Matrix como recurso didáctico en Filosofía.

Film: <https://pelisplus.so/pelicula/matrix>

Alumno: Dal Degan Santiago

Acercamiento al filme Matrix de los hermanos Wachowski desde una perspectiva educativa enfocada a la asignatura de Filosofía.

**Introducción**

A lo largo de la historia, los filósofos han utilizado en numerosas ocasiones relatos, ejemplos, o (particularmente en la filosofía anglófona del siglo XX) experimentos mentales. El cine puede ser utilizado para completar, para evocar, o bien para emular tales experimentos o aquellos relatos de una manera mucho más vívida, aprovechando también su dimensión lúdica como factor motivador.

*Matrix* es una película de éxito que gusta a una gran parte de adolescentes, aunque a muchos les cuesta comprenderla y no ven más allá del despliegue de efectos especiales y actualización de las cintas de artes marciales. A pesar de ello plantea algunas cuestiones relacionadas con el pensamiento filosófico y evoca, si bien de manera equívoca, el célebre mito platónico de la caverna.

Esta actividad está dirigida a alumnos de segundo de Bachillerato en la asignatura de Filosofía II (Historia de la Filosofía). Comprendería entre tres y cuatro sesiones, en mi caso he dedicado tres clases (una semana) al visionado y a la introducción (he repetido alguna secuencia, aunque esto puede hacerse también más adelante), añadiendo una cuarta para la puesta en común (actividades). Tendría lugar al final del primer trimestre o a comienzos del segundo, después de haber estudiado Platón y antes de comenzar con Descartes. Gran parte de los elementos de esta propuesta puede ser igualmente útiles en Filosofía I (primero de Bachillerato).

Los dos grandes temas filosóficos presentes en *Matrix* se corresponden con las dos versiones más conocidas de un experimento mental semejante en muchos aspectos a lo que podríamos llamar la hipótesis Matrix. La primera versión es “la máquina de experiencias” de R. Nozick, la segunda es conocida como “cerebros en una cubeta” de H. Putnam. El foco de la primera se corresponde con la elección entre la pastilla roja y la pastilla azul, cuya secuencia clave es la traición de Cifra, y se resume en la pregunta ¿por qué no elegir la pastilla azul?, o en otras palabras ¿por qué es preferible el mundo real? La segunda versión apunta básicamente a una cuestión de teoría del conocimiento: ¿cómo sabemos que no vivimos en un mundo simulado, sino en un mundo real? (hipótesis escéptica).

**Biofilmografía de los directores**

La vida de los hermanos Wachowski, Larry (Chicago, 1965) y Andy (Chicago, 1967), no es muy conocida. Al parecer, antes de entrar en la industria cinematográfica trabajaron como carpinteros, y durante un tiempo como escritores de cómics. Su primera película fue *Bound* (1996), estrenada en España con el título Lazos ardientes, aunque anteriormente habían participado como guionistas en *Assassins* (1995), protagonizada por Sylvester Stallone y Antonio Banderas, por tanto *Matrix* es su segunda película. Después vendrían los dos episodios siguientes de la trilogía, *Matrix Reloaded* y *Matrix Revolutions* (2003), directamente consagrados a los efectos especiales envueltos en un humo pseudomístico. También participaron como guionistas en Animatrix, un conjunto de cortos de animación basados en el universo de *Matrix*. Han adaptado y producido *V for Vendetta* (2006), han colaborado en *The Invasion* (2007), y actualmente son los responsables de *Speed Racer*, adaptación de una serie japonesa de animación.

**Sinopsis**

En el siglo XXII el desarrollo científico-tecnológico habrá hecho posible la inteligencia artificial (IA), maquinas inteligentes que se habrían rebelado contra el hombre (no sabemos “quién golpeó primero”). En la lucha entre humanos y máquinas los primeros habrían destruido el sol para eliminar la fuente de energía de las IA, pero en esta batalla las máquinas vencerían e idearían un sistema para utilizar nuestros cuerpos como proveedores de energía. Los seres humanos serían cultivados y mantenidos vivos, pero permanecerían engañados sobre su estado gracias a un avanzado software llamado Matrix que, mediante conexiones con el sistema nervioso, les haría creer en un mundo simulado existente sólo en sus mentes1  (“Matrix es un mundo imaginario generado por ordenador”). Ese mundo coincidiría con el que era realmente a finales del siglo XX (y que “ahora solo existe como parte de una simulación interactiva neural”). Sin embargo, algunos humanos han logrado escapar de ese sistema de cultivo, de esa prisión que es tanto física como mental, y luchan por la liberación. Sólo ellos conocen la verdad y viven efectivamente en el mundo real  (han fundado una ciudad llamada Sión) [¿Hasta qué punto podría decirse que los conectados a Matrix “viven”? ¿Qué significa “vivir”?].

El señor Anderson lleva una doble vida: por un lado, trabaja en una empresa de software, por otro, es una especie de pirata informático o de traficante de programas, cuyo sobrenombre es Neo. Anderson vive con una extraña inquietud, un confuso presentimiento acerca de la realidad. Un día, en una discoteca, se le acerca una chica (Trinity) que le habla de Matrix, a través ella conocerá a Morfeo quien le revelará la verdad. Morfeo le ofrece la posibilidad de salir de Matrix, de desconectarse, para ello deberá elegir entre dos pastillas, si toma la pastilla azul despertará en su cama (virtual) y nada habrá cambiado, pero si toma la pastilla roja accederá a la verdadera realidad (“Recuerda, lo único que te ofrezco es la verdad, nada más”, le dice Morfeo). Y Neo, como será conocido en el mundo real, elige la pastilla roja.

Morfeo cree que Neo es el elegido, alguien con una capacidad excepcional para dominar Matrix desde dentro, cuya llegada esperan desde hace tiempo. A pesar de sus dudas, a lo largo del filme vamos descubriendo que, efectivamente, Neo puede ser el elegido, un factor fundamental para la liberación de la humanidad2.

**Objetivos**

* Por una parte, mirando hacia atrás (Platón, Epicuro, Aristóteles), recordar el mito de la caverna y retomar algunos de los términos fundamentales que ya hemos visto aparecer durante el curso (verdad, realidad, felicidad, conocimiento, ilusión), así como identificar las tres grandes ramas de la filosofía que hemos trabajado: teoría de la realidad (ontología, metafísica), teoría del conocimiento (epistemología, gnoseología), y ética (también habría un pequeño espacio para la antropología, si se desea3).
* Por otra parte, mirando hacia adelante, el filme resulta muy útil para comprender el punto de partida de la teoría del conocimiento en el siglo XVII y el significado de las ideas como conjunto de los contenidos de conciencia (en este sentido las percepciones son ideas). El gran descubrimiento gnoseológico de la filosofía de aquella época fue que nosotros sólo tenemos acceso –conocimiento– directo a lo que hay en nuestra mente, no a los objetos exteriores que presuntamente sean la causa de tales contenidos (nuestro propio cuerpo es, bajo cierta perspectiva, un objeto exterior, es decir, extramental, como se aprecia claramente en la filosofía de Descartes, aunque tenga también una dimensión interna que el propio Descartes subraya). Aquí habría que repasar lo estudiado el curso anterior (Filosofía I) sobre la percepción (cómo determinadas energías se transforman en nuestro cerebro –o en nuestra mente– en imágenes, sonidos, olores, etc.). *Matrix* muestra la posibilidad de una realidad ilusoria producida artificialmente en nuestros cerebros por un sofisticado sistema informático al que estaríamos conectados, y por tanto, la posibilidad de que lo que es para nosotros real no lo sea verdaderamente, la posibilidad de que lo que es real en nuestra mente no se corresponda con lo que es real fuera de ella. La concepción del filósofo británico Berkeley podría ejemplificar lo que llamaríamos una especie de Matrix teológica: lo real es lo percibido y lo percibido no proviene de un mundo real extramental sino que es provocado directamente en nuestras mentes por Dios.

Supongamos que estamos conectados a Matrix o que nos encontramos en una situación similar, ¿podríamos estar seguros de algo? En cierto modo ésta es la perspectiva de la duda cartesiana y, al igual que Descartes, podríamos decir “pienso luego existo”, o lo que es equivalente “existo en tanto que mente”, si nos encontráramos en la situación descrita sólo podríamos estar seguros de que percibimos, sentimos y pensamos, y de que experimentamos esto o lo otro. Descartes creyó que eso implicaba la existencia de un “yo pensante” o alma, pero ya Hume señaló que no se debe suponer la existencia de un yo distinto del propio conjunto de los contenidos de conciencia. En cualquier caso, el problema esencial de Descartes, en este contexto, será el de tender un puente entre lo que es real para su mente y lo que es real fuera de su mente, es decir, en llegar al conocimiento (certeza) de la realidad extramental partiendo únicamente de datos mentales (“pienso luego existo”, idea de Dios). En última instancia, la solidez de ese puente va a depender de la existencia de Dios.

En cuanto a Hume, *Matrix* nos ayuda igualmente a comprender el escepticismo moderado respecto a la existencia de cuerpos u objetos independientes de la mente. De algún modo, como espectadores de la película nos situamos en un punto de vista cuya imposibilidad fue señalada por el filósofo escocés [v., Documento 2 en Anexo] (y que coincidiría aproximadamente con lo que Putnam ha llamado “El ojo de Dios”): podemos comparar lo que hay en la mente de los que están “conectados” y lo que hay en el mundo real extramental.

* En tercer lugar, el largometraje nos va a permitir plantear dos cuestiones de orden moral.

– La elección de Cifra (que supone la traición a sus compañeros). Por una parte, podemos analizar las motivaciones de Cifra, qué tipo de valores están implicados en su elección (volver a ser conectado a Matrix, como alguien rico e importante), qué es para él “importante”, qué es para él la felicidad. La secuencia es muy significativa: el personaje saborea un filete, una copa de vino, un puro. La pregunta se puede hacer directamente a los alumnos: ¿pastilla roja o pastilla azul?, ¿desearíais volver a Matrix a vivir una vida previamente elegida o permanecer en la difícil realidad? Éste es el origen del experimento mental que el filósofo Robert Nozick propuso en los años 70 y que, con algunas diferencias, reproduce el argumento de la película. La argumentación de Nozick apoyaría la preferencia por el mundo real [v., Documento 3 en Anexo]4.

– Cuando Morfeo es atrapado por los agentes de Matrix, se plantea la posibilidad de desconectarlo (lo que implica su muerte) para que no revele una información que pondría en peligro a los humanos liberados. Es un ejemplo de dilema moral: ¿matar a un solo individuo, a un compañero, para salvar a muchos, o dejarlo vivir asumiendo las consecuencias? [Juan Antonio Rivera (2003) señala que la primera opción se corresponde con el utilitarismo y la segunda con el deontologismo (p. 279 -v., también Nozick)].

* Por otra parte, hay una serie de cuestiones que permitirían otros desarrollos: ¿cómo es posible la conexión cerebro-Matrix desde el punto de vista científico-tecnológico? ¿Sería posible la hipótesis que plantea el filme? ¿Pueden las máquinas llegar a ser seres conscientes, tener mente?  ¿Qué dificultades encontramos y qué se puede deducir de ellas? (Según H. Putnam, la hipótesis, en su versión, es conceptualmente imposible, y por tanto, falso que seamos “cerebros en una cubeta”).

Además, los directores han incluido deliberadamente en el filme alguna referencia al filósofo francés Baudrillard, pero quizás no deba tomarse muy en serio.

**Puntos de interés antes del visionado**

* Estamos ante una película de ciencia-ficción, que puede considerarse también una cinta de acción, básicamente es un espectáculo. Sin embargo, su argumento contiene ciertos elementos interesantes desde un punto de vista filosófico que pueden ser aprovechados para reflexionar sobre algunos de los contenidos de la asignatura, y nos ayudarán a comprender algunos planteamientos. Concretamente, la vamos a relacionar con el mito de la caverna de Platón y, sobre todo, con la filosofía del siglo XVII.
* La película se sitúa en el futuro, aunque en un futuro no muy lejano (el siglo XXII –fue estrenada a finales del siglo XX, en 1999–), en un momento en el que el desarrollo científico-tecnológico habrá hecho posible la IA, la inteligencia artificial, es decir máquinas inteligentes (robots, ordenadores), tan inteligentes que se rebelarán contra los hombres, iniciándose una guerra en la que las máquinas parecen tener el control... aunque aún no completamente.
* Tal y como ocurría en la metafísica de Platón, en la película vamos a encontrar dos mundos, un mundo real y un mundo virtual o ilusorio (una simulación) creado por las máquinas (IA). Es necesario que estés atento para distinguir claramente estos dos mundos.
* Hay varias secuencias especialmente importantes en la película:

– La secuencia en que Morfeo le explica al protagonista la realidad en la que vive y le da a elegir entre la pastilla roja y la pastilla azul. Si toma la primera despertará y accederá al mundo real. Posteriormente, veremos otra secuencia en la que Morfeo le dirá: “Bienvenido al mundo real”.

– La traición de Cifra. Uno de los miembros del comando traiciona a sus compañeros, procura estar atento a la secuencia en la que Cifra hace un trato con el agente Smith (que representa a las máquinas).

* Hacia el final se plantea un dilema moral. Cuando Morfeo es atrapado por los agentes éstos quieren obtener de él una información que puede poner en peligro la supervivencia de los seres humanos ¿Habrá que sacrificar a Morfeo para que no hable, y de esta manera perder una vida para salvar muchas otras?
* A lo largo del filme aparecen una serie de referencias que evocan la tradición judeocristiana: el elegido recuerda al Mesias; el oráculo es como un profeta; el nombre de la nave es Nabucodonosor, un rey de Babilonia que ocupó Jerusalén y que encontraremos en “La Biblia”; Sión, la ciudad de los humanos libres, es también un monte en el área de Jerusalén en Tierra Santa donde se dice que tuvo lugar “La última cena” y del que tomó su denominación el movimiento sionista.
* Observa que la película termina con una voz en off  hablando de un mundo sin reglas,  sin límites, ni fronteras, en el que cualquier cosa sea posible. Luego nos damos cuenta de que el que habla es el protagonista ¿Qué querrá decir con esas palabras?
* Finalmente se podría añadir alguna observación sobre la banalización de la violencia.

**Aspectos a comentar después del visionado**

En primer lugar, se harían las actividades indicadas más abajo y se procedería a la puesta en común de las respuestas. En función de las mismas se comentarían al menos los siguientes aspectos:

* Realidad o felicidad: la traición de Cifra plantea esta alternativa. ¿En qué sentido puede ser preferible, por sí misma, la realidad? ¿O lo único importante es cómo nos sintamos? (Cf. Nozick). ¿Qué concepto de felicidad encontramos en la opción de Cifra, qué es para él “importante”? Nos encontramos con un concepto de felicidad muy superficial. Además es un falso dilema (también cabe la felicidad en la difícil realidad, en la dura batalla contra las máquinas), y ¿qué garantía tiene Cifra de que será feliz con la vida que le proporcionará Matrix? (V., más arriba la sección de Objetivos y la Introducción).
* Relación con el mito de la caverna: básicamente se trataría de repasar la metafísica platónica.
* Probablemente la utilidad filosófica más importante de la película en la asignatura a la que se dirige el presente proyecto concierne a la introducción de la epistemología del siglo XVII (v., Anexo). En este sentido será relevante la puesta en común de la actividad número 7. El objetivo será comprender la interrogación sobre si nuestros contenidos de conciencia (ideas, percepciones) se corresponden con un mundo real extramental. A medida que se avance en el estudio del racionalismo y del empirismo se podrá llevar a cabo una segunda fase de actividades utilizando los documentos del Anexo (u otros que el profesor estime convenientes). Concretamente veremos cómo Descartes y Hume enfocan de forma diferente un mismo problema (con lo que la oposición entre racionalismo y empirismo se matiza).
* Las referencias a la Inteligencia Artificial y la actividad número 6, permitirán la valoración y la discusión de algunos aspectos del dualismo cartesiano desde la perspectiva del problema mente-cerebro: ¿Tendrán mente las máquinas inteligentes? ¿Se puede comparar la relación mente-cerebro con la relación software-hardware? ¿Es el cuerpo algo más que un soporte físico?, etc. [En este punto se puede introducir alguna alusión al funcionalismo].

**Actividades**

A partir de la lectura de la Alegoría de la caverna de Platón y de ver la película Matrix.

**Responde:**

1. Explica en qué consiste la ignorancia aludida por Platón y la representada en Matrix.

2. ¿Cuál es la relación entre las siguientes nociones: realidad--visión - verdad?

3. ¿Hasta qué punto podría decirse que los conectados a Matrix “viven”? ¿Qué significa “vivir”?

4. ¿Qué dos nombres tiene el protagonista? ¿En qué circunstancias de la película se utiliza un nombre u otro?

**Intenta argumentar tu respuesta:**

5. Mientras ves la película intenta anotar todas las frases que se refieran a la felicidad y a la realidad.

6. ¿Por qué Cifra traiciona a sus compañeros? ¿Qué piensas de su comportamiento? ¿Si te encontraras en una situación semejante tomarías la pastilla azul? Justifica tu elección.

7. ¿Qué similitudes puedes encontrar entre el mito de la caverna de Platón y *Matrix*? (puedes añadir también alguna diferencia)

8. ¿Dónde está la mente mientras el cuerpo de los personajes se encuentra conectado en los sillones que a tal efecto hay en la nave?

9. ¿Sería posible que lo que pensamos que es real no lo sea? ¿Podemos estar seguros de que no vivimos en algún tipo de Matrix?

**Notas**

1. La simulación es perfecta, podríamos decir que se trata de una mímesis absolutamente realista, el mundo simulado y el mundo real son, a pesar se sus evidentes diferencias factuales e históricas, idénticos en un sentido esencial: la simulación ha conseguido replicar la realidad humana, hay una suerte de identidad antropológica y psicológica.
2. Hay que considerar que lo que Neo es, al menos en parte, resultado de la vida experiencial que las máquinas (IA) le han proporcionado mientras ha sido cultivado, por lo que, en cierto modo, Neo es una creación de las máquinas.
3. Dualismo cuerpo-alma (cómo interactúan o se diferencian cuerpo y mente en *Matrix*). También ciertas frases del filme como aquella según la cual lo que nos hace humanos son los impulsos.
4. En la misma línea se pronuncia Juan Antonio Rivera (2003), quien interpreta la elección en términos de filosofía práctica al hablar de una preferencia ética por vivir en el mundo real. Christopher Grau también se inclina por la visión de Nozick, afirmando que la experiencia consciente agradable no es lo único importante (aunque señala ciertas diferencias entre la máquina de Nozick y *Matrix*).

**Anexo**

**Documento 1**

“Una vez que la doctrina de que experimentamos sólo ideas fue aceptada, surgieron inmediatamente tres importantes problemas filosóficos. En primer lugar, ¿son las ideas de las que tenemos experiencia copias adecuadas de elementos que existen aparte de nuestra experiencia? [...]. En consecuencia, los filósofos se aplicaron a buscar criterios que asegurasen cuáles de nuestras ideas perceptuales caracterizan elementos del mundo físico. En segundo lugar, las ideas son entidades mentales que, según el análisis de Descartes, no tienen nada en común con los objetos físicos. Así pues, no es claro en absoluto cómo las interacciones entre un objeto físico y un cuerpo humano (un objeto físico también) pueden generar ideas. Esta cuestión constituye un aspecto del problema mente-cuerpo.  En tercer lugar, si somos directamente conscientes sólo de nuestras propias ideas, resulta problemático el modo en que sabemos que existe algo fuera de esas ideas [...]. Después de Descartes fue ampliamente aceptada la doctrina de que sólo somos conscientes de nuestras ideas, y lo tres problemas acabados de citar se tornaron en problemas centrales en epistemología  y en metafísica”

HONDERICH, T. (2001). “Enciclopedia Oxford de Filosofía”. Madrid: Tecnos, p. 523.

**Documento 2**

“Dado que nada hay presente a la mente sino las percepciones, y que todas las ideas se derivan de algo que con anterioridad se hallaba ya ante la mente, se sigue que nos es imposible concebir o formar una idea de algo que sea específicamente distinto a las ideas e impresiones. Dirijamos nuestra atención fuera de nosotros cuanto nos sea posible; llevemos nuestra imaginación a los cielos, o a los más extremos límites del universo: nunca daremos realmente un paso fuera de nosotros mismos, ni podremos concebir otra clase de existencia que la de las percepciones manifiestas dentro de esos estrechos límites”

HUME, D. (1992). “Tratado de la naturaleza humana”. Madrid: Tecnos. p. 125.

**Documento 3**

“Hay también perplejidades sustanciales cuando preguntamos: ¿qué importa además de saber cómo se sienten las experiencias de la gente “desde dentro”? Supongamos que existiera una máquina  de experiencias que proporcionara cualquier experiencia que usted deseara. Neuropsicólogos fabulosos podrían estimular nuestro cerebro de tal modo que pensáramos y sintiéramos que estábamos escribiendo una gran novela, haciendo amigos o leyendo un libro interesante. Estaríamos todo el tiempo flotando dentro de un tanque, con electrodos conectados al cerebro. ¿Debemos permanecer encadenados a esta máquina para toda la vida, preprogramando las experiencias vitales?” [Uno puede elegir las experiencias que va a tener de un completo muestrario de experiencias, algo así como en Desafío total, por ejemplo, cada dos años. Pero, me pregunto ¿qué garantía tengo de que elegiré lo correcto, lo que me hará feliz? (v., en este sentido Gilbert, Tropezar con la felicidad)]. “¿Se encadenaría usted? ¿Qué más puede importarnos a nosotros además de cómo se sienten nuestras vidas desde adentro?”

NOZICK, R. (1998).  “Anarquía, estado y utopía”. México: FCE. pp. 53-54.

**Documento 4**

“Sin embargo, he de considerar aquí que soy hombre y, por consiguiente, que tengo costumbre de dormir y de representarme en sueños las mismas cosas y aún a veces cosas menos verosímiles que esos insensatos cuando velan [se refiere a los enfermos mentales que deliran, están convencidos de ser reyes cuando en realidad son pobres, etc.] ¡Cuántas veces me ha sucedido soñar de noche que estaba en este mismo sitio, vestido, sentado junto al fuego, estando en realidad desnudo y metido en la cama! [...]. Pero si pienso en ello con atención [...] veo tan claramente que no hay indicios ciertos para distinguir el sueño de la vigilia, que me quedo atónito, y es tal mi extrañeza, que casi es bastante para persuadirnos de que estoy durmiendo”.

DESCARTES, R. (2002). “Meditaciones metafísicas”. Madrid: Tecnos. p. 149. V. El discurso del método, cuarta parte, y Meditaciones metafísicas, toda la meditación primera.

**Bibliografía**

* BADIOU, A. et altri. (2003). “Matrix, machine philosophique”. París: Ellipses.
* DESCARTES, R. (1999). “Discurso del método”. Madrid: Tecnos.
* DESCARTES, R. (2002). “Meditaciones metafísicas”. Madrid: Tecnos.
* GRAU, Ch. (Ed.) (2005). “Philosophers Explore The Matrix”. Oxford: Oxford University Press. Reproduce las contribuciones de la página web oficial, algunas recogidas también en ephilosopher.
* GRAU, Ch. “The value of reality: Cipher and the experience machine”. Disponible en: [http://whatisthematrix.warnerbros.com](http://www.centrocp.com/matrix-como-recurso-didactico-en-filosofia/%3Ca%20href=)".
* HONDERICH, T. (Ed.) (2001). “Enciclopedia Oxford de Filosofía”. Madrid: Tecnos.
* HUME, D. (1992). “Tratado de la naturaleza humana”. Madrid: Tecnos.
* IRWIN, W. (Ed.) (2005). “More Matrix and Philosophy: Revolutions and Reloaded Decoded”. Chicago: Open Court.
* NOZICK, R. (1998). “Anarquía, estado y utopía”. México D.F.: FCE.
* PUTNAM, H. (2001). “Razón, verdad e historia”. Madrid: Tecnos.
* RIVERA, J.A. (2003). “Lo que Sócrates diría a Woody Allen”. Madrid: Espasa.
* YEFFETH, G. (Ed.) (2005). “Tomar la pastilla roja”. Barcelona: Obelisco.

**Webgrafía**

* <http://whatisthematrix.warnerbros.com/castellano/>
* <http://www.ephilosopher.com/article421.html>
* <http://www.geocities.com/Area51/Dimension/8654/matrix.htm>

**RESPUESTAS:**

1. Para Platón la ignorancia era representada por la gente que se no podía salir de la caverna, gente que aceptaba su realidad sin cuestionársela. En Matrix esto es representado por la gente que acepta la Matrix como realidad y no tiene intenciones de descubrir la verdad.
2. En mi opinión la relación entre estas nociones es que nuestra visión puede ver la realidad pero no la verdad, es decir, en el caso de Matrix la gente puede ver su realidad. La realidad en la que viven no es más que un mundo ficticio hecho por la Matrix para usarlos.
3. Para mí la gente conectada a la Matrix vive realmente, aunque no usen sus cuerpos reales o estén siendo usados como baterías en mi opinión sigue siendo vivir. Vivir es descubrir, avanzar, interactuar, socializar; si no estamos haciendo ninguna de estas no vivimos, solamente no morimos, en la Matrix aunque todo el mundo haya sido generado artificialmente, la interacción que se tiene con otros humanos son reales, simplemente están en otros medios. Por ejemplo, conocer a alguien mediante una red social y hacerse amigos, el hecho de que se conocieran por red social no los hace amigos falsos o una realidad falsa, son simplemente gente que se comunica vía diferentes medios a lo conocido como “normal”.
4. El protagonista es principalmente llamado Neo durante la mayor parte de la película y por la mayoría de las películas. Sin embargo su nombre real dentro de la Matrix es Thomas A. Anderson, con este nombre lo llaman los agentes mientras que el resto de personajes lo llaman Neo o el elegido.
5. Vi la película antes de leer los puntos pero por lo que recuerdo muchos de las frases hablando de la felicidad se referían a gente “viviendo felizmente dentro de su realidad”, ya que la gente dentro de la Matrix no saben la verdad y vivían felizmente.
6. Cifra traiciona a sus compañeros ya que el prefería vivir en la Matrix antes de tener que vivir en la realidad donde no era feliz. En mi opinión su comportamiento pudo haber sido distinto, el opta por traicionar a sus compañeros a cambio de tener una vida lujosa en la Matrix olvidando todo lo sucedido, por otro lado, podría haber explicado la situación a Morfeo y al resto y darles a entender lo que él pensaba y se podría haber llegado a un acuerdo.  
   Por otro lado si yo hubiera estado en esa situación hubiera agarrado la píldora que me permitiría ver la verdad ya que personalmente me molesta la idea de vivir en un mundo de fantasía y preferiría mucho más vivir en una realidad peor pero por lo menos saber la verdad.
7. Hay una gran similitud entre Matrix y la alegoría de la caverna de Platón ya que en las 2 se describe gente que vive en una realidad falsa hasta que pueden escapar, ver y experimentar la realidad. Al igual que en la alegoría de Platón, la gente que descubre la realidad tiene la obligación moral de enseñársela al resto de la humanidad. Sin embargo una diferencia es que mientras en la alegoría la persona que ve la realidad es simplemente una persona normal, en Matrix la persona es el elegido.
8. Cuando los personajes se encuentran en la Matrix su mente está dentro de la Matrix, mientras que su cuerpo se mantiene en el mundo real, esta conexión la hacen mediante líneas telefónicas, para devolver su mente y subconsciente a sus cuerpos deben realizar una llamada telefónica devuelta a la nave, si son desconectados sin realizar la llamada mueren ya que su mente queda desconectada de su cuerpo.
9. La teoría de que nosotros estemos en una simulación similar a la Matrix es incomprobable, no se puede demostrar que sea falsa, pero tampoco verdadera. De la misma manera que la teoría del último jueves, una teoría que explica como todo el universo comenzó el último jueves y todas nuestras memorias fueron creadas junto con todo el resto del universo. Cualquier discusión de demostrar que es falsa se puede explicar como parte del todo que se creó el último jueves. Por esta razón esta teoría es filosófica y no científica. Y para teorías como estas existe el “Occam’s razor” que dice que ante teorías como estas que no se pueden contradecir ni probar hay que optar siempre por la opción más fácil, la que requiera menos pasos para explicar.   
   En estos casos, es mucho más fácil explicar que estamos en el mundo real ya que explicar todo el funcionamiento de la Matrix es más complejo, de la misma manera es más sencillo aceptar que el universo existe hace millones de años y que no se generó todo mágicamente el ultimo jueves.