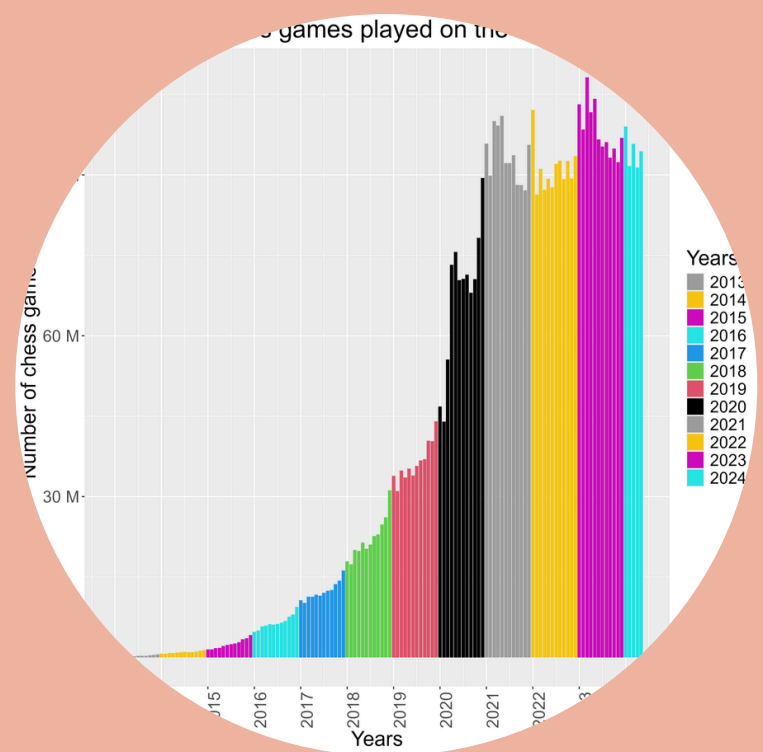


RAFAŁ BAZAN

SZACHY W ERZE CYFROWEJ

Projekt prezentuje, jak media wpływają
na wzrost popularności gry w szachy



Prezentacja zawiera:

- szczegółowy opis najważniejszych zagadnień
- wykresy przedstawiające wpływ mediów na poszczególne grupy szachistów w zależności od ich stopnia zaawansowania w grze

Wnioski wynikające z przeprowadzonej analizy:

- wpływ mediów ma różne natężenie w zależności od tego, na jak zaawansowaną grupę oddziałuje
- dodawanie do gry w szachy nowości wpływa na aktywizację doświadczonych graczy
- popularne produkcje np. seriale rozpowszechniają grę w szachy wśród nowicjuszy
- zaawansowani gracze nie są podatni na wpływ nowych dzieł prezentowanych przez środki masowego przekazu