**Filozofia, a gry komputerowe**

Gry komputerowe od zawsze były uważane za prostą, prymitywną rozrywkę dla młodszego pokolenia. Pierwsze tytuły, takie jak legendarny „Pong” czy automatowy „Pac – Man” to proste odskocznie od rzeczywistości polegające na zręczności grającego. Jednak z biegiem czasu i rozwojem technologii gry zaczęły ewoluować. Już nie trzeba było wychodzić z domu do salonów gier, bo we wszelkie automatowe tytuły można było zagrać w domu za pomocą konsol do gier. Proste animacje 2D zostały zastąpione animacjami 3D. Zaczęła pojawiać się w grach fabuła a wraz z fabułą barwne postacie i swojego rodzaju kreowanie światopoglądu. Często też w takich grach pojawiały się motywy nawiązujące do filozofii.  
  
**Kiedy twórca z góry narzuca graczowi drogę**

Jest to póki co najpopularniejszy format fabuły obecnych gier jednak powoli zaczyna się od tego odchodzić. Świetnym przykładem jest tutaj gra francuskiego studia Ubisoft pt. „Far Cry 3”. Jest tam mnóstwo motywów filozoficznych. Świetnie napisane postacie oraz dużo motywów i nawiązań do literatury. Silny jest tam przede wszystkim nietzscheanizm. Jason Brody, czyli główny protagonista gry przed rozpoczęciem fabuły gry był pacyfistą, jednak żeby przetrwać musiał zabijać a to wraz z kolejnymi hordami przeciwników coraz bardziej mu się podobało. Cała otoczka fabularna skupia się wokół „Wojownika” czyli jednostki absolutnej. Jednak