

Diplomová práce zkoumá pomocí metod grounded theory motivace hráčů a hráček videoher k jejich hraní a strategie těchto hráčů a hráček k překonávání pocitů deprese. V první části práce se pojednává o přístupu sociologie a vybraných studií k problematice videoher a duševních poruch, ke které je v závěru práce vztážen výsledek mého bádání. Ve druhé části této práce se předkládá použitá metodologie. V závěrečné části je vedena diskuze o získaných poznatcích.