O ENTENEBRECIMENTO PUNITIVO: A INFLUÊNCIA NEOLIBERAL NA EVOLUÇÃO DAS PENAS

Thalia de Souza Reis (IC) e Thiago Baldani Gomes de Filippo (Orientador)

Apoio: PIBIC Mackenzie

RESUMO

Este estudo problematizou o emprego da realidade virtual na execução penal norte-americana e sua relação com a racionalidade neoliberal. A inquietação nasceu da ficção distópica *Meu Assassinato*, de Katie Williams, na qual o condenado é submetido ao entenebrecimento, pena que suspende a consciência e a substitui por cenários programados, e da suspeita de que tal estrutura já opera nas prisões contemporâneas. O objetivo central foi analisar o uso de realidade virtual como forma de punição no paradigma neoliberal e sua relação com o entenebrecimento da subjetividade. A bibliografia, baseada em autores da criminologia crítica, da sociologia e da psicanálise, foi essencial para compreensão da relação entre pena e neoliberalismo. O percurso metodológico, predominantemente qualitativo, exploratório e empírico, combinou revisão bibliográfica e pesquisa lexicográfica, análise de fontes jornalísticas e de divulgação científica, levantamento documental obtido junto às trocas oficiais com unidade prisional do Colorado, entrevista semidiretiva com o diretor de comunidade de organização atuante em presídios na Califórnia e questionário internacional de percepção, com 122 respostas provenientes de 12 países. Os resultados demonstraram que 8 dos 14 cenários simulados treinavam consumo e disciplina laboral e que a aprovação da tecnologia se desfaz quando se examina o que ela concretamente simula. Concluiu-se que a realidade virtual assume a forma da racionalidade que a financia.

Palavras-chave: Entenebrecimento. Neoliberalismo. Realidade Virtual.

ABSTRACT

This study problematised the use of virtual reality in North American penal enforcement and its relationship with neoliberal rationality. The inquiry arose from the dystopian novel *My Murder*, by Katie Williams, in which the convict undergoes benightment, a penalty that suspends consciousness and replaces it with programmed scenarios, and from the suspicion that such a structure already operates in contemporary prisons. The central objective was to analyse the use of virtual reality as a form of punishment within the neoliberal paradigm and its relationship with the benightment of subjectivity. The bibliography, drawn from authors in critical criminology, sociology and psychoanalysis, was essential to understanding the relationship between punishment and neoliberalism. The methodological path, predominantly qualitative, exploratory and empirical, combined bibliographical review and lexicographical research, analysis of journalistic and science-communication sources, a documentary survey obtained through official correspondence with a Colorado correctional facility, a semi-directive interview with the community director of an organisation active in California prisons, and an international perception questionnaire, with 122 responses from 12 countries. The results showed that 8 of the 14 simulated scenarios train consumption and labour discipline and that approval of the technology dissolves once what it concretely simulates is examined. It is concluded that virtual reality takes the shape of the rationality that funds it.

Keywords: Benightment. Neoliberalism. Virtual Reality.

1. INTRODUÇÃO

O cárcere norte-americano incorporou, na última década, um objeto que não pertence ao repertório clássico da pena: os óculos de realidade virtual. Em unidades do Colorado e da Califórnia, pessoas privadas de liberdade há vinte ou trinta anos[1] colocam o equipamento e são transportadas a supermercados, lanchonetes, entrevistas de emprego e paisagens que não veem desde a condenação. O gesto é apresentado sob o vocabulário do cuidado – reintegração, preparo para o retorno, oportunidade –, e é justamente esse vocabulário que se propõe investigar. A inquietação, contudo, não nasceu do noticiário, mas da ficção: em *Meu Assassinato*, romance distópico de Katie Williams (2024), um homem é sentenciado ao entenebrecimento, pena que consiste em suspender-lhe a consciência e substituí-la por sonhos programados para produzir empatia. O desconforto provocado pela obra não decorria de sua invenção, mas da suspeita de que aquela estrutura já existia, sob outro nome.

Dessa suspeita deriva o problema que organiza a investigação: há efetivo compromisso com a reintegração social daquele que é submetido à realidade virtual, ou institui-se um duplo isolamento, primeiro físico e depois virtual, que devolve o egresso à sociedade apenas como sujeito apto ao consumo? Diante disso, o objetivo central é analisar o uso da realidade virtual como forma de punição na ordem neoliberal e sua relação com o entenebrecimento da subjetividade no contexto penal atual.

A justificativa do estudo apoia-se em dois pontos. O primeiro é a escassez de exame crítico sobre uma prática que se difunde com rapidez, amparada pela falência reconhecida do encarceramento tradicional e pelas elevadas taxas de reincidência[2]. O segundo é a natureza daquilo que se produz nesse deslocamento: ao substituir o contato humano pela simulação, o Estado responde à exigência de ressocialização sem ceder espaço, trabalho ou convívio reais. Examinar os impactos éticos, psíquicos e políticos dessa substituição é condição para que a inovação tecnológica não seja confundida com o progresso civilizatório.

Para tanto, o trabalho foi organizado em três momentos. O referencial teórico reconstrói a genealogia do entenebrecimento, investigando aspectos subjetivos e institucionais, com a mobilização de conceitos que vão do estádio do espelho à sociedade de

[1] "A experiência é limitada. Rainer tem que seguir uma lista de compras pré-elaborada e só pode se deslocar para locais determinados dentro da loja vazia, mas o grande número de produtos disponíveis, mesmo neste mundo digital, ainda o sobrecarrega. O mesmo acontece com os terminais de autoatendimento: eles não existiam em 2001, quando Rainer, então adolescente, foi condenado a mais de 100 anos de prisão" (Presos..., 2023, tradução nossa).

[2] Segundo levantamento do Conselho Nacional de Justiça e analisado pela revista Pesquisa FAPESP, da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo, só no Brasil em 2019, o percentual de retorno à prisão chegava a 42,5% (Viana, 2023).
Já nos Estados Unidos, os índices são ainda mais alarmantes: de acordo com dados divulgados pela *Harvard Political Review*, cerca de 67% dos ex-detentos são presos novamente em um intervalo de até três anos (Benecchi, 2021).

consumo. A metodologia detalha os eixos de coleta, como os dados primários obtidos por correspondência oficial, entrevista semidiretiva e questionário internacional de percepção. Os resultados submetem essas três fontes à triangulação, e é a articulação entre teoria e dados empíricos que permite ler cada fonte para além daquilo que ela declara.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

A ficção distópica *Meu Assassinato* (Williams, 2024), que inspirou esta pesquisa, descreve um *serial killer* condenado a 40 anos de entenebrecimento: uma punição na qual o condenado ingere fármacos indutores de empatia e é submetido a coma induzido, no qual sonhos programados simulam suas interações com as vítimas e com a sociedade.

A punição descrita na obra não se limita à indução do coma: ela possui uma arquitetura. O cumprimento da pena ocorre em local denominado Centro de Estase, no qual o condenado permanece ininterruptamente observado enquanto sonha os cenários projetados por psicólogos para aumentar sua empatia. A ficção não dispensa a estrutura carcerária, pelo contrário, conserva o muro, a vigilância contínua e a superfície lavável, acrescentando-lhes a suspensão da consciência:

> O centro de estase era rodeado por uma cerca alta, tinha um portão motorizado e um pequeno estacionamento bem ao lado [...] Tudo era coberto de azulejos ou vinil. Um cômodo que se poderia limpar com um lenço. (Williams, 2024, p. 156).

A crítica ao método está inserida ao longo da história, de forma sutil. Em determinado momento, a protagonista dirige-se ao parque no qual ocorreu o próprio assassinato e descreve o local como parte de uma iniciativa municipal de recuperação de áreas verdes, campanha voltada ao combate da indisposição e catatonia causadas pela realidade virtual (Williams, 2024, p. 126). Se, no universo da obra, a catatonia figura entre os efeitos colaterais reconhecidos da tecnologia, então o condenado ao entenebrecimento é duplamente punido: confinado a um ciclo de adaptação a ambientes inexistentes e aprisionado na incapacidade de reagir ao mundo simulado. A distopia, ao naturalizar o uso cotidiano da realidade virtual, denuncia simultaneamente os seus danos – e é essa denúncia embutida que autoriza tomá-la como dispositivo analítico, e não como mero recurso ilustrativo.

2.1. O entenebrecimento: etimologia e conexões

Na língua original, a palavra traduzida por entenebrecimento era benightment. A etimologia da palavra, sendo essencial para o estudo na compreensão da ligação da punição da obra com a tecnologia empregada atualmente no cárcere, conduziu a pesquisa no *Oxford English Dictionary* (2026), o qual revelou a obra com o primeiro registro da palavra: *Mataeotechnia Medicinae Praxeos: The Vanity of the Craft of Physick*, *or*, *New Dispensatory*, publicada em Londres em 1651, de autoria atribuída a Noah Biggs.

O contexto da obra é o de uma polêmica reformista: Biggs ataca as “águas simples” destiladas pelos boticários em alambiques de chumbo, sustentando que o processo devolve um composto despido de suas virtudes e acrescido do veneno do próprio dispositivo, e ainda assim administrado com confiança devota, sob o que denomina a tirania da prescrição e do costume. O livro é, nesses termos, a denúncia de uma instituição que se apresenta como curadora enquanto reproduz o ciclo de ignorância que diz combater: “[...] *except those whose obstinacy in incredulity confesses their benightment to the black paths of ignorance and error*”[3] (Biggs, 1651, p. 122).

Cumpre notar quem são, ali, os entenebrecidos: não são os pacientes crédulos, mas os próprios profissionais, aqueles que – na formulação do autor – fecham voluntariamente os olhos da razão. Trata-se de uma ignorância consciente, e não de privação de luz. Esse traço, retomado adiante, é o que permite sustentar que o entenebrecimento possui dupla face: acomete tanto quem é submetido ao dispositivo como quem o administra.

Já em língua portuguesa, “entenebrecer” tem origem em “treva” (Cunha, 2010, p. 1332) e é essa filiação que permite resgatar uma correlação bem mais antiga entre punição e obscurecimento. Em Patrística (Agostinho, 2002), a pena que recai sobre o espírito é descrita justamente como lançamento às trevas exteriores, acompanhado do enfraquecimento dos sentidos corporais: “Terão, pois, seus pés e mãos amarrados e serão lançados nas trevas exteriores, onde haverá choro e ranger de dentes” (Agostinho, 2002, p. 80). Note-se que a punição descrita não é apenas privação de luz, mas imobilização, mãos e pés atados, de quem já não pode ver.

As duas palavras chegam ao mesmo lugar por caminhos distintos. *Benightment* forma-se a partir do verbo *benight*, que reúne o prefixo *be-* e o substantivo *night*. Já entenebrecimento provém de treva. Uma constrói a escuridão a partir da noite, a outra a partir das trevas. Convergem, contudo, no mesmo efeito: o de uma escuridão que impede enxergar e, com isso, ter discernimento sobre o que está diante de si. É esse efeito que, quase quatro séculos após o registro de Biggs, será reaproveitado para nomear uma pena concebida pelo Estado e apresentada sob a promessa de estimular a empatia (Williams, 2024). O que se anuncia como cuidado terapêutico repete, na ficção, a estrutura já identificada no século XVII: um dispositivo que promete iluminar e produz escuridão, aplicado por quem não reconhece nele um instrumento de dano.

2.2. Simulação: a cisão de si

[3] A grafia foi normalizada quanto ao *s* longo (*ſ*), preservando-se no mais a ortografia e pontuação da obra original. Em tradução livre: “[...] exceto por aqueles cuja obstinação em descrer confessa o seu entenebrecimento aos negros caminhos da ignorância e do erro”.

Da etimologia nas duas línguas surge a inquietação: na execução penal, a realidade virtual opera como simulação que obscurece os sentidos ou como efetivo estímulo de reinserção no pós-cárcere? Reportagens veiculadas pela *MIT Technology Review (Presos..., 2023) e pela The Associated Press (Nonprofit..., 2025)* descrevem seu uso para simular situações cotidianas do mundo exterior – de uma entrevista de emprego ao manuseio de um terminal de autoatendimento –, prometendo ao apenado, por meio de grandes óculos, enxergar a vida para além de paredes cinzas de concreto.

Não se pretende afirmar, peremptoriamente, a utilidade ou a inutilidade da tecnologia para as pessoas submetidas ao cárcere. A crítica dirige-se a outro ponto: à velocidade com que a sociedade neoliberal incorporou a noção utilitarista de bem-estar da maioria, a ponto de negligenciar a qualidade dos meios de reinserção destinados a quem está à margem (Filippo, 2025, p. 49).

A noção de estádio do espelho (Lacan, 1986, p. 96) é essencial para a compreensão do momento inicial na constituição do eu, de tal forma que o sujeito se identifica com a imagem projetada de seu corpo e a partir dessa premissa cria-se a crença ilusória de um eu coeso. É uma identificação precipitada, pautada em uma reflexão subjetiva anterior ao domínio real do corpo. O resultado é uma cisão entre o que se é e o que se projeta ser. Introduzida como etapa da execução da pena, a realidade virtual reatualiza essa cisão: o apenado é condicionado a um mundo artificial e estimulado a agir em ambiente controlado, vigiado e predeterminado. Quem o sistema tenta enganar, o preso ou a si mesmo? Ou, se não tenta enganar, cabe a analogia com as bonecas russas[4]: o condenado está trancado dentro de uma cela, que por sua vez é envolta por outra – o mundo digital fictício. A mente, sujeita a essa sobreposição de realidades, pode sofrer um entenebrecimento progressivo, obscurecendo a consciência crítica e afastando o indivíduo de sua humanidade.

Para compreender os efeitos dessa punição para além do plano individual, recorre-se a Bourdieu (1989, p. 7-8), para quem o poder simbólico é “poder invisível o qual só pode ser exercido com a cumplicidade daqueles que não querem saber que lhe são sujeitos ou mesmo que o exercem”. Sua eficácia decorre precisamente do desconhecimento e a dominação simbólica opera enquanto não é reconhecida como tal, apresentando-se como natural e benevolente. É o mesmo movimento identificado séculos antes por Biggs – a obscuridade não acomete apenas quem é submetido à pena, mas também quem a aplica, convicto de que o instrumento de dominação é um instrumento de cuidado.

[4] Bonecas tradicionais da Rússia, conhecidas como matrioskas, famosas por guardarem outras bonecas em seu interior.

2.3. O panóptico[5] digital e a razão neoliberal

A vigilância que sustenta essa cisão do sujeito não é nova, mas mudou de forma. Bentham (2008, p. 19) descreveu a essência do panóptico como a centralidade da situação do inspetor combinada aos dispositivos mais eficazes para ver sem ser visto, e Foucault (2014) demonstrou como esse arranjo arquitetônico converteu-se em técnica difusa de disciplinamento, na qual o poder se exerce menos pelo castigo visível do que pela internalização do olhar. O que a realidade virtual acrescenta é uma inversão do dispositivo, no sentido em que não é mais o vigia que observa a cela, mas o objeto alocado em volta do próprio olhar do vigiado, um olhar adaptado para projetar sensação de liberdade.

Há aqui, contudo, uma diferença. Han (2018) desloca o problema: a psicopolítica neoliberal opera sobre sujeitos que se expõem voluntariamente, que colaboram na construção da própria vigilância e que confundem essa exposição com liberdade:

> A técnica de poder do regime neoliberal assume uma forma sutil. Não se apodera do indivíduo de forma direta. Em vez disso, garante que o indivíduo, por si só, aja sobre si mesmo de forma que reproduza o contexto de dominação dentro de si e o interprete como liberdade. (Han, 2018, p. 44).

O apenado, submetido à realidade virtual, não escolhe entrar na simulação: ao confinamento benthamiano soma-se a exposição digital, sem a contrapartida ilusória da adesão espontânea. Sobrepõem-se, assim, o discurso da ressocialização *versus* a manipulação velada para o comportamento esperado – se as situações são simuladas, realmente se esperam comportamentos reais?

A finalidade dessa vigilância aparece no conteúdo do que se simula. Se, como observa Baudrillard (1995), a integração do indivíduo na sociedade contemporânea não se dá pela palavra ou pela ética, mas pelo consumo, convertido em ato social por excelência, então treinar o apenado para operar terminais de autoatendimento e pedir alimentos em redes de *fast food* não é um desvio de finalidade ressocializadora: é a finalidade, enunciada sem constrangimento.

Essa racionalidade encontra em Zaffaroni (2024, p. 107-108) sua formulação ainda mais evidente. Ao descrever o que denomina colonialidade degeneradora de papéis, o autor demonstra que o colonialismo tardio não se limita a reprimir, busca condicionar psicologicamente os sujeitos por meio de um programa de ressubjetivações que degenera os papéis próprios de uma sociedade democrática, valendo-se, para tanto, da moderna tecnologia. Os presos figuram entre aqueles cujos papéis são perversamente reinventados. Se assim é, a pergunta que se impõe diante da simulação prisional não é se ela ensina algo,

[5] Estrutura arquitetônica que permite ver sem ser visto, de modo que o vigiado, sem saber quando está sendo observado, age como se sempre estivesse, internalizando a vigilância (Bentham, 2008).

mas qual papel ela ensina a ocupar – e a resposta que os cenários examinados nesta pesquisa oferecem é a de um sujeito apto a consumir, não a de um cidadão apto a participar.

Por fim, se o desvio não está estritamente no ato, mas na reação social ao ato (Becker, 2008), a rotulação não apenas define quem é o criminoso: define também os limites do que lhe pode ser devolvido. O estigma que acompanha o egresso opera como recusa antecipada de reintegração, e é precisamente essa recusa que torna a simulação uma solução conveniente. Oferecer ao apenado um supermercado virtual, uma entrevista de emprego simulada ou uma família projetada é responder à exigência de ressocialização sem que a sociedade precise ceder espaço, contato ou trabalho real. A tecnologia converte-se, assim, em resposta a um impasse que não é técnico, mas político – e sua eficácia deve ser medida menos pela transformação do sujeito do que pela pacificação da demanda punitiva que recai sobre ele. É também essa premissa que fundamenta a aplicação do questionário internacional na seção 4.3.

3. METODOLOGIA

A pesquisa foi desenvolvida sob abordagem predominantemente qualitativa, de natureza exploratória, com recurso complementar a dados quantitativos. O componente numérico cumpre a função de caracterizar tendências de percepção posteriormente interpretadas à luz do referencial teórico. Como observa Machado (2017, p. 7), a pesquisa empírica em direito não reforça a ruptura habitualmente estabelecida entre o qualitativo e o quantitativo, uma vez que ambos constituem possibilidades distintas de tratamento de um mesmo material empírico. Sendo assim, foram utilizadas quatro divisões na estruturação do estudo: revisão bibliográfica e pesquisa lexicográfica; análise de fontes jornalísticas e de divulgação científica; levantamento documental e entrevista, com produção de dados primários; e aplicação de questionário internacional.

A primeira divisão consistiu na análise comparativa e complementar entre obras clássicas e contemporâneas, a fim de compreender as diferentes formas de punição e a atualização da aplicação do direito penal e processual penal nas sociedades modernas, com exame das contribuições de Agostinho (2002), Baudrillard (1995), Bourdieu (1989), Becker (2008), Bentham (2008), Foucault (2014), Han (2018), Lacan (1986), Tavares (2021) e Zaffaroni (2024). A esse conjunto somou-se o romance *Meu Assassinato*, de Williams (2024), mobilizado como dispositivo analítico, interpretativo e fonte que inspirou e desencadeou o incômodo necessário para o desenvolvimento da pesquisa. O eixo abrangeu, ainda, pesquisa lexicográfica no *Oxford English Dictionary* e no *Dicionário etimológico da língua portuguesa* destinada a delimitar o conceito estruturante da investigação.

O segundo eixo dedicou-se à análise de reportagens e materiais de divulgação científica, com a finalidade de comparar o quadro delineado pelos estudos bibliográficos com as práticas efetivamente vivenciadas na sociedade contemporânea. Adota-se aqui a compreensão ampliada de documento proposta por Reginato (2017), segundo a qual não apenas textos e arquivos oficiais, mas todo tipo de evidência com autenticidade, credibilidade, representatividade e sentido pode ser mobilizada como fonte documental na pesquisa empírica em direito. Nesses termos, foram analisadas as publicações de Benecchi (2021), Viana (2023), a reportagem veiculada pela *MIT Technology Review (Presos..., 2023) e o material* audiovisual divulgado pela *The Associated Press (Nonprofit..., 2025)*.

O terceiro eixo constituiu o maior destaque empírico do estudo. O processo teve início com a troca de correspondências oficiais com a administração da *Fremont Correctional Facility* (Colorado, EUA), unidade prisional de segurança média que utilizou a realidade virtual em atividades desenvolvidas com pessoas privadas de liberdade. Em resposta à consulta institucional formal, a administração disponibilizou acervo documental composto por fluxogramas e relatos institucionais, cujo exame permitiu confrontar o discurso ressocializador com a hipótese do adestramento neoliberal.

Posteriormente, realizou-se entrevista semidiretiva por videochamada em tempo real, com o diretor de comunidade da organização sem fins lucrativos *Creative Acts*, responsável pela implementação e pelo uso da realidade virtual em unidades vinculadas ao *California Department of Corrections and Rehabilitation*. Essa modalidade de entrevista destina-se a colher, junto às opiniões do entrevistado, os elementos de contexto necessários à sua compreensão, levando-o a explorar por si próprio o campo da indagação aberto pela diretriz inicial, em vez de ser conduzido pelas perguntas do pesquisador (Xavier, 2017, p. 126).

A entrevista foi conduzida em 10/04/2026, teve duração de 57 minutos e foi realizada em língua inglesa. Mediante consentimento expresso do entrevistado, foi integralmente gravada e transcrita e, complementarmente, foi analisado o relatório de impacto divulgado pela própria organização. Registra-se que a realização de entrevista única não compromete a validade dos dados produzidos na pesquisa qualitativa, cujo propósito é a exploração em profundidade de representações e percepções, e não a produção de resultados generalizáveis (Xavier, 2017).

O quarto eixo do estudo baseou-se na aplicação de questionário, disponibilizado em plataforma digital, destinado a apreender como pessoas de diferentes países, idades e contextos culturais compreendem o emprego de realidade virtual no ambiente prisional. O instrumento foi anônimo, sem coleta de nomes ou endereço de e-mail, composto por questões

de caracterização da amostra, cinco questões temáticas de resposta fechada e um campo aberto e facultativo destinado a comentários.

A coleta ocorreu entre 17/08/2026 e 19/08/2026, com respostas internacionais obtidas por meio da rede de contatos constituída durante intercâmbio da pesquisadora realizado na *University of Leeds* (Reino Unido), seguido do encaminhamento por meio da rede de contatos gerais no Brasil e na Universidade Presbiteriana Mackenzie. Foram obtidas 122 respostas, provenientes de 12 países, com predominância de respondentes brasileiros (86,1%). A concentração decorre do encaminhamento por redes no Brasil e delimita o alcance das analogias possíveis; já os dados internacionais são usados como contraponto exploratório. O formulário foi aplicado em inglês e português, e, na divulgação, foi descrito sem menção à hipótese da pesquisa, de modo a não induzir as respostas.

Quanto aos cuidados éticos exigidos, o entrevistado foi previamente informado sobre os objetivos acadêmicos do estudo na entrevista e nas correspondências por e-mail, e consentiu expressamente com a gravação e com sua identificação funcional. Além disso, as informações coletadas relativas às pessoas privadas de liberdade atendidas pela organização foram tratadas exclusivamente de forma agregada, sem qualquer identificação individual, restringindo-se o relato à descrição institucional do programa. Quanto ao questionário, o formulário apresentava, em seu cabeçalho, esclarecimento sobre a natureza acadêmica da pesquisa, a instituição responsável, o caráter voluntário da participação, o anonimato das respostas e a finalidade dos dados, incluindo a publicação de resultados de forma agregada. Não houve coleta de nome, endereço eletrônico ou qualquer outro dado identificador, tampouco de informações sensíveis.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO[6]

Definidos o referencial teórico e o percurso metodológico, esta seção dedica-se à apresentação e à discussão dos dados empíricos reunidos ao longo da investigação. Eles provêm de três conjuntos distintos, apresentados na ordem em que a investigação os produziu: o acervo documental obtido em contato com a *Fremont Correctional Facility* (Colorado), primeira instituição contatada; os materiais institucionais e o relato colhido em entrevista com o diretor de comunidade da *Creative Acts* – organização atuante em unidades vinculadas ao *California Department of Corrections and Rehabilitation*; e as respostas ao questionário internacional. Ao final, procede-se à triangulação entre as fontes, com o objetivo de identificar convergências e tensões – do documento institucional ao relato de quem opera a tecnologia e, por fim, à percepção de quem a observa de fora.

[6] Resultados parciais desta pesquisa foram apresentados em sustentação oral no evento Expo Direito 2026, sob a forma de resumo expandido aprovado para publicação nos anais.

4.1. O programa instituído na *Fremont Correctional Facility*

A primeira matéria rastreada sobre o uso da realidade virtual (Presos..., 2023) levou ao contato com a *Fremont Correctional Facility*, prisão estadual localizada no Colorado, Estados Unidos da América. Em 20/02/2026, foi realizada a primeira correspondência oficial, com o pedido de documentos, registros ou quaisquer outros dados disponíveis acerca do emprego de realidade virtual na unidade. Mediante preenchimento de formulário no qual se assegurou a utilização dos registros exclusivamente para pesquisa, sem finalidade lucrativa, os documentos foram disponibilizados em 10/03/2026 por especialista do setor de *Open Records* da instituição[7]. A tramitação do pedido por esse setor é significativa: a resposta não constitui correspondência privada, mas ato administrativo de órgão público submetido à legislação de acesso à informação, o que atende aos critérios de autenticidade e credibilidade na pesquisa empírica (Reginato, 2017).

A documentação disponibilizada identifica o programa: trata-se do *Juveniles and Young Adults Convicted as Adults Program (JYACAP*), voltado a jovens e jovens adultos condenados como adultos, no âmbito do *Colorado Department of Corrections*. Não se trata, portanto, da população carcerária em geral, delimitação que deve ser considerada no alcance das conclusões a seguir. Revela ainda que a tecnologia não foi desenvolvida pela administração penitenciária: o departamento contratou a empresa *NSENA VR* para produzir uma série de vídeos interativos destinados a preparar os participantes para o retorno à comunidade. O currículo da reintegração é, desde a origem, produto adquirido no mercado.

A primeira constatação da pesquisa diz respeito ao próprio romance que a inspirou. Na correspondência oficial, a administração informou que o programa não utiliza mais a realidade virtual, em razão de problemas com o software, não dispondo, por isso, de dados recentes. Informou ainda que as pessoas que integraram o programa e concluíram-no satisfatoriamente foram liberadas e permanecem, até aquele momento, em liberdade condicional. Registra-se, quanto ao segundo dado, que a permanência em liberdade condicional não é dado sólido para atribuir à realidade virtual eficácia reintegradora. Não foi informado número de participantes nem o intervalo de acompanhamento, e o programa compreendia outros componentes além da simulação, de modo que o resultado não é isolável.

Interessa, sobretudo, o conteúdo desse produto. O relatório institucional enumera 14 cenários oferecidos aos participantes. Organizados analiticamente segundo a natureza da habilidade treinada, distribuem-se conforme o quadro abaixo.

[7] Resposta da administração da *Fremont Correctional Facility* a pedido formal de acesso a registros públicos, recebida por correio eletrônico em 10/03/2026. Foram disponibilizados os documentos: *BodySwap Library*, *Key Performance Indicators for VR*, *Using virtual reality as a tool for reentry to the community* e *VR Summary*, cuja íntegra permanece arquivada com a autora para fins de verificação.

Quadro 1 – Cenários de simulação em realidade virtual oferecidos no âmbito do JYACAP, por natureza da habilidade treinada

Natureza da habilidade	**Cenários**
Consumo (5)	Como pedir *fast food*; como escanear itens em autoatendimento; como fazer compras no supermercado; como usar um cartão bancário; como pedir uma refeição em restaurante com serviço de mesa.
Disciplina laboral (3)	Entrevista de emprego; conflito com um chefe irritado; redução de conflito com um cliente.
Evitação de risco (2)	Evitar uma briga com um homem furioso na rua; recusar drogas em uma esquina.
Autonomia doméstica e técnica (4)	Como lavar roupa; como limpar um apartamento; como usar um telefone celular; como aquecer alimento em micro-ondas.

Fonte: elaborado pela autora com base em documentos institucionais fornecidos pela *Fremont Correctional Facility (Colorado, 2026)*.

A distribuição é reveladora: 8 dos 14 cenários, 57% do total, destinam-se ao consumo e à disciplina laboral. Nenhum se dirige ao exercício de direitos, à participação política ou comunitária, à retomada de vínculos familiares ou à elaboração do próprio percurso. O que se ensina a fazer é comprar, pedir, pagar e obedecer a um superior sem conflito. Confirma-se, no documento oficial, aquilo que Baudrillard (1995) descreve como a conversão do consumo em ato social por excelência: o retorno ao convívio é operacionalizado como retorno ao mercado.

Entre os registros disponibilizados pela administração figura ainda a biblioteca de conteúdos de outro fornecedor de simulações imersivas, organizada em módulos como: comunicação no ambiente de trabalho, simulador de entrevista de emprego, liderança inclusiva e experiência do cliente. Trata-se de catálogo comercializado para departamentos de recursos humanos, e não de material concebido para o contexto prisional. O mesmo produto oferecido a empresas para capacitar empregados é oferecido a pessoas privadas de liberdade sob o discurso de reintegração social. A constatação dispensa inferência. Não é necessário sustentar que a ressocialização foi convertida em adestramento para o mercado: o documento demonstra que o conteúdo é, literalmente, treinamento corporativo. Retoma-se aqui a advertência de Zaffaroni (2024) sobre a colonialidade degeneradora de papéis – o programa não prepara o egresso para ocupar o papel de cidadão, mas o de trabalhador adaptável e consumidor competente.

Se o currículo revela para que se treina, um segundo documento revela o que o equipamento observa enquanto o treinamento ocorre. O acervo inclui, também, material de divulgação sobre a mensuração de desempenho em treinamentos por realidade virtual. O

texto descreve os indicadores capturados pelo equipamento: frequência e conclusão de uso, interações e cliques, foco, proficiência e, de modo particularmente relevante para esta pesquisa, movimento de cabeça e rastreamento ocular. O sistema identifica desvios de atenção do usuário e antevê mecanismos capazes de engajá-lo novamente quando o envolvimento diminui.

O panóptico digital deixa, nesse ponto, de ser metáfora. O dispositivo que promete devolver o mundo ao apenado registra para onde ele olha e por quanto tempo, convertendo a atenção em dado auditável. Se Bentham (2008) descrevia a eficácia do modelo na possibilidade de ver sem ser visto, a simulação prisional realiza a fórmula em grau que o projeto original não alcançava, não apenas observa o corpo no espaço, mas o olhar no interior da própria experiência oferecida como liberdade.

Cabe ressaltar dois elementos. O primeiro é que a programação não era aplicada isoladamente: o relatório afirma que todas as sessões eram acompanhadas por instrutor e assistente social, com discussões individuais e em grupo antes e depois de cada atividade, demonstrando que a realidade virtual era complementar e não substituta do contato humano. O segundo é que o módulo preferido dos participantes é o de entrevista de emprego, e a razão indicada é que lhes permite formular a resposta à pergunta sobre existência de condenação criminal. Nota-se que o cenário mais valorizado não é o que ensina a operar máquinas, mas o que ensaia o enfrentamento do estigma.

Por fim, o próprio relatório reconhece que o uso do equipamento pode provocar desorientação e sensação vertiginosa nos participantes, recomendando supervisão próxima do instrutor. O efeito colateral que a ficção de Williams (2024) atribui à realidade virtual – a indisposição que motiva, no romance, uma campanha municipal de recuperação de áreas verdes – encontra correspondência no documento oficial da administração penitenciária.

4.2. A *Creative Acts*: Entrevista com Major Bunton

Se o caso do Colorado permite examinar um programa encerrado e integralmente terceirizado, a experiência conduzida na Califórnia oferece um contraponto: há uma iniciativa em curso, desenhada por uma organização da sociedade civil, que utiliza a mesma tecnologia com finalidade declaradamente diversa. A análise a seguir conjuga duas fontes: os relatórios institucionais divulgados pela organização e a entrevista realizada com o diretor de comunidade, Major Bunton, em 10/04/2026.

A *Creative Acts* atua em quatro unidades prisionais californianas, entre as quais a *Valley State Prison* e a *Corcoran State Prison*, esta última no regime de confinamento solitário.

Segundo relatório institucional[8], o programa desenvolvido em Corcoran foi o primeiro a ser admitido com pessoas em solitária naquela unidade, envolvendo 8 participantes, com equipe de instrutores composta por 3 pessoas egressas do sistema prisional e 1 integrante do quadro da organização. A documentação contextualiza a prática que se pretende enfrentar: o confinamento solitário consiste no isolamento em cela por 22 a 24 horas diárias, praticamente sem contato humano, e a documentação registra que, até 2015, pessoas podiam permanecer nessa condição por tempos indeterminados, por vezes de vinte a trinta anos. Entre os efeitos de longo prazo enumerados constam alucinações, paranoia, deterioração da capacidade de pensar e de concentrar-se e progressiva incapacidade de tolerar situações ordinárias.

Ao justificar as imagens de pessoas usando os óculos dentro de jaulas, o relatório da organização adverte que, para os participantes, aquele é frequentemente o momento mais próximo de liberdade em anos, e onde os observadores enxergam gaiolas, eles enxergam esperança. A formulação é da própria organização e sintetiza, involuntariamente, o problema central desta pesquisa: o dispositivo produz a percepção de liberdade precisamente onde a privação é mais absoluta.

A origem do programa está, segundo o entrevistado, em uma crítica direta às experiências então existentes. Ao pesquisar iniciativas em curso em outros estados, a fundadora da organização teria constatado que os equipamentos eram simplesmente entregues aos presos, sem qualquer mediação. Nas palavras do entrevistado, os participantes estavam apenas olhando coisas por olhar, sem que aquilo transformasse o modo como pensavam a si próprios ou ao mundo. Bunton afirma não querer que a prática se pareça com a do Colorado, mas com aquilo que a própria organização desenvolve. Há uma disputa interna ao campo quanto ao sentido da tecnologia: não existe uma única prática de realidade virtual no cárcere, mas modelos concorrentes.

A entrevista revela o dado que melhor evidencia a subordinação do conteúdo pedagógico à sua viabilidade econômica. Questionado sobre a produção dos cenários, Bunton descreve o processo de gravação, carregamento e formatação do material e conclui que é ali que se concentram os recursos da organização, informando que se chega a pagar até dez mil dólares por duas ou três peças de conteúdo: "*So we pay. Sometimes we pay up to $10,000 for 2-3 pieces of content*" (Bunton, 2026, 10min37s)[9].

A informação demonstra uma dupla consequência. De um lado, a definição do que será simulado não decorre exclusivamente de critérios pedagógicos ou terapêuticos, mas do

[8] Disponível em: https://static1.squarespace.com/static/5a4fc7a4fe54ef5ec718e4e3/t/63d95697e20997147efb82f0/1675187878674/VR+in+the+SHU_Impact+Reprot.pdf.

[9] As citações da entrevista indicam, entre parênteses, o instante da gravação em que a passagem se localiza, permitindo sua conferência na transcrição disponível nas referências.

custo de produção e da capacidade de captação de recursos – a organização, segundo Bunton, redige seus próprios projetos de financiamento. De outro, permite a inferência quanto à razão pela qual a experiência do Colorado recorreu a catálogos prontos de fornecedores: produzir conteúdo próprio é caro, e o conteúdo pronto disponível no mercado é aquele concebido para treinamento corporativo.

Definido o que condiciona a produção do conteúdo, resta examinar o que ele produz e o que permanece fora do alcance da tecnologia. O elemento que distingue de modo mais consistente as duas experiências examinadas não é tecnológico. O entrevistado insiste que a realidade virtual caminha de mãos dadas com o programa de teatro da organização, alternando-se sessões de improvisação, poesia e artes visuais com as sessões de imersão. A justificativa que oferece é precisa: se o participante não consegue elaborar internamente o que sente, de nada adianta mostrar-lhe um mundo bonito. A formulação inverte a lógica que sustenta o programa examinado no item anterior. Não se trata de utilizar a simulação para ensinar habilidades práticas, mas de utilizá-la como estímulo a um processo de elaboração conduzido por meios não tecnológicos. A tecnologia, nesse arranjo, não substitui o encontro humano; depende dele para produzir qualquer efeito.

O programa de artes de engajamento cívico da organização declara ter elevado a taxa de participação eleitoral entre os participantes de 30% para 100%[10], e descreve como objetivo ensinar a história do encarceramento em massa nos Estados Unidos, incluindo quem ele afeta e por quê. O contraste com o Quadro 1, exposto na seção 4.1 é evidente. Enquanto um programa treina a operação de terminais de autoatendimento, o outro reivindica a formação de eleitores e a compreensão crítica do próprio sistema que os encarcera. Todavia, ainda é feito o uso de uma tecnologia para construir um mundo ideal, impondo um novo isolamento para criticar o primeiro. A crítica é válida, mas ainda é, no mínimo, contraditória.

Questionado sobre os efeitos do encarceramento, o entrevistado afirma que a pessoa sai pior do que entrou, e atribui o fato ao desenho do próprio sistema: ele teria sido construído para que se retorne a ele: "*It's built for you to come back*" (Bunton, 2026, 44min35s). Estima, ainda, que a manutenção de uma pessoa presa custa cerca de US$130.000 anuais, que a Califórnia conta com 32 unidades prisionais e que cada uma abriga aproximadamente 10.000 pessoas, concluindo que não há interesse em corrigir o sistema porque tudo se resume a dinheiro. Deve ser ressaltado que os números previamente descritos são de ordem de grandeza percebida por quem opera o programa, e não dado oficial. Segundo a documentação da organização, apoiada em levantamento do *Legislative Analyst's Office*, o

[10] Disponível em: https://static1.squarespace.com/static/5a4fc7a4fe54ef5ec718e4e3/t/68f693c9480f9c2d4232e560/1760990153556/Creative+Acts+-+Art+Attacks+2025_FINAL_FINAL-compressed.pdf.

custo anual por pessoa sob custódia do departamento estadual é de US$106.131, elevando-se a pelo menos US$125.234 no caso do confinamento solitário[11].

A interpretação formulada por quem opera o programa dentro das unidades coincide com a advertência da teoria agnóstica da pena, a qual descreve que a pena executada não se destina a prevenir o delito, mas a satisfazer interesses do próprio Estado (Tavares, 2021, p. 182). O que na doutrina é constatação teórica, no relato de campo é constatação cotidiana.

Indagado sobre o que efetivamente reduz a reincidência, o entrevistado não menciona a realidade virtual. Descreve, em vez disso, uma rede de suporte material – moradia, empregos, feiras de serviços nas quais organizações oferecem passe de transporte, roupas e encaminhamentos. Ao conjunto dessas providências, dá um nome: "*We call it the warm handoff. You know, when I'm done with them, I'm going to pass them over to someone that's going to take care of them and they know me*"[12] (Bunton, 2026, 45min53s). A definição é significativa por aquilo que exige e que nenhuma simulação fornece: continuidade, presença e vínculo pessoal reconhecível entre quem entrega e quem recebe. O elemento decisivo do processo de reintegração, na formulação de quem o conduz, é precisamente o que não pode ser digitalizado.

Decorre daí que a tecnologia é volátil, pois assume a forma daquilo que a financia e a organiza. No lugar em que o financiamento provém do mercado de treinamento corporativo, o resultado é o adestramento para o consumo; já no uso proveniente de fundações, mediado por uma organização que reivindica formação crítica, o resultado se aproxima de uma proposta honesta de reintegração. Em nenhum dos casos, contudo, a definição do que se simula escapa integralmente à lógica econômica que a viabiliza.

4.3. Percepções sobre a realidade virtual no cárcere

O último eixo empírico desta pesquisa volta-se a quem observa a prática de fora. Se, como sustenta Becker (2008), o desvio se constitui na reação social ao ato, compreender criticamente as novas formas de punição exige investigar como elas são lidas por aqueles que, sem operá-las nem sofrê-las, sustentam o consenso que as viabiliza. Tal registro foi possível em razão do questionário autoral "Realidade Virtual nos Presídios: Pesquisa Internacional de Percepção" (Reis, 2026).

Das 122 respostas, provenientes de 12 países, 105 (86,1%) são de brasileiros. Entre os demais, figuram Reino Unido (5), China e Arábia Saudita (2 cada), além de Alemanha,

[11] Disponível em: https://static1.squarespace.com/static/5a4fc7a4fe54ef5ec718e4e3/t/63096b331cc4e22a6b2fb6f4/1661561668420/2021+VR+Reentry+Pilot+Impact+Report.pdf.

[12] Tradução da autora: "Nós chamamos isso de passagem calorosa. Quando termino com eles, (o uso da realidade virtual e o período de contato entre eles) vou passá-los a alguém que vai cuidar deles, essa pessoa me conhece".

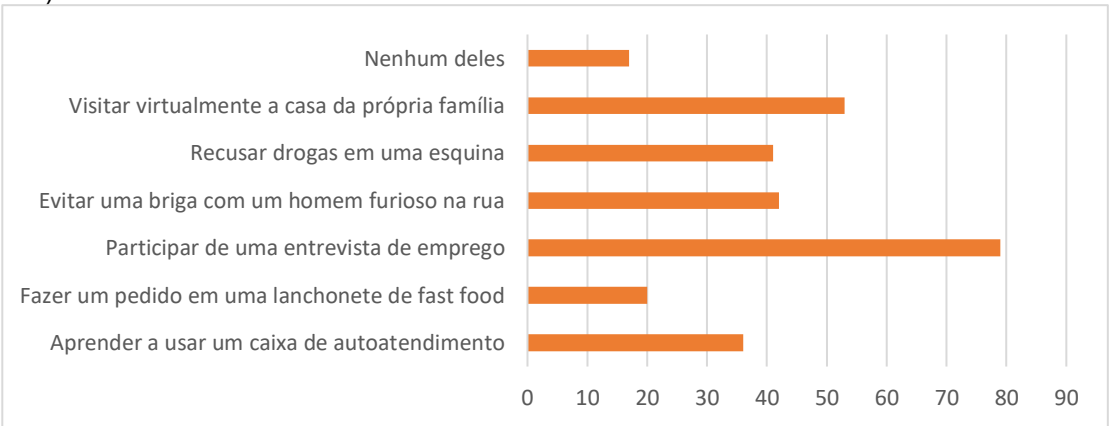
Catar, França, Irlanda, Itália, Japão, México e África do Sul, com uma resposta cada. A amostra é majoritariamente feminina e jovem: 63,9% dos respondentes situam-se na faixa de 18 a 24 anos e mais de 84% têm menos de 35 anos. O questionário não constitui comparação entre culturas punitivas; os dados internacionais são tratados como contrapontos exploratórios e os percentuais indicam tendências no interior da amostra, sem pretensão de representatividade taxativa.

A primeira constatação é o desconhecimento quase absoluto da prática: 84,4% dos respondentes jamais haviam ouvido falar do uso de realidade virtual dentro de presídios antes do questionário. Entre os 19 que declararam conhecimento prévio, o dado mais significativo não é a proporção, mas a via: 11 dos participantes mencionaram ficção, contra apenas 4 que citaram notícias, e outros 4, ambas as fontes. A punição digitalizada chega ao público, majoritariamente, pela via da distopia, e não pelo noticiário. A fronteira entre ficção e realidade, que a leitura de Williams (2024) permitiu problematizar teoricamente, revela-se também uma constatação de percepção: para quem está fora, o entenebrecimento existe primeiro como enredo.

Indagados sobre o que significaria para uma pessoa presa passar tempo dentro dessas simulações, 66 respondentes (54,1%) escolheram alternativas do campo libertador – 33 consideraram tratar-se de forma de liberdade e alívio e outros 33 avaliaram a experiência como mais libertadora do que aprisionadora. Apenas 13,9% situaram-se no campo oposto, e 32% consideraram ambas as dimensões igualmente presentes.

A avaliação inverte-se, contudo, quando a pergunta deixa de ser sobre a tecnologia em abstrato e passa a incidir sobre aquilo que efetivamente se simula. Apresentados aos cenários realmente utilizados em unidades norte-americanas, os respondentes distribuíram suas escolhas conforme o gráfico a seguir.

Gráfico 1 – Cenários de realidade virtual considerados úteis para o retorno ao convívio social (múltipla escolha)



Fonte: elaborado pela autora, 2026. Cada respondente pôde assinalar mais de uma alternativa, com média de 2,36 seleções.

Os cenários de consumo direto ocupam as últimas posições: o treinamento em terminal de autoatendimento foi apontado por 29,5% dos respondentes e o pedido em rede de *fast food*, por apenas 16,4% – pouco acima da proporção dos que declararam que nenhum dos cenários seria realmente útil (13,9%). No topo da lista situam-se a entrevista de emprego (64,8%) e a visita virtual à casa da família (43,4%). Pessoas em sua ampla maioria sem conhecimento prévio da existência da prática identificaram espontaneamente aquilo que esta pesquisa sustenta teoricamente: o adestramento para o consumo não prepara ninguém para o convívio.

Há, ainda, uma convergência notável com o material documental examinado na seção 4.1 – também entre os participantes do programa norte-americano o módulo mais valorizado era o da entrevista de emprego. Encarcerados e observadores externos coincidem no mesmo ponto, por razões provavelmente distintas: uns porque ali ensaiam o enfrentamento do estigma, outros porque reconhecem no trabalho a condição material do retorno. A inversão completa-se na questão sobre a prioridade do investimento. Diante de recursos limitados, 58,2% dos respondentes indicaram educação e formação profissional, seguidos de apoio psicológico (28,7%) e oportunidades de trabalho remunerado (10,7%). Mais visitas familiares presenciais receberam duas indicações. A tecnologia de realidade virtual foi escolhida por uma única pessoa, entre 122 – 0,8% da amostra.

O campo aberto, facultativo, concentra-se em quatro temas recorrentes: o caráter punitivista da cultura nacional, mencionado de forma predominante entre os respondentes brasileiros; a seletividade penal, associada à desigualdade social e à impunidade de determinados estratos; a matriz religiosa do punitivismo, referida tanto por quem a critica quanto por quem nela se reconhece; e a desconfiança quanto ao emprego de recursos públicos em tecnologia diante de carências consideradas mais urgentes. Duas manifestações condensam o espectro. De um lado, uma respondente brasileira observa que a cultura local vê o encarcerado como uma anormalidade que se distanciou do aspecto humano, considerando-o mais perigoso do que o próprio meio que o produziu. De outro, uma respondente do Reino Unido antecipa, sem conhecer a literatura da área, o argumento central da pesquisa: "*I think VR technology in prisons would simply alienate prisoners from real life even more*".[13]

O conjunto dos dados permite o desenho de um paradoxo que é, em si, o principal achado deste eixo. Perguntados sobre a realidade virtual em abstrato, os respondentes a leem majoritariamente como experiência libertadora; quando confrontados com o que ela concretamente simula, rejeitam justamente os cenários que caracterizam sua aplicação mais

[13] Tradução da autora: "Penso que a tecnologia de RV nos presídios simplesmente alienaria os presos ainda mais da vida real".

frequente e, obrigados a hierarquizar, colocam-na em último lugar entre todas as alternativas disponíveis. A aprovação, portanto, sobrevive apenas enquanto o objeto permanece indeterminado.

É precisamente essa a estrutura do poder simbólico descrita por Bourdieu (1989): a eficácia da dominação depende de que ela não seja reconhecida como tal. A promessa tecnológica de reintegração obtém adesão porque é lida como gesto de humanidade, e não porque seu conteúdo tenha sido examinado – e, quando examinado, mesmo por quem dele nada sabia, o consenso se desfaz.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa partiu de uma pena imaginada e chegou a um catálogo comercial. O objetivo de analisar o uso da realidade virtual como forma de punição no paradigma neoliberal e sua relação com o entenebrecimento da subjetividade foi atingido nos três conjuntos de dados. Se o obscurecimento descrito por Williams (2024) parecia exigir tecnologia inexistente e autorização legal improvável, o percurso empírico demonstrou que a estrutura que o define – punir sob linguagem do cuidado, obscurecer sob a promessa de iluminar – já opera sem coma induzido nem fármacos. Basta um par de óculos, um contrato de fornecimento e a convicção sincera de quem o aplica. É esse o sentido da dupla face rastreada até Biggs (1651): o entenebrecimento nunca foi apenas a condição de quem é submetido ao dispositivo, mas também a de quem o administra acreditando estar curando.

Os três conjuntos convergem por caminhos independentes. O acervo documental do Colorado revelou que 8 dos 14 cenários simulados treinam consumo e disciplina laboral e que o material pedagógico é treinamento corporativo adquirido no mercado. A entrevista mostrou que mesmo o modelo mais crítico permanece subordinado ao custo de produção do conteúdo, e que aquilo que seu próprio operador identifica como decisivo para a reintegração – o *warm handoff*, o vínculo pessoal continuado – é exatamente o que nenhuma simulação fornece. O questionário expôs o paradoxo que sustenta o consenso: a realidade virtual é aprovada enquanto permanece indeterminada e rejeitada assim que se examina o que ela simula. A tecnologia assume a forma da racionalidade responsável por financiá-la e nenhuma das experiências examinadas escapa inteiramente à lógica econômica que as viabiliza.

Resta, contudo, uma pergunta que a pesquisa não resolve e talvez não deva resolver. Se o entenebrecimento acomete também quem administra o dispositivo, e se sua eficácia depende de não ser reconhecido como dominação, então nenhum dos atores examinados ocupa posição externa a ele: nem a administração penitenciária que compra o catálogo, nem a organização que produz outro conteúdo, nem os respondentes que aprovaram a tecnologia antes de saber o que ela contém. Nem, é preciso admitir, a pesquisa que os observa. Se a

distopia de Williams incomoda por descrever uma pena que ninguém reconhece como pena, convém perguntar o que hoje chamamos de cuidado, de oportunidade e de reintegração, e quanto tempo levará até que isso também precise ser rastreado num dicionário para que se descubra o que sempre significou.

6. REFERÊNCIAS

AGOSTINHO, Santo. Relação entre culpa e castigos. *In*: AGOSTINHO, Santo. **A verdadeira religião; O cuidado devido aos mortos.** Tradução: Nair de Assis Oliveira. São Paulo: Paulus, 2002. (Patrística). p. 79-81.

BAUDRILLARD, Jean. A lógica social do consumo. *In*: BAUDRILLARD, Jean. **A sociedade de consumo**. Tradução: Artur Morão. Rio de Janeiro: Elfos, 1995. p. 47-99.

BECKER, Howard Saul. A teoria da rotulação reconsiderada. *In*: BECKER, Howard Saul. **Outsiders: estudos de sociologia do desvio**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008. p. 179-207.

BENECCHI, Liz. Recidivism Imprisons American Progress. *Harvard* **Political Review**, Cambridge, 8 ago. 2021. Disponível em: https://harvardpolitics.com/recidivismamerican-progress/. Acesso em: 18 mar. 2026.

BENTHAM, Jeremy. O olho público. *In*: BENTHAM, Jeremy. **O panóptico**. Tradução: Guacira Lopes Louro, M. D. Magno, Tomaz Tadeu. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2008. p. 82-108.

BIGGS, Noah. **Mataeotechnia Medicinae Praxeos: The Vanity of the Craft of Physick, or, New Dispensatory**. London: Edward Blackmore, 1651.

BOURDIEU, Pierre. Sobre o poder simbólico. *In*: BOURDIEU, Pierre. **O poder simbólico**. Tradução: Fernando Tomaz. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1989. p. 7-16.

BUNTON, Major. [Entrevista concedida a] Thalia de Souza Reis. [S. l.], 10 abr. 2026. Entrevista semidiretiva realizada por videochamada, em língua inglesa, com duração de 57 minutos. Transcrição disponível em: https://1drv.ms/w/c/7f4c4da849b7c738/IQDuPqwq6eMmRpA_hFsdQyPIAXUeBhoPzecojyKD2JQpxgE?e=hVlkwe.

COLORADO. Department of Corrections. Fremont Correctional Facility. [Documentos institucionais sobre o emprego de realidade virtual: BodySwap **Library, Key Performance Indicators for VR, Using virtual reality as a tool for reentry to the community e VR Summary**]. Resposta a pedido formal de acesso a registros públicos, recebida por correio eletrônico em 10 mar. 2026. Documentos arquivados com a autora.

CUNHA, Antônio Geraldo da. **Dicionário etimológico da língua portuguesa**. 4. ed. rev. e atual. Rio de Janeiro: Lexikon, 2010.

FILIPPO, Thiago Baldani Gomes de. Base epistemológica: a opacidade das ciências sociais clássicas. *In*: FILIPPO, Thiago Baldani Gomes de. **Proporcionalidade legislativa penal**. São Paulo: Marcial Pons, 2025. p. 41-56.

FOUCAULT, Michel. A punição generalizada. *In*: FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir**: nascimento da prisão. Tradução: Raquel Ramalhete. 42. ed. Petrópolis: Vozes, 2014. p. 73-101.

HAN, Byung-Chul. O dilema de Foucault. *In*: HAN, Byung-Chul. **Psicopolítica: o neoliberalismo e as novas técnicas de poder**. Tradução: Maurício Liesen. Belo Horizonte: Âyiné, 2018. p. 37-44.

LACAN, Jacques. A tópica do imaginário. *In*: LACAN, Jacques. **O seminário**: livro 1: os escritos técnicos de Freud. Tradução: Betty Milan. 3. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1986. p. 89-106.

MACHADO, Maíra Rocha. **Pesquisar empiricamente o direito**. São Paulo: Rede de Estudos Empíricos em Direito, 2017.

NONPROFIT turns virtual reality into rehabilitation inside California prisons. The Associated Press, New York, 26 dez. 2025. 1 vídeo. Disponível em: https://apnews.com/video/nonprofit-turns-virtual-reality-into-rehabilitation-inside-california-prisons-084ab6acaaf046b1965ba5daf6221e09?mc_cid=38b1430588&mc_eid=de4463730f. Acesso em: 20 fev. 2026.

OXFORD ENGLISH DICTIONARY. Benightment, n. Oxford: Oxford **University Press**, 2026. Disponível em: https://www.oed.com/dictionary/benightment_n?tl=true. Acesso em: 12 jun. 2026.

PRESOS usam Realidade Virtual para aprender habilidades práticas do mundo real. MIT Technology Review, [s. l.], 26 maio 2023. Humanos e tecnologia. Disponível em: https://mittechreview.com.br/presos-usam-realidade-virtual-para-aprender-habilidadespraticas-do-mundo-real/. Acesso em: 10 maio 2026.

REGINATO, Andréa Depieri de Albuquerque. Uma introdução à pesquisa documental. *In*: MACHADO, Maíra Rocha (org.). **Pesquisar empiricamente o direito**. São Paulo: Rede de Estudos Empíricos em Direito, 2017. p. 189-224.

REIS, Thalia de Souza. **Realidade virtual nos presídios: pesquisa internacional de percepção**. São Paulo: Universidade Presbiteriana Mackenzie, 2026. Questionário aplicado em plataforma digital entre 17 e 19 ago. 2026 (122 respostas, 12 países). Disponível em: https://docs.google.com/spreadsheets/d/1kcu5QMVIHxlTQnoVopCJvrQJXwk8oSFxP4bhENklulc/edit?usp=sharing. Acesso em: 19 ago. 2026.

TAVARES, Juarez. Uma sociedade sem pena. *In*: TAVARES, Juarez. **Crime: crença e realidade**. Rio de Janeiro: Da Vinci Livros, 2021. p. 176-184.

VIANA, Diego. A volta ao erro – quantos ex-detentos voltam a cometer crimes? **Núcleo de Estudos da Violência**, São Paulo, 15 jun. 2023. Notícias. Disponível em: https://nev.prp.usp.br/noticias/15-6-2023-nev-na-midia-revista-fapesp-a-volta-ao-erroquantos-ex-detentos-voltam-a-cometer-crimes/. Acesso em: 10 mar. 2026.

WILLIAMS, Katie. **Meu assassinato**. Tradução: Luiza Marcondes. Bauru: Astral Cultural, 2024.

XAVIER, José Roberto Franco. Algumas notas sobre a entrevista qualitativa de pesquisa. *In*: MACHADO, Maíra Rocha (org.). **Pesquisar empiricamente o direito**. São Paulo: Rede de Estudos Empíricos em Direito, 2017. p. 119-160.

ZAFFARONI, Eugenio Raúl. O estado atrofiado e a fabricação de subjetividades. *In*: ZAFFARONI, Eugenio Raúl. **Colonização punitiva e totalitarismo financeiro**. Tradução: Juarez Tavares. 2. ed. Rio de Janeiro: Da Vinci Livros, 2024. p. 104-115.

Contatos: thalia.reis7@gmail.com e thiago.filippo@mackenzie.br