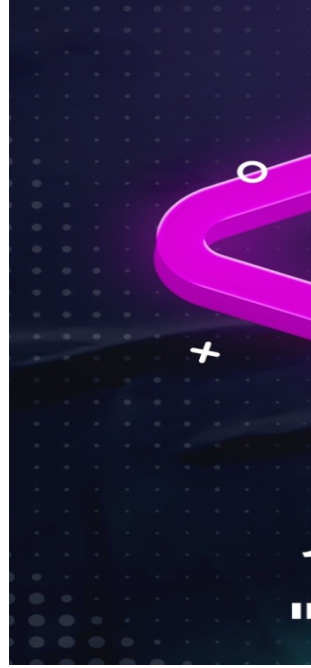


العراق يحظر لعبة "اللودو"... خطوة حكومية لمكافحة الرهانات والابتزاز الرقمي + فيديو



في خطوة تعكس تنامي القلق الرسمي من آثار الألعاب الرقمية القائمة على الرهانات، أعلنت الحكومة العراقية حجب لعبة "اللودو" الإلكترونية داخل البلاد، بعد تصاعد تحذيرات بشأن ما تسببه من مشكلات اجتماعية ومالية وأخلاقية، إلى جانب استغلال غرف الدردشة التابعة لها في عمليات ابتزاز واستدراج جنسي.

قرار حكومي استناداً لسلطات وزارية وقرارات قضائية

وزارة الاتصالات العراقية أكدت أن: "قرار الحجب صدر، يوم الثلاثاء، بعد أن استخدمت وزيرة الاتصالات، هيام الياسري، صلاحياتها القانونية "تنفيذاً لقرارات المحكمة الاتحادية العليا"، وذلك لوقف ما وصفته بـ"التداعيات السلبية المتفاقمة" المرتبطة باللعبة".

وذكرت الوزارة في بيان أن: "الهدف من الخطوة هو حماية العائلة العراقية من الابتزاز الإلكتروني والأضرار الاجتماعية والمالية والأخلاقية، خاصة مع انتشار نسخ من اللعبة تعتمد على الرهانات المباشرة

بين المستخدمين".

وتنشر منصة المطلع ميديا، أدناه فيديو يتحدث عن التفاصيل:

[اضغط هنا للمشاهدة](#)

رهانات مالية تؤدي لنزاعات عائلية وخسائر خطيرة

وبحسب تقارير رسمية، فقد تحولت اللعبة في السنوات الأخيرة إلى مساحة للرهانات غير الرسمية، ما تسبب بظهور خلافات متزايدة بين الأزواج، نتيجة الخسائر المالية التي يدفعها المستخدمون لتحقيق مكاسب داخل اللعبة.

ووصفت الوزارة اللعبة بأنها أصبحت "منصة مقامرة رقمية غير معلنة" أدت إلى حالات إدمان وخسائر مالية وتوترات أسرية.

بيئة خصبة للاستغلال الجنسي داخل غرف الدردشة

وتؤكد الجهات المختصة أن، غرف الدردشة المتاحة داخل اللعبة أصبحت بيئة خصبة لعمليات الاستغلال الجنسي والابتزاز الإلكتروني، خصوصاً بين فئات الشباب، مع تداول محتويات "غير أخلاقية" تهدد الاستقرار الاجتماعي.

وتشير تقارير أمنية إلى أن: "بعض اللاعبين تعرضوا لعمليات تهديد وابتزاز بعد تبادل معلومات وصور شخصية ضمن اللعبة".

خطوة ضمن إستراتيجية أوسع لحماية الفضاء الرقمي

وتقول وزارة الاتصالات إن: "الحجب يشكل جزءاً من جهود حكومية أوسع لتنظيم الفضاء الرقمي، والحد من التطبيقات التي تُستغل في الابتزاز وانتهاك الخصوصية ونشر المحتوى غير القانوني، مؤكدة استمرارها في مراقبة المنصات الرقمية واتخاذ الإجراءات اللازمة" لضمان بيئة إنترنت آمنة للمجتمع العراقي".

ويعكس قرار حجب لعبة "اللودو" في العراق تحوُّلاً واضحاً في تعامل الحكومات مع المخاطر الصامتة للألعاب الرقمية، خصوصاً تلك التي تجمع بين الترفيه والرهانات.

وبينما يرى مراقبون أن: "الخطوة قد تسهم في الحد من الابتزاز والمشكلات الأسرية، تبقى التحديات الأوسع مرتبطة بضرورة تعزيز الوعي الرقمي، وتنظيم الأسواق الإلكترونية، ووضع أطر أكثر صرامة لحوكمة المحتوى داخل التطبيقات العالمية".