

الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية وأثرها على الصحة النفسية للأطفال (لعبة مومو نموذجاً)

1. بثينة بن عبد الله 2. نجاة بن لغريب

1 جامعة محمد خيضر بسكرة، bouthaina.benabdallah@univ-biskra.dz

2. جامعة محمد خيضر بسكرة، nadjet.benlerghrib@univ-biskra.dz

مخبر التغير الاجتماعي والعلاقات العامة في الجزائر

Abstract :

The technological development and the emergence of smart phones has led to the proliferation of electronic games. It has acquired the minds of many individuals. It is no longer limited to children and adolescents. It has spread to include young people as well. Psychological and emotional for children, and it is a recreational way to reduce the stress of life, but it is not without the disadvantages and risks, where it threatens the lives of individuals and communities, the most prominent of these games Momo game, which is the most dangerous and most deadly games because they have taken a lot of lives, A sound the alarm need to pay attention to this game is to protect our children from the dangers

Keywords: Electronic Games Smartphones
, Momo Game

الملخص:

إن التطور التكنولوجي وما وأكبه من ظهور للهواتف الذكية دفع إلى الانتشار الكبير للألعاب الإلكترونية فاستحوذت على عقول الكثير من الأفراد حيث أنها لم تعد تقتصر على الأطفال والمراهقين بل امتدت لتشمل فئة الشباب أيضا نظرا لكونها تحوي بعض الإيجابيات حيث أنها تساعد في تنمية ودعم النمو النفسي - والانفعالي للأطفال ، كما أنها تعد وسيلة ترفيهية تخفف من ضغوط الحياة إلا أنها لا تخلو من السلبيات والمخاطر حيث أصبحت تهدد حياة الأفراد والمجتمعات ، ومن أبرز هذه الألعاب لعبة مومو والتي تعد أخطر الألعاب وأكثرها فتكا نظرا لكونها حصدت الكثير من الأرواح مما دفعنا لندق ناقوس الخطر بضرورة الالتفات لهذه اللعبة لحماية أبنائنا من مخاطرها.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية، الهواتف الذكية، لعبة مومو.

■ مقدمة:

إن التغير السريع الذي شهده العالم في مختلف المجالات، ومع تسارع التطورات التكنولوجية في السنوات الأخيرة، وظهور الهواتف الذكية بدأت الألعاب الإلكترونية تنتشر انتشاراً واسعاً وتتميز بمواصفات ملحوظة حيث أصبح الأطفال والمراهقين وحتى الكبار ينجذبون نحو الألعاب الإلكترونية على حساب الألعاب التقليدية الأخرى، فأصبحت الأسواق تعج بمختلف أنواع هذه الألعاب فلا يكاد يخلو بيت منها بل أصبح الآباء والأمهات يصطحبونها معهم أينما ذهبوا وأصبحت الشغل الشاغل للأطفال حتى أنها استحوذت على عقولهم واهتماماتهم.

قد يحمل اندفاع الأطفال نحو الألعاب الإلكترونية في طياته الكثير من الأمور الإيجابية، إلا أن الأمر لا يخلو من بعض المخاطر الصحية والسلوكية والثقافية التي ينبغي الالتفات إليها، فالألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين، هذه المخاطر لا تقتصر على سن الطفولة والمراهقة، بل تمتد لتشمل فئة الشباب أيضاً، وهذا ما أثبتته العديد من الدراسات حول أثر الألعاب الإلكترونية بأشكالها المختلفة على الأطفال والمراهقين وما ترتب عنها من نتائج سلبية ومن بين أشهر الألعاب الإلكترونية التي ضجت في الفترة الأخيرة الماضية بالكثير من التقارير التي حذرت منها لعبة مومو والتي حصدت الكثير من الأرواح، ونظراً لخطورة هذه اللعبة على حياة الأفراد والمجتمعات، جاءت هذه الورقة البحثية للتعرف على هذه اللعبة الإلكترونية، ومنه كان التساؤل الرئيس لهذه الدراسة:

ما هي آثار الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على الصحة النفسية للأطفال ؟

1. تعريف الألعاب الإلكترونية:

تعد الألعاب الإلكترونية من أكثر الألعاب شيوعاً في هذا العصر، وتسمى أحياناً ألعاب الفيديو أو ألعاب الحاسب الآلي، ويمكن عرض أحداثها على الشاشة، ويمكن للاعب التحكم في مجريات هذه الأحداث فيما يعرف بالعلاقة التفاعلية، وتتكون هذه الألعاب من عنصرين: الأول، جهاز مستضيف، وهو إما أن يكون حاسباً شخصياً، أو جهازاً إلكترونياً مرتبطاً بشاشة تلفزيون أما العنصر الثاني فهو برمجيات حاسوبية مخزنة على قرص مدمج (CD) وتحمل على الجهاز المستضيف ليتحول إلى لعبة. (الزبدوي، 2015، صفحة 16)

وتعرف الألعاب الالكترونية بأنها نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة الحاسوب (العاب الحاسوب) أو على شاشة التلفاز (العاب الفيديو) والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال استخدام تحد للإمكانيات العقلية أو تحد لاستخدام اليد مع العين (التآزر البصري الحركي) ويكون من خلال تطوير للبرامج الالكترونية. (نداء، 2016، صفحة 20)

كما تعرف بأنها " نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل ومحكوم بقواعد معينة بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي ، ويطلق على لعبة ما بأنها لعبة الكترونية من خلال توفرها على هيئة رقمية ويتم تشغيلها غالبا على التلفاز وحماس الحاسوب والفيديو والهواتف النقالة والأجهزة الكيفية المحمولة. (الهدلق، 2019)

2. أنواع الألعاب الالكترونية:

تعددت وتنوعت تصنيفاتها ومن أبرزها نجد تصنيف الشحروري (2008) حيث صنفت الألعاب الالكترونية إلى:

- العاب الحركة: وهي الألعاب التي تعتمد على استخدام العين واليد أكثر من اعتمادها على محتوى اللعبة مثل العاب المغامرات والعدوان الخيالي؛
- العاب المغامرة: وهي الألعاب التي تحتوي على حل المشكلات والاستكشاف؛
- العاب لعب الدور: ويشارك فيها أكثر من لاعب وتعتمد بشكل عام على التطور النوعي؛ خصائص الألعاب الرياضية: هي العاب تشبه الاستراتيجيات سواء لعبت من لاعب واحد أو من الفريق الرياضي؛
- العاب المحاكاة: وهذه العملية تبتكر موضوعا أو عملية بكل تفاصيلها؛
- الألعاب القديمة : وهي الألعاب التعليمية ومعظمها حولت إلى العاب محسوبة. (نداء، 2016، الصفحات 21-22)

3. إيجابيات الألعاب الالكترونية:

- تنمي الانتباه والتركيز وتنشط الذكاء لأنها تستخدم العاب الاكتشاف؛

- تساعد الأطفال على المشاركة في اللعب، كما أنها تعمل على تنمية الذاكرة وتسرع عملية التفكير؛
- تعد مصدر مهم لتعليم الطفل، حيث أنها تعطيه الفرصة للتعامل مع التقنية الحديثة مثل الانترنت وغيرها من الوسائل الحديثة؛
- تعد مدخلا لتعلم الحاسوب وبعض المهارات مثل الانتباه البصري والإدراك المكاني؛
- الترويج عن النفس في أوقات الفراغ وتساهم في توسيع تفكير اللاعبين وخيالهم؛
- تعتبر الألعاب الإلكترونية عمل مثير ، فهي تنتج عواطف ايجابية وعلاقات اجتماعية قوية وشعور بالإنجاز؛(نداء، 2016، الصفحات 24-27)

4. سلبيات الألعاب الإلكترونية:

- لها آثار اجتماعية سلبية على الأطفال حيث يقضي الطفل ساعات طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية دون تواصل مع الآخرين؛
 - ممارسة الألعاب الإلكترونية تؤثر على التحصيل الدراسي سلبا وتؤدي إلى اضطرابات التعلم؛
 - فقدان الطفل لمهارة التواصل في إقامة الصداقات والتعامل مع الآخرين، ويصبح خجولا ولا يجيد الكلام والتعبير عن نفسه؛
 - الإصابة بضعف النظر نتيجة التعرض للأشعة الكهرومغناطيسية؛
 - ظهور مجموعة من الإصابات في الجهاز العضلي والعظمي مثل آلام الرقبة؛
 - الشعور بالصداع والإجهاد البدني وأحيانا قد تؤدي إلى القلق والاكتئاب
- إضافة إلى وجود سلبيات أخرى لممارسة الألعاب الإلكترونية منها:

- الأضرار الدينية:

في ظل غياب أجهزة الرقابة الرسمية وعدم مراقبة الأسرة لما يشاهده أبنائهم من ألعاب، أدى ذلك إلى تسرب ألعاب وبرامج هدامة تزوج لأفكار تتعارض مع تعاليم الدين وعادات وتقاليد المجتمع، كما تدعو إلى الرذيلة والترويج للأفكار الإباحية التي تفسد عقول الأطفال والمراهقين على حد سواء. بالإضافة لما تحمله مضامين بعض الألعاب من طقوس دينية مسيئة ومعادية للديانات خاصة الدين الإسلامي الحنيف.

- **أضرار سلوكية وأمنية:** إن ممارسة الأطفال الألعاب الالكترونية التي تعتمد على العنف يمكن أن تزيد من أفكار والسلوكيات العدوانية لديهم.

- **الأضرار الاجتماعية:** تتمثل في زيادة مساحة انفصال الطفل عن الواقع وخطورة استخدام شخصيات الكترونية خيالية ، فيندمج في الواقع بتعامله مع الشخصيات الخيالية مما يفجر لديه طاقات العنف والتوتر والتحدي والخصومة الدائمة مع المجتمع المحيط به. (نداء، 2016، الصفحات 28-33)

4. تعريف الهواتف الذكية:

تعرف الهواتف الذكية باللغة الانجليزية بمصطلح " smart phones " : وهي عبارة عن مجموعة من الأجهزة الالكترونية الحديثة و التي تحتوي على خلايا تكنولوجيا متطورة عن الخلايا التي كانت تستخدم في النسخ القديمة من الهواتف الخلوية السابقة .
كما تعرف أنها : نسخة متطورة من الهواتف الخلوية والتي تساهم في توفير مجموعة من التطبيقات المتطورة والتي تحول وسائل الاتصال القديمة إلى وسائل اتصال حديثة قادرة على تعزيز الربط بين الأفراد بين العالم.

ومن التعريفات الأخرى للهواتف الذكية أنها: أجهزة رقمية مرتبطة بالتطور التكنولوجي تجمع بين فكرة عمل الهواتف العادية وأجهزة الحاسوب مما يساهم في القيام بأكثر من نشاط أو وظيفة في وقت واحد لذلك تم وصفها بالذكية

5. مكونات الهواتف الذكية:

تتكون الهواتف الذكية من مجموعة من المعدات المادية والبرمجيات وهي:

- الشاشة: وهي ذات طاقة استيعابية تتراوح بين ثلاث وخمسة أسطر للكتابة والصور والرسوم.
- لوحة المفاتيح: متعددة الوظائف (اتصالية ووقائية).
- الذاكرة: متعددة الوظائف (التسجيل والتخزين والفهرسة...).
- البطارية: القابلة للشحن ويتراوح عمرها العام ما بين 53 ساعة و 450 ساعة ووقت اتصال فعلي متواصل أقصاه ثماني ساعات.
- شريحة الاشتراك Sim: عبارة عن بطاقة صغيرة بها وحدة تخزين صغيرة جدا و دقيقة و وحدة معالجة تخزين بها بيانات المستخدم و البريد الذي يقوم باستخدامه للاتصال بالآخرين. (السجاوي، 2006، الصفحات 25-26)

6. إيجابيات وسلبيات الهواتف الذكية:

من بين أهم إيجابيات الهواتف الذكية نجد:

- تعتبر الهواتف الذكية نعمة في مواكبة عصر المعلومات الشائعة واختصار الأوقات والمسافات و تسهيل بلوغ الغاية ، كما يمكن الإنسان أن يتصل بأخر ويتلقى الاتصالات ويرسل الرسائل و يستقبلها و أنها بلا شك خدمات عظيمة و منافع جليلة تعود على الإنسان بالخير النفع إذ أحسن استغلالها. (السجاوي، 2006، صفحة 30):

- كما ساهمت هذه الأجهزة في تعزيز العلاقات الاجتماعية وتحقيق الانسجام والترابط الاجتماعي سواء أعانت الأفراد أو بين الأصدقاء؛
- الاهتمامات الجديدة التي خلقتها تطبيقات الهاتف الذكي لدى مستخدميه كالتقاط الصور وتحميل الموسيقى ومقاطع الفيديو ومشاركتها مع الأصدقاء؛
- يسمح للفرد إن يخلق عالم خاص به لا يحمل إلا ما يرغب فيه سواء المتعلقة بتهية الهاتف كالصور الملتقطة أو الموسيقى أو المتعلق بالأشخاص الذين يتواصل معهم عبر الهاتف النقل؛
- هو وسيلة لحفظ المعلومات وتسجيل المواعيد والتذكير بها وكذا مكتب متنقل يسمح بانجاز الأعمال وكذا آلة حاسبة ومنبه.(الآخرس، 2008، صفحة 292).

ومن بين سلبيات الهواتف الذكية نجد:

- لا ننكر أن للهواتف الذكية ايجابيات عدة إلا أن لها سلبياتها وخطورتها وأضرارها بما يفوق ايجابياتها، إذا لم نجيد استخدامها بطريقة صحيحة وسليمة ومن أهم سلبياتها نجد:
- ✓ سرعة العطب والعطالة والمبالغ المالية المترتبة على فاتورة شرائها وعلى الفاتورة الشهرية لها وغلاء فاتورة تصليحها؛
- ✓ سوء الاستخدام حيث يقوم البعض باستخدامه للمباهاة وسد الشعور بالنقص؛
- ✓ يتيح الفرصة للمراهقين وحتى في مختلف الأعمار تبادل الصور الجنسية والرسائل الفاضحة مما يسبب فسادا أخلاقيا؛
- ✓ يعمل على التشتت في الأفكار وخاصة لدى المراهقين وعدم التركيز على الواجبات المدرسية؛
- يستخدم كسلاح عند الشباب ضد بعضهم البعض واستخدامه في تصوير الفتيات في الأماكن العامة وبذلك يكون عمل على إيذاء الخصوصية لدى الأفراد؛

- ✓ يمكن أن تستخدم هذه الأجهزة الذكية كأداة تسجيل كمصيدة لهم.
- ✓ إضاعة الوقت والإزعاج والتأثيرات السلبية على صحة الإنسان؛
- ✓ الحوادث الكثيرة والمتكررة أثناء قيادة السيارة نتيجة استخدام الهاتف؛
- ✓ استخدامه المفرط يسبب أمراض سرطانية في الدماغ؛
- ✓ إن الإشعاعات الكهرومغناطيسية الصادرة منه تصيب خلايا الجسم مما يؤدي إلى ضعف الخلايا و الشعور بالأرق و الحمول و التوترات العصبية. (الرحباني، 2015، صفحة 112)
- من بين أشهر الألعاب الالكترونية التي ضجّت الفترة الأخيرة الماضية بالكثير من التقارير التي حدّرت من لعبة تحدي "مومو"، التي وصفها كثيرون بأنها تكملة للعبة الحوت الأزرق، التي حصدت آلاف الأرواح حول العالم، إذ استهدفت لعبة تحدي "مومو" آلاف الضحايا عبر برنامج التواصل الشهير "WhatsApp" "واتس اب".

7- تعريف لعبة تحدي "مومو":

"مومو" هي شخصية مربعة الشكل، تظهر على هيئة فتاة ذات شعر كثيف وعينين بارزتين وابتسامة شيطانية مربعة، وتستهدف الأطفال والمراهقين، وتطلب منهم تنفيذ تحديات خطيرة من شأنها إيذاء أنفسهم، أو دفعهم في نهاية المطاف إلى الانتحار إذا لم يتم تنفيذ أوامرها. (نصار، 2019).

1-7 مبدأ عمل لعبة تحدي مومو:

تصل للضحية رسالة مخيفة في ساعات الفجر مصحوبة بصورة مربعة لامرأة مشوّهة بعينين متسعيتين جدًا وبلا جفون، ولديها أنف مستدير، وشفاه كبيرة تصل لأذنيها، وهي صورة من أصل تمثال موجود في متحف الفن المرعب بالصين وفي نصّ الرسالة ما يلي: "مرحبًا أنا مومو"، ثم معلومات شخصية عن الشخص الذي تحدّته، مصحوبة بـ: "أنا أعرف كل شيء عنك"، وتختتم الرسالة بـ: "هل تود تكملة اللعبة معي"، وفي نهاية الرسالة: "إذا لم يتم الالتزام بتعليماتي سأجعلك تختفي من على الكوكب دون أن تترك أثرًا".

2-7 تاريخ لعبة تحدي مومو:

كانت البداية مع اللعبة عام 2016، من خلال تمثال صممه الفنان الياباني "Aisawa Keisuka" من شركة "Link Factory" ذات التأثير الخاص، حيث تم عرض هذا التمثال في معرض "Vanilla" في طوكيو باليابان.

وفي 25 أغسطس 2016، نشر أحد مستخدمي موقع انستغرام صورة لهذا النحت، والتي أصبحت فيما بعد أسطورة حضرية على شبكة الإنترنت الناطقة بالإسبانية وترتبط برقم هاتف يمكن إضافته إلى Whats App .

وفي العاشر من يوليو أشار كموقع "YouTube" مقطع فيديو لأفراد تبادلوا أحد الأرقام المرتبطة بهذه اللعبة، وفي 11 يوليو حملت قناة "YouTube ReignBot" مقطع فيديو عن الصور الفيروسية للنحت بعنوان "استكشف حالة مومو" والتي ناقشت "الأسطورة الحضرية" وحقت في العديد من أرقام هواتف WhatsApp المرتبطة بها، وفي خلال 24 ساعة جمع الفيديو ما يزيد عن 96000 مشاهدة.

3-7 تحذيرات عالمية من لعبة مومو:

وقد أثارت الرسالة التي تبين أن رقم المرسل مصدره العاصمة اليابانية طوكيو، قلق السلطات في بعض بلدان أمريكا اللاتينية، لدرجة أنها اضطرت لاتخاذ إجراء بشأن المسألة، كما في المكسيك، حيث أصدر المدعي العام لولاية تاباسكو، نشرة تحذير من مخاطر لعبة "مومو"، كذلك في تشيلي حذرت الشرطة المدنية من مخاطر لعبة "مومو" بمقارنتها بحالة الحوت الأزرق وأصدرت الصحف الإسبانية تقارير مُفصّلة حول "مومو"، مُحذرة الأطفال من الحديث معها خوفاً من أن تكون هذه اللعبة شبيهة بلعبة الحوت الأزرق التي حصدت آلاف الأرواح عبر العالم، خاصة أن الهاكر يتحدث جميع اللغات باستخدام مترجم آلي (نصر، 2018)

4-7 بعض التقارير عن ضحايا لعبة تحدي مومو:

وفي 25 يوليو 2018 ذكرت صحيفة "بوينوس آيريس" أن الشرطة تحقق فيما إذا كانت "لعبة مومو" WhatsApp متورطة في انتحار فتاة تبلغ من العمر 12 عامًا في بوينس آيرس بالأرجنتين. وأكدت الشرطة، أنها اكتشفت محادثات "WhatsApp" على هاتف الفتاة، مما جعلها تعتقد أن "نيتها كانت تحميل الفيديو على وسائل التواصل الاجتماعي كجزء من تحدي يهدف إلى إقرار لعبة Momo".

وفي 2 أغسطس 2018، أشارت قناة فوكس نيوز، إلى لعبة الـ "WhatsApp" كـ "تحدي الانتحار مومو" في مقارنة بينها وبين لعبة تحدي الحوت الأزرق. وفي 8 أغسطس، حملت صفحة "YouTube Repovilla" مقطع فيديو بعنوان "كيف يستخدم تحدي Momo علم النفس للقتل" والذي أشار إليه على أنه "تحدي انتحار" مماثل لتحدي Blue Whale.

وبتاريخ 25 فبراير 2019 ذكر موقع "The Herald" الإخباري الاسكتلندي أن "Lyn Dixon" وهي أم من مدينة إدنبرة باسكتلندا، ادعت أن ابنها البالغ من العمر 8 سنوات قد أخبره شخص ما باستخدام صورة مومو لتثبيت سكين على رقبته. وتابعت الأم: "أطلعني على صورة الوجه على هاتفي، وقال إنه أخبرته أن يذهب إلى درج المطبخ ويخرج بسكين ويضعه في عنقه، لقد أخبرناه بأنه عبء من القمامة، وهناك الناس السيئون الذين يفعلون أشياء سيئة لكنها مخيف هو مخيف حقاً".

وفي اليوم التالي قام حساب مدرسة "NorthcottSchool" في إنجلترا على تويتر، بأنهم أدركوا أن تحدي "Momo" هو اختراق لبرامج الأطفال على "Kids YouTube" بما في ذلك المحتوى

الذي يعرض طريقة اللعب "Fortnite" وحلقات "PeppaPig".

وفي 27 فبراير، نشرت صحيفة Dot The Daily ياباً من YouTube، تنفي فيه تلقي أي أدلة حديثة أو مقاطع فيديو تروج للعبة الانتحار.

ماذا فعلت مصر لتجنبها:

في خطوة استباقية حذرت دار الإفتاء المصرية من المشاركة في اللعبة المسماة بـ "مومو MOMO"، وعلى من استُدرج للمشاركة فيها أن يُسارع بالخروج منها. وأهابت الإفتاء، بالجهات المعنية تجريم هذه اللعبة، ومنعها بكل الوسائل الممكنة مطالبة الآباء بمتابعة أولادهم والحرص على معرفة الألعاب التي يلعبونها حتى تقيم شر هذه الألعاب. وتابعت: "حيث أنه يُقال إن الرسائل المصاحبة للصورة تُشجع الأطفال إما على القيام بأعمال مؤذية لأحبائهم، أو وضع أنفسهم بمواقف خطيرة، أو حتى الانتحار وحتى الآن، أصدرت العديد من المدارس في المملكة المتحدة تحذيرات، كانت قد وُجّهت لأولياء الأمور، حول "تحدي مومو"، فضلاً عن المنشورات التي اجتاحت وسائل التواصل الاجتماعي فيما يتعلق بـ "التحدي(نصار، 2019)

■ الخاتمة

من خلال ما سبق يمكن القول أن للألعاب الالكترونية تأثير كبير على الفرد بصفة خاصة سواء كان طفلاً أو مراهقاً أو شاباً وعلى المجتمع بصفة عامة، فكما إن فيها إيجابيات فإنها لا تخلو من السلبيات نظراً لخطورة بعض الألعاب على حياة الأفراد خاصة لعبة مومو التي حصدت العديد من الأرواح مما دفعنا إلى دق ناقوس الخطر بضرورة توعية الآباء والأمهات بخطورة هذه اللعبة حفاظاً على امن وسلامة أبنائنا.

■ قائمة المراجع:

1. الآخرس، ا. (2008). *الآثار الاقتصادية والاجتماعية لثورة الاتصالات وتكنولوجيا المعلومات على الدول العربية* (الانترنت والمحمول نموذجاً). (القاهرة: ايتراك للنشر والتوزيع).
2. الرجباني، ع. ش. (2015). *الاستثمار الالكتروني والاعلام*. عمان: دراسات للنشر والتوزيع.
3. الزيدوي، م. م. (2015). *الانعكاسات التربوية لاستخدام الاطفال للالعاب الالكترونية كما يراها معلمو وأولياء امور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة*. مجلة جامعة الطيبة للعلوم التربوية. 31-15،
4. السجاوي، ه. ج. (2006). *الآثار الاجتماعية للهاتف النقال*. مجلة دراسات موصلية. 55-21،

5. الهدلق, ع. ا. (2019). افريل. (10) إيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. Consulté le 13:13, sur <https://www.alukah.net/social/0/47032/>.
6. نداء, س. ا. (2016). إيجابيات الألعاب الالكترونية التي يمارسها اطفال الفئة العمرية (3-6) سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الامهات ومعلمات رياض الاطفال. جامعة الشرق الاوسط, رسالة ماجستير, الرياض. نصار, م. (2019). مارس. (20) عينان بارزتان - وابتسامة شيطانية - ماهي لعبة مومو التي تثير الذعر حول العالم - لعبة مومو. Consulté le 21:05, sur https://www.masrawy.com/news/news_egypt/details/2019/3/2/1524308.
- نصر, ي. (2018). جويلية. (24) أسرة ومجتمع/تحقيقات-الساعة/سيدتي-تكشف-حقيقة-لعبة-تحدي-مومو-المرعب. Consulté le 18:56, sur <https://www.sayidaty.net/node/748151>.