordo Ortográfico
3 notebooks
Caça-Palavras
Como "montei" meu PC atual
Retrato
Cruzadinhas 2026
(barely) Show and tell
Do Marco Civil à CPF na internet
Zen e puto

O preço por Zen e Gosto
Pare de Assistir ao Oscar
Freelancer doente
Deu errado, que bom
Até às seis
Que chateio
ChatGPT me usando como fonte
Cruzadinhas brasileiras
Cruzadinhas Update
Notas de voz
Diário do Centenário das Palavras Cruzadas em Portugal
Andy Weir é um nerdlão

Capa de Março



Programador Criativo, Cruciverbalista, Puzzle Maker - posts diários

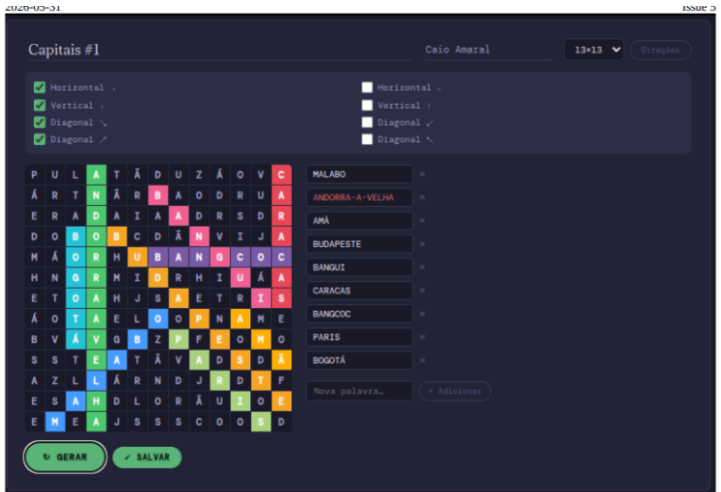
Table of Contents

Projetos em Abril
Onde eu clico?
[Recomendo] Design Theory
Recomendo
Sem internet
Banda cria álbum em Cartucho de Mega Drive
Entrevista com Nino MegaDriver
Notas de Trabalho

Eu, perfeccionista
Cão esteve aqui
Sites novos
Jogos diários
Planos
Tradições Anuais
700+ jogos
Site novo: Agrupa
Inteligência Artificial
Analytics e APIs
Experimentos: Limites da IA

Experimentos: O Rei
Smiling Friends Cancelado
Falha
Analytics e APIs (de novo)
contato@cruzadinha.com.br
Dashboards
110%, tristeza e o futuro próximo
Meia-noite eu te conto
Ideias do nada
Primeiro meme com meus jogos
Tira a mão

Capa de Abril



Programador Criativo, Cruciverbalista, Puzzle Maker - posts diários

Table of Contents

Eu 'se passei'
30 fotos em Abril – um postmortem
Mel de camicã
Cã com meus botões
Como eu crio cruzadinhas
Até o LinkedIn tem jogos diários
Como eu crio Caça-Palavras
Cinemark: Quando o compliance não basta

Consultor Jogador Hardcore
Homem na chuva
Thumb Museum
Currículos e IA
Como eu crio Sudokus e KenKens
O Rei – 80% Vibe-coded
Will Shortz
[Recomendo] Lofi Girl – streaming de música 24/7
Navinha é coisa séria
Shmups: Grazing
Shmups: Routing
Sagitário comenta

Ox Valley Networking
Problemas no meu pitch
IA – Mágica
A Praça É Nossa
Software para criativos
O Papa da Inteligência Artificial
Snowflake Writer – Ferramenta de Escrita Criativa
Doki Doki Literature Club – review sem spoiler
Recomendo: Visual Novel Design
Junho em VNIs
Jogos de Junho

Capa de Maio

Odysseus – SUA empresa de IA no SEU PC

By caio
June 2, 2026

[daily-blog](https://caiomga.com/2026/odysseus-uma-empresa-de-ia-no-seu-pc/)

<https://caiomga.com/2026/odysseus-uma-empresa-de-ia-no-seu-pc/>



Tenho acompanhado os experimentos de PewdiePie com programação e IA. Mesmo assim fui pego de surpresa quando em seu vídeo mais recente o youtuber anunciou o lançamento de seu projeto de IA.

Odysseus é o resultado de anos de experimentos com servidores, programação, sistemas linux e IA. O projeto é a aplicação prática de alguns princípios:

- Privacidade
- Autonomia
- Curiosidade
- Liberdade
- Zero custo
- Desconfiança com relação à Big Tech

A plataforma é poderosíssima e permite ao usuário ter serviços de IA ilimitados como chats, agentes, notas assistidas por IA, transcrição de áudio, agendamento de postagens, assistentes pessoais, automação de e-mails, etc. Tudo isso sem uma empresa coletando seus muy preciosos dados pessoais e de utilização, sem mensalidade, sem tokens, sem downtime, sem restrições arbitrárias de uso, e sem a ameaça de ser banido da plataforma caso suas opiniões sejam diferentes da do governo atual.

Uma das motivações de Pewdiepie para lançar a plataforma é que ele nota como a IA melhora conforme ela coleta informações sobre o usuário. Entretanto, esse acúmulo de informações sensíveis pode ser usado de forma maliciosa e de tempos em tempos vemos notícias de empresas que sofreram vazamentos de dados dos usuários. Uma vez que esses dados são sensíveis e que não é possível confiar a segurança desses dados à empresas, o melhor é manter estes dados localmente.

O projeto foi criado para ser completamente hospedado pelo usuário. Sem serviços de terceiros, sem empresas olhando dentro do seu PC.

Segurança

PewdiePie não é um programador profissional nem uma pessoa da área de tecnologia. Odysseus foi criado com muita ajuda de IAs, estamos falando de vibe code agressivo. O projeto é opensource e o líder do projeto é PewdiePie. Ele é quem decide quais pull requests serão aceitos. Isso coloca a responsabilidade do code review em PiewdiePie que – sem a menor sombra de dúvidas – usará agentes de IA para avaliar e testar as mudanças sugeridas.

Plataformas

Inicialmente Odysseus foi lançado apenas para Linux, mas em menos de 1 dia após o lançamento já temos guias para instalação da plataforma em Windows e Mac.

Links

Odysseus — A Self-Hosted AI Workspace

<https://pewdiepie-archdaemon.github.io/odysseus/>

MY trillion \$Dollar Project is finally OUT! – YouTube

<https://www.youtube.com/watch?v=rAzT5lcezPs>

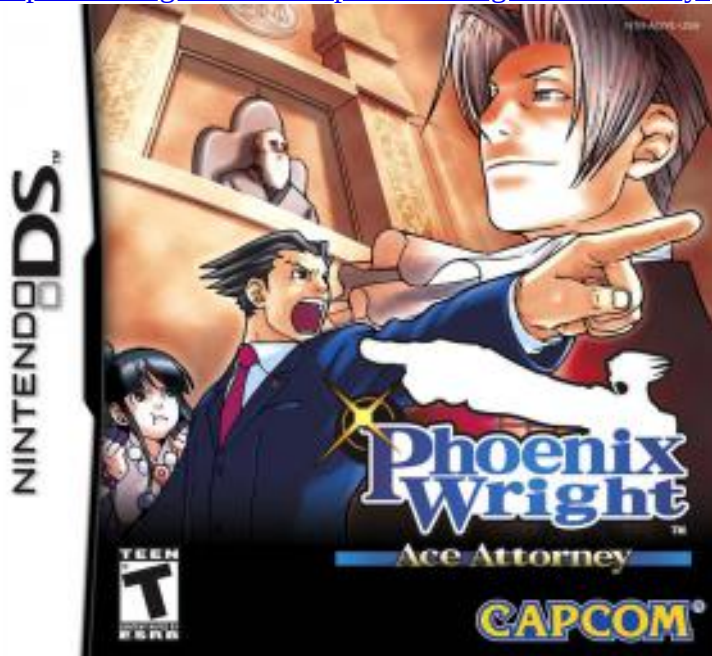
I installed Linux (so should you) – YouTube

https://www.youtube.com/watch?v=pVI_smLgTY0

Phoenix Wright – Ace Attorney

By caio
June 3, 2026
[daily-blog](#)

<https://caiomga.com/2026/phoenix-wright-ace-attorney/>



Nesse mês de Junho de 2026 [me dedico à estudar Visual Novels](#).

Após receber algumas indicações de obras, escolhi uma delas para iniciar minhas pesquisas: Phoenix Wright – Ace Attorney, um jogo de GBA sobre um advogado – Phoenix Wright – que coleta evidências e tenta encontrar contradições nos depoimentos das testemunhas a fim de chegar à verdade e inocentar seus clientes.

Falo do jogo em mais profundidade no [Junho em VNs](#).

Fique longe do MEC Livros

By caio
June 4, 2026
[daily-blog](#)

<https://caiomga.com/2026/fique-longe-do-mec-livros/>

Em Abril o Governo Federal lançou o MEC Livros, uma espécie de Kindle Unlimited que relaciona suas leituras AO SEU CPF. O que poderia dar errado?

Não quero entrar no mérito da qualidade do aplicativo, a qualidade do acervo e a disponibilidade de obras, como

e quanto é pago aos autores e editoras... Isso tudo é irrelevante quando colocamos a questão sob uma ótica mais grave.

O MEC Livros é uma plataforma para distribuição gratuita de livros digitais. É também uma forma do governo financiar os autores alinhados com o atual Governo Federal por meio da publicação digital de livros. É também uma forma de divulgar esses autores alinhados e forjar “grandes autores”.

Mas isso não é o pior aspecto da plataforma. MEC Livros exige login para que o usuário tenha acesso às obras. O login é feito por meio do usuário e senha do GOV.BR. Isso mesmo, para ler obras na plataforma de democratização da leitura é preciso colocar seu CPF no site.

O que acontece com os dados de leitura? Ninguém sabe. Como os históricos de leitura dos usuários será armazenado e utilizado? Ninguém sabe. Será possível mapear linhas de pensamento e POSSÍVEIS DISSIDENTES com base no histórico de leitura? Sim. Se há dados é possível organizá-los e extrair significado deles.

A idéia de que o Governo tenha acesso ao histórico de leituras dos cidadãos é distópico e permite todo tipo de abusos: quando o sujeito der entrada com pedido de algum benefício, o burocrata responsável por aprovar este benefício – de carne e osso ou agente de IA – terá acesso ao meu histórico de leitura? Isso pode criar antipatia e prejudicá-lo? O mesmo vale para Micro Empreendedores Individuais: será que ter um perfil mais alinhado com essa ou aquela ideologia pode te colocar numa lista de auditorias?

Conclusão

Fique longe do MEC Livros.

Definitivamente você não quer associar suas leituras ao seu CPF e registrar suas leituras no mesmo sistema que pode te mapear ideologicamente e te negar um pedido de aposentadoria, uma abertura de empresa, te colocar numa lista para te perseguir por meio de mecanismos legais. Mesmo que HOJE você esteja alinhado ideologicamente com o Governo Federal, esses dados ficam salvos para sempre. Os próximos governos terão acesso ao seu histórico de leitura e poderão te prejudicar por causa do seu “perfil”.

Entre MEC Livros e pirataria, eu fico com o Anna's Archive.

De novo: Fique longe do MEC Livros.

Links

Viva a literatura oficial, companheiros! |
O Futuro da Literatura Brasileira #19
<https://youtube.com/watch?v=en0QDHfOXlw>



<https://shadowlibraries.github.io/DirectDownloads/AnnasArchive>

Fata Morgana

By caio
June 5, 2026
[daily-blog](https://caiomga.com/2026/fata-morgana/)

<https://caiomga.com/2026/fata-morgana/>

Comecei a jogar *The House in Fata Morgana* e decidi falar do jogo no [post de hoje](#) para Junho em VNs.

Abaixo, segue um trecho do meu post:

Fata Morgana não é um lugar, é um fenômeno atmosférico onde construções e relevo próximos da linha do horizonte parecem sofrer deformações devido à refração. O fenômeno foi batizado em homenagem à Bruxa (ou fada) Morgana das lendas arturianas que mudava de forma.

Tá aqui o [link da wikipedia](#) se você estiver interessado.

A idéia de uma casa na Fata Morgana, esse fenômeno atmosférico onde as coisas não tem forma definida, é bem poética. Evoca a idéia de instabilidade sobrenatural, de não poder confiar nos seus olhos, de ilusão, de delírio... bem gótico.

Leia o post completo em [Junho em VNs](#)

Quem foi o imbecil

By caio
June 6, 2026
[daily-blog](https://caiomga.com/2026/quem-foi-o-imbecil/)

<https://caiomga.com/2026/quem-foi-o-imbecil/>

Quem foi o imbecil que colocou jogo de amistoso da seleção feminina no mesmo horário do amistoso da seleção masculina de futebol?

Pior: A seleção feminina enfrenta a seleção americana, a que tem mais Copas do Mundo. Se tem um jogo que traria olhos para o futebol feminino, seria esse.

O jogo do Brasil é o último amistoso antes da Copa. Uma semana antes da Copa, todo mundo torcendo pros caras trazerem o hexa. O pessoal está ignorando a seleção feminina com o dobro de força.

Porque não fazer esse amistoso da seleção feminina amanhã? Por que não no Domingo? Os caras se esforçam pra serem irrelevantes...

Making Of de Star Wars Episódio 1

By caio
June 7, 2026
[daily-blog](https://caiomga.com/2026/making-of-de-star-wars-episodio-1/)

<https://caiomga.com/2026/making-of-de-star-wars-episodio-1/>

Eu tenho uma vaga lembrança de ter assistido a um vídeo de John Williams inseguro e não acreditando que o coral em *Duel of the Fates*, uma das músicas da trilha original de Star Wars – Episódio 1: A Ameaça Fantasma, funcionaria bem na trilha.

Procurei esse vídeo e não encontrei. 😞

Encontrei, entretanto, um trecho do making of do filme mostrando o processo criativo de composição de trilha e foley. O vídeo mostra como George Lucas foi bem específico no que ele queria com relação à música, inclusive sugerindo o coral para dar ares religiosos à trilha na batalha crucial naquele filme. Ele também comenta que a trilha conversará perfeitamente bem com cenas do terceiro filme, que seria lançado 6 anos depois.

Link para o vídeo de making of logo abaixo.

STAR WARS: Dueling With Fate - The Making of The Phantom Menace - Part 11 - Sound and Score

<https://youtube.com/watch?v=4FkJKZwNiU>



Efeito Tetris

By caio
June 8, 2026

[daily-blog](https://caiomga.com/2026/efeito-tetris/)

<https://caiomga.com/2026/efeito-tetris/>

Efeito Tetris é um termo cunhado pelo jornalista [Jeffrey Goldsmith](#) para descrever um fenômeno que acontece logo após jogadores que tenham jogado Tetris. O fenômeno consiste em, no mundo real, imaginar como objetos poderiam se encaixar de modo a otimizar o espaço de maneira semelhante como é feito no jogo Tetris.

Explicando de outra forma: Durante uma partida de Tetris o jogador a todo momento pensa em como encaixar as peças de modo a não deixar espaços vazios que podem prejudicá-lo mais adiante na partida. O jogador repete tanto esta ação que ela se torna praticamente instintiva.

Quando a partida termina, o cérebro do jogador se adaptou à tarefa de procurar espaço para a próxima peça e demora alguns minutos, ou algumas horas, para voltar ao normal. Nesse meio tempo o jogador involuntariamente começa a medir objetos a sua volta e mentalmente os empilha/encaixa como o jogo de Tetris. O Efeito Tetris é tão mais sentido quanto maiores forem as sessões de jogo e quanto maior for a quantidade de dias consecutivos jogando o puzzle russo.

Links

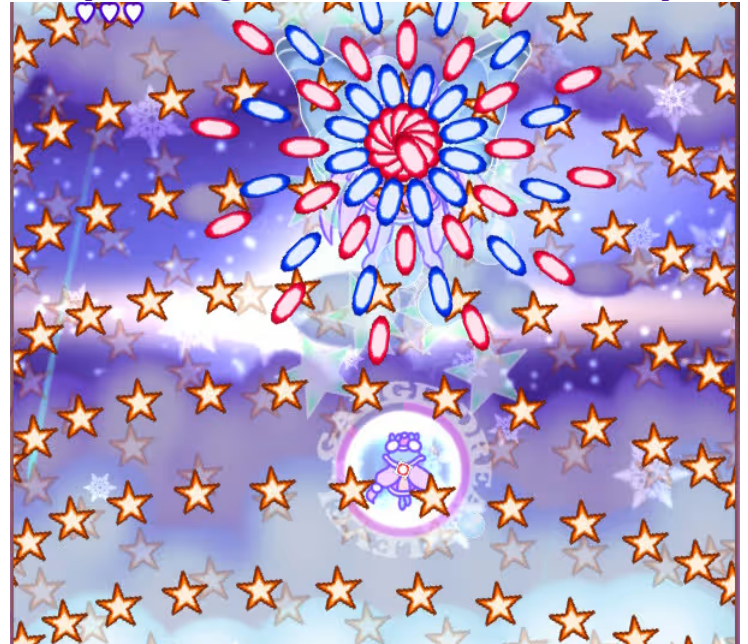
This Is Your Brain on Tetris | WIRED
<https://www.wired.com/1994/05/tetris-2/>

Definindo Shoot'em ups

By caio
June 9, 2026

[daily-blog](https://caiomga.com/2026/definindo-shootem-ups/)

<https://caiomga.com/2026/definindo-shootem-ups/>



tl;dr

Shoot'em ups – ou shmups – são jogos com ênfase em desviar de balas, obstáculos e inimigos criados de maneira automática e pré-determinada que acontecem num plano 2d no qual o avatar do jogador pode mover-se em todas as direções do plano.

Estudando sobre Visual Novels, caí num vídeo que traz uma história resumida do gênero. Nele descobro que Visual Novel é uma marca registrada e uma estratégia de marketing, não propriamente um gênero de jogos. Aprendo também que VNs são um sub-gênero de jogos de aventura.

Lembro que há alguns anos eu comecei a me interessar por shmups e embora eu tenha dezenas de shmups na minha biblioteca de jogos, não há uma definição amplamente aceita sobre o termo shmup, o máximo que eu conseguia defini-los era “jogo de navinha”.

Há uns 4 anos a popularidade dos shmups foi crescendo devido ao lançamento de alguns títulos e ao re-release de jogos antigos para o switch e steam. A comunidade

cresceu e as discussões sobre os jogos e sobre o design de shmups se intensificaram.

Porém, a popularidade de Vampire Survivors também cresceu, e isso criou uma onda de Survivors-clones que por razões comerciais eram vendidos como shmups. Isso corroe a comunidade de shmups e a maioria dos grandes canais e influencers abandonaram o gênero por completo ou passaram a falar de jogos de outros gênero além de shmups.

Isso tudo aconteceu, em parte, por não haver uma definição clara e amplamente aceita do que o termo “shmup” significa. Se o termo não significa algo bem específico, qualquer um pode usar pra significar o que ele quiser, e foi o que aconteceu. Hoje na steam a tag “shmup” tem pouquíssimos shmups. A maioria dos jogos listados são clones de Vampire Survivors, que não é um shmup.

Problemas

Pelo fato do termo shmup ser maleável, isso traz uma série de problemas:

- Prejudica as discussões online
- Prejudica a organização de eventos de shmup
- Prejudica o Marketing e Divulgação de jogos
- Prejudica a descoberta de jogos
- Prejudica a formação e manutenção de uma comunidade de jogadores

Definir o que significa shmup é um passo importante para resolver todos os problemas que listei a pouco.

Mas então o que é shmup?

Lembro que a primeira pessoa que eu vi interessada em definir o gênero shmup foi Mark MSX, do canal The Electric Underground. Neste vídeo ele explora as nuances do gênero e tenta se aproximar de uma definição. O vídeo termina sem uma definição, mas oferece argumentos para uma possível definição.

O vídeo é um tanto frustrante pelo fato de Shmup Junkie, o interlocutor de Mark MSX, utilizar o termo “shooter” para se referir a shmups e outros jogos de tiro. Ele a todo momento fica caçando detalhezinhos para impedir que uma definição seja criada.

De qualquer forma, Mark apresenta seus pontos e o vídeo é bem interessante, tanto que eu decidi formular uma definição do termo “shmup” com base na discussão deles. Link para o vídeo no fim deste post, e vídeo embadado logo abaixo.

What is a Shoot Em' Up? Defining the Genre with Shmup Junkie

[https://youtube.com/watch?](https://youtube.com/watch?v=PqQOUVhakb4)

[v=PqQOUVhakb4](https://youtube.com/watch?v=PqQOUVhakb4)



Minha definição

Shoot'em ups – ou shmups – são jogos com ênfase em desviar de balas, obstáculos e inimigos criados de maneira automática e pré-determinada que acontecem num plano 2d no qual o avatar do jogador pode mover-se em todas as direções do plano.

Problemas com o termo

Talvez o termo “shmup” não seja o mais adequado pois desviar de balas tem importância muito maior do que atirar em inimigos. Mark até comenta no vídeo que ninguém elogia um tiro bem dado em Shmups, mas elogia-se *dodges*. Propor termos novos para o gênero não é o objetivo deste post, por isso não o farei.

Links

What is a Shoot Em' Up? Defining the Genre with Shmup Junkie – YouTube

<https://www.youtube.com/watch?v=PqQOUVhakb4>

Decepcionado com Visual Novels

By caio
June 10, 2026

[daily-blog](#)

<https://caiomga.com/2026/decepcionado-com-visual-novels/>

Fui atrás da origem das Visual Novels e descobro que [é tudo pornografia](#).

Eu achei que as VNs tivessem surgido como jogos de aventura e que a sexualização dos jogos seria um fenômeno tardio. Eu achei que primeiro vieram as VNs e estas teriam dado origem aos eroge (erotic games). Mas a realidade é o exato oposto: primeiro eroge, depois VN.

Comento isso no meu [post mais recente](#) para o Junho em VNs.

Poemas favoritos

By caio
June 11, 2026

[daily-blog](#)

<https://caiomga.com/2026/poemas-favoritos/>

Não sou ávido leitor de poemas, mas alguns poemas me são caros. Falo sobre alguns deles neste post.

Do Not Go Gentle into That Good Night, de Dylan Thomas

Em certo momento eu percebi que o que eu mais queria da vida era uma vida sem grandes eventos, sem tribulações, sem... vida. Uma vida sem a agitação da vida, sem as inquietações de estar vivo.

O texto que me deu esse estalo, essa caída de ficha monumental foi este poema. Eu percebi que eu queria apenas “[to] go gentle into that good night” quando reparei que nenhum dos homens que lutavam contra o fim da vida se parecia comigo. Veio a conclusão: nenhum se parecia comigo porque eu não lutava contra a morte, não estava vivendo e nem tentando viver.

Às vezes, quando tenho receio, preguiça ou vergonha de fazer algo que eu sei que devo, ou algo que me fará crescer como pessoa os dois versos finais deste soneto vem a mente. Parece que o poema fala comigo: “Reaja, arrombado!”

Abaixo, soneto na íntegra:

Do not go gentle into that good night, de Dylan Thomas

Do not go gentle into that good night,
Old age should burn and rave at close of day;
Rage, rage against the dying of the light.

Though wise men at their end know dark is right,
Because their words had forked no lightning they
Do not go gentle into that good night.

Good men, the last wave by, crying how bright
Their frail deeds might have danced in a green bay,
Rage, rage against the dying of the light.

Wild men who caught and sang the sun in flight,
And learn, too late, they grieved it on its way,
Do not go gentle into that good night.

Grave men, near death, who see with blinding sight
Blind eyes could blaze like meteors and be gay,
Rage, rage against the dying of the light.

And you, my father, there on the sad height,
Curse, bless, me now with your fierce tears,
I pray.
Do not go gentle into that good night.
Rage, rage against the dying of the light.

Cansaço, de Francisco Filinto de Almeida

Mais um soneto, dessa vez em português. Essa questão do cansaço na velhice é algo que tenho notado. Não estou propriamente na velhice, nem me sinto tão cansado ou tão pessimista como o poema narra, mas de fato às vezes as coisas que faço ficam aquém do esperado, e se muito descanso esse mesmo descanso excessivo volta pra me assombrar e acaba me cansando mais no fim das contas. O soneto fala também de um cansaço por inércia e repouso. Aos poucos a própria inércia e o repouso tornam mais difícil vencê-los.

Ou como diria o Palhaço “A gente tem que ficar na atidade pra continuar na atidade.”

Segue poema na íntegra:

Cansaço, de Francisco Filinto de Almeida

A velhice é cansaço... E esse cansaço
Não nos vem de trabalho ou movimento...
O que ora faço é demorado e lento
E acho mal feito o pouco que ainda faço.

Tudo me cansa: — até o pensamento!
Já pouquíssimo ando e arrasto o passo...
Quase sempre dorminte ou sonolento,
Vivo uma triste vida de madraço.

Nunca fui mandrião nem calaceiro,
Nem também muito ativo, é bem que o diga,
Mas domei sempre a inércia, sobranceiro.

Agora, a própria inércia me castiga,
Pois se acaso repouso um dia inteiro
Esse mesmo repouso me fatiga!

Com Deus me deito, cordel

Ainda rezo essa breve oração ensinada pela minha vó Antônia quando eu tinha 5 ou 6 anos de idade. Uso ela principalmente quando me sinto triste ou sem vontade de rezar antes de dormir – ela é tão curtinha que dá vergonha de não rezar.

Pesquisei sobre essa oração e [descubro variações dela](#). Acho curioso. Pra mim o objetivo da oração era ser uma oração sucinta e breve mas algumas variações mais do que dobram a quantidade de “versos”.

Considero essa oração um poema por conta de seu ritmo e rimas.

Com Deus me deito,
Com Deus me levanto
Com a [Na] Graça de Deus
E do Espírito Santo
Amém

Esparramado

By caio
June 12, 2026

[daily-blog](#)

<https://caiomga.com/2026/esparramado/>

Desde segunda tenho me esforçado um pouco mais nos posts do [Junho em VNs](#). Os posts deste blog tem sido posts secundários ou chamadas para os posts de lá. É como se eu tivesse esparramado minha energia criativa de maneira desigual. Junho em VNs recebe a maior

parte, e aqui ficam as raspas, o que sobra no fundo do pote.

Desde ontem não tenho muita vontade de escrever. Descobri que Visual Novels surgiram como uma vertente de jogos pornográficos e isso me fez perder o interesse nelas. O blog e o projeto seguem, mas agora eu não tenho mais a empolgação de antes. Tem feito bastante frio, tem chovido e ventado nos últimos dias e isso deve contribuir com o desânimo de algum modo.

Tentando convencer um amigo a postar todos os dias eu comento que até mesmo a falta de assunto pode virar assunto para um post. Cá estamos escrevendo sobre não querer escrever.

Pelos motivos que eu descrevi, este post sai meio sem graça, mas sempre vale o registro. O desafio é publicar todos os dias, não escrever bem todos os dias.

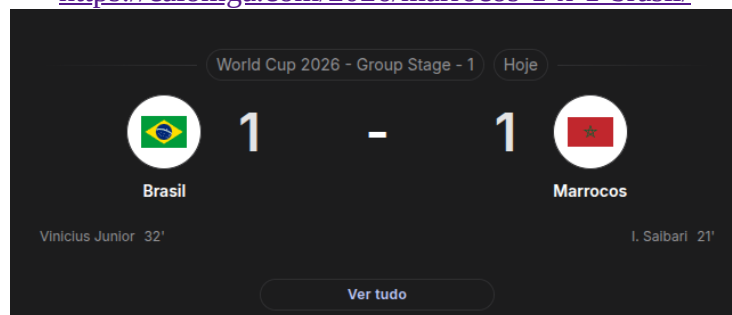
Seguimos.

Marrocos 1 x 1 Brasil

By caio
June 13, 2026

[daily-blog](#)

<https://caiomga.com/2026/marrocos-1-x-1-brasil/>



Assisti o jogo de casa, no meu PC projetando as imagens na parede da sala. Assisti a transmissão do SBT e é estranho dizer isso mas eu gostei da narração do Galvão Bueno. Parece que ele não está tão cansado quanto estava na última Copa do Mundo, ele se permite falar mal da empresa que faz a transmissão do jogo, do lugar onde sentaram na arquibancada, do árbitro, do que ele quiser. Os demais comentaristas dão apoio e a transmissão – apesar das reclamações – fica bem leve e divertida. O que o CazéTV força a barra ao Galvão vem naturalmente.

No primeiro tempo ele comenta: “O jogo tá ficando bom” no que o comentarista que agora me foge o nome provoca: “Mas antes o jogo tava bom, mas pro Marrocos”. E eles ficam uns 2 minutos argumentando se o jogo estava bom mesmo já que a gente tomava sufoco. Até a comentarista feminina, Nadine, não irrita. Ela não

tenta se entrosar e seus comentários são bastante acertados.

Gostei da transmissão.

O jogo

Começamos a partida tomando pressão do Marrocos. Aos 21 minutos de jogo tomamos um gol que começou numa falha da nossa defesa. Depois da pausa para hidratação (22') o Brasil voltou renovado e aos 32 minutos Vini Jr. acha um gol pro Brasil. Aos 65 minutos de jogo a seleção marroquina cansou bastante e o jogo de pressão não era mais viável, o técnico deles fez algumas substituições pra travar o jogo e no finzinho colocaram mais atacantes, mas com um time cansado poucas oportunidades surgiram – quase todas a partir de falhas da defesa brasileira. Já a seleção brasileira fez mudanças pontuais que não mudaram seu jogo. O jogo termina empatado.

O primeiro jogo na Copa do Mundo é importante para o moral do time e para fazer a equipe acreditar que é invencível e vitoriosa. Esse empate é bem amargo e certamente foi sentido pelo elenco. Resta saber se a seleção consegue superar esse tropeço e avançar para a próxima fase ou se vai esfarelar sobre pressão.

Experimentos: Site de animais

By caio

June 14, 2026

[daily-blog](https://caiomga.com/2026/experimentos-site-de-animais/)

<https://caiomga.com/2026/experimentos-site-de-animais/>



O projeto da vez é um site com informações sobre animais. Pretendo criar jogos, artigos e curar uma lista de materiais como vídeos, artigos e imagens de terceiros para o site. Por enquanto trabalho a home e estou batalhando com o CSS. Tenho usado IA como meu dev JR. Quando eu sei o que quero fazer e é uma tarefa simples, mas que exige tempo, mando a IA fazer. Tarefas mais complexas faço eu mesmo.

Espero ter algo apresentável na sexta-feira.

Susto

By caio

June 15, 2026

[daily-blog](https://caiomga.com/2026/susto/)

<https://caiomga.com/2026/susto/>



Tentei subir a versão mais recente da Enciclopédia Animal no meu VPS e nao consegui conectar via SSH.

Fui no painel da Locaweb, reiniciei o servidor... e nada dele voltar a funcionar. Eu já sofri um ataque nesse meu servidor tem uns dois anos e tinham inutilizado meu VPS. Na época tive que resetar e aceitar que eu perdi tudo o que estava no servidor. Na época eu deduzi que meu servidor estava vulnerável por caonta de uma senha root fraca, coloquei uma senha forte e nunca mais tive problemas. Quando não consegui fazer login via ssh fiquei temeroso: e se esses meus sites feitos com auxílio de vibecode tivessem falhas graves de segurança?

Mas o site voltou ao normal. Já atualizei os pacotes e subi a [prova de design no meu site](#).

A hero section está ficando do jeito que eu queria. Uma vez que o HTML da home estiver ok, parto para a criação da enciclopédia em si (artigos individuais sobre os animais). Depois que tiver a engine de enciclopedia rodando, populou o site e começo a criar jogos. em paralelo escrevo textos sobre animais para o site.

Vale a pena uma seção de avisos sobre os textos mais recentes?

Bolão da Copa

By caio

June 16, 2026

[daily-blog](#)

<https://caiomga.com/2026/bolao-da-copa/>

Estou num bolão da Copa. Não tá valendo dinheiro, só a resenha

Enciclopédia Animal – Agora com jogos no plural

By caio

June 17, 2026

[daily-blog](#)

<https://caiomga.com/2026/enciclopedia-animal-agora-com-jogos-no-plural/>



Agora o site tem 2 jogos: Jogo da memória e Puzzle Deslizante (que eu não sei o nome).



Jogo da memória criado para Enciclopédia Animal

O Jogo da Memória tem 3 dificuldades (4 pares, 6 pares, 8 pares) e não tem condição de derrota. Pretendo adicionar mais animais e randomizar quais pares são usados no jogo



Puzzle Deslizante criado para o Enciclopédia Animal



EZ

O Puzzle Deslizante tem 5 dificuldades (3×3, 4×4, 5×5, 6×6, 8×8). Pretendo usar imagens da wikipedia neste puzzle.



Além disso, dei uma mexida na home, agora a hero section ocupa mais espaço em todas as telas.

Você pode testar [o site neste link](#)

Sem tempo

By caio
June 18, 2026

[daily-blog](#)
<https://caiomga.com/2026/sem-tempo/>

Quase que não dá tempo de postar hoje. Me empolguei com os jogos da Copa do Mundo e acabei fazendo os posts em cima da hora, uma pena. [Comento no Junho em VNs](#) sobre o hardware que tenho usado para jogar Visual Novels

Qualidade não importa, constância importa

By caio
June 19, 2026

[daily-blog](#)
<https://caiomga.com/2026/qualidade-nao-importa-constancia-importa/>

Manter publicações diárias em 2 blogs diferentes tem se mostrado tão difícil quanto eu antecipei.

O post de ontem para este blog foi bem fraco. Eu o redigi com apenas 3 minutos sobrando na deadline. Mas não deixei faltar post. Mesmo assim, não gostei. Sinto que seria melhor não postar do que publicar um texto fraquinho como o de ontem. Mas isso é só o perfeccionismo me sabotando.

Em compensação, o texto de ontem para Junho em VNs ficou bem detalhado. Eu optei por dar prioridade ao Junho em VNs pois ele só dura 30 dias e posso sempre falar aqui dos posts de lá. Aliás, o post de hoje no Junho em VNs é sobre [Neko-Arc](#).

Este desafio de publicação diária por um ano é um desafio de constância. Não é para ter um ótimo post por dia, não é nem para ter um post bom por dia. O objetivo é um post novo todos os dias. Mesmo tendo em mente esse objetivo, posts como o de ontem me desagradam. Mas quando encerra o mês, quando olho o calendário e vejo a quantidade de posts e em especial nos meses em que não falho com as postagens diárias, sinto que realizei algo, venci a mim mesmo e criei algo, mesmo que não seja algo genial, mas eu criei algo que não sei explicar.

LinkedIn a rede social que mais me irrita

By caio

June 20, 2026

[daily-blog](#)

<https://caiomga.com/2026/linkedin-a-rede-social-que-mais-me-irrita/>

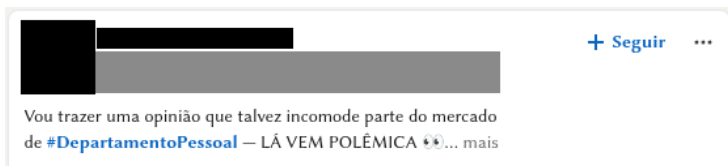


Tento ser positivo neste blog, mas cá entre nós, o LinkedIn é a rede mais tóxica que existe.

Recentemente eu fui banido do twitter por causa do meu nome de usuário, mas comento isso em outro post. Mesmo no twitter eu não sentia tanta raiva quanto sinto acessando o LinkedIn.

Todos os posts do LinkedIn são feitos pra fazer a pessoa que postou ganhar engajamento, então a linguagem de TODOS os posts é extremamente manipuladora. A todo momento tem alguém tentando sequestrar sua atenção pra te fazer ler o post e seguir, dar like ou comentar a postagem.

Os posts que mais me irritam são os que fingem discordarem de algo. Esses usuários fabriucam polêmica pra te fazer querer clicar no post deles e dar engajamento. Eles inventam uma história de que a opinião extremamente popular deles é polêmica e posam como defensores da verdade. “Não me importo em ser cancelado.”



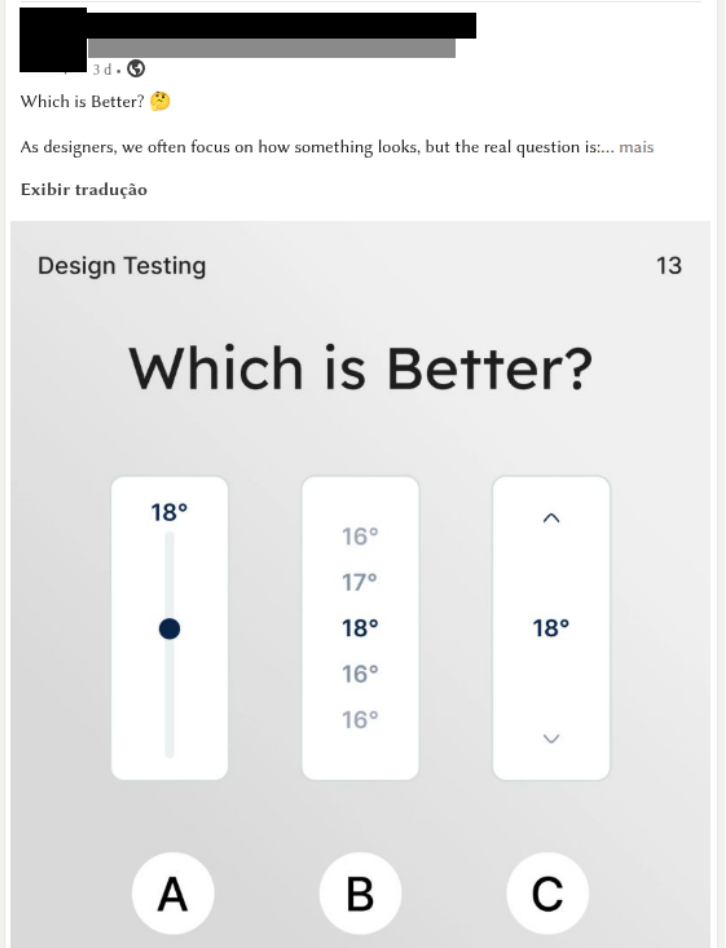
Post pseudo-polêmico

Outro que me incomoda muitíssimo são os posts institucionais, isto é, propagandas de empresas.



Propaganda tabagista na minha timeline

Outro tipo que é bem presente é bait de engajamento. O objetivo é te fazer clicar e perder seu tempo engajando no post seja com um comentário, um like, alguma coisa.



Por último, um tipo de posts que me faz querer quebrar meu teclado é o post gerado por IA. Não tem conteúdo, é só propaganda disfarçada de depoimento pessoal.

“Fui recusado em 3 entrevistas internacionais seguidas... e o motivo era o mesmo: inglês.”

Eu achava que meu problema era técnico.

Mas o recrutador da IBM foi direto: “Your English is not enough for this position.”

♥ Aquilo doeu.

Parei pra pensar: quantas vagas incríveis eu perdi só por não conseguir me comunicar?

E foi aí que decidi mudar.

Descobri um método criado exclusivamente para profissionais de TI, com tudo o que eu realmente precisava:

👉 Termos técnicos (AWS, DevOps, Scrum, Cloud...)

👉 Treinos com as perguntas mais comuns em entrevistas globais

👉 Certificado pra colocar no LinkedIn

👉 E o melhor: acesso vitalício, estudando junto com outros devs

🔥 Hoje ele tá saindo por R\$10 (só pros 50 primeiros) — o valor de um lanche, mas com potencial de mudar sua carreira inteira.

💡 Dado real: 82% das vagas de TI acima de R\$10 mil exigem inglês.

Você vai continuar perdendo oportunidades por isso?

Encerramento

Tudo no LinkedIn é fake. Polidez fake, posts fake que na verdade são propagandas, dúvidas fake, nem os textos são de verdade. É a pior rede social, a que me sinto mais drenado após visitar.

Talvez o que mais me irrite é que eu tenho pouquíssimo controle sobre o que aparece na minha timeline. O algoritmo do LinkedIn decide o que eu devo ver, e mais de 90% das vezes — mais de 95% das vezes — ele me mostra conteúdo que eu não quero ver.

LinkedIn é um antro de auto-promoção, marketing Digital do mais manipulador e IA slop. Não há uma única interação genuína naquele site. Mesmo assim continua sendo uma ótima forma de conseguir emprego e de recrutar gente. O jeito é tampar o nariz e ficar longe do feed mais tóxico da internet.

Sid Meiering

By caio
June 21, 2026
[daily-blog](https://caiomga.com/2026/efeito-tetris-e-sid-meiering/)

<https://caiomga.com/2026/efeito-tetris-e-sid-meiering/>

Falei do [Efeito Tetris](#) num outro post. Em resumo, o Efeito Tetris acontece quando um jogador joga Tetris por vários dias consecutivos e começa a enxergar o mundo como peças a serem encaixadas. Não chega a ser um delírio, são insights a partir do formato dos objetos e a

idéia de organizá-los de forma compacta surge espontaneamente.

Dada a natureza repetitiva dos games, algo parecido com o E.T. pode surgir em outras áreas de maneira não tão óbvia. Como é o caso de falsificação de probabilidades.

Aos 28:55 desta palestra de Jonathan Blow (vídeo abaixo), o game designer e programador fala contra a idéia de mentir para o jogador sobre a probabilidade de eventos. Quando um jogo mostra estatísticas e probabilidades falsificadas — ainda que tenha como intenção aumentar o divertimento do jogador — isso condiciona o jogador a internalizar as estatísticas e probabilidades falsas.

Isso trará consequências negativas para o jogador ao longo de sua vida. Esse feeling com relação à estatísticas não fica no jogo. Quando o jogador passa 30, 40 horas operando sob a premissa de que 80% de sucesso significa que o sucesso é garantido, ele acredita que 80% de chances é o mesmo que 100% e pode tomar decisões ruins por conta disso.

Um exemplo que Blow extrai do design de XCOM é que probabilidades de 49% ou menos são praticamente fiéis às probabilidades reais, mas probabilidades de 50% ou mais recebem um “boost” em favor do jogador. Isto cria um vão entre 50% e 60% e faz o jogador acreditar que 49% é uma probabilidade muito pior do que 50%, mas na vida real são virtualmente a mesma coisa.

GDS 2017: Jonathan Blow - Keynote [EN]

https://youtube.com/watch?v=v_A3T-MLWJ8



O principal proponente de mentir para o jogador, mencionado inclusive na palestra de Jonathan Blow, é o game designer Sid Meier. Sid Meier entende que exagerar probabilidades torna o jogo mais legal. Entretanto o jogo não permite jogadores com conhecimentos prévios em probabilidade e estatística

apliquem seus conhecimentos de maneira efetiva. Estatísticas reais não batem com as exibidas pelo jogo e o jogo – por consequência – pune os jogadores que sabem avaliar probabilidades de maneira correta. Num jogo sobre avaliar probabilidades os jogadores com mais conhecimentos prévios sobre probabilidades são punidos.

Nesta palestra de 2010, Sid Meier defende sua filosofia de design que falsifica probabilidades em prol de uma experiência mais satisfatória ao jogador. A frase que melhor resume seu modo de pensar é “A psicologia dos jogadores tem absolutamente nada a ver com pensamento racional.”

Com base em feedback dos jogadores ele desenvolveu um sistema que favorece o jogador em detrimento de probabilidade rígida.

Se quiser pular para a parte na qual ele fala das probabilidades, assista a partir de 19:34.

Sid Meier's Psychology of Game Design

[https://youtube.com/watch?](https://youtube.com/watch?v=MtzCLd93SyU)

[v=MtzCLd93SyU](https://youtube.com/watch?v=MtzCLd93SyU)



Bateria Social

By caio

June 22, 2026

[daily-blog](#)

<https://caiomga.com/2026/bateria-social/>

Fui num evento pré-casamento de pessoas próximas a mim e me sinto drenado... mas o evento foi no sábado.

Esse hoje é segunda-feira.

Brave Origin: Navegador sem features inúteis

By caio

June 23, 2026

[daily-blog](#)

<https://caiomga.com/2026/brave-origin-estupidamente-rapido/>



Brave lançou no dia 4 de junho o Brave Origin, uma versão paga e minimalista do seu navegador. Por USD\$ 59,99 – pagamento único – é possível baixar um browser compatível com os add-ons do google chrome sem features extras como Leo AI – chat GPT do brave – , Brave Wallet, entre outros.

A primeira vista parece estranho pagar para ter menos funcionalidades, mas parando pra pensar é uma boa idéia.

O bloat que paga as contas

O brave sempre foi um navegador gratuito, e a empresa por trás do navegador é uma empresa com fins lucrativos. Então como ela faz dinheiro? Ao longo dos anos a empresa adicionou features ao navegador como carteira de cripto, IA integrada, sistema de recompensas, VPN – não porque os usuários pediram, mas porque a empresa precisa de receita. Essas funcionalidades geram dinheiro via assinaturas, parcerias e publicidade.

Mas aí entra o problema: boa parte dos usuários tá nem aí pra essas features adicionais. Eu mesmo não uso as features que eu citei. Quisera eu que o Brave não tivesse essas features e fosse mais rápido. E eis que meu pedido se realizou!

Dois produtos, dois públicos

Com o Brave Origin, a Brave cria 2 navegadores distintos para 2 públicos diferentes: mantém o browser cheio de features de maneira gratuita e oferece uma versão paga que dá mais liberdade de escolha ao usuário sobre o que seu navegador faz. Além disso, as vendas deste segundo browser financiam diretamente o desenvolvimento do navegador.

É a volta do shareware.

Ativação

É possível baixar a versão standalone, que não possui as features extras compiladas, e é possível ativar o brave origin num navegador de brave existente. Essa ativação cria uma seção nova nas configurações para ativar/desativar as features extras. A versão standalone não foi compilada com as features extra, então além de mais rápida que a versão padrão do brave, tem o executável menor.

Versões

Hoje é possível comprar o Brave Origin por USD\$59,99 para Windows, Mac e Android. A versão Linux é gratuita, mas a opção de compra está disponível para quem acredita no projeto e queira financiar o seu desenvolvimento.

[Você pode baixar o Brave Origin clicando neste link.](#)

Links

Brave Origin | Brave
<https://brave.com/pt-br/origin/>

Paid Minimalist Brave Browser? Yes, Please! – YouTube
<https://www.youtube.com/watch?v=0EcPuozXhrk>

Me emocionei na Copa

By caio
 June 24, 2026
[daily-blog](#)

<https://caiomga.com/2026/me-emocionei-na-copa/>



Assisti a vitória do Brasil sobre a Escócia por 3×0. Um jogo sem muito sufoco que deixou a sensação de que poderia ter sido um placar melhor.

Assim que o jogo acabou revi o segundo gol do Vini Jr. e me emocionei, mas não por causa do gol.

Galvão Bueno

Galvão Bueno é narrador que narrou mais jogos da Copa do Mundo. Feito este chancelado pela própria Guinness World Records. Ele recebeu uma placa comemorando os 148 jogos de Copa do Mundo narrados por ele – até aquele momento. Hoje foi o jogo nº 149.

Uma outra marca pessoal atingida pelo narrador foi a narração de 100 gols da seleção brasileira em Copas do Mundo. O Centésimo gol, foi o já citado 2º gol da partida, feito pelo Vini Jr. Neste jogo Galvão narrou seus 99º, 100º e 101º gols da seleção em Copas do Mundo.

Pré-jogo

Enquanto eu redigia este post, fui procurar pelo clipe do Galvão narrando o 100º gol e não o encontrei. Achei alguns ângulos esquisitos, não a câmera do SBT que me causou forte impressão.

Acabei no canal do SBT Sports e há um vídeo sobre os bastidores do segundo jogo do Brasil nesta Copa do Mundo. Nele acompanhamos Galvão Bueno desde o hotel, passando pela área de imprensa, depois na cabine de narração e por fim saindo do estádio.

No vídeo vemos Galvão soprando ar por um canudo dentro de uma garrafa de água e fazendo inalação com um nebulizador portátil. O exercício da garrafa e o nebulizador são para proteger as cordas vocais, o exercício da garrafa é um aquecimento e o nebulizador é para mantê-las hidratadas. Esse cuidado com a voz mostra o quanto Galvão se prepara para narrar os jogos.

Pós-jogo

Após o jogo, como é de praxe, Galvão fala diretamente aos telespectadores e comenta sobre o jogo. Depois ele pede que a produção mostre o replay do centésimo gol narrado por ele. Foi nesse momento que me emocionei.

É visível a entrega de Galvão ao narrar o centésimo gol. O braço dele, já bem velhinho, balança sem força enquanto o narrador arqueado para trás esvazia os pulmões ao comemorar o gol. Vemos um homem que ama o que faz e o faz muitíssimo bem. Isso me comoveu.

Galvão não viverá para narrar mais 100 gols da seleção, mas os 101 que narrou – até agora – ele os narrou para sempre. Ele depositou a vida dele naquilo e tenho certeza absoluta que ele não trocaria isso por nada no mundo.

Ser a voz dos gols da seleção brasileira. Quem além dele o fez? Ninguém.

Links

Galvão Bueno entra para o Guinness por narrações em Copas
<https://diariodopara.com.br/copa-do-mundo/galvao-bueno-recebe-placa-do-guinness-por-recorde-de-narracoes-em-copas-do-mundo/>

OBRIGADO GALVÃO! 🙏 – YouTube
<https://www.youtube.com/shorts/QcPMQW4ReWY>

💚💚💚💚 éeee...do Brasil, copa com Galvão é outra coisa 🏆 #seleçãobrasileira #copadomundo #gol #sbt – YouTube
<https://www.youtube.com/shorts/1aJ30sJn0g4>

Caio: Chief AI Officer

By caio
 June 25, 2026
[daily-blog](https://caiomga.com/2026/caio-chief-ai-officer/)

<https://caiomga.com/2026/caio-chief-ai-officer/>

Perdi minha conta no Twitter tem uns 10 dias. O motivo foi bem estúpido: meu nome.

Eu sempre mudava meu nome no twitter de tempos em tempos. **Caio Quaresmal**, **Caio von Kyle**, **Kyle with a C**, **Caio com C**, **Caio da cama**, ou só **Caio**. Eis que descubro a existência de um cargo chamado Chief Artificial Intelligence Officer, abreviado para C.A.I.O. Mudei meu nome na hora para Caio: Chief AI Officer. No mesmo minuto perdi acesso à conta e não posso mais postar, seguir pessoas, nem reclamar com o X para devolverem minha conta. A IA de verificação deles me deu um ban sem direito à apelação. Eu tinha minha conta desde 2008 – acho – da época em que eu ainda estava no ensino médio.

O mais triste é que não consigo nem exportar meus posts para arquivá-los. Que tristeza.

Links

O que é um CAIO? – IBM
<https://www.ibm.com/br-pt/think/topics/chief-ai-officer>

Chief AI officer – Wikipedia
https://en.wikipedia.org/wiki/Chief_AI_officer

Chief AI Officer (CAIO): o novo cargo estratégico nas empresas | Alura
<https://www.alura.com.br/empresas/artigos/caio>

Recomendo Renaissance Men

By caio
June 26, 2026
[daily-blog](https://caiomga.com/2026/recomendo-renaissance-men/)

<https://caiomga.com/2026/recomendo-renaissance-men/>



Atualmente eu sou assinante/membro de um único canal no Youtube, o canal de Sam Hyde. O principal conteúdo do canal é o *the Sam Hyde show*, um talk show com pouca edição visível que aborda temas em alta e interessantes como Looksmaxxing, relações raciais, e questões pertinentes aos EUA e ao mundo como a influência israelense no governo americano.

The Sam Hyde show tem como objetivo atrair assinantes para a plataforma paga deles, a MDE.TV com conteúdo mais potencialmente ofensivo e sem censura.

Mas não me tornei membro por causa de the Sam Hyde show. O que me fez assinar o canal foi uma série de vídeos chamada *Renaissance Men*.

Renaissance Men: Sam Hyde teaches Motorcycle

<https://youtube.com/watch?v=jTpcmR9mXcs>



Em *Renaissance Men*, Ryan Katsu Rivera e Luke Valentine aprendem e colocam a prova habilidades de homens modernos como direção de carros com câmbio manual, direção de motocicletas, MMA, levantamento de peso e abordagem de mulheres em locais públicos.

Ryan e Luke são pessoas com personalidades distintas, mas que apesar disso se dão bem, o que cria uma certa rivalidade amistosa entre eles.

Ryan trabalhou como produtor de TV/Youtube/Podcasts no Opie and Anthony show, e nos últimos anos trabalhava com Gavin McInnes nas diversas produções pelas quais passou o influencer. Nos últimos 12 meses, aproximadamente, Ryan tem contribuído em tempo integral com as produções da MDE.TV. Ryan tem um jeito inocente e dócil o que cria um contraste interessante quando ele interage com personalidades mais abrasivas como McInnes e Luke Valentine.

The FINAL episode w/ Ryan Katsu Rivera...his ENTIRE history w/ Compound Media, Censored and Gavin
<https://youtube.com/watch?v=fVT8OCyFgIQ>



Ryan Katsu Rivera no seu programa de despedida trabalhando com Gavin McInnes.

Luke Valentine é um artista e ilustrador que ficou famoso pela sua participação e expulsão do programa Big Brother, nos EUA. Ele disse “*nigga*” e a produção do programa o puniu com uma expulsão. O envolvimento de Luke com MDE iniciou com a participação do ilustrador na 3ª edição de Fishtank, um reality show cujo propósito é colocar pessoas numa casa e acoá-las com toda sorte de ofensas e jogos sem sentido. Luke foi eliminado no 5º dia, mas retornou como um “plant”, uma pessoa alinhada com a produção cujo o objetivo é atrapalhar os participantes ainda concorrendo pelo prêmio. Em Fevereiro de 2025 Luke se mudou para Rhode Island, estado onde as gravações dos programas MDE acontecem, para se tornar um colaborador frequente da produtora.

Luke's N-word slip and his discussion afterwards with Jared - Luke removed from game

<https://youtube.com/watch?v=RuYKkd5-09Y>



"I'm in the cheese room, nigga... dude..."

O episódio de *Renaissance Men* que me fez assinar o canal para receber conteúdo adicional foi o vídeo abaixo. Nele Ryan e Luke treinam com Mandel Nallo, lutador profissional de MMA em contrato com UFC. O episódio possui duas partes, a primeira parte – gratuita – mostra Luke e Ryan treinando com Mandel e aprendendo o básico de MMA. A segunda parte – paga – é a luta dos *Renaissance Men*. Caí no golpe! Paguei a assinatura. A luta não é tão interessante, mas é legal ver como eles incorporaram o treinamento nesta luta pra valer. Deixo a parte 1 pra você assistir no fim deste post.

Os episódios completos de *Renaissance Men* estão disponíveis na plataforma fechada da produtora, o [MDE.tv](https://www.mde.tv/).

Renaissance Men: We Trained With a Pro MMA Fighter for 5 Days... Then Fought

<https://youtube.com/watch?v=qMUSoSoPk5U>



Conclusão

Recomendo *Renaissance Men*.

Links

Renaissance Men: We Trained With a Pro MMA Fighter for 5 Days... Then Fought – YouTube

<https://www.youtube.com/watch?v=qMUSoSoPk5U>

MDE.tv

<https://www.mde.tv/>

POV: A Sensitive Man Dealing With Females – YouTube

<https://www.youtube.com/watch?v=S1HIXWkFuQs>

Nada conforme o planejado

By caio
June 27, 2026

[daily-blog](https://caiomga.com/2026/nada-conforme-o-planejado/)

<https://caiomga.com/2026/nada-conforme-o-planejado/>

Não fiz nada do que eu havia planejado para hoje. E de quebra, duas situações me obrigaram a não fazer mais nada.

Antes de dormir recebo mensagem avisando que viriam trocar a caixa d'água pela manhã. Quando acordo, tem mensagem da minha mãe avisando que vai chegar uma compra pra ela (mercado) e que é para eu receber.

Eu iria, pela manhã, escolher meu terno de padrinho – serei padrinho de casamento! – e à tarde eu iria no meu pai. Tanto os caras trocando a caixa d'água como receber as compras me obrigam a ficar em casa e não tinha muito o que eu pudesse fazer a respeito.

Fiquei de ver o terno semana que vem e vou no meu pai amanhã – assim espero.

Kevin Smith: De prodígio à nóia

By caio

June 28, 2026

[daily-blog](#)

<https://caiomga.com/2026/kevin-smith-de-prodigio-a-noia/>



Kevin Smith é podcaster, produtor e diretor de longas-metragem cuja carreira pode ser dividida em duas partes: antes e depois dele ter virado um nóia.

Início de carreira

Após assistir ao filme *Slacker* (1990), de Richard Linklater, Kevin Smith percebeu que era possível até para ele criar filmes, como os de Hollywood, mas numa escala menor e com bem menos recursos financeiros.

Mais tarde ele se matricularia na Vancouver Film School, onde conheceria seu colaborador de longa data Scott Mosier. Ainda na faculdade Smith e Mosier desafiaram-se de maneira amistosa: Decidiram que trabalhariam num filme deles mesmos, com roteiro deles. Quem terminasse de escrever um roteiro primeiro seria o Diretor, o outro seria o Diretor Assistente. Kevin concluiu o roteiro de *Clerks* (1994) e em seguida iniciaram sua produção.

Não entro em detalhes sobre o financiamento do filme e sobre a história de Cinderela deles nos circuitos de premiações por questão de tempo. Mas é uma história interessante.

Flops

Depois do sucesso de *Clerks*, Kevin Smith dirigiu outros filmes. A recepção e qualidade dos filmes varia bastante. Kevin tentava encontrar seu nicho de filmes, e seu filme mais pessoal, *Jersey Girl*, foi um fracasso comercial enorme em grande parte por ter Ben Affleck e Jennifer Lopez como protagonistas. Pouco antes da estréia de

Jersey Girl, um outro filme com Ben Affleck e Jennifer Lopez como par romântico foi aos cinemas, *Gigli* (2003). Este filme foi um fracasso acachapante de público e crítica. Seis meses depois, em 2004, *Jersey Girl* entraria em cartaz e sofreria com a má reputação criada por *Gigli*.

Com a carreira desmoronando, Kevin Smith retorna às origens e cria uma sequência para seu primeiro filme, *Clerks II*. O filme é um sucesso de público e crítica e reabre as portas dos grandes estúdios de Hollywood para Smith que aproveita a ocasião para trazer talento em ascensão para estrelar seu novo filme, mas isso se mostraria um erro terrível.

Tudo o que Seth Rogen toca vira bosta

Este filme derradeiro é *Zack and Miri make a porno* (2008). O filme em si não tem tanta importância, o fato relevante para este post é que Seth Rogen é o protagonista e no último dia de gravações Kevin Smith foi introduzido à maconha pelo já citado ator.

A partir daquele momento Kevin Smith virou nóia em tempo integral.

Declínio

A má recepção de *Zack and Miri make a porno* e seu moderado sucesso comercial permitiram a Kevin Smith dirigir uma comédia de estúdio, o primeiro filme que ele não escrevera o roteiro. O resultado é *Cop Out*, um filme dolorosamente sem graça, com um Bruce Willis que nem tenta atuar – em parte por desprezar profundamente Kevin Smith.

Depois disso Smith decidiu ele mesmo distribuir seus filmes diretamente aos fãs, reduzindo os budgets e a qualidade das produções consideravelmente.

Seu filme mais bizarro, dessa leva, é *Yoga Hosers* (2016) – um *vanity project* para sua filha e sua colega de classe – a filha de Johnny Depp – estrelarem um filme. A obra não tem muitos méritos – sendo generoso.

Negação

Durante sua fase nóia, Kevin Smith se tornou um podcaster. Diz ele que o que ele mais gostava de *Clerks* era justamente as personagens discutindo sobre cultura pop. E um podcast é basicamente isso, então por que não criar um podcast dele?

Em vários episódios Kevin Smith fuma maconha durante as gravações e de maneira consistente defendia

sua opção por ficar 24 horas por dia na nóia.

Em certo momento – como ele viria a confessar no futuro – ficou mais de uma década sem passar um único dia sóbrio. Como todo viciado, durante o longo período de consumo de maconha ele inventava desculpas – “eu consigo produzir mesmo estando doidão”, “melhor eu chapado do que estressado”, “fumar me acalma”, e por aí vai.

Problemas com saúde

Kevin Smith teve dois problemas graves de saúde, ambos causados ou intensificados pelo uso de maconha: Ataques de pânico e infarto.

Depois do infarto em 2018, Kevin Smith escreveu e dirigiu dois filmes do universo compartilhado de Clerks: *Jay and Silent Bob Reboot* (2019) e *Clerks III* (2022) – ambos fracassos comerciais.

Em 2022 Kevin Smith teve uma crise de saúde mental e em 2023 anunciou que havia parado de fumar maconha.

Kevin Smith sóbrio

Faz 20 anos que não temos um filme escrito e dirigido por Kevin Smith sóbrio. 20 anos de um talento tolhido pela droga. Kevin comenta que pretende lançar Tusk 2, um filme cuja idéia surgiu num episódio do seu podcast ainda da época em que ele era doidão em tempo integral, mas ainda é cedo pra dizer se o projeto vai pra frente. O diretor vem a anos tentando conseguir os direitos de um outro filme seu, *Dogma*, com intenções de criar uma sequência para este também.

Links

Clerks III and The End of Kevin Smith – YouTube
https://www.youtube.com/watch?v=l7f_wREVOqg

Kevin Smith QUIT Weed Permanently – YouTube
<https://www.youtube.com/watch?v=SYg1Je9YF7E>

The Fall of Kevin Smith: A View Askew Retrospective – YouTube
<https://www.youtube.com/watch?v=F8TTQmARONs>

Kevin Smith Revisited – YouTube
<https://www.youtube.com/watch?v=lyqXyVdICPc>

Dante’s Inferno – Making Sense of Kevin Smith’s Clerks Trilogy – YouTube
https://www.youtube.com/watch?v=_1kNXNbcbZM

Kevin Smith’s Flop Years – YouTube

<https://www.youtube.com/watch?v=7RFRdBzjPcI>

Pesquisa com Claude

<https://claude.ai/share/e4bb08d7-37e7-4e64-a4d8-f8ae05217cfb>

Porque Kevin Smith

By caio
 June 29, 2026

[daily-blog](#)

<https://caiomga.com/2026/porque-kevin-smith/>



Não gosto dos seus filmes, nem do autor. Então por que eu me interesse por Kevin Smith?

Tem algo de admirável e de trágico em Kevin Smith. Um cara comum, sem contatos e sem experiência escreve e dirige um filme financiado com dinheiro de cartões de crédito e crédito estudantil; consegue vender este primeiro filme para um grande estúdio; vira um dos diretores mais populares de Hollywood; entra numa espiral de decadência; e termina como podcaster e nóia profissional.

Potencial desperdiçado é sempre algo triste, mas é outro nível quando “o próximo Scorsese” derruba a paçoca. O motivo desse declínio é, em grandessíssima parte, o consumo diário de maconha.

As diferenças no modo como Smith se apresenta e como ele fala antes e depois de se drogar em tempo integral são brutais. No fim do post deixou 2 vídeos, num onde Kevin Smith ainda não fazia uso contínuo de Cannabis [1] e outro após aproximadamente 16 anos fumando diariamente [2].

Antes da droga ele era mais calmo, menos expressivo. Ele falava como alguém que pondera suas palavras antes de dizê-las. Na nóia ele vira outra pessoa: Sua personalidade fica mais expressiva, ele mantém sua eloquência, mas fala muito. Parece também que a todo

momento ele quer que o interlocutor goste dele e para atingir esse efeito lança mão de piadinhas auto-depreciativas e anedotas.

Com o tempo, Kevin Smith parou de escrever roteiros baseado em suas experiências pessoais e partiu pra ficções cada vez menos ancoradas na realidade. Até mesmo Dogma, seu filme que retrata a jornada de dois anjos caídos em busca de uma brecha que lhes permita voltar ao céu, é toda temperada e inspirada nas experiências pessoais de Kevin com religião.

Yoga Hosers, um filme mais recente, é sobre duas jovens atendentes de um mercadinho que estudam yoga e enfrentam mini vilões. O filme se passa no Canadá, talvez porque represente isolamento e faça um contraste com New Jersey, onde a maioria de seus filmes acontece. Pode ser também porque boa parte do público fiel de Smith seja canadense – mas isso é chute meu. De qualquer modo, Kevin escreve sobre a vida de duas garotas canadenses que fazem Yoga. O único aspecto próximo da experiência pessoal de Smith é que ambas as garotas trabalham como atendentes, mesmo que os tipos de estabelecimento sejam distintos.

Seus últimos 2 filmes são um retorno ao familiar, à New Jersey, revisitando histórias e personagens de Clerks. Mas não tiveram boa recepção – mas seus fãs gostaram.

É notável o declínio na qualidade e nos temas abordados por Smith antes e depois da droga.

Kevin sóbrio

Depois de um infarto *windowmaker* em 2022 e de uma crise de saúde mental em 2023, Kevin Smith abandonou de vez a maconha. Nunca mais fumou [3]. Bom para ele. Mas a década e meia que ele desperdiçou na nória são irreversíveis.

Links

[1] Back to the Well: Clerks 2 [FULL Documentary] – YouTube

<https://www.youtube.com/watch?v=VnXeXrMk0Vo>

[2] We're Not Even Supposed to Be Here Today | 3 Decades of Clerks – YouTube

<https://www.youtube.com/watch?v=OGSD7VHqP2M>

[3] Kevin Smith QUIT Weed Permanently – YouTube

<https://www.youtube.com/watch?v=SYg1Je9YF7E>

Gol do morto

By caio
June 30, 2026

[daily-blog](https://caiomga.com/2026/gol-do-morto/)

<https://caiomga.com/2026/gol-do-morto/>



Ontem assisti o jogo do Brasil contra o Japão pela Copa do Mundo. Meu pai saiu mais cedo do trabalho para almoçar e depois ver o jogo em casa, eu o acompanhei. Infelizmente a carne moída que usáramos para na preparação do almoço não descongelou a tempo de modo que o macarrão com almôndegas caseiras virou sanduíches do KFC. Quando meu pai chegou em casa eu já estava por lá. Pedimos o almoço num aplicativo e ficamos conversando até a hora do jogo.

O jogo começa com Brasil atacando, mas logo o Japão toma o controle da partida. Aos 22 minutos de jogo, chega o almoço. Aos 29, gol do Japão. A defesa brasileira completamente frouxa deixa Sano correr 10, 20, 500 metros e chutar para o gol. Como é de praxe, começamos a procurar um culpado pela derrota em andamento. Encontramos o crápula: Casemiro.

Casemiro joga de um jeito esquisito. Domina mal, toca pra trás o jogo todo e qualquer tentativa de avanço morre nos pés do nosso camisa 5. Ficamos reclamando do jogador o jogo todo, mesmo após sua saída – mesmo após seu gol.

O Brasil aos poucos vai dominando o jogo e aos 53 minutos tem um bate, rebate, canelada, tumulto na área do Japão e teríamos feito um gol, não fosse a atuação excelente do goleiro Suzuki. O goleiro pegou tudo. Ele conseguiu tocar na bola para desviá-la em todas as finalizações do Brasil, mesmo as que entraram no gol, como aos 56 minutos onde Casemiro – o Casemiro – faz um gol para o Brasil. A surpresa foi tamanha que na comemoração meu pai grita: “**Gol do morto!**”

Gol do morto!

A partida ficou intensa, embora a equipe japonesa – como é de costume – fizesse um segundo tempo menos efetivo. A seleção brasileira, por outro lado, se inflava de ânimo e foi melhorando seu jogo ao longo da partida. Mérito dos jogadores mas muito mais mérito da comissão técnica que conseguiu coordenar os esforços e explorar falhas do Japão.

Naquele dia meu pai e eu colocaríamos uma porta nova no seu quarto, mas pergunto pra ele quando íamos

colocar a porta em caso de prorrogação. Sem pensar muito ele me responde: “Esse não é jogo de prorrogação”. No último minuto dos acréscimos Martinelli do meio da área faz um gol. Vitória do Brasil.

Mais tarde, enquanto montávamos a porta, vimos a Alemanha ser eliminada pelo Paraguai. Conseguimos finalmente colocar a porta do quarto do meu pai, depois de meses de imprevistos e agendas que não batiam. Uma segunda-feira mágica que teve até gol do morto!
