



Αντί προλόγου

Η δημόσια αρχαιολογία έχει αναδειχθεί σε έναν σημαντικό τομέα της σύγχρονης αρχαιολογικής πρακτικής και έρευνας, εστιάζοντας στη σχέση μεταξύ της αρχαιολογίας και του ευρύτερου κοινού. Αντί να παραμένει περιορισμένη εντός των ακαδημαϊκών ιδρυμάτων, η αρχαιολογία έρχεται όλο και περισσότερο σε επαφή με κοινότητες, φορείς πολιτισμού και άλλα ακροατήρια, ενισχύοντας τον διάλογο και τη συμμετοχή τους στην ερμηνεία και τη διαχείριση της πολιτιστικής κληρονομιάς.

Στην Κύπρο, το ενδιαφέρον για τον τομέα αυτό, ιδιαίτερα μέσα από πρωτοβουλίες συμμετοχής των κοινοτήτων, αυξάνεται σταδιακά τα τελευταία χρόνια. Αναγνωρίζοντας αυτή την εξέλιξη, καθώς και την ανάγκη περαιτέρω προώθησης της συμμετοχής μη ειδικών στην αρχαιολογική πρακτική και στον διάλογο γύρω από θέματα αρχαιολογίας, το Διοικητικό Συμβούλιο του Συνδέσμου Κυπρίων Αρχαιολόγων (ΣΚΑ) προχώρησε στην υλοποίηση του παρόντος εγχειρήματος. Στόχος είναι η συγκέντρωση ανταποκρίσεων από συναδέλφους που είναι ενεργοί στο πεδίο της αρχαιολογίας της κοινότητας στην Κύπρο συμμετέχοντας σε συναφείς πρωτοβουλίες, καθώς και η ανάδειξη του έργου ανερχόμενων ερευνητών και νέων επαγγελματιών από τον ευρύτερο χώρο της Κυπριακής αρχαιολογίας. Με τον τρόπο αυτό, ο ΣΚΑ επιδιώκει να υποστηρίξει και να προωθήσει τη συμβολή τους, ενθαρρύνοντας παράλληλα την περαιτέρω συμμετοχή σε δράσεις που σχετίζονται με την εμπλοκή των κοινοτήτων, με στόχο την ενεργό συμμετοχή και ενδυνάμωση των τοπικών κοινωνιών μέσα από την αλληλεπίδραση με την αρχαιολογική κληρονομιά του νησιού και τη βιωματική μάθηση.

Αποτέλεσμα αυτής της πρωτοβουλίας είναι το παρόν ψηφιακό «αποθετήριο» σύντομων άρθρων, το οποίο σχεδιάστηκε με σκοπό την καταγραφή και διάχυση πρόσφατων πρωτοβουλιών που επικεντρώνονται στη συμμετοχή του ευρύτερου κοινού στην κυπριακή αρχαιολογία. Το «αποθετήριο» αυτό επιδιώκει να αναδείξει νέες φωνές και καινοτόμες προσεγγίσεις, σχετικά με τους τρόπους με τους οποίους οι αρχαιολόγοι επικοινωνούν με το ευρύτερο κοινό, είτε μέσω κοινοτικών δράσεων, εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων, ψηφιακών μέσων, μουσειακών προγραμμάτων ή μορφών ακτιβισμού για την πολιτιστική κληρονομιά. Η επιλογή της διαδικτυακής δημοσίευσης, ανοικτής πρόσβασης, αντανάκλα τη δέσμευση για προσβασιμότητα και συμπερίληψη, επιτρέποντας στο έργο νέων ερευνητών και επαγγελματιών να φτάσει όχι μόνο στην κυπριακή αρχαιολογική κοινότητα, αλλά και σε ένα ευρύτερο τοπικό και διεθνές κοινό.

Η μικρή αυτή συλλογή σύντομων άρθρων που παρουσιάζεται εδώ, προέκυψε κατόπιν πρόσκλησης, με βάση τη γνώση του Διοικητικού Συμβουλίου για εν εξελίξει ή πρόσφατα ολοκληρωμένα έργα στην κυπριακή αρχαιολογία, τα οποία θέτουν στο επίκεντρο τη δημόσια συμμετοχή και συμβολή. Συνολικά, τα πέντε αυτά άρθρα καταγράφουν σημαντικές συμβολές στο αναπτυσσόμενο πεδίο της δημόσιας αρχαιολογίας στο νησί και αντικατοπτρίζουν το έργο πρόσφατων αποφοίτων και αρχαιολόγων στα πρώτα στάδια της επαγγελματικής τους πορείας. Εξετάζουν διαφορετικές προσεγγίσεις μέσω των οποίων η κυπριακή αρχαιολογία εμπλέκει το κοινό και ενισχύει τη διάδοση της αρχαιολογικής γνώσης. Με τον τρόπο αυτό, αναδεικνύουν πώς η ουσιαστική αλληλεπίδραση μεταξύ αρχαιολόγων και κοινωνίας μπορεί να συμβάλει σε μια βαθύτερη κατανόηση της πολιτιστικής κληρονομιάς και στην προστασία της.

Τα υποβληθέντα άρθρα υπέστησαν ελάχιστη συντακτική επιμέλεια από την Πρόεδρο του ΣΚΑ, Δρ. Μαρία Μ. Μιχαήλ, και την Αντιπρόεδρο, Δήμητρα Ιγνατίου, προκειμένου να διασφαλιστεί η συνοχή και η ομοιομορφία της συλλογής. Το εικονίδιο και ο σχεδιασμός της διάταξης για τη διαδικτυακή παρουσίαση του «αποθετηρίου» δημιουργήθηκαν από το Μέλος του Διοικητικού Συμβουλίου του ΣΚΑ, Φοίβο Πούλλο.

Ο ΣΚΑ καλωσορίζει περαιτέρω άρθρα από τα μέλη του, των οποίων το έργο επικεντρώνεται σε πρωτοβουλίες και δράσεις σχετικές με τη συμμετοχή των κοινοτήτων στην Κυπριακή αρχαιολογία. Αναμένεται ότι το «αποθετήριο» αυτό θα συνεχίσει να εμπλουτίζεται, λειτουργώντας ως μια αναπτυσσόμενη πλατφόρμα για τη συγκέντρωση και την ανάδειξη καινοτόμων προσεγγίσεων στη δημόσια αρχαιολογία και την αρχαιολογία της κοινότητας στο νησί.

Δρ. Μαρία Μ. Μιχαήλ και Δήμητρα Ιγνατίου

Η Παιχνιδοποίηση της Αρχαιολογίας

Χαράλαμπος Λουκά
Μεταπτυχιακός Φοιτητής “Digital Heritage and Landscape Archaeology”,
Τμήμα Ιστορίας και Αρχαιολογίας, Πανεπιστήμιο Κύπρου.
clouca01@ucy.ac.cy

Περίληψη

Το παρόν άρθρο εξετάζει τον τρόπο με τον οποίο η αρχαιολογία μπορεί να παιχνιδοποιηθεί μέσω ενός γνώριμου ψηφιακού περιβάλλοντος, ώστε να λειτουργήσει ως γέφυρα προσέγγισης με τη νέα γενιά. Η εν λόγω μελέτη προτείνει την αξιοποίηση του «Minecraft Education» ως εργαλείο εκπαίδευσης και συμμετοχικότητας στην πολιτιστική κληρονομιά. Η παρούσα ανάλυση εντάσσεται στο πλαίσιο του ερευνητικού προγράμματος «Loggia» (*Linking Community Archaeology and Wellbeing in the Mediterranean*), το οποίο ξεκίνησε τις εργασίες του τον Ιούνιο του 2022 και ολοκληρώθηκε το Νοέμβριο του 2024. Το πρότζεκτ χρηματοδοτήθηκε από το πρόγραμμα Marie Skłodowska-Curie της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Το κεντρικό ερευνητικό ερώτημά του ήταν με ποιους τρόπους η αρχαιολογία είναι σε θέση να συμβάλει στην ευημερία της ανθρώπινης κοινωνίας. Σε αυτό το πλαίσιο, πραγματοποιήθηκαν δύο εκδηλώσεις στην Κύπρο, το 2024: μία στο Δημοτικό Σχολείο της Κοφίνου και μία στην Ερευνητική Μονάδα Αρχαιολογίας (EMA), του Πανεπιστημίου Κύπρου. Οι συμμετέχοντες/ουσες ήρθαν σε επαφή με το «Minecraft Education», εξερευνώντας ψηφιακά την πολιτιστική κληρονομιά της κοιλάδας του Ξερού και συγκεκριμένα τον μεσαιωνικό πύργο της Αλαμινού. Τα αποτελέσματα έδειξαν ότι η πρωτοβουλία παρουσιάζει σημαντική δυναμική, ώστε να εφαρμοστεί σε ευρεία κλίμακα.

Λέξεις Κλειδιά: Αρχαιολογία, Παιχνιδοποίηση, Minecraft Education, Πολιτιστική Κληρονομιά, Δημόσια Αρχαιολογία, Εκπαίδευση.

Εισαγωγή

Πώς μπορούν να συνδεθούν μικροί και μεγάλοι με την πολιτιστική κληρονομιά του τόπου τους μέσα από μια διαδραστική διαδικασία, η οποία αξιοποιεί τη σύγχρονη τεχνολογία και τη δυναμική του παιχνιδιού; Μια τέτοια καινοτόμο προσέγγιση προσφέρει το βιντεοπαιχνίδι «Minecraft Education», μετατρέποντας την εξερεύνηση και τη μάθηση σε μια δημιουργική εμπειρία αλληλεπίδρασης με το παρελθόν.

Το παρόν άρθρο εστιάζει στην αρχαιολογική εκπαίδευση και διάδοση της πολιτιστικής κληρονομιάς μέσω του παιχνιδιού, παρέχοντας μια ευχάριστη διαδραστική εμπειρία προσβάσιμη στο ευρύ κοινό. Συγκεκριμένα, η παιχνιδοποίηση της πολιτιστικής κληρονομιάς

μπορεί να λειτουργήσει ως εργαλείο μάθησης, μέσω αλληλεπίδρασης και παράλληλα, να συμβάλει στον εκδημοκρατισμό και στη διάχυση της γνώσης, καθιστώντας την πολιτιστική κληρονομιά πιο προσβάσιμη και κατανοητή.

Το συγκεκριμένο παιχνίδι είναι ιδιαίτερα δημοφιλές στις νεαρές ηλικίες με συνιστώμενη ηλικιακή χρήση επτάετών και άνω, με ταξινόμηση καταλληλότητας από το Πανευρωπαϊκό Σύστημα Πληροφόρησης για τα Ηλεκτρονικά Παιχνίδια ως PEGI 7 (Geere, 2023; PEGI, n.d.). Σύμφωνα με έρευνα που πραγματοποιήθηκε στην Αυστραλία, το 53% των παιδιών μεταξύ 6–8 ετών και 68% των παιδιών 9–12 ετών, παίζουν ενεργά «Minecraft» (Manoa et al., 2018: 3289), εκ των οποίων το 76% παίζει εβδομαδιαία «Minecraft» (Manoa et al., 2018: 3292). Επιπρόσθετα, σε έρευνα που πραγματοποιήθηκε στο Ηνωμένο Βασίλειο για την αξιολόγηση της παιδικής ψηφιακής παιδείας (Ofcom, 2024), η κατηγορία παιχνιδιών «creative & building games», όπως είναι το «Minecraft», αποτελεί την πιο δημοφιλή κατηγορία παιχνιδιών, με το 45% των παιδιών ηλικίας 3–17 ετών να παίζουν αυτό το είδος. Επίσης, είναι σημαντικό να αναφερθεί πως στη συγκεκριμένη έρευνα παρατηρήθηκε γενική αύξηση στο ποσοστό των παιδιών που παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια, από 57% του πληθυσμού των παιδιών που έπαιζαν βιντεοπαιχνίδια το 2022, το ποσοστό αυξήθηκε στο 60% το 2024 (Ofcom, 2024: 21).

Κατά συνέπεια, οι μελέτες αυτές αναδεικνύουν πως το «Minecraft» αποτελεί ένα ικανό και γνώριμο ψηφιακό μέσο, όπου η αξιοποίηση του για εκπαίδευση μέσω της παιχνιδοποίησης θα μπορούσε να αποτελεί μια δραστηριότητα που θα ανταποκρίνονταν τα παιδιά. Ακολουθώντας στοχευμένα, τη σταθερά αναδυόμενη τάση του ηλεκτρονικού παιχνιδιού ανάμεσα στα παιδιά, η αξιοποίηση αλλά ακόμη και η δημιουργία ελκυστικών και εκπαιδευτικών παιχνιδιών, τα οποία θα μπορούσαν να διεγείρουν το ενδιαφέρον και την περιέργεια των παιδιών, θα έπρεπε να αποτελεί μία από τις ύψιστες προτεραιότητες της πολιτείας.

Το παιχνίδι

Το «Minecraft» αποτελεί ένα βιντεοπαιχνίδι τύπου «open-world videogame», όπου οι παίκτες κινούνται σε έναν ανοιχτό και τρισδιάστατο κόσμο, αμιγώς φτιαγμένο από ψηφιακούς κύβους. Οι παίκτες έχουν τη δυνατότητα να δημιουργούν, να εξερευνούν, να συνδυάζουν και να αξιοποιούν υλικά και κατασκευές, όλα εντός αυτού του ψηφιακού κόσμου. Το παιχνίδι δεν έχει συγκεκριμένο τέλος ή περιορισμούς, καθώς δίνεται η απόλυτη ελευθερία στον παίκτη να κατασκευάσει κτίρια, τοπία, μηχανισμούς, ακόμη και ολόκληρες πόλεις. Παράλληλα μπορεί να παιχτεί είτε σε δημιουργική λειτουργία με άπειρους πόρους, είτε σε λειτουργία επιβίωσης με περιορισμένους πόρους, ανάλογα με τους σκοπούς του παίκτη - δημιουργού του κόσμου.

Μέσα στο βιντεοπαιχνίδι μπορούν να δομηθούν κατασκευές, οι οποίες αναπαριστούν πραγματικά μνημεία, όπως στην περίπτωση του άρθρου, καθώς και

ολόκληρες πόλεις μέσω επιστημονικής μελέτης ή ακόμη και φανταστικές ανακατασκευές (Εικ. 1). Το αποτέλεσμα εξαρτάται από τις προθέσεις του δημιουργού. Στον κόσμο του «Minecraft» μπορεί να κατασκευάσει κανείς ό,τι επιθυμεί χωρίς να χρειάζεται να έχει γνώσεις προγραμματισμού. Συγκεκριμένα, στο «Minecraft Education», το οποίο αποτελεί την εκπαιδευτική έκδοση του παιχνιδιού, υπάρχει μια ανοικτή βιβλιοθήκη, στην οποία διατίθενται προκατασκευασμένοι κόσμοι με πολλαπλές θεματικές ενότητες και περιεχόμενο (Εικ. 2). Ως εκ τούτου, ο παίκτης είναι σε θέση να εξερευνήσει θέματα που τον ενδιαφέρουν από τις ανθρωπιστικές επιστήμες, τα μαθηματικά, τις γλώσσες και την επιστήμη των υπολογιστών. Επιπλέον, αρκετοί από τους κόσμους αυτούς είναι άμεσα προσβάσιμοι και εγκαθίστανται χωρίς ιδιαίτερη τεχνική δυσκολία, γεγονός που διευκολύνει την αξιοποίησή τους σε εκπαιδευτικά περιβάλλοντα και καθιστά την εφαρμογή τους εύκολα αναπαραγωγίσιμη. Επιπρόσθετα, μπορούν να δημιουργηθούν κόσμοι με διάφορα σενάρια και αυτοί οι κόσμοι να κοινωνικοποιηθούν σε όλο το ενδιαφερόμενο δίκτυο, ώστε οι χρήστες να μπορούν να τους κατεβάσουν. Ως αποτέλεσμα, αυτή η λειτουργία καθιστά το παιχνίδι συνεχώς ενδιαφέρον για τα παιδιά και παρέχεται δυνατότητα ανανεωμένου περιεχόμενου. Τα παραδείγματα δημιουργίας είναι απεριόριστα.

Τα βιντεοπαιχνίδια δεν αποτελούν απλώς ένα μέσο ψυχαγωγίας, αλλά μπορούν να λειτουργήσουν και ως μέσο εξοικείωσης του κοινού με την αρχαιολογία. Τίτλοι παιχνιδιών όπως το «Tomb Raider», το «Uncharted» και το «Assassins Creed», παρόλο που είναι δημιουργήματα μυθοπλασίας και δεν αποδίδουν με ακρίβεια ιστορικά γεγονότα ή αρχαιολογικές πρακτικές, μπορούν να συμβάλουν στην πρόκληση ενδιαφέροντος και στη διάδοση μιας γενικότερης ευαισθητοποίησης γύρω από σχετικά θέματα και γνωστικά πεδία. Επιπλέον, η χρήση βιντεοπαιχνιδιών ως εκπαιδευτικό εργαλείο δεν αποτελεί νέα ιδέα. Ενδεικτικά, παιχνίδια, όπως το «Roman Town» της εταιρείας «Dig-It! Games», δημιουργήθηκαν με σκοπό την αρχαιολογική εκπαίδευση και ανάπτυξη της κριτικής σκέψης (Reinhard, 2018).

Παρομοίως, το «Minecraft Education» έχει αξιοποιηθεί ως εργαλείο δημόσιας αρχαιολογίας σε μουσειακά περιβάλλοντα (Politoroulos et al., 2019: 171), αλλά και σε αρκετές πρωτοβουλίες εκπαιδευτικού περιεχομένου, με διάφορα σενάρια και στόχους. Ο Schwaderer (2017) πραγματοποίησε την ανακατασκευή ενός γαλλικού εμπορικού σταθμού του 18ου αιώνα στο Niles του Michigan των Η.Π.Α. Η μελέτη του εστίασε στη βιωματική μάθηση, δίνοντας τη δυνατότητα στους μαθητές να αναπαραστήσουν το παρελθόν και να κατανοήσουν τις προκλήσεις και τις στρατηγικές των πρώτων εμπόρων, μέσα από μια διαδικασία που συνδύαζε δημιουργικότητα και ιστορική ακρίβεια.

Ο Jiménez-Puerto (2025) επικεντρώθηκε στην αρχαιολογική εκπαίδευση. Η μελέτη του διερεύνησε πώς οι μαθητές μπορούν να έρθουν σε επαφή με βασικές αρχές της ανασκαφικής μεθοδολογίας, την τεκμηρίωση και την ερμηνεία του υλικού πολιτισμού. Η ψηφιακή αυτή προσομοίωση αναδείχθηκε ως εργαλείο όχι μόνο διδασκαλίας, αλλά και

ενεργούς συμμετοχής, ενθαρρύνοντας τους μαθητές να πειραματιστούν με τον ρόλο του «αρχαιολόγου», μέσα σε ένα εικονικό περιβάλλον.

Αντίστοιχα, οι Yeo et al. (2025) εφάρμοσαν το «Minecraft» στην ιστορική εκπαίδευση, στο πλαίσιο της διδασκαλίας της ιστορίας σε σχολικές αίθουσες της Σιγκαπούρης. Μέσα από δραστηριότητες εντός παιχνιδιού, οι μαθητές κλήθηκαν να αναδομήσουν ιστορικά τοπία και γεγονότα, αναπτύσσοντας δεξιότητες κριτικής σκέψης και ιστορικής ενσυναίσθησης. Η μελέτη αυτή κατέδειξε πως το «Minecraft» μπορεί να λειτουργήσει ως ένα παιδαγωγικό εργαλείο, το οποίο γεφυρώνει τη θεωρητική γνώση με τη βιωματική εμπειρία, ενισχύοντας ταυτόχρονα την ομαδικότητα και τη δημιουργικότητα. Συνολικά, οι παραπάνω μελέτες αναδεικνύουν τη δυναμική του «Minecraft» και των παιχνιδιών ως εργαλείο εκπαίδευσης, που προσαρμόζεται σε διαφορετικά μαθησιακά πλαίσια και σενάρια, παρέχοντας τόσο γνωστικά όσο και κοινωνικά οφέλη μέσω μιας διαδραστικής και βιωματικής περιπέτειας.

Η πρώτη επαφή

Η πρώτη μου εμπειρική επαφή με τη συσχέτιση της αρχαιολογίας και του «Minecraft», πραγματοποιήθηκε μέσω της γνωριμίας με τον μεταδιδακτορικό ερευνητή Marie Sklodowska-Curie, Francesco Ripanti, στο πλαίσιο της αρχαιολογικής έρευνας στην Κοφίνου, του προγράμματος *Settled and Sacred Landscapes of Cyprus (SeSaLaC)* (Vionis, 2018). Ο Ripanti ήταν τότε μεταδιδακτορικός ερευνητής στο Trinity College του Δουβλίνου, στο Τμήμα Κλασικών Σπουδών και ερευνούσε τρόπους με τους οποίους η αρχαιολογία θα μπορούσε να συνεισφέρει στην ευημερία της κοινωνίας. Έτσι, δημιούργησε το ερευνητικό πρόγραμμα «LOGGIA» (*Linking Community Archaeology and Wellbeing in the Mediterranean*) (Ripanti et al., 2025a; 2025b). Ο Ripanti μέσα από τη δράση και την έρευνά του προωθούσε την ιδέα πως, μέσω του «Minecraft Education», μπορούν να αποδοθούν αρχαία μνημεία, τα οποία ο καθένας είναι σε θέση να επισκεφθεί και να αλληλεπιδράσει μαζί τους, δημιουργώντας έτσι μια εμπειρία αλληλεπίδρασης με την πολιτιστική κληρονομία και την αρχαιολογία. Για παράδειγμα, τα διάφορα εργαλεία και υλικά που παρουσιάζονται στο παιχνίδι, όπως η αξίνα, το φτυάρι, η τσάπα, τα διάφορα είδη λίθων και μετάλλων και πολλά άλλα, είναι εργαλεία που χρησιμοποιεί ένας αρχαιολόγος, καθώς επίσης και υλικά που εντοπίζονται σε μια αρχαιολογική έρευνα. Συνεπώς, η χρήση του παιχνιδιού στην αρχαιολογία μπορεί να θεωρηθεί εξαιρετικά αποτελεσματική, δεδομένου ότι αξιοποιεί για πολλούς ένα οικείο πλαίσιο αλληλεπίδρασης.

Η προσωπική μου ενασχόληση με το «Minecraft» πραγματοποιήθηκε κατά τη διάρκεια των μαθητικών μου χρόνων, έχοντας ο ίδιος εξερευνήσει το παιχνίδι, το οποίο εκδόθηκε στο ευρύ κοινό το 2011. Ως αποτέλεσμα, η προηγούμενη γνώση και εξοικείωση με το παιχνίδι, το περιβάλλον, τις δυνατότητες και τις λειτουργίες του, μου επέτρεψε να ενστερνιστώ άμεσα την προσέγγιση του Ripanti.

Η υλοποίηση

Η μια πτυχή του προγράμματος, στην οποία εστιάζει το παρόν άρθρο, είναι η Κύπρος. Η άλλη πτυχή του προγράμματος είναι η Ιταλία, όμως δεν θα αποτελέσει μέρος της παρούσας ανάλυσης. Στο πλαίσιο του προγράμματος, δημιουργήθηκαν ψηφιακές αναπαραστάσεις της περιοχής και ενός αρχαίου μνημείου, που αποτελούσε το σημείο αφετηρίας των παικτών. Επίσης, τοποθετήθηκαν καθοδηγητικές πινακίδες, αλλά και ενσωματωμένοι ψηφιακοί χαρακτήρες, που βοηθούν στην καθοδήγηση και την ομαλή ροή του παιχνιδιού και των δραστηριοτήτων. Επιπρόσθετα, τοποθετήθηκαν πινακίδες, που φέρουν πληροφόρηση για το μνημείο. Οι δραστηριότητες, εντός παιχνιδιού, σχεδιάστηκαν με στόχο την προώθηση αλλά και την αλληλεπίδραση με την πολιτιστική κληρονομιά της περιοχής. Ακόμη, προστέθηκε μια δραστηριότητα που εισαγάγει το επάγγελμα του αρχαιολόγου στους παίκτες και επεξηγεί τη μέθοδο της αρχαιολογικής ανασκαφής.

Η συμβολή μου στο παρόν πρόγραμμα ήταν πολυεπίπεδη και περιλάμβανε την πλήρη οργάνωση των δύο εκδηλώσεων στην Κύπρο, οι οποίες αναλύονται στη συνέχεια. Ειδικότερα, ανέλαβα τον συνολικό συντονισμό της προετοιμασίας και της υλοποίησης, της διαχείρισης των πρακτικών ζητημάτων, όπως η εξασφάλιση χώρου και εξοπλισμού, τη διασφάλιση της ροής των δραστηριοτήτων και την παρουσίαση του παιχνιδιού. Παράλληλα, παρείχα στοχευμένη ανατροφοδότηση για τη δημιουργία του ψηφιακού κόσμου. Κατά τη διάρκεια της εφαρμογής, λειτούργησα ως συντονιστής, υποστηρίζοντας την ομαδική διαδικασία, κατευθύνοντας τη διερεύνηση και ενισχύοντας τον αναστοχασμό μέσω στοχευμένων ερωτήσεων.

Όσον αφορά το σχεδιασμό του ψηφιακού κόσμου, πραγματοποιήθηκε η αναπαράσταση του πύργου της Αλαμινού, ενός μεσαιωνικού τριώροφου κτηρίου, το οποίο λειτούργησε ως κέντρο για τον έλεγχο των πληθυσμών και την οικονομική εποπτεία των φέουδων της περιοχής (Parantoniou and Vionis, 2018; Vionis, 2020: 481-489) και αποτελεί ένα σημαντικό μνημείο του 15^{ου} αιώνα της Κύπρου (Jeffery, 1983; Αντωνιάδης, 2012). Στη συνέχεια, πραγματοποιήθηκε η αναπαράσταση του σύγχρονου ευρύτερου χώρου από το μνημείο, όπως του οδικού δικτύου, των σύγχρονων υποδομών και των πινακίδων κατεύθυνσης.

Η ενσωμάτωση των σύγχρονων στοιχείων πραγματοποιήθηκε για τη βέλτιστη ταύτιση με τον σύγχρονο χώρο για σκοπούς προσανατολισμού. Η απόδοση αυτή, προσφέρει στο παίκτη τη δυνατότητα της μη πλήρους αποκοπής από τον σύγχρονο χώρο, προσφέροντας μια έμμεση εξοικίωση, ώστε όταν οι παίκτες επισκεφθούν αυτοπροσώπως το μνημείο να νιώσουν ότι ήδη γνωρίζουν την περιοχή, καθιστώντας την εμπειρία στο παιχνίδι πιο βιωματική. Ο συνδιασμός του ψηφιακού κόσμου, αλλά και της αυτοπροσώπου παρουσίας, προσφέρει στο άτομο μια βιωματική εμπειρία, ενισχύοντας την αντίληψη και τη γνώση. Η προσέγγιση αυτή θα γίνει καλύτερα αντιληπτή στην ενότητα «Εκδήλωση Πρώτη» και στην υποενότητα της «Συζήτηση», όπου η ξενάγηση των μαθητών στο φυσικό χώρο και η μετά ενασχόληση τους στον ψηφιακό κόσμο, εμπλούτισε την κριτική τους σκέψη και ανέδειξε την αποτελεσματικότητα της βιωματικής εμπειρίας στην αφομοίωση γνώσης

Ανάλυση της εφαρμογής

Ξεκινώντας το παιχνίδι, ο παίκτης εισάγεται στον κόσμο του «Minecraft» και εντοπίζει μπροστά του έναν από τους ενσωματωμένους χαρακτήρες του παιχνιδιού, ο οποίος τον καλωσορίζει και τον προτρέπει να εξερευνήσει το χώρο γύρω του, ξεκινώντας από τον μεσαιωνικό πύργο της Αλαμινού (Εικ. 3) και παροτρύνοντάς τον να εισέλθει σε αυτόν (Εικ. 4). Οδεύοντας προς την είσοδο, αντιμετωπίζει το ίδιο πρόβλημα που έγινε αντιληπτό από μερικούς μαθητές κατά τη διάρκεια ξενάγησης, ότι δηλαδή η είσοδος του πύργου είναι ψηλά και δεν μπορεί να εισέλθει κάποιος από το επίπεδο του εδάφους. Όμως, συνομιλώντας με τον εντός του παιχνιδιού χαρακτήρα, παρέχεται η πληροφορία στον παίκτη πως πρέπει να χρησιμοποιήσει σκάλα για να ανεβεί τον πύργο. Είναι σημαντικό να αναφερθεί πως ο πύργος στον πραγματικό κόσμο δεν είναι προσβάσιμος για τους επισκέπτες με σκάλα, όμως το «Minecraft» προσφέρει τη δυνατότητα της ψηφιακής πρόσβασης σε αυτόν.

Φυσικά, δεν θα ήταν εποικοδομητικό να παρουσιάσουν απλά άδεια δωμάτια εντός του πύργου, γι' αυτό προστέθηκε η έκθεση φωτογραφίας με θέμα την «Εγκατάλειψη», η οποία δημιουργήθηκε από τους συμμετέχοντες του προγράμματος «Αρχαιολογικά». Το «Αρχαιολογικά» ήταν μια δράση συμμετοχικής και κοινοτικής αρχαιολογίας, μέρος του «LOGGIA», που σχεδιάστηκε για να διερευνήσει πως η επαφή με την αρχαιολογία και το πολιτιστικό τοπίο μπορεί να υποστηρίξει την κοινοτική ευημερία, με έμφαση στη συμπερίληψη και την εμπλοκή ευάλωτων ομάδων. Στην Κύπρο, το πρόγραμμα αναπτύχθηκε σε συνεργασία με φορείς όπως το Ινστιτούτο Νευρολογίας και Γενετικής Κύπρου και την Παγκύπρια Συμμαχία Σπάνιων Παθήσεων, με ειδική στόχευση την κοινότητα που σχετίζεται με τη νόσο Huntington (Vionis et al., 2023; Ripanti et al., 2025a).

Ανεβαίνοντας, λοιπόν, στον πύργο, ο παίκτης μπορεί να περιηγηθεί στο χώρο και να πραγματοποιήσει την εντός του πύργου δραστηριότητα. Στην εν λόγω δραστηριότητα, έχει να επιλέξει μερικές εικόνες από την έκθεση φωτογραφίας και να τις τοποθετήσει στο ενδεικτικό πλαίσιο. Ολοκληρώνοντας την αποστολή στον πύργο, ο παίκτης έχει τη δυνατότητα να περιεργαστεί τη γύρω περιοχή, όπου συναντά και άλλους χαρακτήρες που τον παροτρύνουν σε αποστολές.

Μια από τις αποστολές είναι να κτίσει το δικό του πύργο, έχοντας εμπνευστεί από τον υφιστάμενο πύργο. Μια άλλη αποστολή είναι να πραγματοποιήσει τη δική του ανασκαφή εντός του παιχνιδιού, με την καθοδήγηση των χαρακτήρων. Ακόμη μια αποστολή είναι η εξερεύνηση του διαδικτυακού συνδέσμου με τα μνημεία της κοιλάδας του Ξερού, ο οποίος σύνδεσμος τον παραπέμπει να μάθει για τα μνημεία της περιοχής και να τα αναδημιουργήσει στο παιχνίδι (Εικ. 5). Η τελευταία αποστολή είναι η δημιουργία μονοπατιού που οδηγεί προς τη σύγχρονη κοντινή καφετέρια και οδικό δίκτυο της περιοχής, για τους σκοπούς που αναφέρθηκαν.

Εκδήλωση Πρώτη

Η πρώτη εκδήλωση γνωριμίας με το παιχνίδι πραγματοποιήθηκε στις 22 Οκτωβρίου 2024 στο δημοτικό σχολείο της Κοφίνου, κατόπιν συνεννόησης με τη διεύθυνση του σχολείου. Το πρόγραμμα εξελίχθηκε ως εξής: τριαντατρία παιδιά από το δημοτικό σχολείο της Κοφίνου, μεταφέρθηκαν με το λεωφορείο στον αρχαιολογικό χώρο της περιοχής, όπου βρίσκεται σε εξέλιξη ανασκαφή από τον Αναπλ. Καθηγητή Αθανάσιο Βιώνη, στο πλαίσιο του προγράμματος *SeSaLaC* του Πανεπιστημίου Κύπρου. Οι μαθητές και οι μαθήτριες ξεναγήθηκαν στον χώρο από τον Καθ. Βιώνη, ο οποίος τους μίλησε για την ανασκαφική μεθοδολογία αλλά και για το πλαίσιο της ανασκαφής. Στη συνέχεια, τα παιδιά οδηγήθηκαν στον χώρο όπου βρίσκεται ο μεσαιωνικός πύργος της Αλαμινού.

Εφόσον τους παρουσιάστηκε το ιστορικό πλαίσιο του μνημείου, οι συμμετέχοντες ξεκίνησαν να εξερευνούν το μνημείο και να κάνουν ερωτήσεις (Εικ. 6). Όταν ολοκληρώθηκε η ξενάγηση στον πύργο, η ομάδα των μαθητών/τριών επέστρεψαν στο σχολείο, στο οποίο διαμορφώθηκε ένας χώρος με εννέα υπολογιστές για να μπορούν να παίξουν το παιχνίδι. Οι συμμετέχοντες χωρίστηκαν σε δύο ομάδες. Η μία ομάδα παρακολουθούσε ένα ιστορικό-αρχαιολογικό ντοκιμαντέρ, ενώ η άλλη θα ξεκινούσε το παιχνίδι, με τις ομάδες να εναλλάσσονται. Η ομάδα του παιχνιδιού χωρίστηκε σε υποομάδες των δύο-τριών ατόμων, ώστε να μπορούν να παίξουν όλοι μαζί. Αφού τους εξηγήθηκαν οι κανόνες του παιχνιδιού και του χειριστηρίου, τότε ξεκίνησε η περιήγησή τους στο παιχνίδι. Αρκετά παιδιά γνώριζαν ήδη να παίζουν και έτσι καθοδηγούσαν τα υπόλοιπα που δεν γνώριζαν με σχετικές οδηγίες (Εικ. 7).

Συζήτηση

Κατά τη διάρκεια της ξενάγησης, τέθηκαν από τα παιδιά ορισμένα ερωτήματα, τα οποία αποδεικνύουν την ενεργή τους εμπλοκή και την ενθάρρυνση της κριτικής σκέψης. Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα ήταν η ερώτηση ενός κοριτσιού: «Γιατί κάποιος να επιλέξει να μένει σε ένα τόσο φτωχό σπίτι;». Της απαντήθηκε πως, παρότι ο πύργος μπορεί να είναι φαινομενικά μία λιτή κατασκευή, δεν μπορεί να θεωρηθεί φτωχός, καθώς λειτουργούσε ως πυργοκατοικία, η οποία επέβλεπε μια εκτεταμένη περιοχή γης και την παραγωγή της και η κατασκευή του δεν θα αποτελούσε εύκολο εγχείρημα. Η απάντηση αυτή φάνηκε να την προβλημάτιζε και την ώθησε να εξετάσει πιο προσεκτικά το τοπίο γύρω της, οδηγώντας σε περαιτέρω ερωτήσεις σχετικά με τις δραστηριότητες των ανθρώπων και τον τρόπο ζωής «του κάτοικου» του πύργου.

Ένα αγόρι ρώτησε: «Πώς έμπαιναν οι άνθρωποι μέσα στον πύργο;», εφόσον το ίδιο δεν μπορούσε να εντοπίσει την είσοδο. Αφού του δόθηκε η εξήγηση ότι η είσοδος βρισκόταν στον πρώτο όροφο και η πρόσβαση γινόταν με κινητή σκάλα, εκείνο επέμεινε: «Γιατί η είσοδος ήταν στον πρώτο όροφο;». Τότε επισημάνθηκε η αμυντική λειτουργία του πύργου, καθώς η υπερυψωμένη είσοδος δυσκόλευε τους επιτιθέμενους να εισέλθουν, ενώ οι αμυνόμενοι μπορούσαν να υπερασπιστούν τους εαυτούς τους και το χώρο αποτελεσματικότερα. Μάλιστα, όταν οι παίκτες έφτασαν στο σημείο της εισόδου του πύργου

στο παιχνίδι, κάποιοι θυμήθηκαν ότι η είσοδος ήταν στον πρώτο όροφο και ότι χρειάζονταν σκάλα. Το γεγονός ότι ορισμένα παιδιά ανακάλεσαν αυθόρμητα την πληροφορία, όταν βρέθηκαν στο αντίστοιχο σημείο εντός παιχνιδιού, δείχνει ότι αυτή η πληροφορία δεν παρέμεινε ως απλή λεκτική γνώση, αλλά συνδέθηκε με μια βιωματική εμπειρία μέσα από δράση. Κατά συνέπεια, είναι πιθανό η συγκεκριμένη γνώση να εδραιώθηκε σε μεγαλύτερο βαθμό στο μυαλό τους.

Τέλος, τα παιδιά κατασκεύασαν τους δικούς τους πύργους στο «Minecraft», βασισμένα στον υφιστάμενο πύργο της Αλαμινού, με σκοπό την ενίσχυση της αντίληψης του σχεδιασμού και της διάταξης του πύργου, παρέχοντας μια διαδραστική αλλά και δημιουργική δραστηριότητα (Εικ. 8).

Εκδήλωση Δεύτερη

Η δεύτερη εκδήλωση γνωριμίας με το παιχνίδι πραγματοποιήθηκε στις 2 Νοεμβρίου 2024 στην Ερευνητική Μονάδα Αρχαιολογίας (EMA) του Πανεπιστημίου Κύπρου, όπου μικροί και μεγάλοι συμμετείχαν. Πραγματοποιήθηκε ανοικτή πρόσκληση μέσω κοινωνικών δικτύων (Εικ. 9). Παιδιά, γονείς και αρχαιολόγοι ανταποκρίθηκαν στην πρόσκληση και ήρθαν για να δοκιμάσουν την εμπειρία.

Στο χώρο υπήρχε προβολέας, όπου προβαλλόταν σε μορφή βίντεο ο πραγματικός πύργος. Τοποθετήθηκαν στο χώρο 5 υπολογιστές και έτσι ξεκίνησε το ταξίδι της εξερεύνησης. Μικροί και μεγάλοι πλοηγήθηκαν στον ψηφιακό κόσμο, όπου εξερεύνησαν τον πύργο και εκτελέσαν τις δραστηριότητές τους. Επιπρόσθετα, στον χώρο υπήρχαν δύο ερωτηματολόγια. Το ένα συμπληρωνόταν πριν ξεκινήσει το παιχνίδι, ενώ το δεύτερο μετά την ολοκλήρωση του παιχνιδιού. Στόχος ήταν να παρατηρηθεί η πιθανή διαφοροποίηση των συναισθημάτων και η θετική επίδραση της δραστηριότητας.

Συζήτηση

Στην ερώτηση του ερωτηματολογίου «Τι σας άρεσε περισσότερο από τη σημερινή δραστηριότητα;», οι απαντήσεις των συμμετεχόντων ανέδειξαν την ποικιλία των εμπειριών τους. Ορισμένοι τόνισαν τον «ενθουσιασμό που προκάλεσε η αρχαιολογία μέσα από ένα διαδραστικό παιχνίδι», ενώ άλλοι σημείωσαν ότι «η δραστηριότητα ανέδειξε πώς η αρχαιολογία μπορεί να γίνει πιο προσιτή σε όλους, ανεξάρτητα από ηλικία, γνώσεις ή υπόβαθρο, αποτελώντας ταυτόχρονα μέσο επικοινωνίας για τους επαγγελματίες της πολιτιστικής κληρονομιάς». Ένα παιδί ξεχώρισε τη χρήση διαφορετικών εργαλείων για την «ανασκαφή», ενώ ένας άλλος συμμετέχων εκτίμησε το γενικότερο πνεύμα συνεργασίας και τη δυνατότητα που του προσφέρθηκε μέσω της τεχνολογίας. Τέλος, υπήρχαν σχόλια που αναφέρθηκαν στη «σύνδεση με άτομα με αρχαιολογικό υπόβαθρο», καθώς και στη «μετέπειτα προσωπική ενασχόληση με το Minecraft».

Η τεχνολογία ως σύμμαχος της μάθησης

Η ενσωμάτωση του εν λόγω παιχνιδιού στα δημοτικά σχολεία θα μπορούσε να έχει σημαντική θετική επίδραση στους μαθητές, συμβάλλοντας στην απόκτηση γνώσεων, στην καλλιέργεια ερεθισμάτων και στην ανάπτυξη κριτικής σκέψης. Στον πλέον τεχνολογικά ανεπτυγμένο κόσμο είναι πιο συνετό να ενταχθεί περισσότερο η τεχνολογία στα σχολεία και να αξιοποιηθεί η ορθή χρήση και διαχείρισή της παρά η καταπολέμηση της. Οι πλείστοι μαθητές είναι ήδη εξοικειωμένοι με τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές και αποτελούν μέρος της καθημερινότητάς τους. Για το λόγο αυτόν, είναι εξαιρετικά χρήσιμη η δημιουργία έξυπνων προγραμμάτων και πρωτοβουλιών σαν αυτών που ενισχύουν το παιχνίδι και τη μάθηση.

Η εμπειρία αυτή ανέδειξε, επίσης, τη σημασία της εκλαΐκευσης της αρχαιολογίας και της πολιτιστικής κληρονομιάς, με τρόπο που να την καθιστά πιο προσβάσιμη και πιο εύκολα κατανοητή στα παιδιά και στο ευρύ κοινό. Ακόμη μια σημαντική παράμετρος είναι η αξιοποίηση εργαλείων παιχνιδοποίησης για εκπαιδευτικούς και κοινωνικούς σκοπούς, γεφυρώνοντας την αρχαιολογία και την πολιτιστική κληρονομιά με τη σύγχρονη ψηφιακή κουλτούρα. Η πολιτιστική κληρονομιά αποτυπώνει και αντανακλά τη μακρά ιστορία του τόπου και της ταυτότητάς, και η διαφύλαξη και η διάδοση της πρέπει να αποτελεί προτεραιότητα συλλογικών οργάνων, αλλά και ατομικών πρωτοβουλιών, ειδικότερα σε ένα νησί, όπως η Κύπρος, όπου η πολιτιστική κληρονομιά αποτελεί έναν από τους σημαντικότερους πόρους της χώρας.

Ευχαριστίες

Ευχαριστώ θερμά το ερευνητικό πρόγραμμα *Loggia* για την ευκαιρία συμμετοχής σε ένα τόσο πρωτοπόρο εγχείρημα, καθώς και τον Επίκουρο Καθηγητή, Δρ. Francesco Ripanti, του Πανεπιστημίου Birmingham και κύριο ερευνητή του προγράμματος. Ευχαριστώ, επίσης, τον Αναπληρωτή Καθηγητή, Δρ. Αθανάσιο Βιώνη, του Πανεπιστημίου Κύπρου για την καθοδήγηση και συνεργασία του. Ιδιαίτερες ευχαριστίες και στο δημοτικό σχολείο Κοφίνου, στους μαθητές, στους δασκάλους και τον Διευθυντή τους, κύριο Γεώργιο Κοξενόγλου για τη συμμετοχή και τον ενθουσιασμό τους. Επιπρόσθετα, επιθυμώ να ευχαριστήσω την Ερευνητική Μονάδα Αρχαιολογίας (EMA) του Πανεπιστημίου Κύπρου για την παροχή εξοπλισμού και χώρου, αλλά και όσους συμμετείχαν στην δραστηριότητα.

Βιβλιογραφικές παραπομπές

Αντωνιάδης, Σ.Τ., 2012, *Μεσαιωνικά κατάλοιπα στην επαρχία της Λάρνακας*. Λάρνακα: Ιδιωτική Έκδοση.

Geere, D., 2023, *Parental Controls in Minecraft*. Διαθέσιμο σε: <https://www.minecraft.net/en-us/article/parental-controls>.

Jeffery, G., 1983, *A Description of the Historic Monuments of Cyprus: Studies in the Archaeology and Architecture of the Island, with Illustrations from Measured Drawings and Photographs*. London: Zeno Booksellers and Publishers.

Jiménez-Puerto, J., 2025, From Blocks to Artefacts: Exploring the Potential of Minecraft Education Edition in Archaeological Pedagogy. *Journal of Computer Assisted Learning* 41.

Διαθέσιμο σε:

<https://www.researchgate.net/publication/391489592> From Blocks to Artefacts Exploring the Potential of Minecraft Education Edition in Archaeological Pedagogy.

Mavoa, J., Carter, M. and Gibbs, M., 2018, Children and Minecraft: A survey of children's digital play. *New media & society*, 20(9), 3283–3303.

Ofcom, 2024, *Children and parents: Media use and attitudes report*. Διαθέσιμο

σε: <https://www.ofcom.org.uk/siteassets/resources/documents/research-and-data/media-literacy-research/children/children-media-use-and-attitudes-2024/childrens-media-literacy-report-2024.pdf?v=368229>.

Papantoniou, G. and Vionis, A.K., 2018, The River as an Economic Asset: Settlement and Society in the Xeros Valley in Cyprus. *Land* 7(4). Διαθέσιμο σε:

<https://doi.org/10.3390/land7040157>.

PEGI, n.d., *What do the PEGI labels mean?*. Διαθέσιμο σε: <https://pegi.info/what-do-the-labels-mean>.

Politopoulos, A., Ariese, C., Boom, K. and Mol, A., 2019, Romans and Rollercoasters: Scholarship in the Digital Playground. *Journal of Computer Applications in Archaeology* 2(1), 163–175. Διαθέσιμο σε: <https://journal.caa-international.org/articles/10.5334/jcaa.35> .

Reinhard, A., 2018, *Archaeogaming: An Introduction to Archaeology in and of Video Games*. 1st edition. New York: Berghahn Books.

Ripanti, F., Papantoniou, G. and Vionis, A.K., 2025a, Linking Community Archaeology and Well-being: Opportunities and Challenges in the “ΑρχαιοΛογικά” Programme in Cyprus, in J. Bermejo Tirado, M. Sanna Montanelli and A. Giorri (eds.), *Citizen Science in Southern European Archaeology*, 137-159, Abingdon and New York: Routledge. Διαθέσιμο σε: <https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9781003497301-12/linking-community-archaeology-well-being-francesco-ripanti-giorgos-papantoniou-athanasios-vionis>.

Ripanti, F., Papantoniou, G., Vionis, A. and Lanitis, A., 2025b, Lasting impressions: Archaeology and community engagement in the Xeros River Valley (Cyprus), in C.A.M. Gardner and S.C. Higgins (eds), *Ancient Pasts for Modern Audiences: Public Scholarship and the Mediterranean World*. Abingdon: Routledge. Διαθέσιμο σε:

<https://www.taylorfrancis.com/chapters/oa-edit/10.4324/9781032647944-17/lasting-impressions-francesco-ripanti-giorgos-papantoniou-athanasios-vionis-andreas-lanitis> .

Schwaderer, J.B., 2017, *Minecrafting archaeology: An experimental pedagogy for an eighteenth-century French trading post in Niles, Michigan*, (Master thesis, Western Michigan University). Διαθέσιμο σε: https://scholarworks.wmich.edu/masters_theses/2011/.

Vionis, A.K., 2018, Settled and sacred landscapes of Cyprus: Church and landscape in the Xeros Valley during the Early Byzantine Period, in M. Horster, D. Nicolaou and S. Rogge (eds.), *Church Building in Cyprus (Fourth to Seventh Centuries): A Mirror of Intercultural Contacts in the Eastern Mediterranean*, 45-70, Münster: Waxmann Verlag.

Vionis, A.K., 2020, Landscape approaches to the evolution of the Byzantine/Medieval village-community in Greece. *Journal of Greek Archaeology* 5, 467–493. Διαθέσιμο σε: https://www.researchgate.net/publication/346444502_Landscape_Approaches_to_the_Evolution_of_the_ByzantineMedieval_Village-Community_in_Greece.

Vionis, A.K., Papantoniou, G. and Savvides, N., 2023, Landscape archaeology in a contested space: Public engagement and outreach in the Xeros River valley in Cyprus. *Journal of Greek Archaeology* 8, 299–324. Διαθέσιμο σε: <https://archaeopresspublishing.com/ojs/index.php/JGA/article/view/2364>.

Yeo, J., Miller, E., Ang Tau, Y. and Chong, J., 2025, Teaching history with sandbox games: A case study on the use of Minecraft for the history classroom, in T.Y.H. Sim, K.Y.T. Lim and H.H. Sim (eds.), *Virtual Fieldwork in Humanities Education: Exploring Evolving Frontiers of Learning in Singapore*, 159-192, Singapore: Springer. Διαθέσιμο σε: https://www.researchgate.net/publication/392273219_Teaching_History_with_Sandbox_Games_A_Case_Study_on_the_Use_of_Minecraft_for_the_History_Classroom.

Εικόνες:

Εικόνα 1. Ο εκπαιδευτικός κόσμος «Ρώμη» από K12 Inc. Πηγή: «Minecraft Education», 2025.

Εικόνα 2. Η ανοικτή βιβλιοθήκη με τις θεματικές ενότητες κόσμων. Πηγή: «Minecraft Education», 2025.

Εικόνα 3. Η αναπαράσταση του μεσαιωνικού πύργου της Αλαμινού εντός του παιχνιδιού Minecraft. Πηγή: Αρχείο *Loggia*, 2024

Εικόνα 4. Η υποδοχή του παίχτη από τον χαρακτήρα «Ellie», η οποία προτρέπει στην εξερεύνηση του Πύργου. Πηγή: Αρχείο *Loggia*, 2024.

Εικόνα 5. Η αποστολή εξερεύνησης των μνημείων στην κοιλάδα του Ξερού από τον χαρακτήρα «Θανάση» και η αναδημιουργία τους. Πηγή: Αρχείο *Loggia*, 2024.

Εικόνα 6. Η επίσκεψη στον χώρο του πραγματικού μνημείου του Πύργου της Αλαμινού, μαζί με τους μαθητές του δημοτικού σχολείου της Κοφίνου, τον Καθ. Αθανάσιο Βιώνη, τον Διευθυντή του σχολείου, κ. Γιώργο Κοξενόγλου. Πηγή: Αρχείο *Loggia*, 2024.

Εικόνα 7. Παιδιά του δημοτικού σχολείου της Κοφίνου, τα οποία παίζουν την εφαρμογή. Πηγή. Αρχείο *Loggia*, 2024.

Εικόνα 8. Δύο από τις κατασκευές των παιδιών του δημοτικού σχολείου της Κοφίνου, στην αποστολή αναδημιουργίας του Πύργου. Πηγή: Αρχείο *Loggia*, 2024.

Εικόνα 9. Το φυλλάδιο της ανοικτής πρόσκλησης για την εκδήλωση, η οποία έλαβε χώρο στην Ερευνητική Μονάδα Αρχαιολογίας (ΕΜΑ), του Πανεπιστημίου Κύπρου. Πηγή: Αρχείο *Loggia*, 2024.