

OPINION B

How to reference this paper:

Zhang, J., & Bakhir, N. M. (2026). The impact of VR cooperative gaming on university students' social well-being: a cross-sectional study of entertainment, interaction, and physical activity. *Revista on line de Política e Gestão Educacional*, 30(esp1), e026031. DOI: <https://doi.org/10.22633/rpge.v30iesp1.20941>



| **Submitted:** 05/01/2026
| **Revisions required:** 15/01/2026
| **Approved:** 12/02/2026
| **Published:** 30/03/2026

Editor: Prof. Dr. Sebastião de Souza Lemes
Deputy Executive Editor: Prof. Dr. José Anderson Santos Cruz

OPINION ON THE ARTICLE THE IMPACT OF VR COOPERATIVE GAMING ON UNIVERSITY STUDENTS' SOCIAL WELL-BEING: A CROSS-SECTIONAL STUDY OF ENTERTAINMENT, INTERACTION, AND PHYSICAL ACTIVITY

This text addresses a critical and emerging issue in student health management in higher education: the mental health crisis and the social well-being of university students. The originality of the study lies in investigating the role of cooperative virtual reality (VR) games based on movement as intervention tools to promote social connectivity and mitigate symptoms of depression and low self-esteem. The work stands out for transposing the use of VR from pure entertainment to a therapeutic and educational context supporting career counseling and social integration.

cross-sectional study design to model the relationships between participation in VR games, well-being, self-esteem, and social connection. The use of contingent variables and the analysis of interaction processes (communication, cooperation, and emotional engagement) provide statistical and theoretical depth to the work. The methodology is suitable for capturing the complexity of technology-mediated interactions and their impact on students' perception of health.

The most relevant contributions of this study to the field of educational policy and management include:

- Validating Virtual Reality as a viable platform for strengthening the social support network on campus.
- This demonstrates that playful (gamified) physical activity in virtual environments can be an effective strategy in managing university mental health crises.
- Proposals for higher education institutions to incorporate immersive technologies into their counseling and well-being programs, promoting a more technological and humanized management of the academic environment.

The text presents a high level of terminological rigor and a clear structure, following international standards for scientific writing. The literature review is cosmopolitan and up-to-date, integrating studies on developmental psychology, educational technology, and public health. The articulation between quantitative data and theoretical discussion allows for a convincing conclusion about the benefits of cooperative VR.

This manuscript is directly aligned with contemporary discussions in the *online Journal of Educational Policy and Management* regarding the use of digital technologies and the management of the learning environment for student success and well-being. The study offers both a theoretical basis and practical evidence for the implementation of new student support policies.

Given the relevance of the topic, the rigor of the execution, and the clarity of the results, this opinion is **FAVORABLE TO THE APPROVAL** of the manuscript for publication.

PARECER SOBRE O ARTIGO THE IMPACT OF VR COOPERATIVE GAMING ON UNIVERSITY STUDENTS' SOCIAL WELL-BEING: A CROSS-SECTIONAL STUDY OF ENTERTAINMENT, INTERACTION, AND PHYSICAL ACTIVITY

O texto aborda uma questão crítica e emergente na gestão da saúde estudantil no ensino superior: a crise de saúde mental e o bem-estar social dos universitários. A originalidade do estudo reside na investigação do papel dos jogos cooperativos em Realidade Virtual (VR) baseados em movimento como ferramentas de intervenção para promover a conectividade social e mitigar sintomas de depressão e baixa autoestima. O trabalho destaca-se por transpor o uso da VR do entretenimento puro para um contexto terapêutico e educativo de apoio ao aconselhamento de carreira e integração social.

A pesquisa utiliza um desenho de estudo transversal (*cross-sectional*) robusto para modelar as relações entre participação em jogos de VR, bem-estar, autoestima e conexão social. O emprego de variáveis contingentes e a análise de processos de interação (comunicação, cooperação e envolvimento emocional) conferem profundidade estatística e teórica ao trabalho. A metodologia é adequada para captar a complexidade das interações mediadas por tecnologia e os seus reflexos na percepção de saúde dos estudantes.

As contribuições mais relevantes deste estudo para o campo das políticas e gestão educacional incluem:

- A validação da Realidade Virtual como uma plataforma viável para o fortalecimento da rede de apoio social no campus.
- A demonstração de que a atividade física lúdica (gamificada) em ambientes virtuais pode ser uma estratégia eficaz na gestão de crises de saúde mental universitária.
- Propostas para que as instituições de ensino superior incorporem tecnologias imersivas em seus programas de aconselhamento e bem-estar, promovendo uma gestão mais tecnológica e humanizada do ambiente acadêmico.

O texto apresenta um elevado rigor terminológico e uma estrutura clara, seguindo os padrões internacionais de redação científica. A revisão da literatura é cosmopolita e atualizada, integrando estudos sobre psicologia do desenvolvimento, tecnologia educativa e saúde pública. A articulação entre os dados quantitativos e a discussão teórica permite uma conclusão convincente sobre os benefícios da VR cooperativa.

Este manuscrito possui um alinhamento direto com as discussões contemporâneas da *Revista on-line de Política e Gestão Educacional* sobre o uso de tecnologias digitais e a gestão do ambiente de aprendizagem para o sucesso e saúde do estudante. O estudo oferece tanto uma base teórica quanto evidências práticas para a implementação de novas políticas de apoio estudantil.

Face à relevância do tema, ao rigor da execução e à clareza dos resultados, este parecer é **FAVORÁVEL À APROVAÇÃO** do manuscrito para publicação.

Processing and editing: Editora Ibero-Americana de Educação
Review, formatting, standardization, and Translation

