

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL COMO IMPULSIONADORA DO DESENVOLVIMENTO DO BRASIL



É certo que a chegada de toda tecnologia nova representa uma alteração na forma de viver, produzir e trabalhar. Com a inteligência artificial (IA) não é diferente. Mas o debate central deve ser em torno justamente de como colocar essas tecnologias à disposição da população para aumentar a produtividade, reduzindo o tempo de trabalho e, ao mesmo tempo, aumentando a qualidade de vida. Para isso, é necessário fazer um profundo debate sobre o uso estratégico dessa tecnologia.

O Brasil conta com um enorme mercado interno, ampla conectividade incorporada pela população, sistema financeiro digitalizado, universidades, centros de pesquisa, empresas inovadoras e uma das maiores estruturas públicas de produção de dados do mundo.

Precisamos olhar para a inteligência artificial como uma oportunidade para melhorar a qualidade, a produtividade e a remuneração do trabalho existente. Para isso acontecer, todavia, é preciso esforço político para colocar essas tecnologias ao alcance daqueles que historicamente se encontram à margem do sistema. Ou seja, faz-se necessário colocar a IA

a serviço da educação, ciência, infraestrutura, saúde, serviços públicos etc., pensar em políticas públicas concretas que visem ao bem-estar social ao invés do lucro.

Precisamos por em prática uma inteligência artificial aplicada à saúde pública, à educação, à agricultura, à prevenção de desastres, às mudanças climáticas, à mobilidade urbana, ao planejamento territorial e à gestão de serviços de tal modo que a ciência se aproxime das necessidades sociais.

Falamos em usar o progresso tecnológico para reduzir jornadas, ampliar o conhecimento em geral, democratizar a ciência, otimizar e melhorar serviços públicos etc., tirando o foco do debate meramente econômico para a produção de bem-estar social.

Esse deve ser o centro da nossa luta: por uma Inteligência Artificial com Direitos Sociais. E esse debate passa, necessariamente, pela discussão em torno da soberania digital do nosso País.

PEJOTIZAÇÃO REDUZ ARRECADAÇÃO DE PREVIDÊNCIA E FGTS EM R\$ 105 BILHÕES DE 2022 A 2026



O mercado formal de trabalho, com carteira assinada, perdeu 5 milhões de trabalhadores para o regime de Microempreendedor Individual (MEI) de 2022 a 2025. Das 16,75 milhões de MEIs criadas, 30% eram de trabalhadores com carteira assinada. Segundo o Ministério do Trabalho e Emprego (MTE) e a Receita Federal, houve uma perda aproximada de R\$ 105 bilhões em arrecadação para a Previdência Social, FGTS e Sistema S (SESI, SENAI etc).

Pejotização

A migração do trabalho CLT para MEI é chamado de pejotização. O trabalhador, absurdamente, mantém as características de um empregado formal, mas é um prestador de serviços pessoa jurídica. A modalidade reduz os custos para as empresas, mas também diminui a proteção trabalhista e as contribuições vinculadas ao emprego com carteira assinada.

Por outro lado, o MEI, criado em 2008, reduz o trabalho informal e desregularizado e garante uma contribuição mínima para a Previdência Social. Atualmente, o MEI recolhe, por padrão, 5% do salário-mínimo ao Instituto

Nacional do Seguro Social (INSS). O empreendedor pode optar por contribuir com valores maiores.

O problema é que a arrecadação do MEI não cobre os custos da aposentadoria. Segundo estudos do Ministério do Trabalho, 15 anos de existência do MEI custearam apenas três anos de aposentadoria.

MEI não é empregado

Vale dizer que, como MEI, os trabalhadores não têm os mesmos direitos dos contratados por CLT, porém lhes são cobradas as mesmas obrigações. Eles não têm que cumprir horários nem permanecer fisicamente na empresa caso não seja necessário, mas não é esta a realidade que nos deparamos com ela. O certo era ser uma prestação de serviço autônoma, mas de autonomia não tem nada.

STF discute pejotização

A legalidade da pejotização é discutida no Supremo Tribunal Federal (STF). Em abril de 2025, o STF decidiu que os processos relacionados à pejotização que tramitavam na Justiça do Trabalho foram inicialmente suspensos. Em junho deste ano, Gilmar Mendes retirou a suspensão para os processos que estavam em primeira e segunda instâncias. Com isso, essas ações voltaram a tramitar.

A suspensão, entretanto, permanece para processos que estão no Tribunal Superior do Trabalho (TST) e no próprio STF, até que o Supremo estabeleça uma posição definitiva sobre o tema. O STF já havia decidido, em 2018, pela lícitude da terceirização de atividades e estabelecido que esse tipo de contratação, por si só, não caracteriza vínculo empregatício com a empresa contratante.

Caso a pejotização seja considerada válida, a Receita Federal estima perdas de até R\$ 30 bilhões de arrecadação em 2027.

RISCOS DO USO DE EQUIPAMENTO PESSOAL NO TRABALHO



No jargão corporativo, o modelo de utilizar profissionalmente os aparelhos de propriedade dos trabalhadores é conhecido como BYOD (do inglês Bring Your Own Device), uma prática que se provou problemática e, por isso, está em desuso no mundo. Um dos exemplos emblemáticos dos problemas gerados por tal prática foram as multas aplicadas pelos órgãos reguladores dos EUA (SEC e CFTC), que ultrapassam US\$ 2 bilhões, a dezenas de instituições, incluindo gigantes como JPMorgan Chase e Goldman Sachs, porque executivos e traders estavam usando seus celulares pessoais para discutir negócios e fechar acordos fora das regras estipuladas na legislação estadunidense.

As seríssimas falhas de segurança ao utilizar aparelhos pessoais dos trabalhadores em funções corporativas são pontos centrais neste debate. Um software malicioso pode ser inocentemente instalado pelo filho do(a) trabalhador(a), por exemplo, que acaba por vazear informações sigilosas

da empresa. Ou o próprio trabalhador pode ter seu equipamento pessoal atacado por *hackers* que tenham interesse na empresa.

Isso sem falar que diante de um possível desligamento do empregado, como ficariam os dados da empresa, já que esta não pode simplesmente reter o dispositivo. A suposta solução seria o uso de ferramentas como o MDM (*Mobile Device Management*), que permitem à organização apagar dados remotamente. Mas aqui também podemos listar ao menos dois grandes problemas: um é o risco de apagar dados pessoais do trabalhador. O outro é que essas ferramentas são polêmicas porque, quando instaladas em dispositivos pessoais, passam a invadir a privacidade do usuário.

E é exatamente por questões como essas que a prática está sendo abolida do meio corporativo, especialmente nos países desenvolvidos. Quando os problemas e/ou vazamentos ocorrem, todas essas situações suscitam várias disputas entre empresa e trabalhador, gerando muito desgaste emocional, especialmente para o “elo mais fraco” da disputa, que é sempre o empregado. Porém, o responsável é um só: a empresa que teima em usar algo que não é seu.

No caso de empresas públicas, essas questões de segurança são ainda piores, pois dizem respeito aos dados de milhões de pessoas. Precisamos ficar atentos, afinal, nada é um problema até que aconteça.

Nesta matéria abordamos o aspecto segurança. Em próxima enfocaremos no direito de desconexão, enfocando a saúde do trabalhador. Fique de olho!

A “ARAPUCA” DO PLAYSTATION PARA OS JOGADORES



Para sermos justos, as práticas descritas abaixo não são exclusivas da Sony PlayStation. Contudo, o papel relevante da marca, há décadas na liderança deste mercado, impõe responsabilidades também junto aos consumidores da Sony e do mercado de games como um todo.

A “arapuca” a começa ser armada no final da década de 1990, quando os jogos da Sony começam a classificar as mídias físicas — que contêm jogos para o seu console — como uma licença e não como uma venda. Naquele momento, não havia diferença prática em chamar o jogo (em posse do jogador) de “vendido” ou “licenciado”, pois a mídia física (CD, DVD e, mais tarde, Blu-ray), permitia ao detentor todas as liberdades da sua posse, como vender, trocar, alugar e até mesmo doar. Mas havia a armadilha da palavra “licença”, previamente dando aval à Sony PlayStation para fazer o que melhor lhe interessasse quando isso fosse possível.

Passados mais alguns anos, a evolução da internet permitiu comprar e vender jogos online. Entretanto, aproveitando-se da falta de clareza jurídica e legislativa no mundo no que

tange à venda de jogos digitais na década de 2000, a implementação da venda online foi da seguinte forma: a Sony vende, você compra e, pronto: todos aqueles direitos que você tinha nos jogos físicos, nessa modalidade, não existem mais! Como a mídia física e a mídia digital passaram a existir em paralelo durante mais de uma década, quem cobrava os mesmos direitos nas mídias digitais que nas físicas era taxado de “inimigo da Sony” ou de “não entender a complexidade do mercado de games”. O argumento sempre foi o de que “a Sony te dá a opção de comprar a mídia física”. Aqueles que se diziam entendedores da complexidade do mercado de games acabaram por defender a própria perda de direito.

As últimas peças da arapuca estão sendo colocadas nestes dias de 2026, quando a SONY anunciou que, em 2028, não irá mais vender jogos em mídia física para o PlayStation. Agora, aquela inocente palavra “licença”, que passou despercebida e até defendida por mais de 20 anos, mostra o seu peso aos jogadores. Neste mesmo ano de 2026, quando quatro residentes da Califórnia entraram com um processo contra a Sony alegando, dentre outras coisas, que sua loja digital usa o termo “comprar”, os advogados da Sony disseram que “consumidores razoáveis” não seriam induzidos ao erro quanto à natureza das compras digitais na PlayStation Store, deixando claro o conflito de interesses entre a Sony e os jogadores.

Mais uma vez, é momento exigir que os jogos digitais sejam regulados pelo governo — que é sempre quem garante os direitos do povo no conflito de interesses contra grandes empresas —, e exigir a garantia dos mesmos direitos dos jogos distribuídos em mídia física. Vamos a luta!

INFORME DE DISTRIBUIÇÃO DE AÇÃO



INFORME JURIDICO

INFORME DE DISTRIBUIÇÃO DE AÇÃO UNIVERSAL SOFTWARE LTDA



O SINDADOS/MG ajuizou uma Ação Trabalhista contra a empresa UNIVERSAL SOFTWARE LTDA., no dia 01/09/2026, cuja Audiência Inicial ocorrerá no próximo dia 22/09/2026, às 08h35min.

Nesta Ação, o Sindicato está cobrando o cumprimento de sua Convenção Coletiva de Trabalho em relação a diferenças de horas extras pelo descumprimento do banco de horas, adicional de horas extras, adicional noturno, redução de jornada, PLR, Reajustes salariais, tíquete refeição e multas convencionais.

Como ocorre com todas as ações judiciais, não é possível prever o tempo de sua conclusão, em razão dos inúmeros recursos que se encontram à disposição das partes na legislação processual vigente e da própria morosidade da Justiça.

AGENDA DE AUDIÊNCIAS

Partes		Processo	Audiência		
Reclamante	Reclamado	Numeração	Data	Horário	Local
Sindados MG	Indra Company	0010133-92.2025.5.03.0139	09/09/2026	14:00	Videoconferência
Sindados MG	AMM TN e outras	0010725-76.2026.5.03.0180	14/09/2026	09:30	Videoconferência
Sindados MG	Indra Company	0010135-71.2025.5.03.0136	15/09/2026	15:30	Videoconferência
Sindados MG	SyntaxTecnologia	0010752-87.2026.5.03.0106	22/09/2026	08:10	Videoconferência
Sindados MG	Universal Software	0010856-77.2026.5.03.0139	22/09/2026	08:35	Videoconferência
Sindados MG	G4F Soluções Corporativas	0010758-91.2026.5.03.0107	27/10/2026	08:30	Videoconferência
Sindados MG	EAC Engenharia (NERUS)	0010238-61.2022.5.03.0014	28/10/2026	13:30	Videoconferência
Sindados MG	PEERS Consultoria e Serviços	0010849-96.2026.5.03.0006	29/10/2026	08:15	Videoconferência