

สัญญะ วาทกรรม และอำนาจ ในภาพยนตร์ชุดเดอะเมทริกซ์ : การวิเคราะห์ด้วยบท

SIGNS DISCOURSE AND POWER IN THE FILMS MATRIX:

A TEXTUAL ANALYSIS



ชื่อแก้ว กุญชร ณ อยุธยา

การศึกษาเฉพาะบุคคลเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต

มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

พ.ศ. 2552



©2552

ช่อแก้ว กุญชร ณ อยุธยา
สงวนลิขสิทธิ์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
อนุมัติให้การศึกษาเฉพาะบุคคลนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต

เรื่อง “สัญญาะ วาทกรรม และอำนาจ ในภาพยนตร์ชุดเดอะเมทริกซ์:
การวิเคราะห์ด้วยบท”

ผู้วิจัย น.ส. ช่อแก้ว กุญชร ณ อยุธยา

ได้พิจารณาเห็นชอบโดย

อาจารย์ที่ปรึกษา

(ดร. กาญจนา คำนึ่งสุข)

ผู้แทนบัณฑิตวิทยาลัย

(ดร. ธัญญลักษณ์ เอนกจันทน์พร)

กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ

(รองศาสตราจารย์ พีระ จิรโสภณ)

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

(ดร. สุดารัตน์ ดิษยวรรณะ จันทรวัดนากุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

วันที่ 31 เดือน มกราคม พ.ศ. 2552

ชื่อแก้ว กุญชร ณ อยุธยา. ปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต, มกราคม 2552, บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

สัญญา วาทกรรม และอำนาจ ในภาพยนตร์ชุดเดอะเมทริกซ์ : การวิเคราะห์ตัวบท (SIGNS
DISCOURSE AND POWER IN THE FILMS MATRIX : A TEXTUAL ANALYSIS) (60 หน้า)

อาจารย์ที่ปรึกษา : ดร.กาญจนา คำนึ่งสุข

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาความหมายที่ปรากฏในภาพยนตร์ชุดเดอะเมทริกซ์ โดยมุ่งเน้นศึกษาความหมายนัยแฝง (connotative meaning) ในภาพยนตร์ และเพื่อศึกษาวาทกรรมที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ชุดเดอะเมทริกซ์ว่ามีวาทกรรมชุดใดบ้าง วาทกรรมเหล่านั้นถูกผลิตขึ้นโดยใครทำหน้าที่อะไร มีการเผยแพร่อย่างไร และเหตุผลของการสร้างวาทกรรมชุดต่าง ๆ ในภาพยนตร์ชุดเดอะเมทริกซ์นั้นคือเหตุผลใด โดยใช้วิธีการวิจัยแบบการวิเคราะห์เนื้อหา (textual analysis) ทั้งนี้เป็นวิเคราะห์เนื้อหาภาพยนตร์ไตรภาคเดอะเมทริกซ์ และภาพยนตร์แอนิเมชันชุดแอนิเมทริกซ์ 4 ตอน และใช้แนวคิดเรื่องการบริโภคสัญญา แนวคิดการนิมิตภาพ และภาพนิมิต ทฤษฎีสัญญาวิทยา แนวคิดวาทกรรมและอำนาจของฟูโก และแนวคิดวาทกรรมวิเคราะห์ของ Fairclough

ผลการวิจัยพบว่าเนื้อหาภาพยนตร์ชุดเดอะเมทริกซ์มีความหมายนัยแฝงที่สื่อสารเกี่ยวกับคริสต์ศาสนายู่ออย่างเหลือเฟือ และมีการผสมเอาเนื้อหาของเทพปกรณัมกรีกมาไว้ในเนื้อหา นอกจากนี้ยังพบความหมายเกี่ยวกับการบูชาสิ่งของที่เราร่างขึ้นมา ความเหนือจริงของโลกเสมือนจริง และการไร้ความหมายของต้นแบบ วาทกรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์ชุดเดอะเมทริกซ์นั้นพบว่า มี 2 ชุดใหญ่ ได้แก่ วาทกรรม The One และ วาทกรรม Matrix โดยวาทกรรมทั้งสองชุดนั้นทำงานสนับสนุนกัน มีสถาปนิกเป็นผู้สร้างวาทกรรม มีเทพพยากรณ์และมอร์เฟียสเป็นผู้เผยแพร่วาทกรรม ทั้งนี้วาทกรรมทั้งสองชุดถูกสร้างขึ้นเพื่อธำรงรักษาโลกเมทริกซ์เอาไว้ อันหมายความว่า เป็นการธำรงรักษาอำนาจของสถาปนิกและของจักรกล

การที่นีโอต้องมาเป็นผู้ปลดปล่อยมนุษย์นั้นเปรียบได้กับว่านีโอเป็นพระเยซูตามคัมภีร์ไบเบิล แต่นีโอก็เป็นเพียงกลไกในการธำรงไว้ซึ่งโลกเมทริกซ์ อันหมายความว่า การธำรงไว้ซึ่งอำนาจของจักรกล ดังนั้นหากพระเยซูเปรียบได้กับนีโอแล้ว พระเยซูก็เป็นกลไกที่จะธำรงไว้ซึ่งอำนาจของพระเจ้า ทั้งนี้พระเจ้าที่ว่าก็คือบาทหลวงหรือบุคคลในศาสน-จักรในยุคก่อนกูเดนเบอร์กจะประดิษฐ์แทนพิมพ์ได้ ภาพยนตร์ชุดเดอะเมทริกซ์จึงมีนัยเสียงของการเสียดสีคริสต์ศาสนาอย่างท่วมท้น

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาของ ดร.กาญจนา คำนึ่งสุข อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ซึ่งท่านได้ให้ทั้งคำแนะนำ คำปรึกษาข้อคิดเห็น และกำลังใจต่างๆ อันทรงคุณค่าอย่างยิ่งแก่งานวิจัย กรุณาให้คำชี้แนะอันเกิดประโยชน์ยิ่งแก่งานวิจัย ตลอดจนเป็นประธานกรรมการวิทยานิพนธ์ฉบับนี้

ขอขอบคุณเพื่อนๆ จากสถาบันอุดมศึกษาต่างๆ ในการให้ความช่วยเหลือด้านข้อมูล และเป็นกำลังใจอันดีตลอดมา รวมถึงเพื่อนๆ ปริญญาโทคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ทุกคนที่เป็นแรงผลักดันและกำลังใจให้การทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้

ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ทุกท่าน ที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ด้านนิเทศศาสตร์ และเหนือสิ่งอื่นใด ขอกราบขอบพระคุณบิดา มารดา ซึ่งสนับสนุนด้านการศึกษามาตลอด

ช่อแก้ว กุญชร ณ อยุธยา

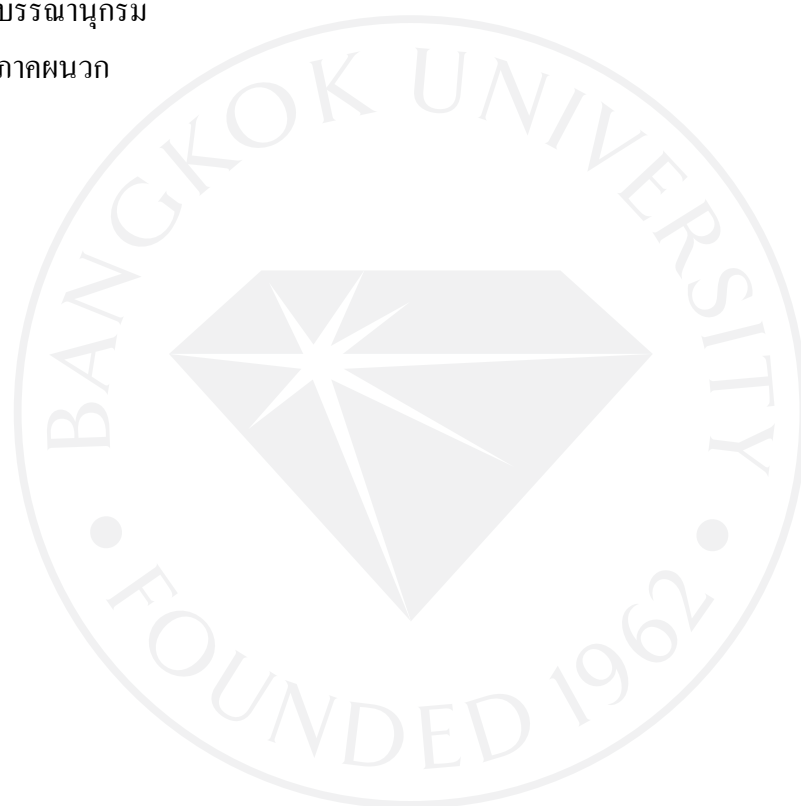
สารบัญ		หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย		ง
กิตติกรรมประกาศ		จ
สารบัญตาราง		ฉ
สารบัญภาพ		ญ
สารบัญแผนภูมิ		ฎ
บทที่ 1		1
ปัญหานำวิจัย		1
วัตถุประสงค์		1
ที่มาและความสำคัญของปัญหา		2
แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้เป็นกรอบในการวิเคราะห์		2
ขอบเขตของเนื้อหาที่ใช้ในการวิเคราะห์		2
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ		3
บทที่ 2		
แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง		4
แนวคิดของ Jean Baudrillard		6
1. แนวคิดเรื่องการบริโภคสัญลักษณ์ (Sign Consumption)		7
2. แนวคิดเรื่อง Simulacra and Simulation		8
แนวคิดวาทกรรมและอำนาจของ มิเชล ฟูโก (Michel Foucault)		10
แนวคิดวาทกรรมวิเคราะห์ของ Fairclough		12
บทที่ 3		21
ระเบียบวิธีวิจัย		21
แหล่งข้อมูลที่ใช้ศึกษา		21
วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล		21
ขอบเขตในการศึกษา		21
การวิเคราะห์ข้อมูล		22
หน่วยที่ใช้ในการวิเคราะห์		22
วิธีการนำเสนอข้อมูล		22
ข้อจำกัดในการศึกษา		22

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4	24
ข้อค้นพบทางการวิจัย	24
สัญลักษณ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์ชุด The Matrix	24
สัญลักษณ์เชิงศาสนาและตำนานปกรณัมในภาพยนตร์ชุด The Matrix	24
1. นัยยะทางคริสตศาสนา	24
ความหมายของโครงเรื่อง	25
ความหมายของชื่อ	28
ความหมายของอวจนภาษา	31
ความหมายของบทพูด	33
2. นัยยะทางเทพปกรณัมกรีก	35
สัญลักษณ์อื่น ๆ และประเด็นที่เกี่ยวข้องกับสัญลักษณ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์ชุด The Matrix	37
1. สัญลักษณ์ (Sign) เปรียบได้กับ เครื่องจักร (Machine) ในภาพยนตร์	37
2. การบูชาสัญลักษณ์กับการเป็นแบดเตอร์มนุษย์	38
3. Second Order of Simulacra ใน Second Renaissance Part 1 and 2	38
วาทกรรมในภาพยนตร์ชุด The Matrix	45
1. ตัวบทวาทกรรมในภาพยนตร์ชุด The Matrix	45
2. ผู้สถาปนาวาทกรรมในภาพยนตร์ชุด The Matrix	47
3. การแพร่กระจายวาทกรรมในภาพยนตร์ชุด The Matrix	49
4. ทัศนคติการของวาทกรรมในภาพยนตร์ชุด The Matrix	50
5. เหตุผลในการสร้างวาทกรรมในภาพยนตร์ The Matrix	53
ทบทวนกำเนิดของเมทริกซ์และความลับในการควบคุม	53
การใช้วาทกรรมในการควบคุมมนุษย์	54
เหตุผลในการดำรงอยู่ของโลกเมทริกซ์	55
สรุปข้อค้นพบทางการวิจัย	56

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 5	57
อภิปราย และสรุปผลการวิจัย	57
วาทกรรมศาสนาในภาพยนตร์ชุด The Matrix	57
ความจริงและความลวงในเดอะเมทริกซ์	59
ข้อเสนอแนะเพื่อการศึกษาเพิ่มเติม	59
บรรณานุกรม	
ภาคผนวก	



สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	ตารางเปรียบเทียบเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นระหว่างพระเยซูและนีโอ	28



สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	ภาพที่ 1 : ทำไม้ตายของ Trinity ที่มีลักษณะเหมือนนก	33
2	ภาพที่ 2 : นีโอนอนเหยียดขา โดยมีสายของเครื่องจักรมารับตัวไว้ ก่อนเสียบปลั๊กเข้าไปสู่อุปกรณ์ Smith ในช่วงสุดท้ายของภาพยนตร์เรื่อง : The Matrix Revolution	33



สารบัญแผนภูมิ

แผนภูมิที่		หน้า
1	แสดงกรอบแนวคิดการวิเคราะห์ห้วทกรรมของ N. Fairclough	14
2	แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย	20



บทที่ 1

บทนำ

ปัญหานำวิจัย

1. เนื้อหาภาพยนตร์ The Matrix มีความหมายอะไรแฝงเร้นอยู่บ้าง
2. วาทกรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์ The Matrix มีวาทกรรมชุดใดบ้าง

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาความหมายที่อยู่ในเนื้อหาภาพยนตร์ชุด The Matrix
2. เพื่อศึกษาวาทกรรมที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ชุด The Matrix

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ภาพยนตร์ เป็นศิลปะอีกแขนงที่ไม่ต่างไปจากวรรณกรรมมากนัก และเป็นศิลปะที่ใช้ภาพสื่อความหมาย ภาพที่ปรากฏอยู่เบื้องหน้าผู้ชมจึงมีความสำคัญยิ่งต่อความเข้าใจ และในขณะเดียวกันก็ยังสามารถสะกดผู้ชมให้เกิดความรู้สึก เกิดอารมณ์คล้อยตามไปกับเรื่องราวที่ปรากฏอยู่บน ไม่ว่าจะเห็น คนตรีประกอบ เสียงพูด สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นส่วนที่มาจากจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของผู้สร้างชิ้นงานที่บรรจงแต่งเต็มผลงานไปสู่ผู้ชมทั้งสิ้น

นอกจากภาพยนตร์จะเป็นศิลปะแขนงหนึ่งในโลกที่มีคุณสมบัติของตัวเองแล้ว ภาพยนตร์ยังสามารถสะท้อนคุณค่าของสังคมได้ เนื่องจากภาพยนตร์เป็นสื่อที่ช่วยกระจายและเผยแพร่ความทันสมัย ค่านิยม ความเชื่อต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมซึ่งมีอิทธิพลต่อความคิดของมวลชน ทั้งสามารถสร้างและเปลี่ยนแปลงทัศนคติของมวลชนได้ ทั้งนี้เพราะภาพยนตร์เป็นสื่อที่มีทั้งภาพ สี และเสียง จึงสามารถเข้าถึงความรู้สึกและอารมณ์ของผู้ชมได้ง่าย ทั้งยังเป็นสื่อที่ไปได้ไกลทั่วประเทศอีกด้วย ภาพยนตร์ที่สร้างขึ้นควรจะต้องเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมหรือจริยธรรมของสังคมไม่ทางตรงก็ทางอ้อม ภาพยนตร์จึงควรออกมาในลักษณะที่มีส่วนช่วยจรรโลง หรือพัฒนาสังคม เช่น ประเด็นปัญหาของชนในสังคม ช่วยอนุรักษ์สิ่งที่มีคุณค่าของชาติบ้านเมือง ตลอดจนสนับสนุนค่านิยมอันดีงามของสังคม ไม่ใช่ให้ผู้ชมให้เข้าถึงปัญหาเพียงอย่างเดียวหรือเพียงแค่ได้รับความบันเทิงในช่วงหนึ่งๆ เท่านั้น ดังนั้น ผู้สร้างภาพยนตร์จึงต้อง “ให้ในสิ่งที่ผู้ชมต้องการ” โดยสร้างภาพยนตร์ที่จะทำให้ผู้ชมเกิดความพึงพอใจให้ได้มากที่สุด ในขณะเดียวกันภาพยนตร์ก็ควรนำเสนอสิ่งที่มีคุณค่าต่อสังคมสอดแทรกไปในเนื้อหาด้วย (จิรบุญย์ ทศนบรรจง, 2534)

จากคุณสมบัติเฉพาะตัวของสื่อภาพยนตร์ที่กล่าวมาข้างต้นนี้ ผู้เขียนมีความสนใจที่จะศึกษาการถ่ายทอดความหมายเนื้อหาของภาพยนตร์ที่

ภาพยนตร์ไตรภาคชุด The Matrix เป็นภาพยนตร์ที่ได้รับการกล่าวขวัญมากในทั้งแวดวงวิชาชีพและแวดวงวิชาการ ในแวดวงวิชาชีพ ภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวได้นำเอาเทคนิคมุกกล้องใหม่ๆ มาใช้ในการนำเสนอ มีการใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกเป็นจำนวนมากเพื่อให้ได้ภาพที่สมจริง และสองผู้กำกับชาวออสซี่ก็พยายามใส่ความหมายต่างๆ ให้ผู้รับสารสามารถตีความได้หลากหลาย ซึ่งทำให้ในแวดวงวิชาการแล้ว ภาพยนตร์เรื่อง The Matrix เป็นภาพยนตร์ที่ทำทลายต่อการอ่านความหมายการตีความ การวิเคราะห์ด้วยทฤษฎีต่าง ๆ มีตั้งแต่การถกเถียงในระดับปรัชญา และการถกเถียงว่าตัวละครต่าง ๆ ในภาพยนตร์เรื่องนี้จะเป็นตัวแทนความหมายของอะไร (เช่น นักคอมพิวเตอร์ก็จะอ่านความหมายว่า นีโอเป็น Firewall ส่วน Smith เป็น Computer Virus)

แนวคิดทฤษฎีที่ใช้เป็นกรอบในการวิเคราะห์

ในการวิเคราะห์เนื้อหาภาพยนตร์ไตรภาคชุด The Matrix นี้ ผู้เขียนจะใช้ทฤษฎีที่เป็นกรอบในการวิเคราะห์รวมทั้งสิ้น 2 แนวคิดทฤษฎี ได้แก่

1. ทฤษฎีสัญญาวิทยา (Semiology)
2. แนวคิดของ Jean Baudrillard 2 แนวคิด ได้แก่

แนวคิดเรื่องการนิมิตภาพ และภาพนิมิต (Simulacra and Simulation) ของ Jean Baudrillard

แนวคิดเรื่องการบริโภคสัญญา (Sign Consumption)

3. ทฤษฎีวาทกรรมและอำนาจของมิเชล ฟูโก (M. Foucault)
4. แนวคิดวาทกรรมวิเคราะห์ของ N. Fairclough

นิยามศัพท์ปฏิบัติการ

1. ภาพยนตร์ชุด The Matrix หมายถึง ภาพยนตร์เรื่อง The Matrix (1999) ภาพยนตร์เรื่อง The Matrix Reloaded (2003) และภาพยนตร์เรื่อง The Matrix Revolution (2004) รวมถึงเนื้อหาในส่วนภาพยนตร์แอนิเมชันซีรีส์ The Animatrix (2003) เรื่อง The Second Renaissance Part 1&2 (2003) , Kid's Story และ The Final Flight of the Osiris และหาบางส่วนในวิดีโอเกม Enter The Matrix พี่น้องชาวออสซี่ คือ ผู้กำกับและคนเขียนบทภาพยนตร์ชุด The Matrix
2. ความหมาย คือ ความหมายนัยแฝงที่ปรากฏในภาพยนตร์ชุด The Matrix
3. วาทกรรม คือ ชุดของวาทภาษาและอวัจนภาษาที่ปรากฏในภาพยนตร์ชุด The Matrix ส่วนรายละเอียดในการวิเคราะห์นั้นจะนำเสนอในบทถัดไป

ขอบเขตของเนื้อหาที่ใช้ในการวิเคราะห์

เนื้อหาที่นำมาใช้ในการวิเคราะห์ในงานเขียนชิ้นนี้ จะใช้เนื้อหาเฉพาะส่วนที่เป็นภาพยนตร์ไตรภาคชุด The Matrix ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง The Matrix (1999) ภาพยนตร์เรื่อง The Matrix Reloaded (2003) และภาพยนตร์เรื่อง The Matrix Revolution (2004) รวมถึงเนื้อหาในส่วนภาพยนตร์แอนิเมชันซีรีส์ The Animatrix (2003) เรื่อง The Second Renaissance Part 1&2 (2003), Kid's Story และ The Final Flight of the Osiris และหาบางส่วนในวิดีโอเกม Enter The Matrix ส่วนภาพยนตร์แอนิเมชันที่เหลืออีก 5 ตอนนั้นจะไม่นำมาวิเคราะห์ เนื่องจากเนื้อหาของเรื่องไม่ได้ระบุว่าเกิดขึ้นเวลา จึงไม่สามารถบอกได้ว่าเนื้อเรื่องตอนนั้น เกี่ยวกับกับเนื้อเรื่องของภาพยนตร์ The Matrix ทั้ง 3 ภาคอย่างไร

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้ทราบความหมายนัยแฝงที่ปรากฏในภาพยนตร์ชุด The Matrix
2. ทำให้ทราบเกี่ยวกับวาทกรรมที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ชุด The Matrix
3. นำวิธีการสื่อสารความหมายที่พบไปประยุกต์ใช้ในการสร้างภาพยนตร์หรือละครโทรทัศน์เรื่องๆ อื่นได้
4. เป็นแนวทางในการศึกษาภาพยนตร์เรื่องอื่นๆ ด้วยทฤษฎีสัญญาวิทยาต่อไป

บทที่ 2

แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวาทกรรมและความหมายที่ปรากฏในภาพยนตร์ชุด The Matrix นี้ ผู้วิจัยเลือกใช้ ทฤษฎีและแนวคิดต่างๆ เพื่อเป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์ดังต่อไปนี้

1. ทฤษฎีสัญญาวิทยา (Semiology)
2. แนวคิดของ Jean Baudrillard 2 แนวคิด ได้แก่

แนวคิดการบริโภคสัญญาณ (Sign Consumption)

แนวคิดเรื่องภาพนิมิตและการเลียนแบบให้เสมือนจริง (Simulacra and Simulation)

3. แนวคิดวาทกรรมและอำนาจ (Discourse and Power) ของมิเชล ฟูโก
4. แนวคิดวาทกรรมวิเคราะห์ของ Fairclough

แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ทฤษฎีสัญญาวิทยา (Semiology) เป็นศาสตร์แห่งสัญญาณ (Science of sign) กล่าวคือเป็น ศาสตร์ที่พยายามอธิบายตัวสัญญาณ และวัฏจักรของสัญญาณ

สัญญาณ (Sign) เป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นให้มีความหมายมากกว่าตัวของมันเอง (Peirce, 1931 อ้างถึงในกาญจนา แก้วเทพ, 2540 หน้า 80) กาญจนา แก้วเทพ (2540) กล่าวว่า สัญญาณ หมายถึงสิ่ง ที่ถูกสร้างขึ้นมาให้มีความหมาย (Meaning) แทนของจริง/ตัวจริง (Object) ในตัวบท (Text) และใน บริบท (Context) หนึ่ง ๆ สิ่งที่น่ามาใช้เป็นสัญญาณนั้นอาจจะเป็นวัตถุสิ่งของ รูปภาพ หรือภาษาที่จัด ว่าเป็นสัญญาณประเภทหนึ่ง Littlejohn (2005) กล่าวว่าสัญญาณสามารถเอาชนะข้อจำกัดด้านเวลาและ สถานที่ได้ เช่น ไม่ว่าเราจะอยู่ตรงไหนของโลก และในเวลาใดของโลก เมื่อเราเห็นผืนผ้ามีแถบ 5 แถบ มีสี แดง ขาว น้ำเงิน เราก็รู้ทันทีว่านั่นคือธงชาติไทย ที่สื่อความหมายถึง ชาติ ศาสนา และ พระมหากษัตริย์

F. De Saussure (อ้างถึงในกาญจนา แก้วเทพ, 2540) กล่าวว่าสัญญาณหนึ่งๆ จะมีองค์ประกอบ 2 ส่วน ได้แก่ ตัวหมาย (Signifier) และตัวหมายถึง (Signified) การทำงานของตัวหมายจะทำให้เกิดตัว หมายถึงขึ้น เพื่อเป็นการทำความเข้าใจการทำงานของทั้งสองส่วนนี้ ขอให้เรานำคำว่า “ขวด” หรือ คำว่า “bottle” ออกไปจากสมองเราเสียก่อน สมมติว่าในชีวิตนี้เราไม่เคยรู้จักขวดเลย เมื่อเราเห็นสิ่งที่ ทำจากแก้วใส ๆ มีฐานที่กว้างกว่าตรงปลาย เหมาะสำหรับการใช้ในการบรรจุของเหลวเราจะยังไม่รู้ว่า นั่นคืออะไร แต่เราจะมีภาพของสิ่งนั้นเก็บไว้ในคลังความจำของเราแล้ว ต่อมาเราตกลงกับคนรอบ ข้างเราว่าจะเรียกสิ่งนั้นว่า “ขวด” เมื่อเอ่ยถึง “ขวด” ขอให้ทำความเข้าใจให้ตรงกับว่าเป็นภาชนะ รูปทรงที่ฐานกว้างกว่าตรงปลาย เหมาะสำหรับการใช้บรรจุของเหลว เมื่อทุกคนเข้าใจตรงกันแล้ว ครั้น

ต่อไปที่เราได้ยินคำว่า “ขวด” ภาพของภาชนะดังกล่าวจะปรากฏขึ้นมาในสมองของเรา โดยที่ไม่ต้องมีการอธิบายให้ยืดยาว คำว่า “ขวด” นี้เองคือสิ่งที่ De Saussure อธิบายว่าเป็นตัวหมาย (Signifier) และภาพของขวดที่ปรากฏในสมองของเราคือสิ่งที่เรียกว่าตัวหมายถึง (Signified) คุณลักษณะที่สำคัญของความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมาย และตัวหมายถึงมี 3 ประการ ได้แก่

1. Arbitrary ลักษณะความไม่เป็นเหตุเป็นผล กล่าวคือ เป็นลักษณะความสัมพันธ์ที่เป็นไปตามอำเภอใจ เช่น คำว่า “ขวด” ก็ไม่ได้มีความคล้ายคลึงอะไรกับรูปร่างของขวดจริงๆ เลย หรือหากจะเปลี่ยนจากคำว่าขวด เป็นคำว่า bottle ก็ไม่มีอะไรที่คล้ายกับรูปร่างของจริงเช่นกัน

2. Unnatural ลักษณะความไม่เป็นธรรมชาติ กล่าวคือ ทั้งตัวหมายและตัวหมายถึงมีความสัมพันธ์ที่จะต้องเรียนรู้ เป็นความสัมพันธ์ที่เกิดจากข้อตกลง เนื่องจากไม่ได้เกิดขึ้นมาเองตามธรรมชาติ

3. Unmotivated ลักษณะไม่มีแรงจูงใจ กล่าวคือ ทั้งตัวหมายและตัวหมายถึงไม่ได้เกิดจากแรงจูงใจใดๆ เป็นพิเศษ ของผู้สร้างความหมายและผู้ใช้ความหมาย ไม่เกี่ยวข้องกับการกระตุ้นใจของผู้ใช้สัญญาณ

ทั้งตัวหมายและตัวหมายถึงมีระยะห่างแตกต่างกันไปตามแต่ละสัญญาณ สัญญาณบางประเภทตัวหมายและตัวหมายถึงนั้นเหมือนกันมาก ขณะที่ในสัญญาณบางประเภทตัวหมายและตัวหมายถึงไม่มีความเกี่ยวข้องเชื่อมโยงใดๆ กันเลยในเชิงเหตุผล แต่ก็สามารถนำมาเกี่ยวข้องเชื่อมโยงกันได้ในแง่ของสัญญาณ ในเรื่องความห่างของสัญญาณนี้เอง Peirce (1931, อ้างถึงในกาญจนา แก้วเทพ, 2540 หน้า 80) ได้นำประเด็นดังกล่าวมาพัฒนาจัดแบ่งประเภทของสัญญาณออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่

1. icon เป็นสัญญาณที่มีความคล้ายคลึงกับของจริง หรือตัวจริง เช่น ภาพถ่าย อนุสาวรีย์ รูปปั้น เป็นสัญญาณระดับต้นที่สามารถสื่อสารได้อย่างตรงไปตรงมาที่สุด
2. index เป็นสัญญาณที่มีความเชื่อมโยงกับตัวจริงในแง่ของความเป็นเหตุเป็นผล เช่น คANDLE ไฟ (เห็น candle ไฟที่ไหนลอยขึ้นมาสูง ๆ แปลว่าที่นั่นไฟไหม้ และถ้าไฟไหม้ในกรุงเทพฯ ก็หมายความว่า การจราจรแถวนั้นกำลังเข้าขั้นวิกฤต ควรแก่การหลีกเลี่ยงเส้นทางบริเวณดังกล่าว) หรือ อาการของโรค การทำความเข้าใจสัญญาณประเภทนี้นั้น ต้องอาศัยการคิดหาเหตุผล หรืออาจจะต้องมีประสบการณ์เกี่ยวกับสัญญาณประเภทนั้น ๆ มาเสียก่อนว่าจะสามารถเชื่อมโยงเข้ากับอะไรได้บ้าง
3. symbol เป็นสัญญาณที่มีความเชื่อมโยงกับตัวจริงในแง่ของการตกลง กล่าวคือต้องมีการตกลงร่วมกันก่อนว่าจะให้สัญญาณนี้ แทนตัวจริงตัวใด เช่น คำศัพท์ ตัวเลข สัญญาณไฟจราจร การทำความเข้าใจสัญญาณประเภทนี้นั้นต้องอาศัยการเรียนรู้ การทำความเข้าใจข้อตกลงร่วมกัน

สัญลักษณ์แต่ละตัวจะมีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกันเปรียบเสมือนเสาแต่ละเสาที่มีไม้หลัก ร้อยเชื่อมอยู่ แนวคิดความสัมพันธ์ของสัญลักษณ์นี้เป็นแนวคิดที่ถูกนำมาใช้ในการอธิบายว่าทำไม ความหมายของสัญลักษณ์จึงเปลี่ยนแปลงไปได้ ทั้งที่เป็นสัญลักษณ์ตัวเดียวกัน ข้อเท็จจริงที่ว่าไม่มีอะไร มีความหมายในตัวเองและไม่ใช่ว่าเนื้อหามากำหนดความหมาย ทว่าสิ่งใดสิ่งหนึ่งจะเกิดความหมาย ขึ้นต่อเมื่อนำไปสัมพันธ์กับอีกสิ่งหนึ่ง คู่ของความสัมพันธ์ที่ช่วยให้เห็นความหมายชัดเจนที่สุดคือ ความสัมพันธ์แบบคู่ตรงข้าม (Binary opposition) เมื่อนำคำหรือวลีมาวางเทียบไว้กับสาคำ คำสาคำก็จะ เป็นคำหรือวลีที่ชัดเจนขึ้นมา และสาคำก็จะเป็คำที่ชัดเจนขึ้นมาเช่นกัน ดังนั้น พระเอกอาจจะไม่ได้คู่ เป็นคนดีเท่าไร หากไม่มีตัวร้ายมาเทียบ หรือ นางเอกอาจจะไม่ได้เป็นกุลสตรีมากนัก หากไม่มีตัว อัจฉาที่มีพฤติกรรมล้ำหน้าทางเพศจนเกินงาม

นอกเหนือจากคู่ความสัมพันธ์แบบตรงข้ามแล้ว ความสัมพันธ์แบบตัวบทและปริบทก็เป็น ความสัมพันธ์อีกรูปแบบหนึ่งที่มีผลต่อความหมายของสัญลักษณ์ต่างๆ กล่าวคือ สัญลักษณ์จะมีความหมาย ที่เปลี่ยนแปลงไป หากปริบทนั้นเปลี่ยน เช่น เพชรมูลค่า 10 ล้าน จะมีมูลค่ามาก เมื่ออยู่ในมือของ พ่อค้าเพชรพลอย แต่ปราศจากซึ่งคุณค่าใด ๆ เมื่อไ้ไปขี้เย็บเจอ ปริบทนั้นจะเป็นตัวกำหนด ความหมายเกือบจะตลอดเวลา เช่น ความสัมพันธ์ระหว่างภาพข่าวและคำบรรยายภาพ

มากไปกว่านั้น เราสามารถแบ่งความหมายของสัญลักษณ์ออกได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่ ความหมายโดยตรง (Denotative Meaning) และความหมายโดยแฝง (Connotative Meaning) โดยมี รายละเอียดดังต่อไปนี้

ความหมายนัยตรง (Denotative Meaning) เป็นความหมายที่เราเข้าใจกันตามตัวอักษรและ เป็นความหมายที่สามารถทำความเข้าใจตรงกันได้โดยคนส่วนใหญ่ ตัวอย่างที่ชัดเจนที่สุดคือ ความหมายตามพจนานุกรม

ความหมายนัยแฝง (Connotative Meaning) เป็นความหมายที่อ้อมที่เกิดจากการตกลง ร่วมกันของคนในกลุ่ม หรือเกิดจากประสบการณ์เฉพาะของเราเอง โดยมากแล้วการเปลี่ยนแปลง ความหมายนัยแฝงเกิดจากการเปลี่ยนแปลงปริบท กล่าวคือ ความหมายนัยแฝงนี้จะเกิดจากการ ตีความของคนในแต่ละสังคม เมื่อสัญลักษณ์ตัวเดียวกัน ไปอยู่ในที่ที่ต่างกันก็จะมี การเปลี่ยนแปลง ความหมายไปด้วย ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับบริบทหรือการอ่านความหมายของคนในแต่ละบริบทต่างๆ

แนวคิดของ Jean Baudrillard

Jean Baudrillard เป็นนักวิชาการชาวฝรั่งเศส แนวคิดของ Baudrillard เป็นแนวคิดที่จัดอยู่ในกลุ่มทฤษฎีวิพากษ์ (Critical Theory) ตัว Baudrillard เองนั้น ก็จัดว่าเป็นนักวิชาการที่เสนอแนวคิดในกลุ่ม Postmodern ที่มีชื่อเสียงคนหนึ่ง ทั้งนี้แนวคิดของ Baudrillard ที่นำมาประยุกต์ใช้ในการวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง The Matrix นั้นมี 2 แนวคิด ได้แก่

1. แนวคิดเรื่องการบริโภคสัญญา (Sign Consumption)
2. แนวคิดเรื่อง Simulacra and Simulation

โดยทั้งสองแนวคิดมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. แนวคิดเรื่องการบริโภคสัญญา (Sign Consumption)

Baudrillard พัฒนาแนวคิดเรื่องการบริโภคสัญญามาจากทฤษฎีสัญญาวิทยา (Semiology) โครงสร้างนิยม (Structuralism) และ Marxist โดย Baudrillard กล่าวว่า ทฤษฎีของ Marx เมื่อก่อนไม่สามารถใช้อธิบายสังคมปัจจุบันได้อย่างชัดเจนอีกต่อไปแล้ว เนื่องจากสภาพสังคมนั้นเปลี่ยนแปลงไป กล่าวคือ ในศตวรรษที่ 18 ซึ่งเป็นบริบทการก่อตัวของทฤษฎีของ Marx นั้น ปัญหาของระบบการผลิตอยู่ที่พลังในการผลิตมีไม่เพียงพอ ทำให้ผลผลิตขาด ไม่เพียงพอกับความต้องการในการบริโภค แต่สังคมในปัจจุบันนั้นปัญหาของระบบการผลิตอยู่ที่พลังในการผลิตมีมากเกินไป ทำให้ผลผลิตที่ออกมานั้น มีมากเกินไปความต้องการของผู้บริโภค ปัญหาของระบบทุนนิยมในปัจจุบันจึงเปลี่ยนจากการผลิตไม่เพียงพอ ไปสู่การบริโภคไม่เพียงพอ ผู้ผลิตทั้งหลายจึงต้องคิดค้นวิธีการให้ผู้บริโภคสามารถบริโภคต่อไปได้เรื่อยๆ อย่างไม่มีวันสิ้นสุด ทั้งนี้การที่จะทำให้ผู้บริโภคสามารถบริโภคต่อไปได้อย่างไม่สิ้นสุดนั้น คือการบริโภคสัญญา ความต้องการทางสัญญาเป็นความต้องการที่ไร้ขอบเขต ไร้จินตนาการ สัญญาจะทำให้มนุษย์สามารถบริโภคต่อไปได้อย่างไม่มีที่สิ้นสุด (กาญจนา แก้วเทพ, 2541)

Baudrillard พัฒนาแนวคิดเรื่องการบริโภคสัญญาจากแนวคิดเรื่องความหมายนัยตรง (Denotative Meaning) และ ความหมายนัยแฝง (Connotative Meaning) ซึ่งเป็นแนวคิดหนึ่งในทฤษฎีสัญญาวิทยา (Semiology) โดย Baudrillard กล่าวว่าวัตถุเองก็มีหน้าที่ทั้งนัยตรงและนัยแฝง หน้าที่ของวัตถุนัยตรง คือหน้าที่ที่วัตถุนั้น ทำคุณประโยชน์เพื่อตอบสนองความต้องการที่แท้จริงของมนุษย์เรา (เช่น เสื้อผ้ามีหน้าที่ในการห่อหุ้มร่างกาย) หน้าที่นัยแฝงของวัตถุนั้นเป็นหน้าที่เชิงสัญญา ที่ไม่ได้ตอบสนองความต้องการที่แท้จริงของมนุษย์ แต่เป็นความต้องการเชิงสัญญา

(เช่น เสื้อผ้านี้ มีหน้าที่ในการบอกว่าเราเป็นคนอินเทรน ไม่ตกยุค และนำแฟชั่น) ทั้งนี้ Baudrillard กล่าวว่า วัตถุไม่สามารถแลกเปลี่ยนหน้าที่กันตรงกันได้ (เช่น เสื้อผ้า ไม่สามารถไปทำหน้าที่แทนรองเท้าได้) แต่วัตถุสามารถทำหน้าที่แทนกันในเชิงสัญลักษณ์ หรือในเชิงหน้าที่นัยแฝงได้ (เช่น การจะบอกว่าตัวเองเป็นคนอินเทรน ไม่ตกยุคนั้น สามารถทำได้โดยการใส่เสื้อผ้าที่ทันสมัย หรือรองเท้าที่ทันสมัยก็ได้)

Baudrillard กล่าวว่า โดยปกติแล้ว ความต้องการของคนเรานั้นมีขอบเขตที่จำกัด เช่น เรา จะต้องการเสื้อผ้าตัวใหม่มาสวมใส่ ต่อเมื่อเสื้อผ้าตัวเก่าของเราขาด หรือคับ ใส่ไม่ได้แล้ว ความ ต้องการของผู้บริโภคที่มีขอบเขตอันจำกัดนี้เอง ทำให้ฝ่ายผู้ผลิตจำเป็นต้องใส่สิ่งที่เรียกว่ามูลค่าเชิงสัญลักษณ์* (Sign Value) ลงไป เพื่อให้ผู้บริโภคเกิดความต้องการในการบริโภคอย่างไม่มีขอบเขต จำกัด ให้ผู้บริโภคมีความต้องการในการบริโภคเรื่อย ๆ ความต้องการในการบริโภคมูลค่าเชิงสัญลักษณ์นี้ Baudrillard เรียกว่าเป็นความต้องการบริโภคสัญลักษณ์ (Sign Consumption) ที่จะช่วย แก้ปัญหาให้เรื่องการผลิตเกินความต้องการของผู้บริโภคในระบบทุนนิยมได้

ความต้องการในการบริโภคสัญลักษณ์นี้เอง ทำให้ผู้บริโภคเกิดการบูชาสัญลักษณ์ (Fetecism **) และเกิด moral duty ที่เกี่ยวพันกับสัญลักษณ์นั้น ๆ ขึ้นมา ส่งผลให้ผู้บริโภคทำทุกอย่างเพื่อสัญลักษณ์ (เช่น ทำงานหนัก เพื่อให้ได้มาซึ่งกระเป๋าหิ้วสุดหรู) Baudrillard กล่าวว่า สัญลักษณ์ได้เข้ามาครอบงำทุก อย่างในชีวิตของคนเราแม้แต่ความเป็นจริง (Reality) เองก็ถูกควบคุมโดยสัญลักษณ์ หรือถูกถ่ายทอด ออกมาโดยสัญลักษณ์* ดังนั้นสำหรับ Baudrillard แล้ว ความเป็นจริงนั้นถูกประกอบสร้างขึ้นทั้งสิ้น ไม่มีอะไรเป็นความจริงที่จริงแท้

* มูลค่าเชิงสัญลักษณ์ (sign value) เป็นมูลค่าประเภทหนึ่งที่น่าไปใส่ให้กับสินค้า เพื่อให้สินค้ามีมูลค่าในเชิงสัญลักษณ์ กล่าวคือให้สินค้ามีมูลค่ามากกว่าที่ตัวของมันเองจริงจะมี ทั้งนี้เราจะทำความเข้าใจ sign value ได้ นั้น ควรทำความเข้าใจเปรียบเทียบกับ value ประเภทอื่น ๆ ได้แก่ 1. Use value หมายถึง มูลค่าใช้สอยของสิ่งต่าง ๆ เป็นมูลค่าแท้จริงของสิ่งของที่จะมาเป็น เช่น ค้อนก็มีมูลค่าใช้สอยเท่ากับเครื่องมือในการตอกตะปู 2. Exchange value เป็นมูลค่าแลกเปลี่ยน ที่สิ่งของชิ้นนั้น ๆ สามารถนำไปแลกเปลี่ยนกับของอย่างอื่นได้ในระดับใด เช่น ค้อนอันหนึ่ง นำไปขายแลกเปลี่ยนเงินได้ในราคาเท่าไร 3. Symbolic Exchange Value เป็นมูลค่าเชิงสัญลักษณ์ ซึ่งสิ่งของจะมีได้ ต่อเมื่อคนเราให้ความหมายกับของชิ้นนั้น ๆ ก่อน ส่วนมากเป็นเรื่องที่ต้องตกลงกันในการให้ความหมายเฉพาะกลุ่ม เช่น แหวนแต่งงานมีมูลค่าเชิงสัญลักษณ์กับคนสองคน เมื่อแหวนวงนั้น ไปอยู่ในมือของคนอื่นก็กลายเป็นแหวนธรรมดา 4. Sign Value หรือมูลค่าเชิงสัญลักษณ์ เป็นมูลค่าที่คนเราไปกำหนดให้สิ่งของ ทำให้สิ่งของนั้นมีมากกว่าตัวของมันเอง ซึ่งส่วนมากแล้วจะรู้กันได้ในวงกว้าง เช่นแหวนวงหนึ่งมีราคาเพียง 199 บาท แต่เมื่อมีโลโก้ Chanel ประทับลงไป แหวนวงนั้นถูกกำหนด sign value ทำให้มีราคาเพิ่มขึ้นเป็น 39,999 บาท และเมื่อใส่แหวนที่มีโลโก้ของ Chanel แล้ว คน ๆ นั้นก็เป็นส่วนหนึ่งของสังคมที่อินเทรน ไม่ตกยุค แหวนเป็นสัญลักษณ์ที่บอกว่าคน ๆ นั้นเป็นคนทันสมัย และไฮโซ ส่วนมากแล้วมูลค่าเชิงสัญลักษณ์จะถูกใช้เพื่อแสดงตัวตนของคน ๆ นั้น

** Fetecism คือการที่คนเราสร้างสิ่งใดสิ่งหนึ่งขึ้นมาเอง แล้วเราก็ถูกปกครอง ครอบงำด้วยสิ่งที่เราสร้างขึ้นเอง หรือเราก็ไปบูชาสิ่งที่เราสร้างขึ้นมาเสียเอง

* เกี่ยวกับเรื่องสัญลักษณ์เป็นตัวประกอบสร้างความจริงนี้ Baudrillard ให้ทัศนะได้แย้งกับ Saussure ว่า Referent ของ Saussure ที่เป็นที่มาของ Signifier และ Signified นั้น แท้ที่จริงแล้ว Referent ที่ Saussure พูดถึงเป็นภาพเพียงภาพสะท้อนของสัญลักษณ์เท่านั้น กล่าวคือ Signifier เป็นตัวกำหนด Signified และ Signified นี้ก็กลายเป็น Sign ซึ่ง Referent เป็นผลจากกระบวนการแปลงเป็น Sign นี้ เช่น เมื่อพูดถึงดวงอาทิตย์ เราจะคิดถึงจุดรู้อัน ความร้อน ไม่ได้คิดถึงดวงอาทิตย์ที่ทำให้ร้อนจนน้ำกลายเป็นไอ ทำให้ฝนตกลงมา (และฟ้าก็มืดครึ้ม) คำว่า คำว่าดวงอาทิตย์ (Signifier) ทำให้เกิดภาพ ดวงอาทิตย์ที่ทอแสง (Signified) ในความคิดของเรา ภาพดวงอาทิตย์ที่ทอแสงนั้นกลายเป็น Sign ทำให้เรามองเห็นดวงอาทิตย์ได้ในวันที่มีอากาศสดใสเท่านั้น วันฝนตกเราจะไม่คิดถึงดวงอาทิตย์ เรา จะคิดแต่ว่า “ฝน ฝน ฝน ฝน”

2. แนวคิดเรื่อง Simulacra and Simulation

จากแนวคิดเรื่องการบริโภคสัญญาณ ในปี 1981 Baudrillard เผยแพร่ผลงานและให้ทัศนะว่า สัญญาณเป็นตัวประกอบสร้างให้เกิดความเป็นจริงขึ้น Baudrillard ได้พัฒนาแนวคิดของต่อมาในประเด็น Simulacra and Simulation โดย Baudrillard กล่าวว่า สัญญาณเป็นตัวทำให้ความจริงเป็น Simulations

แนวคิดเรื่อง (Orders of simulacra) ถูกนำมาใช้อธิบายลำดับขั้นตอนในการพัฒนาการของ Simulation การครอบงำของสัญญาณ และการที่สัญญาณเข้ามาแทนที่ความเป็นจริง ใน Order of Simulacra นี้จะทำให้สัญญาณไม่ถูกตั้งคำถามใด ๆ และ “ความเป็นจริง” (Reality) ก็จะไม่ถูกนำมาเป็นประเด็นคำถามเช่นเดียวกัน ทั้งนี้พัฒนาการในการ Simulation มีดังต่อไปนี้

1. Symbolic Order in Culture of scarcity

ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนแรกของสัญญาณที่เข้ามาปะทะกับความเป็นจริงลักษณะของสัญญาณในขั้นนี้จะมีลักษณะเป็นลำดับขั้น (Hierarchical) ระบบสัญญาณจะถูกจัดระเบียบ โคนจัดลำดับขั้น และโคนจำกัดโดยพันธะต่างๆ สัญญาณในขั้นนี้ไม่มีอิสระ ต้องตอบสนองกับการจัดระเบียบ และไม่สามารถจะเข้าไปยุ่ง หรือแตะต้องกับความเป็นจริงได้ นอกจากจะสะท้อนความเป็นจริง

2. First Order of Simulacra

ขั้นตอนนี้จัดเป็นขั้นตอนแรกๆ ที่เริ่มเข้าสู่การเป็นภาพเสมือน ซึ่งหากเทียบระยะเวลาทางประวัติศาสตร์แล้วจะอยู่ในยุคเรอเนซองส์ ในการเข้าสู่ความเป็นภาพเสมือนนี้ เริ่มต้นจากการสร้างของปลอมขึ้นมา หรือสร้างของที่ทำเลียนแบบขึ้นมา ซึ่งคุณภาพของสิ่งที่ทำเลียนแบบนั้น ยังไม่แน่นอน ยังสามารถแยกขาดอย่างเห็นได้ชัดระหว่างของจริงกับของที่ทำเลียนแบบ เช่น ภาพวาด หรือรูปปั้น

อย่างไรก็ตาม สัญญาณในขั้นตอนนี้มีความเป็นอิสระแล้วจากพันธนาการจากขั้นตอนแรก ทว่าสัญญาณก็ไม่ได้ทำอะไรมากไปกว่าการเป็นสัญลักษณ์แสดงถึงบางสิ่งบางอย่าง เช่น แสดงให้เห็นถึงความร่ำรวย อภิสัทธา และเป็นตัวบ่งชี้สถานภาพ เนื่องจากสัญญาณในขั้นตอนนี้มีความเป็นอิสระขึ้นบ้างแล้ว ทำให้สัญญาณเข้าไปเคลือบความเป็นจริงบางส่วนไว้ แต่ก็อย่างที่กล่าวไว้ข้างต้นแล้วว่าการเคลือบความเป็นจริงนั้นยังไม่แน่นอนมากพอ ทำให้เรายังสามารถแยกแยะ หรือจับได้ว่าอะไรเป็นความจริงอะไรความลวง

3. *Second Order of Simulacra*

ขั้นตอนนี้จัดเป็นขั้นที่ 2 ของการเข้าสู่การเป็น Simulacra ซึ่งเป็นขั้นที่เกิดขึ้นในศตวรรษที่ 19 ซึ่งอยู่ในยุคอุตสาหกรรม ในช่วงนี้เป็นช่วงที่สัญญะได้รับอิทธิพลของการผลิตแบบมวลชน (Mass Production) ซึ่งมีลักษณะการผลิตแบบผลิตทีละมาก ๆ และผลิตให้ออกมามีหน้าตาเหมือนๆ กัน ดังนั้นความแตกต่างของสัญญะในช่วงนี้คือความแตกต่างแบบเป็นชุด ๆ เช่น เสื้อผ้าในล็อตนี้ แตกต่างจากเสื้อผ้าในล็อตก่อน และถึงแม้ว่าเสื้อผ้าแต่ละตัวจะมีหน้าตาเหมือนกัน แต่ทุกตัวก็เป็นของจริง ไม่มีเสื้อผ้าตัวไหนเป็นของปลอม (เช่น เสื้อ Jaspal ที่ผลิตออกมาราวละเป็นร้อยตัว ทุกตัวก็เป็นยี่ห้อ Jaspal แท้ๆ ไม่มีตัวไหนเป็นของปลอม)

ในช่วงนี้จะเป็นช่วงที่สัญญะจะทำหน้าที่ในการฉาบหน้าความเป็นจริงพื้นฐานที่ขาดหายไป สังคมจะไม่สามารถสร้างความเป็นจริงพื้นฐานเหล่านั้นได้โดยปราศจากการผลิตซ้ำของสัญญะ

4. *Third Order of Simulacra*

ขั้นนี้เป็นขั้นที่ 3 ของการเข้าสู่การเป็นภาพเสมือน อยู่ในช่วงศตวรรษที่ 20 ซึ่งเป็นยุคที่วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเจริญก้าวหน้าไปมาก เทคนิคสารพัดรูปแบบถูกนำมาใช้ในการสร้างภาพเสมือน ทั้งดิจิทัล วิศวกรรมพันธุศาสตร์ หรือคอมพิวเตอร์ ทั้งนี้ Baudrillard กล่าวว่า ทุกอย่างที่เคยอยู่ในนิยายวิทยาศาสตร์นั้น ได้กลายมาเป็นความจริงหมดแล้วในศตวรรษนี้ และในยุคนี้ก็ไม่มีย่ออะไรเป็นของที่คิดค้นขึ้นมาใหม่ ส่วนเนื้อหาในนิยายวิทยาศาสตร์นั้นก็ไม่ใช่เรื่องแต่งหรือความเป็นจริง แต่เป็นความเหนือจริง (Hyperreality)

ในช่วงนี้ เป็นช่วงที่เป็นที่สุดของการเลียนแบบ กล่าวคือ ไม่ต้องมีของจริงที่สร้างของเลียนแบบขึ้นมาได้จากจินตนาการ Simulation ในทัศนะของ Baudrillard คือการนำเอาความจริงมาบูรรวมเข้ากับจินตนาการ Simulation คือกระบวนการสร้างภาพเสมือนจริงที่เป็นความจริงที่ไม่มี ความหลง Simulation ไม่ใช่กระบวนการสร้างอะไรให้ออกมามีค่าเท่ากับของจริง หรือไม่ได้ผลิตซ้ำของจริง

ช่วงนี้เป็นขั้นที่สัญญะทำหน้าที่แทนความเป็นจริงทั้งหมด Baudrillard ยกตัวอย่าง Disneyland ว่าเป็นภาพตัวแทนความเป็นอเมริกา ที่ถูกสร้างขึ้นมาจากหน้าความที่อเมริกาเป็น Simulacrum กล่าวคือ Disney Land เป็นสถานที่ที่เมื่อเราเข้าไป เราจะรู้สึกว่าเป็นสิ่งที่ถูกประกอบสร้างขึ้นมาจากจินตนาการ แต่ก็จะเพี้ยนเพี้ยนกับสัญญะต่าง ๆ ในประกอบขึ้นมาเป็น Disneyland เมื่อเรารู้สึกว่า Disneyland เป็นสิ่งที่ประกอบสร้างขึ้นมาจากจินตนาการ เราจะรู้สึกว่าการที่ประเทศอเมริกาทั้งประเทศนั้นเป็นของจริง ทั้งที่ในความเป็นจริงแล้วประเทศอเมริกาก็เป็นสิ่งที่ถูกประกอบสร้างขึ้นมาจากจินตนาการเหมือน Disneyland ทั้งนี้ Baudrillard กล่าวว่า Disneyland คือหลักฐานยืนยันถึง Simulation

แนวคิดวาทกรรมและอำนาจของ มิเชล ฟูโก (Michel Foucault)

M. Foucault เป็นนักคิดที่มีอิทธิพลอย่างมากในช่วงครึ่งหลังของศตวรรษที่ 20 แนวคิดที่สำคัญของฟูโกเป็นแนวคิดในเรื่องอำนาจและความรู้ ทั้งนี้ฟูโกกล่าวว่าความสัมพันธ์ระหว่างอำนาจและความรู้นั้นทำงานอยู่ภายใต้สิ่งที่เรียกว่า “การก่อรูปของวาทกรรม” (discursive formation) ทั้งนี้ฟูโกอธิบายว่าคนทุกคน คนทุกกลุ่มเกี่ยวข้องอยู่กับอำนาจทั้งสิ้น ไม่เป็นผู้ใช้อำนาจก็เป็นผู้ที่ถูกใช้อำนาจเสียเอง อำนาจอาจจะทำหน้าที่ในการเก็บกดบางอย่างไว้ และทำหน้าที่ในการสร้างบางอย่างขึ้นมาใหม่ สิ่งสำคัญที่อาจสร้างขึ้นมาก็คือความจริง ดังนั้นสิ่งที่คนมีอำนาจพูดจึงเป็นความจริงเสมอ ดังนั้นความจริงต่างๆ ทุกวันนี้จึงเป็นความจริงที่ถูกประกอบสร้างขึ้นมาจากอำนาจ

สำหรับคำว่า “วาทกรรม” (Discourse) ของฟูโกนั้น ไม่ได้หมายความว่าเพียงแต่ภาษา แต่หมายถึงระบบ และกระบวนการในการผลิตเอกลักษณ์และความหมายให้กับสรรพสิ่งต่าง ๆ วาทกรรมยังทำหน้าที่ธำรงรักษาสิ่งที่สร้างขึ้นให้ดำรงอยู่และทำให้สิ่งที่สร้างขึ้นมานั้นเป็นที่ยอมรับในวงกว้าง หรือที่เรียกว่าเป็นวาทกรรมหลัก (Dominant Discourse)

ในส่วนที่ว่าวาทกรรมเป็นมากกว่าภาษานั้น ฟูโกกล่าวว่าเนื่องจากวาทกรรมมีภาคปฏิบัติ การจริงของวาทกรรม (Discursive Practices) ภาคปฏิบัติการจริงของวาทกรรมนี้รวมไปถึงจารีตปฏิบัติ ความคิด ความเชื่อ คุณค่าต่าง ๆ ในสังคม รวมไปถึงอุดมการณ์ ฟูโกกล่าวว่าวาทกรรมเป็นสรรพสิ่งต่างๆ ขึ้นมาภายใต้กฎเกณฑ์หนึ่งชุดซึ่งเป็นกฎเกณฑ์ที่ชัดเจน กฎเกณฑ์นี้จะเป็นตัวกำหนดการดำรงอยู่ การเปลี่ยนแปลง หรือการเลือนหายไปของสรรพสิ่ง ซึ่งหมายความว่าวาทกรรมจะอยู่ควบคู่ไปกับสรรพสิ่งต่าง ๆ ที่สังคมสร้างขึ้น อาจกล่าวให้ชัดเจนขึ้นได้ว่าวาทกรรมเป็นตัวสร้าง หรือกำหนดเอกลักษณ์ของคนในสังคม ขณะเดียวกันวาทกรรมชุดดังกล่าวจะเป็นตัวเก็บกด บดบัง และปิดกั้นไม่ให้สิ่งที่แตกต่างไปจากเอกลักษณ์และความหมายที่วาทกรรมนั้นสร้างขึ้นได้ปรากฏขึ้นมา

เอกลักษณ์และความหมายจึงสามารถเลื่อนไหลและเปลี่ยนแปลงได้ตามวาทกรรมที่สร้างสิ่งเหล่านั้นขึ้นมา ไม่แน่นอน ไม่ตายตัวและไม่หยุดนิ่ง เรื่องของวาทกรรมและอำนาจจึงเป็นเรื่องที่ไม่สามารถแยกกันได้ ฟูโกกล่าวว่าวาทกรรมเป็นเรื่องของอำนาจและความรุนแรงที่แสดงออกมาในรูปแบบของภาคปฏิบัติการจริงของวาทกรรมในสังคม

ส่วนแหล่งที่สร้างวาทกรรมต่าง ๆ ในสังคมนั้น ได้แก่ อำนาจ แต่อำนาจในที่นี้ไม่ใช่อำนาจแบบปกติที่ใช้กำลังเข้าบังคับ แต่เป็นอำนาจในรูปของความรู้เกี่ยวกับเรื่องนั้น ๆ ความรู้ที่ว่านั้นไม่ใช่ความรู้โดยทั่วไป แต่เป็นความรู้เฉพาะด้านหรือความรู้เฉพาะทาง ความสำเร็จของอำนาจอยู่ที่ความสามารถในการปกปิดอำพรางกลไกในการทำงานของมันเอง กลไกในการทำงานของอำนาจ ได้แก่ กฎเกณฑ์ จารีต ประเพณีปฏิบัติต่าง ๆ ในสังคม นอกจากนี้ภาคปฏิบัติการจริงของวาทกรรมยัง

สถาปนาให้ผู้พูดมีอำนาจหรือความชอบธรรมในการพูดถึงเรื่องนั้น ๆ อีกด้วย วาทกรรมจะเป็นตัวกำหนดว่าใครจะเป็นผู้พูด พูดอะไร พูดเมื่อไร และพูดอย่างไร

ในประเด็นเรื่องการวิเคราะห์วาทกรรมนั้น ไชยรัตน์ เจริญสิน โอฟาร์ (2540) กล่าวว่า การวิเคราะห์วาทกรรม (Discourse Analysis) มีสาระสำคัญที่การพยายามศึกษาและสืบค้นถึงกระบวนการและขั้นตอน ลำดับเหตุการณ์ และรายละเอียดปลีกย่อยต่าง ๆ ในการสร้างเอกลักษณ์และความหมายให้กับสรรพสิ่งที่ห่อหุ้มเราอยู่ในสังคมในรูปของวาทกรรมและภาคปฏิบัติการของวาทกรรมว่าด้วยเรื่องนั้น ๆ ว่ามีความเป็นมาอย่างไร มีการแข่งขันพื้นที่ทางความคิดอย่างไร มีความเกี่ยวข้องกับสัมพันธ์กับบุคคล สถาบัน สถานที่ เหตุการณ์อะไรบ้างและผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการสร้าง รวมถึงตลอดถึงการเก็บกดปิดกั้นสิ่งต่างๆ ของวาทกรรมนั้นมีอะไรบ้าง โดยมาแล้วการวิเคราะห์วาทกรรมจะเริ่มต้นจากคำถามง่ายๆ ว่า “อะไรคือวาทกรรมของ...” เช่น อะไรคือวาทกรรมของการก่อความไม่สงบ การถามคำถามที่เรียบง่ายและดูพื้น ๆ นี้ไม่ใช่เพื่อสรรหาหรือกำหนดคำนิยามที่แน่นอนตายตัว แต่เพื่อค้นหาความสัมพันธ์เชิงอำนาจในสังคมที่สิ่งนั้นดำรงอยู่แล้ว และทำให้เราเห็นถึงความลึกลับ ไหล เปลี่ยนแปลง มากกว่าความเป็นเอกภาพที่แน่นอนตายตัว

เมื่อรู้อย่างคร่าวๆ แล้วว่าสิ่งที่ต้องพูดถึงคืออะไร ก็ต้องมาดูต่อไปว่ามีกฎเกณฑ์อะไรกำกับ การพูด การเขียน และการคิดในเรื่องนั้น รวมถึงการวิเคราะห์ดูว่าสิ่งที่ว่านั้นมีหน้าที่หรือมีบทบาทอย่างไรในสังคม กล่าวคือเป็นการศึกษาภาคปฏิบัติการจริงของวาทกรรมนั้น ซึ่งจะช่วยให้เราเห็นถึงเครือข่ายของสภาพสังคมที่วาทกรรมชุดนั้นดำรงอยู่อย่างละเอียด

แนวคิดวาทกรรมวิเคราะห์ของ Fairclough

หากเราพิจารณาทฤษฎีวาทกรรมและอำนาจของฟูโกต์ จะเห็นได้ว่าทฤษฎีดังกล่าวนี้เป็นแนวคิดที่ทำให้เราสามารถเชื่อมโยงวาทกรรมเข้ากับอำนาจและปรากฏการณ์ของสังคมได้ดี แต่การจะวิเคราะห์วาทกรรมและสร้างกรอบแนวคิดในการวิเคราะห์นั้นจะเห็นว่ายังไม่สามารถทำได้ดีนัก ในการสร้างกรอบแนวคิดเพื่อจะวิเคราะห์รูปแบบและการแพร่กระจายวาทกรรมการเมืองนี้ ผู้วิจัยจึงนำทฤษฎีวาทกรรมของ Norman Fairclough มาช่วยเป็นกรอบในการอธิบาย ซึ่งรายละเอียดมีดังต่อไปนี้

Fairclough (1992) กล่าวว่า วาทกรรม (Discourse) เป็นปฏิบัติการทางสังคมประเภทหนึ่งมากกว่าที่จะเป็นเพียงกิจกรรมของปัจเจกชนหรือเป็นเพียงตัวแปรที่สะท้อนสถานการณ์เฉพาะสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่ง ทั้งนี้อาจกล่าวได้ว่าวาทกรรมเป็นการกระทำรูปแบบหนึ่ง (Mode of Action) ที่คนเราจะมีการกระทำต่อโลกและต่อกันและกัน รวมไปถึงอาจกล่าวได้ว่าวาทกรรมเป็นรูปแบบของการนำเสนอซ้ำ (Representation) ในรูปแบบหนึ่ง นอกจากนี้ยังกล่าวได้ว่ามีความสัมพันธ์เชิงวิภาษ (Dialectic) ระหว่างวาทกรรมและโครงสร้างทางสังคม (Social Structure)

ทั้งนี้เหตุการณ์ทางวาทกรรม (Discursive Event) มีความแตกต่างกันไปในแต่ละโครงสร้างที่ถูกกำหนดซึ่งขึ้นอยู่กับปริบททางสังคม โครงสร้างของสถาบันที่เหตุการณ์ทางวาทกรรมนั้น ๆ ได้สร้างขึ้น

ในอีกด้านหนึ่ง Fairclough กล่าวว่าวาทกรรมคือการสถาปนาทางสังคม (Social Constitutive) กล่าวคือ วาทกรรมคือการสถาปนามิติต่างๆ ของสังคมไม่ว่าจะเป็นการกำหนดครุปร่าง หรือการกักขัง ทั้งทางตรงและทางอ้อม โดยกระทำผ่านทางบรรทัดฐาน ประเพณี ความสัมพันธ์ อัตลักษณ์ และสถาบันต่างๆ ที่มีอยู่ในสังคมนั้นๆ วาทกรรมคือปฏิบัติการที่ไม่ใช่เป็นเพียงการนำเสนอโลก และเป็นการให้ความหมาย (Signify) โลก โดยการสถาปนาและสร้างโลกด้วยความหมาย

ผลกระทบของวาทกรรม 3 ประการคือ

1. วาทกรรมเป็นตัวสร้างอัตลักษณ์ทางสังคม (Social Identities) และ จุดยืนของตัวตน (Subject Position)
2. วาทกรรมเป็นตัวสร้างความสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างบุคคล
3. วาทกรรมเป็นตัวจักรสำคัญที่มีผลต่อการสร้างระบบความรู้และความเชื่อ

ภาคปฏิบัติการทางวาทกรรม (Discursive Practice) คือวิธีการในการสถาปนาอะไรบางอย่าง ทั้งในแบบดั้งเดิมและในแบบใหม่ ๆ ทั้งนี้ภาคปฏิบัติการทางวาทกรรมนั้นมีส่วนในการผลิตซ้ำทางสังคม (Reproduction Society) (เช่น อัตลักษณ์ทางสังคม ความสัมพันธ์ทางสังคม ระบบความรู้และความเชื่อ) และมีส่วนในการเปลี่ยนแปลงทางสังคม (Transforming Society) กระบวนการสร้างผลกระทบของวาทกรรมนั้นทำร่วมกับภาคปฏิบัติการของสิ่งอื่นๆ ทั้งนี้งานที่ทำการสถาปนาการต่าง ๆ ของวาทกรรมนั้น ทำภายใต้ข้อจำกัดของวิภาษวิธี (Dialectic) โดยโครงสร้างทางสังคม

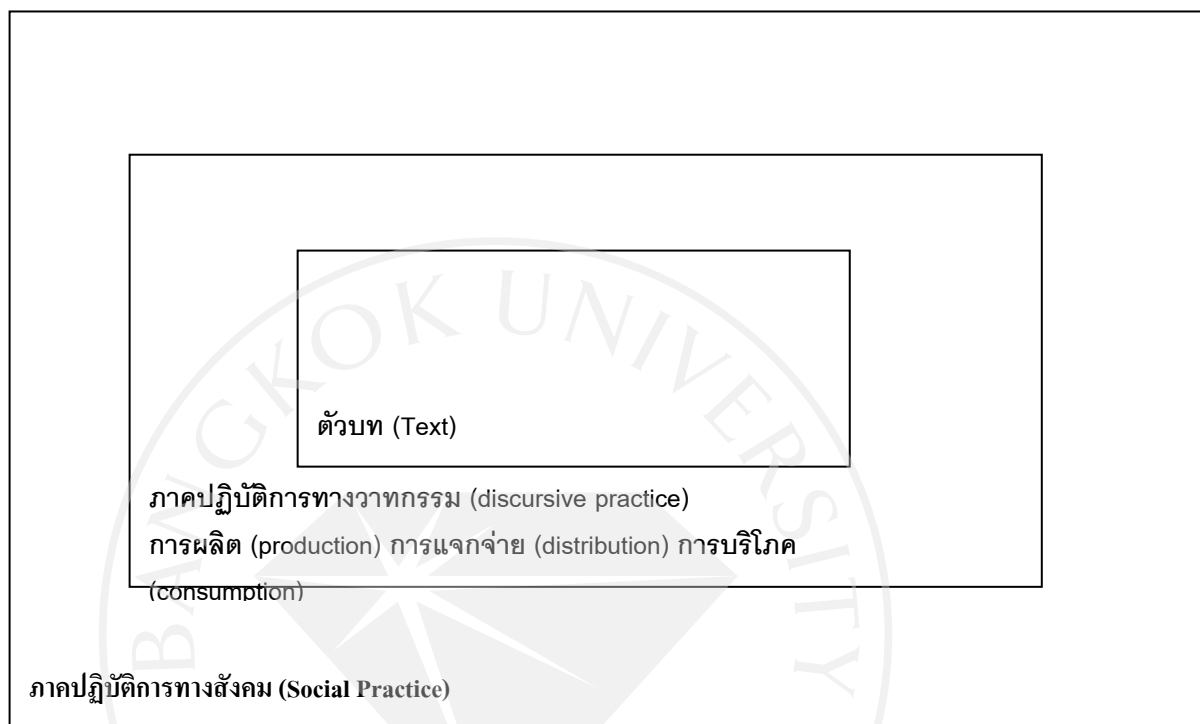
วาทกรรมในฐานะที่เป็นปฏิบัติการทางการเมือง (Political Practice) เป็นตัวสร้าง คำจูน และเปลี่ยนแปลงความสัมพันธ์เชิงอำนาจ และสรรพสิ่งที่มีลักษณะเป็นหมู่เหล่า (collective entities) ที่มีความสัมพันธ์เชิงอำนาจต่อกันอยู่ วาทกรรมในฐานะที่เป็นปฏิบัติการทางอุดมการณ์ (Ideological Practice) เป็นตัวสร้าง ทำให้เป็นธรรมชาติ คำจูน และเปลี่ยนแปลงความหมายของโลกจากจุดยืนที่หลากหลายในความสัมพันธ์เชิงอำนาจ มากไปกว่านั้น วาทกรรมในฐานะที่เป็นปฏิบัติการทางการเมืองไม่ได้เป็นเพียงจุดที่แสดงให้เห็นถึงความขัดแย้งของอำนาจ และเป็นตัวสำคัญที่เกี่ยวข้องกับความขัดแย้งของอำนาจ

Frow, 1985 (อ้างถึงใน Fairclough, 1992 หน้า 85) กล่าวว่า ประเภทของวาทกรรมที่แตกต่างกันในปริบททางสังคมที่แตกต่างกัน และในสถาบันที่มีสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกันอาจถูกนำมาใช้ในทางการเมืองและทางอุดมการณ์ไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง ซึ่งหมายความว่าประเภทของวาทกรรมอาจจะถูกนำมาใช้งานได้ในหลาย ๆ ทาง และอาจถูกนำมาใช้ซ้ำได้อีก

อรรถรรณ ปิลันธน์โอวาท (2544) กล่าวว่า จุดมุ่งหมายของ Fairclough คือการพยายาม
 บรูณาการวาทกรรมในความหมายเชิงทฤษฎีและสังคมเข้ากับวาทกรรมในแง่ของตัวบทและ
 ปฏิสัมพันธ์ในทางภาษาศาสตร์ Fairclough อธิบายว่า ปฏิบัติการทางวาทกรรมเป็นรูปแบบหนึ่งของ
 ภาคปฏิบัติการทางสังคม ในบางกรณีปฏิบัติการทางสังคมอาจถูกสร้างหรือผลิตโดยภาคปฏิบัติการ
 ทางวาทกรรม และในบางกรณีภาคปฏิบัติการทางสังคมจะหมายถึงการผสมกันระหว่างภาคปฏิบัติ
 การที่เป็นวาทกรรมและไม่ใช่วาทกรรม การวิเคราะห์ภาคปฏิบัติการทางวาทกรรมจะเน้นกระบวนการ
 ผลิตตัวบท (Text Production) การจำหน่ายจ่ายแจก (Distribution) และการบริโภค (Consumption)
 กระบวนการเหล่านี้เป็นเรื่องของทางสังคมและจะต้องมีการอ้างอิงไปถึงบริบททางด้านเศรษฐกิจ
 การเมืองและสถาบันต่าง ๆ ที่ซึ่งวาทกรรมถูกสร้างขึ้น การผลิตและการบริโภควาทกรรมจะมีลักษณะ
 ในแง่การรับรู้เชิงสังคม (Social-Cognitive Nature) เพราะกระบวนการเหล่านี้จะต้องใช้กระบวนการ
 เปลี่ยนแปลงการรับรู้และความเชื่อ (Cognitive Process) ของการผลิตและการตีความ ซึ่งมีรากฐาน
 อยู่ที่โครงสร้างสังคมและชนบทที่ทุกคนรับรู้ไว้ในใจ (Internalize) ในการที่จะวิเคราะห์กระบวนการ
 การรับรู้เชิงสังคมนี้ สิ่งที่นักวิจัยต้องทำคือระบุว่าวาทกรรมนั้นประกอบด้วยระเบียบวาทกรรมหรือ
 ลักษณะการประพันธ์รูปแบบใด (Order of Discourse/genres) มีวิธีการผลิตและการตีความอย่างไร
 ตัวบทนี้สัมพันธ์กับปฏิบัติการทางสังคมอย่างไรในแง่ของโครงสร้างและการต่อสู้ เราไม่สามารถเล่า
 ถึงกระบวนการผลิตซ้ำหรืออธิบายกระบวนการตีความโดยพูดถึงเฉพาะตัวบทวิธีหนึ่งที่จะเชื่อม
 ภาคปฏิบัติการทางวาทกรรมเบะกระบวนการผลิต แจกจ่าย และบริโภคตัวบทได้คือการเน้น
 ที่สหบท (Intertextuality)

Fairclough ได้เสนอแผนภาพเพื่ออธิบายการวิเคราะห์วาทกรรมว่ามี 3 มิติดังภาพต่อไปนี้

แผนภูมิที่ 1 : แสดงกรอบแนวคิดการวิเคราะห์วาทกรรมของ N. Fairclough



1. การวิเคราะห์วาทกรรมในฐานะที่เป็นตัวบท (discourse as text) เป็นการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมาย (Signifier) และ ตัวหมายถึง (signified) นักภาษาศาสตร์แบบดั้งเดิม เช่น F. De Saussure กล่าวว่าความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมายและตัวหมายถึงเป็นความสัมพันธ์ที่ไม่เป็นเหตุเป็นผล (Arbitrary) และไม่มีแรงจูงใจ ขณะที่นักวิเคราะห์แนววิพากษ์กล่าวว่าความสัมพันธ์ของตัวหมายและตัวหมายถึงเต็มไปด้วยแรงจูงใจทางสังคม กล่าวคือมีเหตุผลทางสังคมที่จะผนวกตัวหมายเข้ากับตัวหมายถึง เช่น คำว่า “ผู้ก่อการร้าย” ในดินแดนที่เป็นอาณานิคมของตะวันตก พวกเขาเป็นผู้ก่อการร้ายหรือผู้ต่อสู้เพื่อเสรีภาพก็แล้วแต่มุมมองของผู้พูด (อรวรรณ ปิรันธน์โอวาท, 2546)

กรอบในการวิเคราะห์ตัวบทโดยทั่วไปประกอบด้วย 7 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) ศัพท์ 2) ไวยากรณ์ 3) การเชื่อมระหว่างอนุประโยคและประโยคหลัก (Collusion) 4) การจัดโครงสร้างของตัวบท (Text Structure) 5) ความตั้งใจในการส่งสาร (Force of Utterance) 6) การเกาะเกี่ยวกันของบรรดาตัวบท (Coherence of Texts) และ 7) สหบท (Intertextuality) ซึ่งทั้ง 7 ประการนี้ Fairclough ใช้ในการวิเคราะห์ตัวบทและภาคปฏิบัติการทางวาทกรรม

2. การวิเคราะห์ภาคปฏิบัติทางวาทกรรม (Discursive Practice) ปฏิบัติการทางวาทกรรมเกี่ยวข้องกับการผลิต แจกจ่าย และการบริโภคตัวบท กระบวนการเหล่านี้มีความแตกต่างกันไปตามแต่ละชนิดของวาทกรรมซึ่งขึ้นอยู่กับปัจจัยทางด้านสังคม ทั้งนี้ตัวบทยังอาจหมายความรวมถึงวัตถุสิ่งของ (Artifacts) ในงานวาทกรรมด้วย

การบริโภค หรือการถอดรหัส หรือการรับสารจากตัวบทที่มีกระบวนการต่างๆ กัน และมีลักษณะต่าง ๆ กัน ทั้งนี้มีกระบวนการตีความเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย บางคนรับสารอย่างใจจดใจจ่อ ขณะที่บางคนทำกิจกรรมอย่างอื่นประกอบการรับสารไปด้วย การบริโภคตัวบทถูกกำหนดลักษณะเฉพาะโดยการปฏิบัติและการทำงานของสถาบัน ตัวบทของสื่อถูกบริโภคในปริบทหลายส่วน บุคคลอย่างท่วมท้น ทั้งนี้เมื่อตัวบทของสื่อถูกบริโภค จะกลายร่างไปเป็นการสนทนาของผู้รับสาร และก็จะกลายร่างไปเป็นวาทกรรมของผู้รับสารในที่สุด

ในแง่ของการจำหน่ายจ่ายแจกตัวบทที่มีความแตกต่างกัน บางตัวบทมีการจำหน่ายจ่ายแจกที่เรียบง่าย เช่น บทสนทนา เป็นการแจกจ่ายที่ฉับพลันทันที ถ้าเป็นการเจรจาต่อรองทางการทูตระดับนานาชาติจะเป็นการแจกจ่ายในหลายมิติ หลายสาขา และหลายสื่อ อาจจะเป็นทั้งข่าวหน้าหนึ่ง ในหนังสือพิมพ์ ข่าวทางโทรทัศน์ อย่างไรก็ตามในแต่ละมิตินั้นก็จะมีแบบแผนการบริโภคของตนเองรวมทั้งกระบวนการผลิตซ้ำและเปลี่ยนแปลงตัวบท (อรวรรณ ปิรันธน์โอวาท, 2546)

กระบวนการในการผลิตตัวบทของสื่อมวลชนมีลักษณะเป็นงานประจำ (Routines) ทำโดยองค์กรสื่อ ตั้งแต่การเก็บข้อมูล สะสมวัตถุดิบในการผลิต บรรณาธิกรณ การตัดต่อ ไปจนถึงการพิจารณาแปลงรูปวัตถุดิบชิ้นต้น ไปสู่ตัวบท (Text) ในตอนสุดท้าย สิ่งที่กำลังมานี้ทั้งหมดเป็นงานประจำ ข่าว สารคดี และวาทกรรมอื่นๆ ในสื่อมีการฝังแน่นและมีคุณลักษณะที่เป็นชิ้นๆ ทั้งนี้ตัวบทก่อนหน้าจะติดกับตัวบทที่เกิดขึ้นใหม่ และทำให้มีการเกิดขึ้นของตัวบทอีกหลายๆ ชิ้นในแต่ละขั้นตอนของการสร้างเนื้อเรื่อง ตัวบทในตอนแรกจะกลายสภาพและปรับเปลี่ยนบริบทไปในทางที่สอดคล้องกับเป้าหมายและความต้องการของขั้นตอนปัจจุบัน แต่ไม่ได้หมายความว่าตัวบทก่อนหน้าจะแค่เปลี่ยนแปลงหรือปรับเปลี่ยนบริบทหรือคิดเน้นกันเองอย่างธรรมดาๆ เนื่องจากตัวบทเหล่านี้ขึ้นอยู่กับที่มาของเหตุการณ์ที่ทำให้เกิดการสื่อสารนั้นๆ (Fairclough, 1995)

Fairclough (1995) กล่าวว่า การสร้างตัวบทในงานสื่อสารมวลชนเป็นชุดของการปรับเปลี่ยน หรือที่ Fairclough เรียกว่าเป็นห่วงโซ่ของเหตุการณ์ทางการสื่อสารที่เชื่อมโยงที่มาของเหตุการณ์จากปริบทสาธารณะสู่พื้นที่ส่วนตัวในการบริโภคตัวบทของสื่อ อีกทั้งคุณสมบัติประการหนึ่งของการผลิตข่าวคือการไว้วางใจนักข่าวในฐานะที่เป็นแหล่งที่มาของความจริง และเป็นแหล่งยืนยันไปสู่ความจริงอื่น ๆ ซึ่งรวมไปถึงรัฐบาล ตำรวจ สหภาพแรงงาน องค์กรลูกจ้าง นักวิชาการ ส่วนองค์กรที่ไม่ได้รับการยอมรับทางกฎหมาย (เช่น องค์กรที่มีความสุดโต่งทางการเมือง) จะไม่ถูกอ้างอิงบ่งชี้หรือนำมาเกี่ยวข้องเลย

โดยทั่วไปแล้ว คนส่วนมากถูกมองว่าเป็นคนคู่ขาวแต่ไม่ได้เป็นแหล่งข่าว (เป็นคนให้ข่าวได้ แต่ไม่ได้เป็นแหล่งข่าว) Scannell (1992 อ้างถึงใน Fairclough, 1995 หน้า 168) กล่าวว่าคนพวกนี้ถูกให้ความสำคัญกับประสบการณ์ของพวกเขาแต่ถูกละเลยความคิดเห็น ผลที่ตามมาคือการครอบงำมุมมองในการมองโลกให้เป็นไปตามที่ตัวแทนเสนอ เราอาจกล่าวโดยสรุปว่าสื่อสถาปนาที่มาและหัวข้อที่สำคัญของวาทกรรมประเภทต่างๆ และสื่อยังสร้างอิทธิพลที่สำคัญเหนือสิ่งเหล่านั้นด้วย

การนำเสนอวาทกรรม (Discourse Representation) เป็นประเด็นสำคัญอีกประเด็นหนึ่งของภาคปฏิบัติทางวาทกรรม ตัวแปรสำคัญในการนำเสนอวาทกรรม (Discourse Representation) คือระดับของการรักษาระยะ หรือพื้นที่ระหว่างวาทกรรมที่กำลังถูกพูดถึงอยู่ (Representing Discourse) และวาทกรรมที่ถูกพูดถึงไปแล้ว (Represented Discourse) วิธีการหนึ่งในการรักษาระยะที่วาทกรรมคือการปล่อยให้คนได้พูดเพื่อตัวเอง เช่น การนำเทปที่ไปสัมภาษณ์มาออกอากาศ ถ้าไม่สามารถนำมาออกอากาศได้ ก็ให้อ่านคำให้สัมภาษณ์นั้นอย่างตรงตัวก็ได้ ในงานเขียนอาจทำได้โดยการใส่เครื่องหมายพันหนุ (“) ส่วนการอ่านรายงานก็ทำได้โดยการใส่ลักษณะการออกเสียงเพื่อสื่อให้เห็นถึงว่าคำพูดนี้เป็นของคน ๆ นั้น

ในการนำเสนอของสื่อ Fairclough (1995) กล่าวว่า สื่อประกอบสร้างความเป็นจริงบนจุดยืนทางสังคมบางประการ และบนความสนใจของคนที่สร้างตัวบทของสื่อ ทั้งนี้สื่อทำได้โดยการสร้างความเป็นจริงผ่านทางตัวเลือกต่างๆ ตัวเลือกเหล่านี้จะถูกสร้างขึ้นในระดับต่างๆ ในกระบวนการสร้างตัวบท การวิเคราะห์การนำเสนอตัวบทจะช่วยให้เราเข้าใจได้ว่าคนทำสื่อเลือกใช้ตัวเลือกตัวใด อะไรถูกนำเสนอ และอะไรถูกตัดออกไปไม่ถูกนำเสนอ อะไรที่ถูกนำเสนอออกหน้า อะไรที่ถูกเก็บงำปิดบังไว้ รวมถึงอะไรที่อยู่ฉากหน้า อะไรที่อยู่ฉากหลัง อะไรเป็นแก่น อะไรไม่เป็นแก่น และอะไรถูกทำให้เป็นแก่นทั้งที่มันไม่ได้เป็นแก่น ทั้งนี้คำถามเกี่ยวกับแรงจูงใจที่จะเลือกใช้สื่อบางประเภท และคำถามเกี่ยวกับอุดมการณ์และการครอบงำความสัมพันธ์จะมีส่วนสำคัญในการวิเคราะห์การนำเสนอวาทกรรม

วิธีการในการใช้คำ (Wording) กับปฏิบัติการทางสังคม (Social Practice) นั้นมีทางเลือกใหม่ๆ อยู่เสมอ ทางเลือกใหม่ๆ ในการใช้คำกับปฏิบัติการทางสังคมนั้นอาจจะไปสอดคล้องกับการจัดประเภทที่แตกต่างกันออกไปและสอดคล้องกับทางเลือกใหม่ ๆ ในการใช้คำและทางเลือกใหม่ ๆ ที่ว่านี้ก็จะถูกมองว่าเป็นวาทกรรมที่แตกต่างออกไปอีก

การเปรียบเทียบ (Metaphor) ก็อาจเป็นตัวแปรหนึ่งในการที่จะทำให้การนำเสนอ (Representation) ในแต่ละปริบทต่าง ๆ ไม่ว่าจะพื้นที่ทางวรรณคดี หรือไม่ใช่ทางวรรณคดี รวมไปถึงทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (Fairclough, 1995)

Van Leeuwen (1993, อ้างถึงใน Fairclough, 1995 หน้า 78) กล่าวว่า การนำเสนอวาทกรรม (Representation) นั้น อาจพิจารณาได้ว่าเป็นการใส่บริบทเข้าไปใหม่ (Recontextualization) ให้กับ

ปฏิบัติการทางสังคม ทั้งนี้ผู้วิเคราะห์วาทกรรม จะวิเคราะห์ว่าภาคปฏิบัติการทางวาทกรรมที่ถูกนำเสนอไปนั้นถูกใส่บริบทเข้าไปใหม่อย่างไร การใส่บริบทเข้าไปใหม่ (Recontextualization) นั้นจำเป็นต้องมีการแปลงรูป (Transformation) กล่าวคือภาคปฏิบัติการทางสังคมจะถูกแปลงรูปไปตามที่วัตถุประสงค์ของตัวบทกำหนด ทั้งนี้ภาคปฏิบัติการทางสังคมเดียวกัน อาจแตกต่างกันในการแปลงรูป (Transform) เมื่ออยู่ในตัวบทที่แตกต่างกัน

3. การวิเคราะห์วาทกรรมในฐานะภาคปฏิบัติการทางสังคม อรวรรณ ปิรันธน์โอวาท (2546) กล่าวว่า Fairclough พุคถึงอุดมการณ์และความเป็นใหญ่ (Hegemony) ทั้งนี้อุดมการณ์เป็นตัวให้ความหมาย (Significations) และเป็นตัวสร้าง (Constructions) ความจริง ความจริงที่ว่านี่คือโลก ภายภาพ ความสัมพันธ์ทางสังคม อุดมการณ์ทางสังคมซึ่งมีการสร้างเข้าไปในมิติต่าง ๆ ของรูปแบบหรือความหมายของปฏิบัติการทางวาทกรรม นอกจากนี้อุดมการณ์นี้ยังนำไปสู่การผลิต การผลิตซ้ำ หรือการเปลี่ยนแปลงในความสัมพันธ์ด้านการครอบงำอุดมการณ์ต่าง ๆ ที่ฝังตัวอยู่ในปฏิบัติการทางวาทกรรมจะมีประสิทธิผลมากที่สุดเมื่อคุณเป็นเรื่องธรรมชาติ คุณเป็นเรื่องสามัญสำนึก

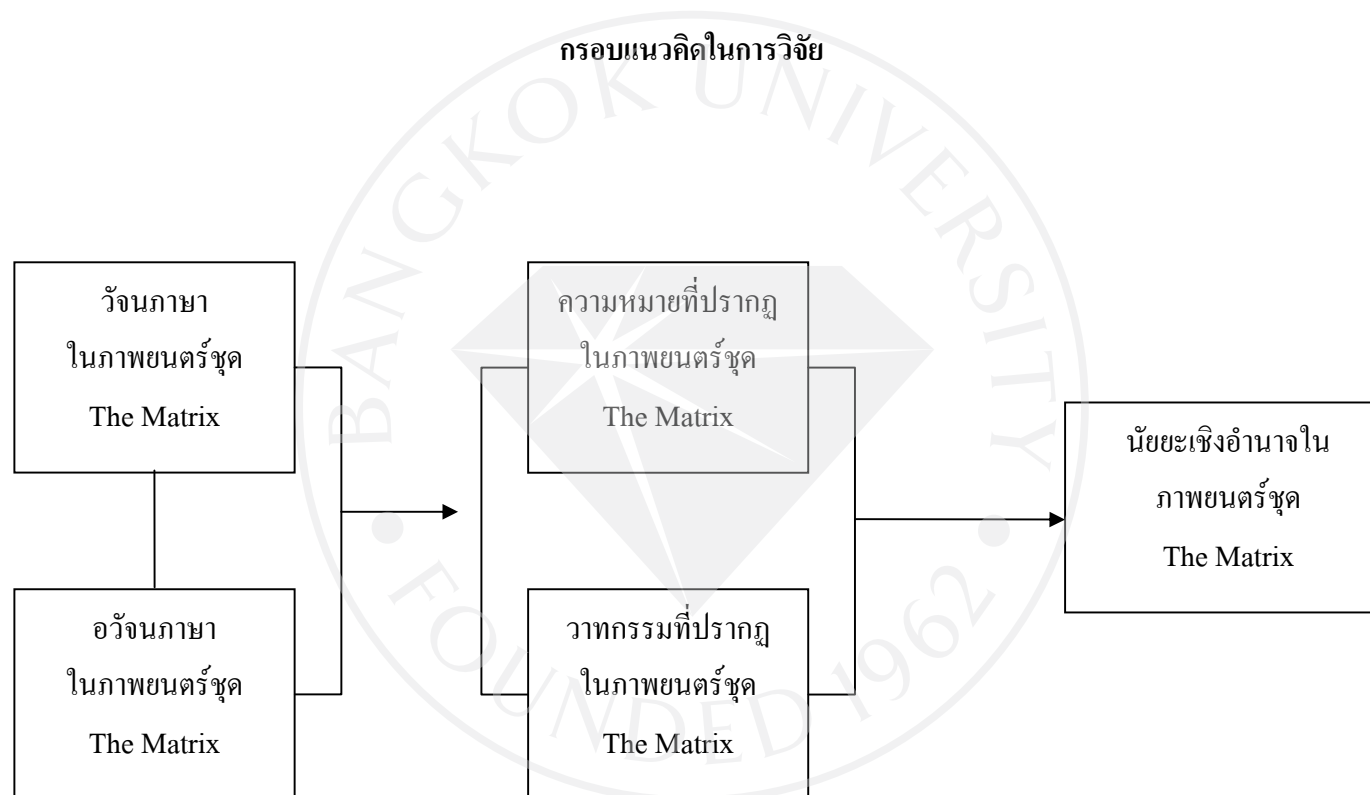
Fairclough ถือว่าอุดมการณ์อยู่ในโครงสร้าง (นั่นคือระเบียบของวาทกรรมที่เรียกว่า Order of Discourse) ซึ่งทำให้เกิดผลจากเหตุการณ์ในอดีตและเงื่อนไขสำหรับเหตุการณ์ปัจจุบัน คำถามคือ อุดมการณ์จะแสดงออกมาในระดับใดของตัวบท หรือแสดงออกมาในระดับใดของวาทกรรม คำตอบคือความหมาย โดยเฉพาะความหมายของคำอุดมการณ์จะแทรกอยู่ในรูปแบบ (Forms) ของข้อความ ในลีลาการพูดหรือการเขียนในระดับต่าง ๆ กัน การผลิตกันพูดในห้องเรียนเกี่ยวกับอุดมการณ์ทางสังคมและความสัมพันธ์ทางสังคม และในที่นี่ Fairclough อยากจะย้ำความเป็นผู้กระทำ (active role) ของประธานอีกครั้งหนึ่งในปฏิบัติการทางวาทกรรมอันหลากหลายและบรรดา อุดมการณ์ที่นำทางพวกเขา สมดุลระหว่างประธานในฐานะที่เป็น “ผล” อันเกิดจากอุดมการณ์และบทบาทในฐานะเป็นผู้กระทำ (Active Agent) เป็นตัวแปรซึ่งขึ้นกับเงื่อนไขทางสังคม

Fairclough ยืนยันว่าวาทกรรมทุกชิ้นมีอุดมการณ์แฝงอยู่ตราบเท่าที่วาทกรรมหรือภาคปฏิบัติการทางวาทกรรมได้รวมความหมาย (Significations) ซึ่งนำไปสู่การรักษาไว้ซึ่งความสัมพันธ์เชิงอำนาจ อุดมการณ์เกิดในสังคมเกิดในสังคมซึ่งมีลักษณะครอบงำทางอำนาจซึ่งมีรากฐานอยู่ในเรื่องของชนชั้น เพศสภาพ กลุ่มวัฒนธรรม และถ้าเมื่อใดมนุษย์ไม่ได้สังกัดหรือสามารถอยู่เหนือสังคมเหล่านั้น มนุษย์สามารถอยู่อุดมการณ์ได้ และโดยเหตุที่วาทกรรมหลากหลายชนิดในสังคมเป็นวาทกรรมที่เปิดในหลักการ นั่นคือมีความเห็นจากหลายมุมมองปะปนกันอยู่ ฉะนั้นวาทกรรมแต่ละชนิดจึงมีอุดมการณ์แฝงอยู่ในระดับต่าง ๆ กัน อาทิ วาทกรรมบนงานโฆษณาจะมีอุดมการณ์แฝงอยู่มากกว่าวาทกรรมฟิสิกส์ (Fairclough, 1992, อ้างถึงใน อรวรรณ ปิรันธน์โอวาท, 2546)

เราอาจกล่าวโดยสรุปได้ว่าสิ่งที่ Fairclough เติมให้แก่ความเห็นของ Foucault คือตัวตนของประชาชน Fairclough แสดงความเห็นว่ายัยะที่สำคัญของแนวคิดของ Foucault คือ Foucault ไม่ให้ความสำคัญแก่วาทกรรมในการสร้างตัวประชาชน เพราะฉะนั้นโดยนัยยะนี้ ปัญหาเกี่ยวกับอัตวิสัย (Subjectivity) อัตลักษณ์ทางสังคม (Social Identity) และความเป็นตัวตน (Selfhood) น่าจะเป็นเรื่องที่สำคัญในทฤษฎีของวาทกรรมและภาษาและในการวิเคราะห์ของสองศาสตร์นี้ด้วย Fairclough เห็นว่าในชนบปัจจุบันที่ปฏิบัติกันอยู่ คนมีปฏิสัมพันธ์กันด้วยอัตลักษณ์ซึ่งคิดตัวมาก่อนอันจะส่งผลต่อพฤติกรรมและปฏิสัมพันธ์ของพวกเขา แต่พวกเขากลับไม่ได้รับผลอะไรเลยจากปฏิสัมพันธ์เหล่านั้น ซึ่ง Fairclough เห็นว่าไม่ค่อยถูกต้อง Fairclough เห็นว่าการที่ Foucault ไม่ให้ความสำคัญกับตัวประชาชนคือยึดมั่นว่าประชาชนมีหน้าที่แค่เปล่งถ้อยคำในวาทกรรมทำให้บทบาทของวาทกรรมลดความสำคัญลงไปในพฤติกรรมทางสังคม ในขณะที่มุมมองของ Fairclough ซึ่งสนับสนุนทฤษฎีการสร้างประชาชน (Constitutive Theory) ไม่เป็นเช่นนั้น Foucault สนับสนุนแนวคิดที่ว่าประชาชนเป็นผลพวงจากการก่อตัวของวาทกรรมซึ่งเดินตามทฤษฎีโครงสร้างนิยม (Structuralism) Fairclough เห็นว่าประชาชนหรือผู้พูดเป็นตัวแทนสังคมมีบทบาทที่เป็นผู้กระทำ (Fairclough, 1992, อ้างถึงใน อรรถวิมล ปิณฑน์โอวาท, 2546 หน้า 98)

แนวคิด และทฤษฎีทั้ง 4 แนวคิดนี้ ผู้เขียนจะนำมาเป็นกรอบในการวิเคราะห์ให้เห็นถึงความหมายนัยแฝงและนำมาวิเคราะห์วาทกรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์ชุด The Matrix โดยทฤษฎีสัญญาวิทยา (Semiology) แนวคิดเรื่องการนิมิตภาพ และภาพนิมิต (Simulacra and Simulation) และแนวคิดการบริโภคสัญญา (Sign Consumption) ของ Jean Baudrillard นั้น ผู้เขียนจะนำมาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ความหมายที่ปรากฏในภาพยนตร์ชุด The Matrix ส่วนแนวคิดเรื่องวาทกรรมและอำนาจของ Foucault และ แนวคิดวาทกรรมวิเคราะห์ของ Fairclough นั้น ผู้เขียนจะนำมาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์วาทกรรมในภาพยนตร์ชุด The Matrix

แผนภูมิที่ 2 : แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย



บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย

ในการศึกษาเรื่องสัญวิทยาในภาพยนตร์ชุด The Matrix นี้ ผู้เขียนจะใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยในงานวิจัยชิ้นนี้ผู้เขียนจะมุ่งนำข้อมูลที่เก็บมา และนำมาเทียบเคียงกับเรื่องราวในพระคัมภีร์ไบเบิล โดยมีทฤษฎีเป็นเครื่องมือในการควบคุมการเทียบเคียง รวมถึงจะใช้ทฤษฎีเป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

แหล่งข้อมูลที่ใช้ศึกษา

แหล่งข้อมูลที่ใช้ศึกษาสัญวิทยาในภาพยนตร์ชุด The Matrix นี้ เป็นแหล่งข้อมูลประเภท วิดีทัศน์ ซึ่งจัดว่าเป็นเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ ทั้งนี้วีดิทัศน์ดังกล่าวประกอบด้วย ดีวีดี ภาพยนตร์ชุด The Matrix ทั้ง 3 ภาค และภาพยนตร์แอนิเมชันชุด Animatrix อีก 4 เรื่อง

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลในการศึกษาสัญวิทยาในภาพยนตร์ชุด The Matrix ใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหาเชิงคุณภาพ (Textual Analysis) โดยผู้เขียนจะวิเคราะห์เนื้อหาจากดีวีดีภาพยนตร์ชุด The Matrix ทั้ง 3 ภาค ได้แก่ 1) ภาพยนตร์เรื่อง The Matrix (1999) 2) ภาพยนตร์เรื่อง The Matrix: Reloaded (2003) และ ภาพยนตร์เรื่อง The Matrix: Revolutions (2004) นอกจากนี้ผู้เขียนจะวิเคราะห์เนื้อหาจากดีวีดีภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Animatrix 4 เรื่อง ได้แก่

- 1) The Second Renaissance Part 1&2 (2003)
- 2) Kid's Story (2003)
- 3) The Final Flight of The Osiris (2003)

ขอบเขตในการศึกษา

ในการศึกษาสัญวิทยาในภาพยนตร์ชุด The Matrix จะใช้เนื้อหาเฉพาะส่วนที่เป็น ภาพยนตร์ไตรภาคชุด The Matrix ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง The Matrix (1999) ภาพยนตร์เรื่อง The Matrix Reloaded (2003) และภาพยนตร์เรื่อง The Matrix Revolution (2004) รวมถึงเนื้อหาในส่วน ภาพยนตร์แอนิเมชันซีรีส์ The Animatrix (2003) เรื่อง The Second Renaissance Part 1&2 (2003) , Kid's Story และ The Final Flight of the Osiris ส่วนภาพยนตร์แอนิเมชันที่เหลืออีก 5 ตอน และเนื้อหาจากเกม Enter The Matrix นั้นจะไม่นำมาวิเคราะห์ เนื่องจากเนื้อหาของเรื่องไม่ได้

ระบุว่าเกิดขึ้นเวลาใด จึงไม่สามารถบอกได้ว่าเนื้อเรื่องตอนนั้น เกี่ยวกับกับเนื้อเรื่องของภาพยนตร์ The Matrix ทั้ง 3 ภาคอย่างไร

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาสัญลักษณ์วิทยาในภาพยนตร์ชุด The Matrix นี้ ผู้เขียนจะทำการวิเคราะห์ข้อมูล 3 วิธีการ ได้แก่

1. ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยมีทฤษฎีสัญลักษณ์วิทยาเป็นตัวนำทางในการวิเคราะห์ โดยจะวิเคราะห์เนื้อหาภาพยนตร์ชุด The Matrix เทียบเคียงกับเนื้อหาของพระคัมภีร์ไบเบิล และเทพปกรณัมกรีก เพื่อให้ทราบถึงความหมายนัยแฝงของเนื้อหาภาพยนตร์ชุดดังกล่าว ทั้งนี้การวิเคราะห์เนื้อหาประเภทนี้ จะเน้นหนักในภาพยนตร์เรื่อง The Matrix (1999)
2. ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยมีแนวคิดเรื่อง Simulacra และ Simulation ของ Jean Baudrillard เป็นเกณฑ์ในการวิเคราะห์ภาพยนตร์ชุดเป็น The Matrix โดยรวมทั้งหมด เพื่อให้ทราบถึงความหมายในแฝงของแก่นเรื่อง (Theme) ของภาพยนตร์ชุดดังกล่าว
3. ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยมีกรอบแนวคิดของ Fairclough เป็นแนวทางในการวิเคราะห์วาทกรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์ชุด The Matrix ทั้งนี้การวิเคราะห์วาทกรรมในภาพยนตร์ชุดดังกล่าวนี้ ผู้เขียนจะนำแนวคิดของ Foucault มาช่วยประกอบในการวิเคราะห์ด้วย เพื่อให้ทราบถึงวาทกรรมและเหตุผลในการสร้างวาทกรรมในภาพยนตร์ชุดดังกล่าว

หน่วยที่ใช้ในการวิเคราะห์

ในการศึกษาสัญลักษณ์วิทยาในภาพยนตร์ชุด The Matrix นี้ หน่วยที่ใช้ในการวิเคราะห์คือ วิดีทัศน์ภาพยนตร์ชุด The Matrix ได้แก่ ภาพยนตร์ไตรภาพชุด The Matrix และภาพยนตร์แอนิเมชันชุด Animatrix ตอน Second Renaissance Part 1 & 2 ตอน Kid's Story และตอน The Final Flight of Osiris รวมทั้งสิ้นเป็นแผ่นดีวีดี 7 แผ่น

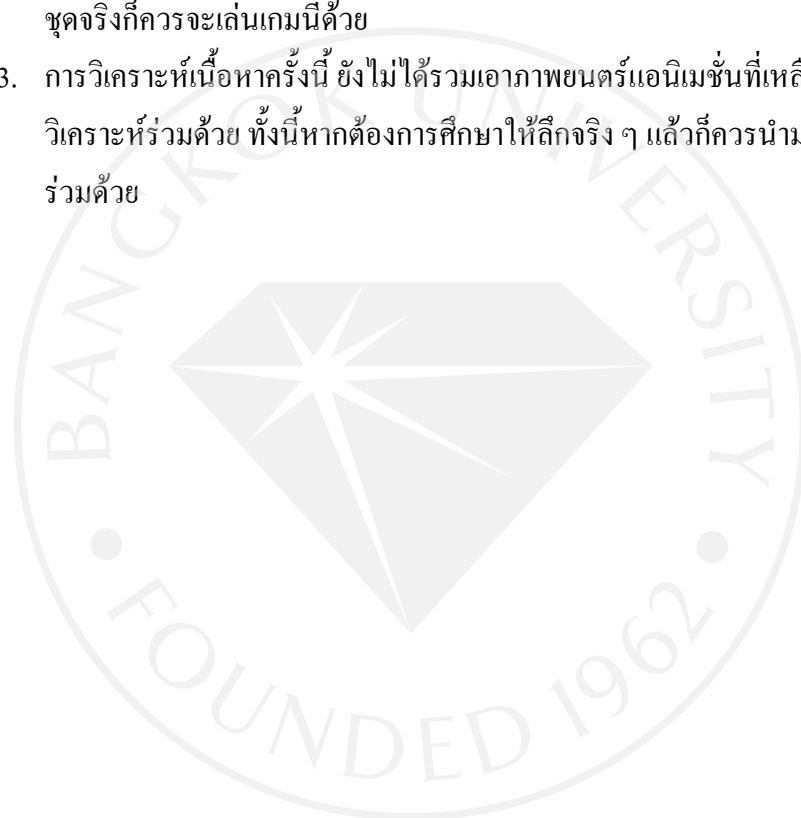
วิธีการนำเสนอข้อมูล

ผลจากการศึกษาสัญลักษณ์วิทยาในภาพยนตร์ชุด The Matrix นี้ จะนำเสนอผลจากการวิเคราะห์โดยเรียงตามคำถามนำวิจัย กล่าวคือผู้เขียนจะนำเสนอความหมายที่ปรากฏในภาพยนตร์ชุด The Matrix ก่อน จากนั้นจึงจะนำเสนอวาทกรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์ชุด The Matrix

ข้อจำกัดในการศึกษา

ข้อจำกัดในการศึกษาครั้งนี้ ประมวลได้ 3 ประเด็นดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. ผู้ศึกษามีเวลาไม่มากพอที่จะนั่งเล่นวิดีโอเกม Enter The Matrix ได้ทั้งหมด ทำให้ไม่สามารถทำความเข้าใจเนื้อหาที่คู่ขนานไปกับเหตุการณ์ใน The Matrix: Reloaded (2003) ได้
2. ถ้าสุดมีเกม The Matrix: Online ออกวางจำหน่าย เป็นรูปแบบเกมออนไลน์และมีเนื้อหาต่อจากเรื่องราวของนีโอ ดังนั้นหากต้องการวิเคราะห์เนื้อหาจาก The Matrix ที่ชัดเจนจริงก็ควรเล่นเกมนี้ด้วย
3. การวิเคราะห์เนื้อหาครั้งนี้ ยังไม่ได้รวมเอาภาพยนตร์แอนิเมชันที่เหลืออีก 5 ตอนมาวิเคราะห์ร่วมด้วย ทั้งนี้หากต้องการศึกษาให้ลึกจริง ๆ แล้วยังควรนำมาศึกษาวิเคราะห์ร่วมด้วย



บทที่ 4

ข้อค้นพบทางการวิจัย

ในการศึกษาสัญวิทยาในภาพยนตร์ชุด The Matrix ผู้วิจัยได้ค้นพบความหมายจากสัญวิทยาที่ปรากฏในภาพยนตร์รวมไปถึงวาทกรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์โดยดั่งรายละเอียดต่อไปนี้

สัญวิทยาที่ปรากฏในภาพยนตร์ชุด The Matrix

สำหรับสัญวิทยาที่ปรากฏในภาพยนตร์ชุด The Matrix นี้ เป็นการตอบคำถามนำวิจัยข้อแรกที่ว่า “เนื้อหาภาพยนตร์ The Matrix มีความหมายอะไรแฝงเร้นอยู่บ้าง” ทั้งนี้ผู้เขียนจะวิเคราะห์สัญวิทยาที่ปรากฏในภาพยนตร์ทั้ง Series โดยใช้ทฤษฎีสัญวิทยาเป็นกรอบในการวิเคราะห์เทียบเคียงการตีความควบคู่ไปกับเรื่องราวในพระคัมภีร์ไบเบิลและเทพปรัมภกรีก เนื่องจากสัญวิทยาที่ปรากฏในภาพยนตร์ชุด The Matrix นี้ล้วนชี้ให้เห็นถึงความหมายนัยแฝง (Connotative Meaning) ที่มีเกี่ยวข้องกับคริสต์ศาสนาทั้งสิ้น จากนั้นผู้เขียนจะวิเคราะห์เนื้อหาภาพยนตร์ชุดดังกล่าวนี้ด้วยแนวคิด Simulacra และ Simulation ของ Jean Baudrillard เพื่อวิเคราะห์แก่นเรื่อง (Theme) ของภาพยนตร์การวิเคราะห์โดยใช้ทฤษฎีทั้งสองเป็นเครื่องมือมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

สัญวิทยาเชิงศาสนาและตำนานปกรณัมในภาพยนตร์ชุด The Matrix

ในส่วนของการวิเคราะห์เนื้อหาภาพยนตร์ชุด The Matrix ด้วยทฤษฎีสัญวิทยา ผู้เขียนมีความจำเป็นต้องวิเคราะห์อ้างอิงกับหลักคริสตธรรม และเทพปกรณัมกรีก (Greek Mythology) เนื่องจากการอ่านความหมายนั้นจะต้องการอ่านความหมายในระดับความหมายนัยแฝง จึงมีความจำเป็นต้องนำแนวทางอีกแนวทางหนึ่งมาเป็นหลักในการตีความร่วมด้วย ประเด็นที่จะวิเคราะห์ความหมายนัยแฝงนั้น แบ่งได้ 2 ประเด็นตามหลักการที่นำมาช่วยร่วมในการอ่านความหมาย

1. นัยยะทางคริสตศาสนา

ประเด็นที่มองเห็นได้ชัดเจนที่ภาพยนตร์ชุด The Matrix หากเราจะใช้หลักการวิเคราะห์ความหมายนัยตรงและความหมายนัยแฝง (Denotative/Connotative Meaning) มาเป็นหลักในการวิเคราะห์แล้ว เราจะเห็นว่า ภาพยนตร์ชุด The Matrix มีการให้ความหมายทั้งนัยตรงและนัยแฝงที่เกี่ยวกับคริสตศาสนา ผู้สร้างเองก็พยายามบอกกับผู้รับสารกลาง ๆ ถึงประเด็นคริสตศาสนาในภาพยนตร์เรื่องนี้ โดยการเลือกวันฉายรอบปฐมทัศน์ภาพยนตร์เรื่อง The Matrix (1999) ให้ตรง

วันหยุดในเทศกาลอีสเตอร์ ซึ่งถือว่าเป็นวันเฉลิมฉลองการกลับคืนชีพของพระเยซูเจ้า ความหมายที่เกี่ยวกับคริสตศาสนาในภาพยนตร์ชุด The Matrix มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ความหมายของโครงเรื่อง

ภาพยนตร์ชุด The Matrix นั้นมีความหมายโดยนัยที่มีนัยสำคัญของคริสตศาสนาอย่างที่ไม่อาจหลีกเลี่ยงได้ และผู้สร้างก็ตั้งใจจะให้ผู้รับสารถอดรหัสสารออกมาได้เป็นแบบนั้น ข้อความเชื่อบางประการเกี่ยวกับคริสตศาสนาปรากฏอย่างชัดเจน บางข้อปรากฏอย่างคลุมเครือ แต่ที่ชัดเจนที่สุดเห็นจะได้แก่ข้อความเชื่อเรื่องพระเมสซียาห์ (Messiah) ที่แปลว่าพระผู้ช่วยให้รอด

ในพระคัมภีร์ไบเบิลภาคพันธสัญญาใหม่ กล่าวว่าพระเยซูคริสต์เป็นพระเมสซียาห์ และเป็นเอกัตตา (The One) ที่จะมาถึง* (ลูกา 7: 19 อ้างถึงใน เกรเกอร์ บาตแชม, 2002) ซึ่งในภาพยนตร์ นีโอเป็น The One เป็นผู้กอบกู้ไซออนเหมือนพระเมสซียาห์

เส้นทางของนีโอเริ่มต้นนั้น มีองค์ประกอบมากมายที่เหมือนกันเส้นทางของพระเยซูในไบเบิล พระเยซูปฏิสนธินิรมล** และให้กำเนิดโดยพระนางพรหมจารีมารีย์ นีโอเองก็ปฏิสนธินิรมลโดยจักรกล ตามที่มอร์เฟียสกล่าวไว้ในฉาก ๆ หนึ่งที่เขาแนะนำให้นีโอรู้จักกับโลกความจริงในปี 2199 มอร์เฟียส กล่าวว่ามนุษย์ถูกทำให้เป็นพลังงานของเครื่องจักร และมนุษย์ไม่ได้เกิดอีกต่อไปแล้ว แต่มนุษย์ถูก “ปลุก” ขึ้น ซึ่งหมายความว่ามนุษย์ไม่ได้เกิดขึ้นตามธรรมชาติ แต่เกิดขึ้นเพราะมีการเพาะพันธุ์ มีการปลูกเหมือนปลูกต้นไม้ ปลูกพืชอะไรสักอย่าง เพื่อนำมาใช้เป็นทรัพยากรในการผลิตพลังงานให้กับจักรกล

*Morpheus : ...when human is no longer born, we
are grown.*

(The Matrix, 1999)

ก่อนที่พระเยซูเจ้าจะออกประกาศเผยแผ่ศาสนา ยอห์น บัปติสตาได้ออกประกาศข่าวว่าจะมีท่านผู้หนึ่งมาช่วยมนุษย์ให้รอด ซึ่งคน ๆ นี้ก็คือพระเยซูเจ้าที่เป็นพระเมสซียาห์

“เราจะให้เจ้ารับบัพติศมาด้วยน้ำ แต่จะมีพระองค์หนึ่งเสด็จมาทรงมีอิทธิฤทธิ์ยิ่งกว่าเรา ซึ่งเราไม่คู่ควรแม้จะแก้สายฉลองพระบาทของพระองค์ พระองค์จะทรงให้เจ้าทั้งหลายรับบัพติศมาด้วยพระวิญญาณบริสุทธิ์และไฟ...” (ลูกา 3: 15)

ในภาพยนตร์ชุด The Matrix มอร์เฟียสทำหน้าที่เหมือนยอห์น บัปติสตา ที่คอยป่าวประกาศข่าวว่าจะมี The One มาช่วยกอบกู้มนุษย์ให้เป็นอิสระจากจักรกล บทบาทของมอร์เฟียสนั้น ไม่ต่าง

* And John, calling two of his disciples to him, sent them to Jesus, saying, “Are You the Coming One, or do we look for another?” (Luke 7 : 19)

** ปฏิสนธินิรมล หมายถึงการตั้งครรภ์โดยไม่ได้มีเพศสัมพันธ์ ซึ่งในพระคัมภีร์ไบเบิลกล่าวว่าพระนางมารีย์ตั้งครรภ์พระเยซูเจ้า เนื่องจากพระจิตซึ่งเป็นหนึ่งในพระตรีเอกานุภาพ การตั้งครรภ์ของพระนางมารีย์จึงเป็นการปฏิสนธินิรมล (ผู้แต่ง)

ไปจากยอห์น บัปติสที่คอยสร้างให้คนทั้งหลายเชื่อมั่นในตัวพระเมสสิยาห์ที่จะมาบังเกิด (งานของ มอร์เฟียสก็คือสร้างให้คนทั้งหลายเชื่อมั่นในตัวนีโอที่เป็น The One) มอร์เฟียสจึงเป็นยอห์น บัปติส ของนีโอ

เมื่อได้พบหน้ากันแล้ว ตามพระคัมภีร์ไบเบิล พระเยซูเจ้าได้รับการล้างบาปที่แม่น้ำจอร์แดน โดยยอห์น บัปติส นีโอในภาพยนตร์ชุด The Matrix ก็รับการล้างบาปโดยมอร์เฟียสเช่นกัน แต่เป็นการล้างบาปในบ่อบับค้ำน้ำเสียที่เกิดจากแบตเตอรี่มนุษย์ เห็นได้จากในฉากที่นีโอตื่นจากเมทริกซ์ และถูกถอดปลั๊กออก จากนั้นตัวเขาก็ไหลไปตามท่อและตกลงไปในบ่อบับค้ำน้ำเสีย ก่อนที่จะถูก โคร่งเหล็ก โคร่งหนึ่งยกตัวขึ้นไปทั้งตัว

นอกจากนี้พระเยซูเจ้ายังถูกปีศาจล่อลวงในถิ่นทุรกันดารเป็นเวลา 40 วัน

ถึงสี่สิบวันในถิ่นทุรกันดาร พระองค์ทรงถูกมารทดลอง ในวันเหล่านั้นพระองค์มิได้เสวยอะไรและเมื่อสิ้นสี่สิบวันแล้ว พระองค์ทรงอยากพระกระยาหาร... (ลูกา 4: 2)

มารพยายามล่อลวงพระเยซูเจ้าโดยการเสนอให้พระองค์พิสูจน์ตนเองว่าเป็นบุตรพระเจ้า เสนอจะให้อำนาจและศักดิ์ศรีของราชอาณาจักรแก่พระเยซูเจ้าหากพระองค์กราบนมัสการมัน และนำพระเยซูเจ้าไปไว้ที่ยอดหลังคาพระวิหาร เพื่อให้พระองค์พิสูจน์ว่าเป็นบุตรของพระเจ้าโดยการกระโดดลงไป (พระวรสารฉบับนักบุญลูกา 4 หน้า 1-13)

นีโอเองก็ถูกสายลับซึ่งเป็น AI ล่อลวงให้ทรยศต่อมอร์เฟียสในช่วงต้นเรื่องของภาพยนตร์ The Matrix (1999) เพื่อแลกกับการลบประวัติค้างพ้อยในฐานะแฮกเกอร์ของเขา นีโอยังอุทิศชีวิตของตัวเองช่วยมอร์เฟียสใน The Matrix (1999) จุดนี้เป็นจุดที่ฟินธงได้เลยว่านีโอเป็น The One เช่นเดียวกับพระเยซู เนื่องจากพระเยซูอุทิศชีวิตเพื่อไถ่บาปของมนุษย์ ทรงยอมมาบังเกิดเป็นมนุษย์ ทั้งที่รู้ชะตาที่จะต้องตายอย่างทรมาณเพื่อไถ่บาป นีโอเองก็ยอมที่จะกลับเข้าไปในเมทริกซ์เพื่อช่วยมอร์เฟียส ทั้งที่รู้ว่าตัวเองต้องตายตามที่เทพพยากรณ์บอกเอาไว้

นีโอยังปลุกทริณีตีให้ฟื้นจากความตายในภาพยนตร์ The Matrix: Reloaded (2003) เหมือนกับที่พระเยซูเจ้าทรงปลุกคนตายให้ฟื้นคืนชีพ (พระวรสารฉบับนักบุญมาระโก 5, หน้า 41-42) นอกจากนี้พระเยซูเจ้าถูกยกขึ้นมาจากความตายในวันที่ 3 หลังจากสิ้นพระชนม์ นีโอเองก็ถูกชุบชีวิตโดยทริณีตีในห้องหมายเลข 303 และหลังจากที่นีโอฟื้นคืนชีพมาแล้วเขาก็มีอานุภาพใหม่ที่นำพิศวง เหมือนกับพระเยซูเจ้าที่พระคัมภีร์ไบเบิลเขียนไว้ว่า “ทรงพระสิริรุ่งโรจน์” (ยอห์น 20 : 19)

ทั้งนี้ก่อนความตายและการกลับฟื้นคืนชีพของพระเยซูเจ้า พระองค์จำแลงพระวรกายต่อหน้าสาวก 3 คน พระพักตร์และพระภูษาเปล่งแสงเจิดจ้า ระเบียบระยับ ทั้งนี้ในพระคัมภีร์ไบเบิลเขียนไว้ว่า

แล้วพระวรกายของพระองค์ก็เปลี่ยนไปต่อหน้าเขา พระพักตร์ของพระองค์ก็ทอแสงเหมือนพระอาทิตย์ ฉลองพระองค์ก็ขาวผุดผ่อง (มัทธิว 7: 2)

ทำนองเดียวกัน ร่างกายของนีโอก็เปล่งแสงหลังจากทำลายสมิธในตอนท้ายเรื่อง The Matrix (1999) แสงที่ทอออกมาจากตัวของนีโอจึงไม่ได้เป็นเพียงแสงที่สื่อถึงอิทธิฤทธิ์ของเขาที่เพิ่มมากขึ้น แต่เป็นแสงคุณธรรมที่ใช้ปราบมาร เป็นแสงที่ตอกย้ำว่าเขาคือ The One เหมือนกับพระเยซูเจ้าที่เป็นพระเมสซียาห์

ในฉากสุดท้ายของ The Matrix (1999) มีฉากที่นีโอวางโทรศัพท์แล้วทะยานขึ้นสู่ท้องฟ้า ฉากนั้นเกิดขึ้นหลังจากที่นีโอกลายเป็น The One อย่างสมบูรณ์แบบแล้ว ฉากที่นีโอทะยานขึ้นสู่ท้องฟ้า นั้น เป็นฉากที่เกิดขึ้นหลังจากความตายแล้วฟื้นของนีโอ ซึ่งตรงกับเหตุการณ์ในไบเบิลที่พระเยซูเจ้าเสด็จขึ้นสวรรค์หลังจากกลับเป็นขึ้นมาจากความตาย การทะยานขึ้นสู่ท้องฟ้าของนีโอจึงเปรียบได้กับการที่พระเยซูเจ้าเสด็จขึ้นสวรรค์หลังจากฟื้นคืนชีพ

เส้นทางการเป็น The One ของนีโอที่คล้ายคลึงกับการเป็นพระเมสซียาห์ของพระเยซูเจ้ายังไม่หมดเพียงแค่นั้น ใน The Animatrix ตอน Kid's Story (2003) เรื่องราวที่นีโอช่วย Popper หรือ Kid ให้ออกมาจากเมทริกซ์ได้นั้น เปรียบได้กับการที่พระเยซูเจ้าทางช่วยรักษาโรคให้กับเด็กที่ถูกผีเข้าสิง (พระวรสารฉบับนักบุญมาระโก 9: 2-29) เป็นเหมือนการให้ชีวิตใหม่กับเด็กคนนั้น นีโอเองก็ให้ชีวิตใหม่กับคิตโดยการช่วยเขาให้ออกมาจากเมทริกซ์

นีโอยังได้รับการต้อนรับจากประชาชนในไซออนด้วย ในฉากที่เขาเดินออกจากลิฟท์มาพร้อมกับ ทรินิตี้ใน The Matrix: Reloaded (2003) ประชาชนที่อยู่ในไซออนต่างพากันมาห้อมล้อมเขา และนำของขวัญของกำนัลมามอบแก่เขา รวมทั้งฝากฝังชะตากรรมของคนที่คุณรักไว้ให้เขาดูแล พระเยซูเจ้าเองก็เคยถูกประชาชนชาวเยรูซาเล็มให้การต้อนรับอย่างยิ่งใหญ่โดยการปูเสื่อของพวกเขา เป็นเครื่องรองพระบาทให้พระองค์เดิน (พระวรสารฉบับนักบุญลูกา 19, หน้า 35-40) และท้ายที่สุด นีโอก็ต้องสละชีวิตของตัวเองจริงๆ ใน The Matrix: Revolutions (2003) เพื่อช่วยกอบกู้ไซออนให้ปลอดภัย และสงบศึกระหว่างมนุษย์กับเครื่องจักร เหมือนกับที่พระเยซูเจ้าทรงสละชีวิตของพระองค์เองในการช่วยมนุษย์ให้รอดพ้นจากบาป

เราอาจกล่าวได้ว่า ความหมายที่เราเห็นในโครงเรื่องหลักของภาพยนตร์ชุด The Matrix นี้ เป็นความหมายที่มีน้ำเสียงของคริสตศาสนาอย่างชัดเจน แม้แต่สิ่งที่มีพลังอำนาจมากที่สุดในเรื่องนี้ก็ยังคงเป็นหัวใจสำคัญของคริสตศาสนาด้วย ลองทายดูสิว่าจะไร*

ตารางที่ 1 : ตารางเปรียบเทียบเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นระหว่างพระเยซูและนีโอ

พระเยซู	นีโอ
ปฏิสนธินิรมลโดยพระนางมารีย์	ปฏิสนธินิรมลโดยการ “ปลุก” โดยจักรกล
มิยอห์น บัปติสเป็นผู้ประกาศข่าวการมา	มิมอร์เฟียสเป็นผู้ประกาศข่าวการมา
ล้างบาปที่แม่น้ำจอร์แดน โดยยอห์น บัปติส	ล้างบาปที่บ่อบำบัดน้ำเสีย โดยมอร์เฟียส
โดนमारล่อลวงให้ทดสอบพระเจ้าและบูชามาร	โดนสายลับล่อลวงให้ทรยศมอร์เฟียส
อุทิศชีวิตไถ่บาปมนุษย์	อุทิศชีวิตช่วยมอร์เฟียสใน The Matrix(1999) และช่วยไซออนใน The Matrix: Revolution (2003)
ปลุกเด็กให้ฟื้นจากความตาย	ปลุกทรินิตี้ให้ฟื้นจากความตาย
พระพักตร์เจิดจ้าหลังจากฟื้นคืนชีพจากความตาย	ตัวเปล่งประกายหลังจากฟื้นคืนชีพ
ฟื้นคืนชีพหลังจากสิ้นพระชนม์ไปแล้ว 3 วัน	ฟื้นคืนชีพในห้องหมายเลข 303
เสด็จขึ้นสวรรค์ทั้งกายและวิญญาณ	ทะยานขึ้นสู่ท้องฟ้า
ช่วยเด็กที่ถูกผีสิง	ช่วย Kid จากเมทริกซ์
มีชาววิมาต้อนรับตอนเสด็จเข้ากรุงเยรูซาเล็ม	มีชาวไซออนมาต้อนรับตอนกลับมาที่ไซออน

ความหมายของชื่อ

ในภาพยนตร์ชุด The Matrix (1999) จะเห็นได้ว่าชื่อหรือคำหลายคำ เป็นคำที่ปรากฏในพระคัมภีร์ไบเบิลทั้งภาคพันธสัญญาเดิม และพันธสัญญาใหม่ชื่อหรือคำเหล่านั้น มีดังต่อไปนี้

Neo

Neo ในภาพยนตร์นั้น เป็นหนึ่งเดียวคนนั้น หรือ The One หากเราลองเอาคำว่า Neo มาวางสลับตำแหน่งอักษร เราก็จะได้คำว่า One ซึ่ง The One หรือหนึ่งเดียวคนนั้นนี้เป็นผู้กอบกู้มนุษย์ในไซออน เหมือนกับที่พระเยซูเจ้าเป็นผู้กอบกู้มนุษย์ในฐานะพระเมสสิยาห์ตามที่ได้อีกกล่าวข้างต้น

* คำตอบคือความรัก ทรินิตี้ปลุกนีโอให้ฟื้นจากความตายด้วยจูมพิตแห่งรัก นีโอเลือกช่วยทรินิตี้ใน The Matrix Reloaded ก็เพราะรัก นีโอปลุก ทรินิตี้ให้ฟื้นจากความตายก็เพราะรัก (สังเกตว่าเขามอบหัวใจของเธอซึ่งหัวใจเป็นเครื่องหมายของความรัก) เพอร์ซิโพนีก็เรียกร้องให้นีโอจูบเธอเหมือนที่จูบทรินิตี้ซึ่งเปี่ยมไปด้วยความรักจึงจะไปพบกับช่างทำกุญแจ ความรักจึงเป็นสิ่งที่ทรงอำนาจมากที่สุดในเรื่องนี้ (ผู้แต่ง)

Trinity

Trinity หมายถึงพระตรีเอกานุภาพ ประกอบด้วยพระบิดา พระบุตร และพระจิต ทั้งสามองค์รวมเป็นหนึ่งเดียวในความเชื่อของคริสตศาสนิกชน ความเชื่อเรื่องพระตรีเอกานุภาพนี้จัดเป็นความเชื่อหลักสำคัญของคริสตศาสนา คริสตศาสนิกชนนิกายโรมันคาทอลิกจะต้องทำเครื่องหมายสำคัญมหากางเขน พร้อมทั้งบทสรรเสริญพระตรีเอกานุภาพ* ทั้งก่อนและหลังจากพิธีกรรมทางศาสนาทุกประเภท พระเจ้าในความเชื่อของคริสตศาสนิกชนนั้นเป็นพระบิดาของพระเยซู ที่ส่งพระบุตรของพระองค์ลงมาบังเกิดเพื่อไถ่บาปให้มนุษย์โลก

ในภาพยนตร์ชุด The Matrix นี้ นางเอกของเรื่องชื่อทรินิตี้ เราจะเห็นบทบาททรินิตี้ที่คล้ายคลึงกับบทบาทของพระตรีเอกานุภาพในพระคัมภีร์ไบเบิล ทรินิตี้พานีโอ (ในตอนนั้นคือ โธมัส แอนเดอร์สัน) ไปพบกับมอร์เฟียส เปรียบได้กับการที่พระเจ้าซึ่งชี้นำพระเยซูเจ้าให้ไปพบกับจอห์น บัปติส ทรินิตี้มีบทบาทในการสนับสนุน หรือให้ความช่วยเหลือนีโอ (ซึ่งเป็นพระเอก) ทั้งเรื่อง ครั้งหนึ่งที่นีโอจะถูกสายลับเล่นงาน เขาก็ขอความช่วยเหลือจากทรินิตี้

Neo : Trinity, help.

(The Matrix, 1999)

ในการต่อสู้เคียงบ่าเคียงไหล่กันของทั้งทรินิตี้และนีโอตลอดทั้งเรื่อง เราจะเห็นว่าทรินิตี้เป็นคนช่วยชีวิตนีโอหลายต่อหลายครั้ง และการช่วยเหลือแต่ละครั้งก่อนข้างเด็ดขาด ไม่ว่าจะเป็นเห็นการปามัดปีกเข้ากลางแสกหน้าของสายลับ หรือการใช้ปืนแมกนัมยิงจ่อหัวสายลับหลังจากที่นีโอขอความช่วยเหลือจากเธอ แม้กระทั่งการจุมพิตเพื่อปลุกนีโอให้ฟื้นจากความตายก็เป็นหน้าที่ของทรินิตี้ ทรินิตี้ในภาพยนตร์ จึงทำหน้าที่เหมือนทรินิตี้ในพระคัมภีร์ที่คอยให้ความช่วยเหลือสนับสนุนพระเยซู รวมถึงให้ชีวิตใหม่โดยการกลับคืนชีพจากบรรดาผู้ตาย และเสด็จขึ้นสวรรค์ประทับอยู่เบื้องขวาพระเจ้า

● Zion**

คำว่า “ไซออน” ปรากฏอยู่ในพระคัมภีร์ไบเบิลภาคบทเพลงสรรเสริญ* ที่ 48 และ 87 แต่สะกดว่า Zion ในพระคัมภีร์ไบเบิลฉบับภาษาไทย ออกเสียง “ไซออน” ว่า “ซีโยน” ทั้งนี้ ไซออนหรือซีโยนที่ว่านั้นคือภูเขาของพระเจ้า ไซออนในไบเบิลเป็นเสมือนสวนอีเดนแห่งที่ 2 และ

* บท “เดชพระนามพระบิดา และพระบุตร และพระจิต อาเมน” สวดพร้อมกับตะมุมือที่หน้าผาก กลางทรวงอก ไหล่ซ้าย และไหล่ขวา ตามลำดับและจังหวะการสวด บทสวดดังกล่าวจึงเรียกบทเดชพระนาม และการตะมุมือที่จุดต่างๆ นั้นมีลักษณะไขว่ไปมาแล้วเหมือนไม้กางเขน การตะมุมือนั้นจึงเรียกว่าการทำสำคัญมหากางเขน (ผู้แต่ง)

** คำว่าไซออนนี้เป็นชื่อที่ถูกมอบให้กรุงเยรูซาเล็มในทางศาสนาและการประพันธ์บทกวี และถูกใช้ในวรรณกรรมในฐานะเป็นชื่อของสวรรค์อันเป็นพระนิเวศสำหรับวิญญาณของศาสนิก

* ภาษาอังกฤษใช้คำว่า psalm

กล่าวว่าพระเป็นเจ้าทรงรักนกรของพระองค์ (บทเพลงสรรเสริญ 48) และยังคงกล่าวถึงไซออนในฐานะมารดาของประชาชาติ ไซออนจึงมีสองสถานะคือ เป็นนครศักดิ์สิทธิ์และเป็นมารดาของประชาชาติ (ชัยวัฒน์ สถาอานันต์, 2546)

ไซออนในภาพยนตร์ชุด The Matrix นั้น เป็นเมืองแห่งสุดท้ายที่มนุษย์ได้ใช้ชีวิตอยู่จริงๆ ไซออนในภาพยนตร์ยังทำหน้าที่แบบเดียวกับไซออนในพระคัมภีร์ไบเบิลเป็นนครที่ให้มนุษย์ได้ใช้ชีวิตอยู่ จึงเป็นเหมือนนครอันศักดิ์สิทธิ์และเป็นปราการด่านสุดท้ายของมนุษย์ในการต้านเครื่องจักรมิให้มาเปลี่ยนนครไซออนให้สิ้นสภาพไป

อย่างไรก็ตาม ผู้กำกับวาชอว์สกีทั้งสองคนได้ใส่ความหมายใหม่ให้กับไซออน โดยการสร้างภาพไซออนให้ดูชวนสลดหดหู่ มีสีเทา ไซออนใน The Matrix ไม่มีเค้าของความป็นสวนอีเดนแห่งที่ 2 เลยแม้แต่น้อย ความหมายนัยแฝงที่อ่านได้จากการสร้างไซออนให้ออกมามีหน้าตาสลดหดหู่ก็คือ มนุษย์ไม่ว่าจะอย่างไรก็ยังเป็นมนุษย์ และสวนอีเดนที่แท้แล้วก็อาจจะไม่ได้มีหน้าตาอย่างที่บรรยายไว้ในไบเบิลก็ได้ (ที่จริงแล้วอาจจะเป็นแบบไซออนในภาพยนตร์) ไม่เช่นนั้นแล้วอีฟจะฝ่าฝืนคำสั่ง กินแอปเปิ้ลซึ่งเป็นผลไม้ต้องห้าม จนโดนขับออกไปจากสวนอีเดนทำไม

● Thomas Anderson

โทมัส แอนเดอร์สัน เป็นชื่อของนีโอก่อนที่จะจะรู้ความจริงเกี่ยวกับเมทริกซ์ ในพระวรสารฉบับนักบุญยอห์น 20, หน้า 24 – 29 มีชายคนหนึ่งชื่อโทมัส ซึ่งเป็นหนึ่งในอัครสาวก 12 คน มีความสงสัยเกี่ยวกับการฟื้นคืนชีพของพระเยซู

“...ถ้าข้าไม่เห็นรอยตะปูที่พระหัตถ์ของพระองค์ และไม่ได้เอานิ้วของข้าแยงเข้าไปที่รอยตะปูนั้น และไม่ได้เอามือของข้าแยงเข้าไปที่สีข้างของพระองค์แล้ว ข้าจะไม่เชื่อเลย” (ยอห์น 20: 25)

นีโอ ที่ชื่อเดิมว่า “โทมัส” เหมือนกัน ก็มีความสงสัย และถูกความสงสัยนั้นรุมเร้าเกี่ยวกับความเป็นเท็จของเมทริกซ์ นีโอเองยังสงสัยความสามารถของตัวเองในฐานะ “หนึ่งเดียวคนนั้น” หรือ The One

คำว่าแอนเดอร์สัน (Anderson) ซึ่งเป็นนามสกุลเดิมของนีโอ นั้นเป็นภาษาสวีเดนที่แปลว่าบุตรของแอนดรู คำๆ นี้มีรากมาจากภาษากรีกที่เขียนว่า andr- แปลว่าบุตรมนุษย์ ดังนั้นในเชิงญาณปรัชญาคำว่า “แอนเดอร์สัน” จึงหมายถึง “บุตรมนุษย์” ซึ่งเป็นตำแหน่งที่พระเยซูเจ้ามักใช้เรียกตนเอง (เกรเกอร์ บาสมแฮม, 2002)

- **Nebuchadnezzar**

เนบูคัดเนสซาร์ เป็นชื่อของกษัตริย์ชาวบาบิโลเนียน ปรากฏในพระคัมภีร์ไบเบิลภาคพันธสัญญาเดิมฉบับคาเนียล บทที่ 11 และ บทที่ 12 ตามพระคัมภีร์ไบเบิล กษัตริย์เนบูคัดเนสซาร์ ทรงฝันร้าย แต่จำไม่ได้ว่าตัวเองฝันว่าอะไร และเมื่อพวกโหรไม่สามารถทำนายฝันให้ได้พระองค์ก็พิโรธ กล่าวหาว่าพวกโหรตั้งใจปกปิดไม่ให้พระองค์ล่วงรู้ถึงความฝันของตน จากนั้นจึงสั่งให้นำตัวโหรและนักปราชญ์ทั้งหมดในกรุงบาบิโลน ไปประหาร แต่เมื่อคาเนียล นักปราชญ์คนหนึ่งทราบเรื่องเข้าจึงขอเข้าเฝ้าเนบูคัดเนสซาร์ และให้คำมั่นว่าจะนำความฝันนั้นมาเล่าให้พระองค์ฟัง พร้อมทั้งหาทางแก้ฝันร้ายนั้นให้กลายเป็นดีอีกด้วย ต่อมาคาเนียลก็ทำได้จริงตามที่สัญญาไว้ และสามารถช่วยเหลือคนที่โดนประหารได้

ในภาพยนตร์ชุด The Matrix ยานโฮเวอร์กราฟท์ของมอร์เฟียสชื่อว่าเนบูคัดเนสซาร์ เป็นยานที่นีโอเป็นลูกเรืออยู่ กษัตริย์เนบูคัดเนสซาร์นั้นเป็นผู้ที่จำความฝันของตัวเองไม่ได้ แต่ก็พยายามแสวงหาคำตอบของตัวเองอยู่เป็นนิจ หากเรานำหลักการอ่านความหมายนัยแฝงมาเป็นกรอบในการวิเคราะห์ เราจะเห็นว่าเป็นไปในทำนองเดียวกับนีโอ ที่เพียรแสวงหาคำตอบอย่างไม่ลดละสำหรับคำถามอันรางเถื่อนเกี่ยวกับเมทริกซ์

ความหมายของอวจนภาษา

ในภาพยนตร์ชุด The Matrix ทั้งชุด เราจะเห็นอวจนภาษามากมายที่มีน้ำเสียงของคริสตศาสนาแฝงฝังอยู่อย่างแนบเนียน โดยมาอวจนภาษาที่มีนัยยะทางคริสตศาสนานี้จะเกี่ยวข้องกับการแสดงอำนาจของตัวละคร ดังรายละเอียดต่อไปนี้

- **การต่อสู้ของทรินิตี้**

ทรินิตี้ซึ่งเป็นนางเอกของเรื่องนั้น มีการต่อสู้ที่ว่องไว และเด็ดขาด ทำกระโดดกางแขน (พร้อมด้วยเทคนิคการถ่ายทำแบบ Mind Over Matrix*) ของทรินิตี้ แสดงให้เห็นถึงความทรงพลัง ทุกครั้งที่ทรินิตี้แสดงท่านี้ออกมาเธอจะไม่เคยแพ้หรือพลาด แขนของทรินิตี้ที่เหยียดออกไป มีลักษณะเหมือนปีกนก ทำทางของเธอ ณ วินาทีที่กล้องเคลื่อนแบบ Mind Over Matrix นั้น คล้ายนก ซึ่งตรงกับสัญลักษณ์ของพระจิต ที่เป็น 1 ใน 3 ของพระตรีเอกานุภาพ** ทรินิตี้แสดงพลังที่ตนมีผ่านทางการตั้งทำนองนั้น และไม่ว่าใครก็ไม่เคยสู้เธอได้ หากเธอจัดทำนองนี้ออกมาใช้

* เทคนิคการถ่ายทำที่เหมือนกับชุมภาพอย่างรวดเร็ว แล้วเปลี่ยนมาเป็นสโลว์ภาพให้ช้าที่สุด พร้อมกับเคลื่อนกล้องรอบวัตถุนั้น 180 องศา เพื่อให้เห็นแอคชั่นตามการให้สัมภาษณ์ของพี่น้องชาวออสการ์ Mind over matrix เป็นช่วงเวลาที่เขาต้องการสื่อสารถึงกริยาที่รวดเร็วเหมือนแสงหรือเสียง เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นและถูกนำเสนอด้วยเทคนิคดังกล่าว คือเหตุการณ์ที่เปรียบกับว่าผู้ชมจะได้ดูการเคลื่อนที่ของแสงหรือเสียง (ผู้แต่ง)

** พระตรีเอกานุภาพ คือความเชื่อหนึ่งทางคริสต์ศาสนาที่หมายถึงพระบิดา (พระเจ้า) พระบุตร (พระเยซู) และพระจิต ทั้งสามองค์รวมเป็นหนึ่งเดียวกัน ทั้งนี้พระจิตซึ่งเป็นหนึ่งในสามของพระตรีเอกานุภาพนั้นมีสัญลักษณ์เป็นนกพิราบ (ผู้แต่ง)

ภาพที่ 1 : ท่าไม้ตายของ Trinity ที่มีลักษณะเหมือนนก



- การเสียสละของนีโอ

ในภาพยนตร์ The Matrix: Revolutions (2003) ฉากที่นีโอเข้าไปที่เมืองเครื่องจักรเพื่อต่อรองกับเมนเฟรมที่ควบคุมระบบทั้งหมดให้ยุติการโจมตีไซออน แล้วนีโอจะหยุดยิงสมิธที่ตอนนี้ไม่สามารถอาละวาดไปทั่วเมทริกซ์แล้ว การอาสาเข้าไปปราบสมิธครั้งนี้ นีโอรู้ว่าเขาต้องเสี่ยงและคงต้องตาย แต่ก็ตัดสินใจที่จะไป เพื่อช่วยไซออนให้ปลอดภัย เมื่อเครื่องจักรตอบตกลง นีโอได้เอนหลังลงนอนบนสายไฟที่มารับตัวเขา ท่านอนของนีโอที่กางแขนออกทั้งสองข้างนั้น ดูไม่ต่างไปจากท่าของพระเยซูขณะที่ถูกตรึงกางเขน ตามพระคัมภีร์ไบเบิลพระเยซูนั้นยอมลงมาเกิดเพื่อไถ่บาปทั้งที่รู้ว่าต้องตายเพื่อไถ่บาปให้กับมนุษย์ เพื่อช่วยมนุษย์ให้รอด แม้จะต้องทรมานจนตายก็ยอม นีโอในภาพยนตร์ The Matrix ก็ยอมไปปราบสมิธเพื่อช่วยมนุษย์ที่อยู่ในไซออนทั้งที่รู้ว่าตนเองจะต้องตายก็ยัง ภาษาท่าทางก่อนการเข้าสู่เมทริกซ์ครั้งสุดท้ายของนีโอที่ดูเหมือนท่าที่ถูกตรึงกางเขนของพระเยซู จึงเป็นเหมือนรหัสที่ผู้กำกับทั้งสองคนช่วยย้ำให้ผู้รับสารมั่นใจได้ว่าตีความไม่พลาด

ภาพที่ 2 : นีโอนอนเหยียดขา โดยมีสายของเครื่องจักรมารับตัวไว้ก่อนเสียบปลั๊กเข้าไปสู้กับ Smith ในช่วงสุดท้ายของภาพยนตร์เรื่อง: The Matrix Revolution



- **การเดินรำของไซออน**

ใน The Matrix: Reloaded (2003) หลังจากที่มอร์เฟียสกล่าวสุนทรพจน์ปลุกใจมนุษย์ในไซออนแล้ว ก็มีการเดินรำกันระหว่างมนุษย์ ท่วงทำนองดนตรีที่ใช้ในการเดินรำนั้นเป็นเพลงจังหวะหนัก เร้าอารมณ์ พื้นที่ที่ใช้ในการเดินรำนั้นจะและไปด้วยโคลน ทำให้ภาพดูออกมาไม่สวยงามและท่าทางการเดินของนักแสดงก็เป็นท่าที่คล้ายคลึงกับท่าร่วมเพมิตั้งเดินเป็นคู่ชายหญิงหญิงหญิง หรือเดินเป็นกลุ่มเล็กๆ

การเดินรำของไซออนนี้ สามารถถอดความหมายนัยแฝงได้ว่าผู้ส่งสารต้องการจะบอกว่า ไซออนนั้น แท้ที่จริงแล้วไม่ใช่สวนอีเดนแห่งที่สอง แต่ก็เป็นเมือง ๆ หนึ่งที่มีมนุษย์อาศัยอยู่ และมนุษย์ก็ยังคงเป็นมนุษย์ที่ต่างจากเครื่องจักร มีการแสดงอารมณ์ และมีความต้องการทางเพศในการสืบทอดเผ่าพันธุ์ ขณะที่เครื่องจักรหรือหุ่นยนต์ไม่มีอารมณ์เหล่านี้ (เราจะไม่เห็นสมิธมาเดินแน่ ๆ ในภาพยนตร์เรื่องนี้) การเดินรำของไซออน จึงไม่ใช่แค่การเดินรำธรรมดา แต่เป็นการเดินรำที่สื่อความหมายถึงความเป็นมนุษย์ที่แตกต่างจากจักรกล

ความหมายของบทพูด

ในภาพยนตร์ชุด The Matrix มีที่สะท้อนให้เห็นความหมายนัยแฝงที่เกี่ยวกับคริสตศาสนา ซึ่งผู้เขียนบทตั้งใจใส่ลงมาเพื่อสื่อความหมายให้ผู้รับสารเข้าใจได้ว่า หากจะทำความเข้าใจภาพยนตร์เรื่องนี้ให้ลึกซึ้งแล้ว ต้องอาศัยมุมมองทางคริสต์ศาสนามาช่วยด้วย

- **ชอยและนีโอ**

ในช่วงแรกของภาพยนตร์เรื่อง The Matrix (1999) นีโอถูกเรียกว่าพระเยซูคริสต์ หลังจากทีนีโอขึ้นแผ่นซอฟต์แวร์เลื่อนให้ชอย ชอยพูดว่า

“Hallelujah! You’re my savior, man. My own personal Jesus Christ.”

(The Matrix, 1999)

บทพูดนี้ สอดคล้องกับความหมายนัยแฝงของพล็อตหลักของเรื่องที่สื่อสารว่านีโอคือพระเยซูเจ้า เป็นพระเมสสิยาห์ (Messiah) หรือพระผู้ช่วยให้รอด การที่ชอยพูดว่านีโอคือพระเยซูนั้นเป็นการสื่อความหมายนัยตรง เท่ากับเป็นการตอกย้ำให้ผู้รับสารมั่นใจได้ว่าจะถอดรหัสสารไม่ผิดแน่

- **มอร์เฟียสและนีโอ**

ภาพยนตร์เรื่อง The Matrix (1999) ในฉากที่นีโอพบหน้ากับมอร์เฟียสเป็นครั้งแรก เขาเป็นฝ่ายเดินเข้าไปหามอร์เฟียสที่ยืนหันหลังรออยู่ในห้อง บทสนทนาในตอนนั้นคือ

Morpheus : At last. I am Morpheus
 Neo : It's an honor to meet you.
 Morpheus : No, the honor is mine. Please, come. Sit.

(The Matrix, 1999)

บทสนทนาที่เกิดขึ้นระหว่างคนสองคนนี้ หากฟังโดยไม่คิดอะไรก็เหมือนกับไม่มีอะไร เป็นการผลัดกันขย่งอีกฝ่ายตามมารยาทที่ควรจะเป็นเมื่อได้พบหน้ากันเป็นครั้งแรกเท่านั้น แต่ทว่าในพระคัมภีร์ไบเบิล บทสนทนาในรูปแบบที่คล้ายคลึงกันนี้ได้ปรากฏอยู่ เมื่อพระนางมารีย์ผู้เป็นมารดาของพระเยซูเสด็จไปเยี่ยมนางเอลิซาเบ็ธผู้เป็นมารดาของยอห์น บัพติสที่ขณะนั้นกำลังตั้งครรภ์ยอห์น บัพติสอยู่ และมีอายุเข้าวัยชรา ตัวพระนางมารีย์เองนั้นก็ตั้งครรภ์พระเยซูเจ้าอ่อน ๆ แล้วเมื่อพระนางมารีย์กล่าวคำทักทายนางเอลิซาเบ็ธก่อน ในไบเบิลไม่ได้บันทึกไว้ว่าพระนางมารีย์ตรัสว่าอะไร แต่เมื่อนางเอลิซาเบ็ธได้ยินคำทักทายนั้น ก็กล่าวว่า

“...เหตุไฉนข้าพเจ้าจึงได้รับความโปรดปรานเช่นนี้ คือพระมารดาขององค์พระผู้เป็นเจ้าของข้าพเจ้า ได้มาหาข้าพเจ้า...” (ลูกา 1: 43)

เราจะเห็นว่าคำทักทายของมอร์เฟียส และนีโอนั้น มีเนื้อหาใกล้เคียงกับคำทักทายของนางเอลิซาเบ็ธ และพระนางมารีย์ มอร์เฟียสเองรู้สึกว่านีโอคือ The One เป็นบุคคลสำคัญที่เขาเฝ้าตามหามาตลอดชีวิต จึงเป็นเกียรติแก่ตัวเขาที่ได้พบกับนีโอ ส่วนนางเอลิซาเบ็ธนั้น ก็ทักทายพระนางมารีย์แบบนั้น เนื่องจากทารกในครรภ์ (ยอห์น บัพติส) เติบโตอย่างคือกอดใจต่อการมาเยี่ยมของมารดาของพระผู้ไถ่

เจ้าบ้านหรือผู้ที่ถูกเยี่ยมทั้งสองคน ต่างก็กล่าวขย่งให้เกียรติแขกผู้มาเยือนทั้งสองคนเหมือน ๆ กัน และยิ่งหากเราพิจารณาด้วยความหมายนัยแฝงของโครงเรื่องแล้ว ก็เป็นการทักทายในรุ่นแม่ ที่เป็นแบบอย่างของการทักทายในรุ่นลูก กล่าวคือ หากเราพิจารณาว่านีโอ คือ The One ซึ่งตามความหมายนัยแฝงแล้วก็คือพระเยซูเจ้า และมอร์เฟียส คือคนที่มารุยทางให้ The One ซึ่งตามไบเบิลคือยอห์น บัพติส การทักทายของพระนางมารีย์ และนางเอลิซาเบ็ธ จึงเป็นแม่แบบของการทักทายของคนในรุ่นลูก (ในที่นี้คือนีโอและมอร์เฟียส)

2. นัยยะทางเทพปกรณัมกรีก

นอกเหนือไปจากนัยยะทางคริสตศาสนาที่แฝงตัวอยู่ในเนื้อหาภาพยนตร์ชุด The Matrix แล้ว ยังมีเรื่องของเทพปกรณัมกรีก (Greek Mythology) แฝงอยู่ในเนื้อหาของภาพยนตร์ชุดนี้ด้วย เนื้อหาที่เกี่ยวกับเทพปกรณัมกรีกนี้ปรากฏอยู่ในรูปแบบของชื่อและบทบาทของตัวละคร ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

Morpheus

มอร์เฟียส (Morpheus) ในตำนานเทพปกรณัมของกรีกคือเทพเจ้าแห่งความฝัน มอร์เฟียสเป็นบุตรของฮิปนอส (Hypnos) เทพเจ้าแห่งการหลับ และนิงส์ (Nyx) เทพแห่งราตรีกาล ในตำนานกรีก บอกว่ามอร์เฟียสจะเป็นผู้ที่โอบกอดคนที่นอนหลับไว้ในอ้อมแขนของเขา มอร์เฟียสเป็นผู้ที่ส่งภาพมนุษย์เข้าไปในความฝัน และเป็นผู้ที่กำหนดรูปแบบความฝันของมนุษย์ และนอกจากนี้เขายังเป็นผู้ที่ต้องรับผิดชอบกับความฝันของพระราชานและวีรบุรุษ

อย่างไรก็ตาม ในภาพยนตร์ชุด The Matrix นี้ บทบาทของมอร์เฟียสนั้น ไม่ใช่ทำให้คนหลับ หรือเกี่ยวกับความฝัน แต่เป็นการปลุกให้ตื่น บทบาทของมอร์เฟียสใน The Matrix นั้นเป็นการปลุกให้นีโอตื่นจากเมทริกซ์ และตื่นขึ้นมาเป็น The One สิ่งที่ภาพยนตร์เรื่องนี้เก็บเกี่ยวมาจากตำนานของปกรณัมกรีกคือผู้ที่ทำการปลุก ควรจะเป็นผู้เชี่ยวชาญในการนอนหลับ และเนื่องจากมอร์เฟียสเป็นเทพเจ้าที่รับผิดชอบเรื่องกำหนดรูปแบบความฝันของมนุษย์ ทำให้เทพเจ้ามอร์เฟียสสามารถสร้างฝันได้สารพัดแบบให้กับคนที่กำลังหลับไหล ใครเล่าจะเข้าใจความแตกต่างระหว่างการหลับและการตื่น ได้ดีเท่าเทพเจ้ามอร์เฟียส และเท่าจะเข้าใจวิธีการทำให้คนเดินละเมอได้อย่างเหมาะสมเท่าเทวดาองค์นี้ มอร์เฟียสในภาพยนตร์ชุด The Matrix จึงเป็นผู้ที่ปลุกนีโอให้ตื่นขึ้นมา เพราะชื่อของเขาบ่งบอกว่าเขาเชี่ยวชาญเรื่องความฝัน การปลุกจากความฝันเขาจึงน่าจะเชี่ยวชาญด้วย

นอกจากนี้ภาพยนตร์ยังซ่อนสาระสำคัญไว้อีกประการหนึ่งคือ เพื่อที่จะตื่น คนเราจะต้องฝันก่อนว่าตัวเองตื่น กล่าวคือมีการบอกเป็นนัยล่วงหน้าว่ามีความแตกต่างระหว่างการฝันกับการตื่น (ชาร์ลส์ แอล กริสวอลด์ จูเนียร์, 2002)

Persephone

เพอร์ซีโฟเน (Persephone) ในตำนานเทพปกรณัมของกรีกกล่าวว่าเพอร์ซีโฟเนเป็นเทวีแห่งฤดูใบไม้ผลิ และเป็นธิดาของเทวีซีริส หรือ ดิมิเตอร์ ซึ่งเป็นเทวีแห่งธัญญาหาร กับเทพเจ้าจูปีเตอร์ เพอร์ซีโฟเนนั้นถูกฮาเดส ซึ่งเป็นเทพเจ้าแห่งยมโลกขุดไป เพราะฮาเดสถูกศรของคิวปิดเข้า เมื่อฮาเดสลักพาตัวเพอร์ซีโฟเนไปแล้ว เทวีซีริสซึ่งเป็นมารดาที่เฝ้าตามหา จนเด็กร้อนเทพจูปีเตอร์ต้องให้

เทพเฮอรัสมีสมาช่วยเจรจา ในเงื่อนไขการเจรจางบว่า หากเพอร์ซิโฟเนไม่ได้ทานอะไรที่เป็นของ ยมโลกเข้าไปเลย ก็ให้ส่งตัวคืนให้เทวีซีริส หากเพอร์ซิโฟเนเสวยของที่เป็นของยมโลกไป ตัวพระ นางก็จะเป็นของฮาเดส แต่เนื่องจากว่าเวลาที่เพอร์ซิโฟเนอยู่ในยมโลกนั้น พระนางได้เสวยอาหาร ทิพย์เม็ดเล็ก ๆ เข้าไป 6 เม็ด (บางตำราว่าเป็นผลของทับทิม) ผลของการเจรจาดังกล่าวทำให้เพอร์ซิโฟเน ต้องไปๆ มาๆ ระหว่างอยู่กับพระมารดาบนพื้นโลกเป็นเวลา 6 เดือน และจะต้องกลับไปอยู่กับฮาเดสที่ยมโลกเป็นเวลา 6 เดือน ผลของการต้องไปๆ มาๆ นี้เอง ทำให้เกิดฤดูใบไม้ผลิ และฤดูใบไม้ร่วง กล่าวคือ เมื่อเพอร์ซิโฟเนกลับมาอยู่กับพระมารดา เทวีซีริสก็ชื่นชมยินดี พิษพันธุ ัญญาหารก็ เจริญงอกงาม เขียวขจี แต่เมื่อถึงเวลาที่เพอร์ซิโฟเนต้องกลับไปอยู่กับฮาเดส เทวีซีริสก็จะเหงาหงอย ทำให้ใบไม้กลายเป็นสีเหลือง ร่วงหล่นจากต้น อับเฉา และมีลมหนาวกรรโชก

หากจะพิจารณาตามคติของกรีก จะเห็นว่าเพอร์ซิโฟเนมีหน้าที่ 2 หน้าที่คือ 1) เป็นราชินี แห่งความตาย เมื่ออยู่กับฮาเดส 2) เป็นเทพธิดาของความสุขสมหวังเมื่อกลับมาอยู่กับเทวีซีริส บทบาทของเพอร์ซิโฟเนจึงมีนัยยะกำลังระหว่างความสิ้นหวังและความหวัง เมื่อเราพิจารณาใน ภาพยนตร์ The Matrix: Reloaded (2003) เราจะเห็นว่าบทบาทของเพอร์ซิโฟเนนั้นมีทั้งให้ความหวังว่าจะนำนีโอและพรรคพวกไปหาคนทำคุณเจได้ แต่สิ่งที่เธอต้องการจากนีโอคือจูบที่มาจาก ความรู้สึกที่แท้จริงเหมือนที่นีโอจูบทรินี่ตี้ นั่นหมายความว่านีโอต้องลิ้มทรินี่ตี้และต้องรู้สึกกับเพอร์ซิโฟเนให้ได้จริงๆ ดังนั้นในภาพยนตร์ The Matrix: Reloaded (2003) เพอร์ซิโฟเนเป็นราชินีแห่งความตายที่แย่งความรู้สึกของนีโอมาจากทรินี่ตี้ ทำให้นีโอต้องทรยศต่อทรินี่ตี้ นอกจากนี้เพอร์ซิโฟเน ยังสังหาร โปรแกรมตัวอื่นๆ ที่เป็นลูกน้องของเมโรวินเจียนซึ่งสามีของเธอ และบอกให้โปรแกรมที่ เหลืออีกตัวหนึ่งวิ่งเข้าไปฟ้องสามีเธอได้เลยว่าเธอกำลังจะมาพาตัวช่างทำคุณเจไปแล้ว นี่เป็นการ แสดงบทบาทของราชินีแห่งความตายอย่างชัดเจนของเพอร์ซิโฟเนใน The Matrix: Reloaded แต่ใน ขณะเดียวกันเพอร์ซิโฟเนก็แสดงบทบาทเทพธิดาแห่งความหวัง ด้วยการนำนีโอและคณะไปถึงที่ซ่อนตัว ของช่างทำคุณเจได้ในที่สุด มากไปกว่านั้นใน บทบาทเทพธิดาแห่งความหวังก็แสดงออกมาใน The Matrix: Revolutions (2003) ที่ เพอร์ซิโฟเน บอกเมโรวินเจียนขณะที่เขาถูกทรินี่ตี้เอาปืนจ่อหัวให้จัดการช่วยนีโอออกมาจากสถานีรถไฟระหว่างโลกเมทริกซ์และโลกจักรกลเสียโดยดี เพราะ ทรินี่ตี้รักนีโอจริงๆ ด้วยคำพูดของเพอร์ซิโฟเนเพียงไม่กี่คำเท่านั้น ทำให้เมโรวินเจียนต้องยอมทำ ตาม และทำให้ทรินี่ตี้ช่วยนีโอออกมาจากการติดอยู่ในช่องว่างระหว่างโลกเครื่องจักรและโลก เมทริกซ์ได้

สัญลักษณ์อื่น ๆ และประเด็นที่เกี่ยวข้องกับสัญลักษณ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์ชุด The Matrix

นอกจากที่ได้ความหมายที่ปรากฏในภาพยนตร์ตามที่ได้กล่าวมาข้างต้นแล้ว ยังปรากฏสัญลักษณ์อื่น ๆ และประเด็นอื่น ๆ ได้แก่

1. สัญลักษณ์ (Sign) เปรียบได้กับ เครื่องจักร (Machine) ในภาพยนตร์
2. การบูชาสัญลักษณ์กับการเป็นเบตเตอร์มนุษย์
3. Second Order of Simulacra ใน Second Renaissance Part 1 and 2
4. Third Order of Simulation กับ การอธิบายโลกเมทริกซ์

โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. สัญลักษณ์ (Sign) เปรียบได้กับ เครื่องจักร (Machine) ในภาพยนตร์

จากแนวคิดเรื่องการบริโภคสัญลักษณ์ (Sign Consumption) ของ Baudrillard เราจะเห็นได้ว่า Baudrillard มีทัศนะที่คัดค้านกับ De Saussure ที่มีทัศนะว่า Referent หรือของจริงนั้น เป็นที่มาของตัวหมาย (Signifier) และ ตัวหมายถึง (Signified) แต่ Baudrillard มีทัศนะว่า ตัวหมายถึงที่ว่านั้น กลายสภาพเป็นสัญลักษณ์ และได้กำหนดให้เรามองเห็นแต่เพียงแง่มุมบางแง่มุมไป ซึ่งก่อให้เกิดความเป็นจริงแต่เพียงบางส่วนเลี้ยวขึ้นมา เราจึงอาจกล่าวได้ว่า ตัวหมายถึงที่กลายสภาพเป็นสัญลักษณ์นั้น ได้เป็นตัวกำหนด Referent ซึ่งในที่สุดก็กลายมาเป็นความเป็นจริงที่อยู่รอบ ๆ ตัวเรา

ในภาพยนตร์ชุด The Matrix เราจะเห็นได้ว่าจักรกล (Machine) ได้สร้างโปรแกรม Matrix ขึ้นมา Matrix เป็นโปรแกรมที่ออกแบบมาให้เป็นความจริงเสมือนจริง (Virtual Reality) เพื่อกักขังจิตของมนุษย์ ร่างกายที่แท้จริงของมนุษย์นั้น นอนอยู่ในอ่างกาว และเสียบปลั๊กกระโยงระยาง เพื่อนำพลังงานความร้อนในร่างกายของมนุษย์เองนั้น ไปเป็นพลังงานให้กับเครื่องจักร และในบรรดาปลั๊กเหล่านั้นเอง ก็มีปลั๊กที่เชื่อมต่อจิตของมนุษย์ให้เข้าสู่ Matrix ซึ่งเป็นโลกเสมือนจริงที่จักรกลสร้างขึ้น มา เพื่อให้จิตของมนุษย์ได้ดำเนินอยู่อย่าง ที่คิดว่าตนมีอิสรภาพแล้ว

หากเรานำแนวคิดเรื่องการบริโภคสัญลักษณ์ของ Baudrillard วางทาบเข้ากับเนื้อเรื่องในการที่จักรกลเป็นผู้สร้าง Matrix ขึ้นมา เราจะพบว่า จักรกลเหล่านั้นไม่แตกต่างไปจากสัญลักษณ์ (Sign) ตามทฤษฎีของ Baudrillard กล่าวคือ ในทางทฤษฎีของ Baudrillard แล้วคนเราสร้างสัญลักษณ์ขึ้นมา แล้วสัญลักษณ์นั้นก็มาเป็นตัวกำหนดความเป็นจริง (Reality) รอบ ๆ ตัวเร่อีกชั้นหนึ่ง (เราสร้าง Signifier คำว่า “ดวงอาทิตย์” ขึ้นมา คำว่า “ดวงอาทิตย์” ทำให้เราเกิดภาพดวงอาทิตย์ในมโนสำนึกของเรา ภาพดวงอาทิตย์ในมโนสำนึกของเราเป็น Signified และภาพดวงอาทิตย์ หรือ Signified นั้น ก็ส่องแสงทอประกายเจิดจ้าในวันฟ้าใสเท่านั้น เมื่อถึงวันที่ฝนตก เราก็ลืมไปว่ายังมีดวงอาทิตย์อยู่ เราจะนึกแต่ว่ามีแต่ ฝนฝนฝน เท่านั้น Signified หรือภาพดวงอาทิตย์นั้น ได้กลายมาเป็นสัญลักษณ์และ มากำหนดความเป็นจริงรอบ ๆ ตัวเราว่าในวัน ที่ฝนตก ไม่มีดวงอาทิตย์ มีแต่ฝนฝนฝนไปแล้ว) ในภาพยนตร์ชุด The Matrix มนุษย์เราสร้างจักรกล เหมือนๆ กับที่เราสร้างสัญลักษณ์ขึ้นมา แล้วจักรกล

นั่นก็มาสร้าง หรือกำหนดความเป็นจริงให้กับมนุษย์เรา เหมือนกับที่สัญญะ ได้มากำหนดความเป็นจริงให้กับคนเราตามทฤษฎีของ Baudrillard

2. การบูชาสัญญะกับการเป็นแบคเตอร์มนุษย์

หากเราทบทวนเนื้อหาของภาพยนตร์ชุด The Matrix ตั้งแต่ช่วงเริ่มต้น Time Line หรือตั้งแต่ The Second Renaissance Part 1 and 2 (2003) เราจะพบว่ามนุษย์เป็นผู้สร้างจักรกลหรือ AI ขึ้นมาเพื่อทำงานรับใช้มนุษย์เอง ทั้งงานหนักและงานเบา อย่างไรก็ตามเมื่อมีการประท้วงของหุ่นยนต์เกิดขึ้น มนุษย์ก็ได้เปิดสงครามกับหุ่นยนต์และมุ่งทำลายล้างหุ่นยนต์ให้สิ้นซาก จนนำไปสู่การปล่อยควันดำในปฏิบัติการ Dark Storm เพื่อปิดบังแสงอาทิตย์อันเป็นแหล่งพลังงานของหุ่นยนต์ ทว่าหุ่นยนต์ไปไกลกว่านั้น เนื่องจากค้นพบว่าร่างกายมนุษย์มีพลังงานความร้อนและกระแสไฟฟ้าที่สร้างใหม่ได้อย่างไม่รู้จบสิ้น เหล่าจักรกลจึงค้นพบพลังงานทดแทนที่จะนำมาใช้ในอาณาจักรของมันซึ่งก็คือพลังงานจากร่างกายของมนุษย์ ในกรณีนี้จะเห็นได้ว่ามนุษย์ที่ตอนแรกเป็นผู้ที่สร้างจักรกลขึ้นมา นั้น ท้ายที่สุดก็กลายเป็นผู้ที่ต้องมีชีวิตอยู่เพื่อตอบสนองจักรกล หรือทำทุกอย่างเพื่อเครื่องจักรเหล่านั้น

หากเรานำทฤษฎีวิพากษ์มาเป็นกรอบในการอธิบาย ซึ่ง Baudrillard ก็ได้อธิบายไว้ส่วนหนึ่งว่า หลังจากที่สัญญะได้กลายเป็นตัวที่กำหนดความเป็นจริงของคนเราแล้ว คนเราก็เริ่มที่จะทำทุกอย่างเพื่อสัญญะมากขึ้น การบูชาสัญญะเริ่มมองเห็นได้ทั่วไป เช่น การที่เราให้คุณค่ากับคนที่ขับรถยุโรป มากกว่าคนที่ขับรถญี่ปุ่นเนื่องจากรถยุโรปมีมูลค่าเชิงสัญญะมากกว่ารถญี่ปุ่น มากไปว่านั้น คนเราจะเริ่มทำทุกอย่างเพื่อสัญญะ เพื่อให้ได้มาซึ่งสัญญะ (เช่น ปรากฏการณ์นักศึกษาชายตัวเพื่อเอาเงินไปซื้อกระเป๋าหลุยส์วิตตอง) ทั้งนี้การทำทุกอย่างเพื่อสัญญะนี้ Baudrillard เรียกว่าเป็น Sign Feticism

เนื้อหาในภาพยนตร์ชุด The Matrix ในช่วงครึ่งแรกของ Time line ที่กล่าวถึงที่มาของ The Matrix ว่าสร้างขึ้นเพื่อเป็นทางออกให้กับจิตใต้สำนึกของมนุษย์ (ที่ตอนนั้นร่างกายเป็นพลังงานของเครื่องจักร) นั้น แสดงให้เห็นว่ามนุษย์ในช่วงเวลานั้นส่วนมากมีลักษณะแทบไม่ต่างจาก Sign Feticism ตามแนวคิดของ Baudrillard กล่าวคือมนุษย์สร้างเครื่องจักรขึ้นมาเอง แล้วก็ต้องมาพยายามทำทุกอย่างเพื่อเครื่องจักร ต้องมีชีวิตอยู่เพื่อเป็นพลังงานให้กับเครื่องจักร ซึ่งในจุดนี้ไม่ต่างไปจากการที่คนเราสร้างสัญญะขึ้นมา แล้วต้องมาทำทุกอย่างเพื่อสัญญะ

3. Second Order of Simulacra ใน Second Renaissance Part 1 and 2

เนื้อหาภาพยนตร์ชุด The Matrix ในช่วง The Second Renaissance Part 1 and 2 (2003) นั้น เราจะเห็นได้ว่ามนุษย์ได้สร้าง AI ขึ้นมา อย่างไรก็ตามจากภาพที่ปรากฏในเรื่อง จะเห็นได้ว่าลักษณะ

ของ AI นั้น ไม่ได้มีลักษณะเหมือนมนุษย์ซะทีเดียว AI ในช่วงนั้นมีลักษณะที่เลียนแบบให้คล้ายมนุษย์ แต่ก็ยังสามารถแยกออกได้ว่าจะอะไรเป็น AI อะไรเป็นมนุษย์ อีกทั้งมนุษย์ในช่วงนั้นสร้าง AI ขึ้นมากเพื่อนำมาใช้และเป็นแรงงานแก่มนุษย์ (หทัยกาญจน์ เจริญชีพ, 2546) อย่างไรก็ตาม จากเนื้อเรื่องของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องดังกล่าว ได้กล่าวให้เห็นชัดเจนว่ามนุษย์ก็ไม่ได้ให้ความไว้วางใจ AI เหล่านั้น

Baudrillard ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับขั้นตอนการแปรรูปของสัญญาณมาเป็น Simulacra ว่ามีทั้งหมด 4 ขั้นตอน ซึ่งในขั้นตอนที่ 3 หรือ Second Order of Simulacra นี้ Baudrillard ได้กล่าวไว้ว่า ความแตกต่างของสัญญาณจะมีลักษณะเป็นความแตกต่างแบบเป็นชุด ๆ และสัญญาณจะทำหน้าที่ปกคลุม (Mask) ความเป็นจริงพื้นฐาน (Basic Reality) ที่ขาดหายไป

เมื่อเรานำเนื้อหาในส่วนของ The Second Renaissance Part 1 and 2 มาวางท่าเทียบเข้ากับแนวคิดของ Baudrillard ในขั้น Second Order of Simulacra แล้ว จะเห็นได้ว่า AI ในช่วง The Second Renaissance มีสภาพไม่ต่างไปจากสัญญาณใน Second Order of Simulacra ทั้งนี้เนื่องจาก AI ในช่วงนั้นมีลักษณะ “คล้ายคลึงกับมนุษย์” แต่ก็ไม่ใช่มนุษย์ มนุษย์ยังสามารถแยกแยะความแตกต่างระหว่างตนเองกับหุ่นยนต์ AI พวกนั้นได้ หลักฐานที่ชัดเจนว่ามนุษย์ยังสามารถแยกแยะความเป็นจริงออกว่า “ไหนคือ AI ไหนคือมนุษย์” คือจากที่มนุษย์เริ่มเปิดฉากทำลายล้าง AI ที่ออกมาประท้วง และมีหุ่นยนต์ AI ที่ภายนอกถูกออกแบบให้เหมือนผู้หญิง โคนรัมทำร้ายโดยมนุษย์ผู้ชายหลายคน หุ่นยนต์ AI ตัวนั้นร้องออกมาว่า “If I were real” (The Second Renaissance Part 2)

นอกจากเรื่องการแยกแยะความจริงออกจากความไม่จริงได้แล้ว หุ่นยนต์ในช่วงนั้นยังมีลักษณะการถูกผลิตออกมาเป็นแบบอุตสาหกรรม โดยจะเห็นได้จากภาพที่หุ่นยนต์ AI ทุกตัวมีลักษณะเหมือน ๆ กัน ซึ่งตรงตามที่ Baudrillard กล่าวไว้ว่าสัญญาณในช่วงนี้ เป็นสัญญาณที่มีความแตกต่างกันเป็นชุด ๆ กล่าวคือในระบบอุตสาหกรรมนั้นจะผลิตสัญญาณออกมาครั้งละมาก ๆ เป็นชุด ๆ หน้าตาเหมือน ๆ กัน และแต่ละตัวก็ถือว่าเป็นของแท้ทุกตัว ไม่มีตัวใดเป็นของปลอมหรือของก๊อปปี้ หุ่นยนต์ AI ในช่วงนั้น ก็เป็นสัญญาณที่มีเหมือน ๆ กัน เป็นความเป็นจริงเสมือนแบบเป็นชุด ๆ แต่ก็ยังไม่สามารถลอกแบบของมนุษย์ได้แบบเนียนมากพอจนมนุษย์ไม่อาจจะแยกแยะได้

การผลิตหุ่นยนต์ AI ในช่วง The Second Renaissance ก็สอดคล้องกับแนวคิดที่ Baudrillard ได้เสนอไว้ในช่วง Second Order of Simulacra กล่าวคือ Baudrillard ได้เสนอไว้ว่า สัญญาณในขั้น Second Order of Simulacra นี้ จะทำหน้าที่ปกคลุมความเป็นจริงขั้นพื้นฐานที่ขาดหายไป หุ่นยนต์ AI ใน The Second Renaissance ทั้ง Part 1 and 2 ที่เปรียบได้กับสัญญาณตามแนวคิดของ Baudrillard ก็ทำหน้าที่ปกคลุมความเป็นจริงขั้นพื้นฐานที่ขาดหายไป กล่าวคือหุ่นยนต์ AI ในช่วงนั้น เข้ามาทำหน้าที่ปกคลุมความเป็นจริงขั้นพื้นฐานว่ามนุษย์เรามีความต้องการที่จะใช้แรงงานทางกายภาพของเพื่อนมนุษย์ด้วยกันอยู่ แต่เนื่องจากศักยภาพทางกายภาพของมนุษย์เรามีขีดจำกัด (เช่น เราไม่

สามารถทำงาน 24 ชั่วโมงใน 7 วันได้) เราจึงผลิตหุ่นยนต์ AI ขึ้นมา เพื่อทำงานหนักแทนมนุษย์ หุ่นยนต์ AI จึงเป็นเสมือนสัญญาณที่คนเราผลิตขึ้นมาเพื่อปกคลุมความเป็นจริงขั้นพื้นฐาน (ที่ว่าเราต้องการการใช้แรงงาน) มากไปกว่านั้น ตามแนวคิดของ Baudrillard แล้ว คนเราจะไม่สามารถนำเสนอความเป็นจริงขั้นพื้นฐานได้โดยปราศจากการผลิตซ้ำของสัญญาณ ซึ่งตามเนื้อเรื่องของ The Second Renaissance แล้ว คนเราก็ก็นำเสนอความเป็นจริงขั้นพื้นฐานไม่ได้โดยปราศจากหุ่นยนต์ AI ได้อีกเลย (เหมือนกับที่ความเป็นจริงขั้นพื้นฐานไม่สามารถนำเสนอตัวเองได้โดยไม่ผ่านการผลิตซ้ำของสัญญาณได้อีกเลย)

เนื้อหาในส่วน The Second Renaissance นี้ ใช้แนวคิดขั้นตอนพัฒนาการของสัญญาณในขั้น The second order of Simulacra อธิบายได้ค่อนข้างดี เนื่องจาก Baudrillard ใช้แนวคิดในขั้นนี้อธิบายสัญญาณในช่วงศตวรรษที่ 18-19 ซึ่งเป็นยุคอุตสาหกรรม ซึ่งเป็นยุคที่เชื่อมต่อกับยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการ (Renaissance) ซึ่งในยุคดังกล่าวนี้ มนุษย์เริ่มรื้อฟื้นกลับไปหาศิลปวิทยาการต่าง ๆ ของกรีก และมีความศรัทธาในความสามารถของตัวเองมากยิ่งขึ้น มีความต้องการที่จะไขความลับของธรรมชาติมากยิ่งขึ้น จนนำไปสู่ปฏิวัติทางวิทยาศาสตร์ในศตวรรษที่ 18 ซึ่งนอกจากก่อให้เกิดความเจริญอกงามทางปัญญาแล้ว ยังก่อให้เกิดความเจริญอกงามทางวัตถุ ส่งผลให้เกิดการปฏิวัติอุตสาหกรรมตามมา (ศุกสิทธิ์ เสรีจประเสริฐ, 2546) เหตุการณ์จริงทางประวัติศาสตร์นี้ Baudrillard ได้นำมาอธิบายเป็นขั้นตอนในการจำแนกของสัญญาณขั้นที่ 2 ซึ่งขั้นตอนนี้ใช้อธิบายเนื้อหาใน The Second Renaissance ได้เป็นอย่างดีไม่เพียงเพราะแต่ความสามารถในการอธิบายของทฤษฎี แต่เป็นเพราะความคล้ายคลึงกันของเหตุการณ์ในยุค Renaissance ที่เกิดขึ้นจริงทางประวัติศาสตร์ และเนื้อหาของ The Second Renaissance ที่เป็นเพียงภาพยนตร์แอนิเมชัน

ความเจริญก้าวหน้าในยุค Renaissance ที่ผลักดันให้เกิดการปฏิวัติทางวิทยาศาสตร์ จนนำไปสู่การปฏิวัติทางอุตสาหกรรมและระบอบการเมืองใหม่ ๆ นำไปสู่ลัทธิจักรวรรดินิยม (Imperialism) จนถึงต้นศตวรรษที่ 20 ความขัดแย้งระหว่างประเทศอันเนื่องมาจากการแข่งขัน แข่งชิงกันเป็นใหญ่ในดินแดนต่าง ๆ ของโลกก็ถึงจุดสูงสุด สงครามโลกก็อุบัติขึ้น

ใน The Second Renaissance มนุษย์ก็มีพัฒนาการทางด้านเทคโนโลยีอย่างไม่หยุดยั้ง จนถึงขั้นสามารถประดิษฐ์หุ่นยนต์ AI ขึ้นมาเพื่อทดแทนความต้องการในการใช้แรงงานของมนุษย์ด้วยกัน ปัญหาเหมือนกับที่เกิดขึ้นในยุค Renaissance ก็เกิดขึ้น เมื่อมนุษย์แบ่งเขาแบ่งเรากับหุ่นยนต์ AI เหล่านั้น จนนำไปสู่สงครามระหว่างมนุษย์กับจักรกล อันเป็นต้นกำเนิดของเมทริกซ์

จะเห็นได้ว่ารูปแบบของยุค Renaissance และ The Second Renaissance นั้นมีความคล้ายคลึงกัน แนวคิดของ Baudrillard ที่อธิบายพัฒนาการการจำแนกตัวของสัญญาณในขั้น Second Order of Simulacra ที่ใช้อธิบายการจำแนกสัญญาณในยุคศตวรรษที่ 18 อันเป็นผลพวงจากยุค Renaissance จึงสามารถใช้อธิบายเนื้อหาของช่วง The Second Renaissance ได้ดี

ในภาพยนตร์ชุด The Matrix เนื้อหาตั้งแต่ช่วง The Matrix (1999) แสดงให้เห็นถึงโลกเสมือนจริงที่จักรกลสร้างขึ้นเพื่อลวงจิตได้สำนึกของมนุษย์ว่าเป็นอิสระ เพื่อให้มนุษย์ผลิตกระแสไฟฟ้าเป็นพลังงานให้กับจักรกลเหล่านั้นได้ต่อไป โลกเสมือนจริงที่ว่านี้มีชื่อว่าเมทริกซ์

เมทริกซ์คือโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่สร้างความเป็นจริงเสมือนจริงที่ถูกสร้างขึ้นโดยเครื่องจักรหลังจากการทำสงครามกันระหว่างมนุษย์กับจักรกล และมนุษย์ตัดสินใจใช้ปฏิบัติการคาร์กอสตอร์มเพื่อปิดชั้นบรรยากาศของโลกไม่ให้แสงอาทิตย์ที่เป็นแหล่งพลังงานของจักรกลเล็ดลอดลงมาได้ โดยหวังว่าเพื่อตัดแหล่งพลังงานของจักรกลแล้ว จะทำให้พวกมนุษย์เองได้รับชัยชนะ อย่างไรก็ตามความคิดนั้นผิดถนัด เพราะนอกจากมนุษย์จะแพ้สงครามแล้ว มนุษย์ยังถูกนำไปแปรสภาพเป็นแหล่งพลังงานทดแทนพลังงานจากแสงอาทิตย์ โดยสภาพร่างกายของมนุษย์นั้นจะหลับไหลอยู่ในอ่างกว ตามตัวมีปลั๊กเชื่อมต่อ ะโยงระยาง ทว่าในสภาพหลับไหลนั้นเอง จักรกลเรียนรู้ว่ามนุษย์นั้นมีจิตสำนึกที่เป็นเจตจำนงเสรี และเพื่อที่จะเลี้ยงให้มนุษย์มีชีวิตอยู่ได้ยืนนานเพื่อเป็นพลังงานให้กับพวกมัน จักรกลจึงสร้างโปรแกรมเมทริกซ์ ซึ่งเป็น โปรแกรมสร้างความเป็นจริงเสมือนจริงขึ้น แล้วต่อสายพ่วงเอาจิตได้สำนึกของมนุษย์ทุกคนให้เข้าไปมีชีวิตเสมือนจริงอยู่ในโปรแกรมเมทริกซ์นั้นแทน ทั้งที่สภาพร่างกายจริง ๆ นั้น นอนหลับไหลอยู่ในอ่างกว

หากเราจะอธิบายเมทริกซ์ เราก็ต้องอาศัยแนวคิดพัฒนาการการจำแลงตัวของสัญญาณในขั้นที่ 3 (Third Order of Simulacra) เพื่อทำความเข้าใจความเป็นจริงเสมือนจริงนี้ กล่าวคือ Baudrillard กล่าวว่าสัญญาณในขั้นนี้จำลองรูปแบบของตนเองขึ้นมาโดยที่ยังไม่มีต้นแบบด้วยซ้ำ ความเป็นจริงในขั้นนี้ไม่ใช่ความเป็นจริง แต่เป็นยิ่งกว่าความเป็นจริงที่เรียกว่า “Hyperreality” ซึ่ง Hyperreality นี้ทำให้เราไม่สามารถแยกแยะได้ว่าอะไรเป็นของจริง อะไรเป็นของปลอม

โปรแกรมเมทริกซ์มีลักษณะเป็น Hyperreality ตามแนวคิดของ Baudrillard กล่าวคือ โปรแกรมเมทริกซ์สร้างโลกเสมือนจริงขึ้นมาโดยที่ไม่มีต้นแบบ สร้างขึ้นมาจากความว่างเปล่า ในพื้นที่สีขาวที่มอร์เฟียสพานิโอไปยืนอยู่นั้น มอร์เฟียสอธิบายว่าเป็นเครื่องคอนสตรัคที่สามารถโหลดทุกอย่างได้เท่าที่ต้องการ เพียงแค่เสียบปลั๊กเข้าไปก็สามารถโหลดทุกอย่างได้

“This is the Construct, It's one of loading program .We can load anything, from clothing to equipment, weapons, trainings simulations. Anything we need.” (The Matrix, 1999)

ตามที่มอร์เฟียสบอกกับนิโอ เครื่องคอนสตรัคนี้สามารถสร้างได้แม้กระทั่งอัตตาจิตivol ของคนเรา และเครื่องคอนสตรัคที่ว่านี้ก็มีลักษณะไม่ต่างอะไรไปจากเมทริกซ์ ลักษณะการสร้างทุกอย่างขึ้นมาโดยที่ยังไม่มีของจริงนี้ เหมือนกับที่ Baudrillard กล่าวไว้ในขั้นตอนพัฒนาการจำแลงรูปของสัญญาณขั้นที่ 3 หรือ Third Order of Simulacra หลักฐานมากมายที่บ่งบอกในบทสนทนาระหว่าง

ตัวละครหลายตัวและหลายครั้งว่ามีความจริงเหนือจริงถูกสร้างขึ้นใน Matrix ต่อไปนี้คือตัวอย่างบางตัวอย่างของหลักฐานที่ว่านั่น

ในฉากที่นีโอฝึกซ้อมการต่อสู้กับมอร์เฟียสเป็นครั้งแรกในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ จิตของนีโอและมอร์เฟียสถูกเชื่อมต่อเข้ามาในโปรแกรมคอมพิวเตอร์เสมือนจริงเพื่อฝึกซ้อมการต่อสู้กัน อย่างไรก็ตามนีโอซึ่งเพิ่งจะได้รับการดาวน์โหลดความสามารถทางศิลปะการต่อสู้สารพัดรูปแบบเข้าไปนั้น ยังไม่สามารถเอาชนะมอร์เฟียสได้ ต่อไปนี้คือบทสนทนาระหว่างคนทั้งสอง

Morpheus : *How did I beat you?*

Neo : *You are too fast.*

Morpheus : *Do you believe that my being stronger, or faster has anything to do with my muscles in this place? You think that's air you're breathing now?*

(The Matrix, 1999)

เมื่อพิจารณาจากบทสนทนาระหว่างคนทั้งสองคนแล้ว จะเห็นได้ว่า สิ่งที่มอร์เฟียสพยายามชี้ให้เห็นโอเห็นคือ “สถานที่” ที่ทั้งสองกำลังต่อสู้กันอยู่นั้น ไม่ใช่สถานที่จริง แต่เป็นสถานที่เสมือนจริง (อยู่ใน โปรแกรมคอมพิวเตอร์) ดังนั้นการต่อสู้ในสถานที่เสมือนจริงแบบนี้จึงไม่เหมือนการต่อสู้ในสถานที่จริง “กล้ามเนื้อ” ไม่ได้มีผลจริง เพราะร่างกายไม่ได้เข้ามาอยู่ในสถานที่นี้จริง สิ่งที่เข้ามาเป็นเพียงจิตที่ถูกเชื่อมต่อโดยการเสียบปลั๊กเข้ากับโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ดังนั้นสิ่งที่อยู่ในสถานที่นี้ทั้งหมดจึงเป็นเพียง Simulacra ตามทฤษฎีของ Baudrillard อะไรที่ถูกสร้างขึ้นมาได้ทั้งนั้น แต่ด้วยความที่มันมีลักษณะของความเป็น Hyperreality อยู่นั่นเอง ทำให้นีโอหลงคิดไปว่าตัวเองไม่มี ความไวมากพอ กล้ามเนื้อของตัวเองไม่แข็งแรงมากเท่ามอร์เฟียส จึงทำให้เขาไม่สามารถเอาชนะมอร์เฟียสได้ ทั้งที่สิ่งเหล่านั้นไม่ได้เกิดขึ้นจริงเลย

อีกหนึ่งหลักฐานที่ยืนยันว่าเมทริกซ์เป็น Hyperreality ได้แก่บทสนทนาระหว่าง สวิตซ์* และ เม้าซ์** ซึ่งเม้าซ์ตั้งข้อสังเกตเกี่ยวกับรสชาติของอาหารที่พวกเขาทานและรสชาติของอาหารในเมทริกซ์ไว้อย่างน่าสนใจ

* สวิตซ์ ตัวละครหญิงที่ทำหน้าที่เป็นบอดี้การ์ด คอยระแวดระวังเหล่าเอเจนต์ให้กับมอร์เฟียสและทรินิตี้ขณะแทรกซึมเข้าสู่เมทริกซ์ ซึ่งภายหลังถูกไซเฟอร์ดึง ปลั๊กออกจากร่างจริงที่กำลังนอนอยู่ในยานเนบูคัดเนซาร์ ขณะที่อยู่ในเมทริกซ์ ส่งผลให้เสียชีวิตทันที (ผู้แต่ง)

** เด็กหนุ่มนิสัยหัวและซ่า เป็นคนที่ออกแบบสาวชุดแดงสุดเซ็กซี่ในโปรแกรมฝึกสอนทำความรู้จักกับเหล่าเอเจนต์ ซึ่งภายหลังถูกหน่วยสาวาในโลกเมทริกซ์ รุมยิงกระหน่ำจนตาย (กองบรรณาธิการนิตยสาร Pulp, 2003)

Mouse : *Taste Wheat, Did you've ever eat Taste Wheat?*

Switch : *No, but technically, neither did you.*

Mouse : *That's exactly my point, exactly, because you have to wonder how do the machine really know what Taste Wheat tasted like? Maybe they got it wrong, maybe what I think Taste Wheat tasted like actually tasted like oat meal or tuna fish, that make you wonder about a lot of things. Take chicken for example. Maybe they could figure out what to make chicken tasted like, which is why chicken tasted like everything...*

(The Matrix, 1999)

อันที่จริงแล้ว บทสนทนาที่เมทซ์ตั้งใจจะพูดกับนีโอ เพื่อให้นีโอให้ความสนใจเขาและสาวในชุดแดงที่เขาเป็นคนสร้างขึ้นมาจากบทสนทนาที่เห็นได้ว่าจักรกลสร้างรสชาติต่าง ๆ ขึ้นมาในเมทริกซ์ จักรกลไม่เคยรับประทาน Taste Wheat ไม่เคยทานไก่ แต่ก็สร้างรสชาติของ Taste Wheat และรสชาติของไก่ขึ้นมาได้ ทุกคนคิดว่าตัวเองรู้รสชาติของ Taste Wheat เป็นแบบไหนเนื่องจากมีประสบการณ์ในเมทริกซ์เหมือนกัน ทั้งที่ในความจริงแล้วไม่มีใครเลยเคยได้ลิ้มรส Taste Wheat ของจริงเลยสักคน จึงไม่มีใครรู้รสชาติของ Taste Wheat เป็นแบบเดียวกับที่ตนเคยทานในเมทริกซ์หรือไม่ การที่จักรกลสร้างรสชาติของ Taste Wheat ขึ้นมาโดยที่พวกมันก็ยังไม่เคยทาน Taste Wheat นั้น ไม่ต่างอะไรไปจากการสร้างของปลอมโดยไม่มีของจริงตามแนวคิดของ Baudrillard รสชาติของ Taste Wheat หรือรสชาติของไก่ (หรือรสชาติของอะไรก็ตามที่ตัวละครคิดว่ารู้จักนั้น) แท้จริงแล้วเป็น Simulacra รูปแบบหนึ่ง เพราะไม่เคยมีใครรู้รสชาติที่แท้จริงของสิ่งเหล่านั้นเป็นอย่างไร เคยสัมผัส รู้อรสก็เพียงแค่รสชาติเสมือนจริงที่จักรกลสร้างขึ้นในเมทริกซ์เท่านั้น

จากเรื่องรสชาติของ Taste Wheat นี้เอง ทำให้เรามองเห็นได้ว่า ในเมทริกซ์ความเป็นจริงเป็นสิ่งที่ถูกจำลองได้ และถูกปรับปรุงได้ด้วย นี่หมายความว่า การจำลองความเป็นจริงไม่เพียงแต่เป็นเรื่องของการสร้างหรือการลอกแบบโครงสร้างพื้นฐานของความเป็นจริง แต่ยังเป็นเรื่องของการทำอะไรก็ได้ให้ความเป็นจริงนั้นตรงกับความรู้สึกของเรา (หรือของจักรกล) ความเป็นจริงเหนือจริงใน เมทริกซ์ไม่ได้ลอกแบบดินแดนเปลี่ยวร้างชวนสลดใจในปี 2199 แต่ลอกแบบจากโลกในปี 1999 ที่มีท้องฟ้าสีฟ้า มีอาหารรสเลิศ มากไปกว่านั้นยังถูกปรับปรุงให้เป็นไปในทิศทางที่มีความแน่นอนมากกว่า เช่น มีฝาแฝดเดินอยู่เต็มไปหมดในท้องถนน หรือมีสาวชุดแดง (เดวิด เวเบอร์แมน, ในวิลเลียม เออร์วิน, 2004)

ประเด็นเรื่อง Hyperreality นี้ สิ่งที่เป็นแกนหลักของภาพยนตร์ชุด The Matrix ก็คือความจริงเสมือนจริง สิ่งที่ว่าทาบเข้ากับ The Third order of Simulacra ของ Baudrillard อย่างพอดีพอดีคือ

การที่ตัวละครแทบจะบอกความแตกต่างระหว่างความเป็นจริงกับสิ่งจำลองไม่ได้เลย นีโอ (ในตอนต้นเรื่องคือ โทมัส แอนเดอร์สัน) ไม่สามารถรู้ได้เลยว่าตัวเองอยู่ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ มีชีวิตเป็นโปรแกรมเมอร์ และเป็นแฮกเกอร์บนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ก่อนการเดินทางสู่ความเป็นจริงของนีโอจะเริ่มต้น มอร์เฟียสรู้สึกว่ นีโอสับสนและไม่เชื่อ จึงถามนีโอว่า “คุณจะรู้ความแตกต่างระหว่างโลกแห่งความฝันกับโลกจริงได้อย่างไร” ข่าวสารชิ้นนี้ชัดเจนมาก นีโอไม่มีทางรู้จนแน่ใจได้ว่าอะไรจริง อะไรปลอม (เดวิด เวเบอร์แมน, ในวิลเลียม เออร์วิน, 2004) พลังในการอธิบายเนื้อหาที่เกี่ยวกับ Hyperreality ด้วยแนวคิดของ Baudrillard นี้ถูกสนับสนุนด้วยข้อถกเถียงเชิงปรัชญาที่เก่าแก่ หรือถ้าจะให้เฉพาะเจาะจงลงไปก็คือเป็นข้อถกเถียงในระดับญาณวิทยา

The Matrix เล่นกับแก่นที่ว่าแยกแยะความลวงและความจริงไม่ได้ เพราะความลวงจำแลงกายแบบเนียนจนแม้แต่ความจริงยังจริงไม่เท่าความลวง สิ่งที่นีโอ (ตอนนั้นคือ โทมัส แอนเดอร์สัน) เห็นว่าตลอดชีวิตของเขานั้น เป็นเพียงรหัสคอมพิวเตอร์ และนีโอก็แยกไม่ออกด้วยว่ามันต่างจากของจริงอย่างไร ดังนั้นเป็นไปได้จริงๆ ใช่หรือไม่ว่าเราไม่ได้รู้อะไรเลย เพราะข้อความเชื่อของเราทุกข้อเป็นเท็จทั้งหมด

ในฉากหนึ่งของ The Matrix (1999) ที่ไซเฟอร์เผยธาตุแท้ออกมาว่าแท้จริงแล้วตนเองเป็นโลก “จริง” และอยากกลับไปอยู่ในโลก “เมทริกซ์” เต็มแก่ ขณะที่เขากำลังจะดึงปลั๊กของเพื่อนลูกเรือด้วยกัน เขาพูดโทรศัพท์กับทรินิตี้ โดยทั้งสองเถียงกันว่าโลกใดกันแน่ที่เป็นโลกจริง

Trinity : The Matrix is not real.

Cypher: I think The Matrix can me more real than this real. All I do is pull the plug here but there you have to watch Apoc die.

(The Matrix, 1999)

เมื่อจบบทสนทนาดังกล่าว ไซเฟอร์ก็ดึงปลั๊กที่เสียบอยู่ด้านหลังท้ายทอยของเอพ็อก และฉากก็ตัดกลับมาที่ตัวตนของเอพ็อกในเมทริกซ์สิ้นใจล้มลง ไซเฟอร์พูดถูกทีเดียว เขาไม่ได้ทำอะไรเลย แค่ดึงปลั๊กออกเท่านั้น แต่เจตนาในการดึงปลั๊กนั้นคือต้องการจะให้เอพ็อกตาย และเอพ็อกก็ตายจริงเสียด้วย เอพ็อกตายอยู่ในเมทริกซ์ต่อหน้าทรินิตี้ และคนอื่น ๆ

เมื่อถึงจุดนี้แล้ว ก็เห็นได้ชัดว่าปัญหาที่คนเขียนบทภาพยนตร์ชุด The Matrix ทิ้งไว้ให้ เป็นปัญหาเก่าแก่ด้านญาณวิทยาอย่างแท้จริง อันที่จริงผู้ส่งสารพยายามบอกกับผู้ชมตั้งแต่ตอนต้นเรื่อง The Matrix แล้วว่าภาพยนตร์เรื่องนี้จะเล่นกับประเด็นความจริงและความลวง โดยการใช้นำเสนอเรื่อง Simulacra and Simulation ของ Baudrillard ไว้ในฉากที่นีโอหยิบแผ่นดิสก์เก็ตของเขาออกส่งให้กลุ่มลูกค้าที่จ้างเขาเขียนแฮกถึงโปรแกรม ก็เป็นที่ชัดเจนแล้วว่าถ้าอยากจะถอดรหัสของภาพยนตร์

เรื่องนี้ให้ถึงแก่น ก็ควรจะทำความเข้าใจทฤษฎี Simulacra and Simulation ของ Baudrillard ให้ลึกซึ้ง และใช้มันอธิบาย

วาทกรรมในภาพยนตร์ชุด The Matrix

การวิเคราะห์วาทกรรมในภาพยนตร์ชุด The Matrix นี้ เป็นการตอบคำถามนำวิจัยข้อที่ 2 ที่ถามว่า “วาทกรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์ The Matrix มีวาทกรรมชุดใดบ้าง” ผู้เขียนจะวิเคราะห์โดยใช้แนวคิดของ Foucault เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ และใช้กรอบแนวคิดการวิเคราะห์วาทกรรมของ Fairclough มาเป็นกรอบในการวิเคราะห์วาทกรรมในภาพยนตร์ชุด The Matrix ทั้งนี้จะทำให้ประเด็นต่อไปนี้ถูกนำมาพิจารณา

1. วาทกรรมในเรื่องมีกี่ชุด อะไรบ้าง และมีความหมายอะไร
2. ใครเป็นคนสร้างวาทกรรมเหล่านั้น
3. วาทกรรมเหล่านั้นถูกส่งไปหาผู้รับสารด้วยวิธีใด
4. ทัศนคติการของวาทกรรมนั้นมีอะไรบ้าง
5. ผู้ที่สร้างวาทกรรมชุดนั้น สร้างไปเพื่ออะไร โดยประเด็นต่างๆ มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตัวบทวาทกรรมในภาพยนตร์ชุด The Matrix

วาทกรรมในภาพยนตร์ชุด The Matrix ที่มองเห็นได้ชัด มี 2 ชุด ได้แก่

1. วาทกรรม “The Matrix”
 2. วาทกรรม “The One”
- ทั้งนี้รายละเอียดเกี่ยวกับวาทกรรมทั้งสองชุดมีดังต่อไปนี้

1. วาทกรรม “The Matrix”

วาทกรรม “The Matrix” ในภาพยนตร์ชุด The Matrix นี้ จัดเป็นวาทกรรมหลักของเนื้อเรื่อง เนื่องจากเนื้อหาของภาพยนตร์ดังกล่าว เกี่ยวข้องกับการมีอยู่ของ โลกเสมือนจริงที่สร้างขึ้นโดยจักรกล “The Matrix” ที่ว่านี้ ถูกให้ความหมายในแง่ลบว่าเป็นที่ที่ใช้กักขังจิตใจของมนุษย์ เป็นที่ที่ทำให้มนุษย์ตา มีดบอด

Morpheus : It is the world that has been pulled over your eyes to blind you from the truth.

(The Matrix, 1999)

“The Matrix” ยังถูกให้ความหมายเป็นคู่ตรงข้ามกับ Zion ซึ่งเป็นแหล่งที่อยู่แหล่งสุดท้ายของมนุษย์ ที่จะได้ใช้ชีวิตอยู่จริง ๆ ไม่ใช่อยู่ในโลกเสมือน และดูเหมือนว่าคนต่างๆ ในภาพยนตร์จะ

ให้คุณค่ากับ Zion และความเป็นอิสระใน Zion มากกว่า The Matrix ที่เป็นเหมือนคุกกักขังจิตและหลอกให้มนุษย์ใช้ชีวิตในความฝัน บทสนทนาระหว่างนีโอ และแทงก์เป็นหลักฐานหนึ่งที่บอกได้อย่างชัดเจนว่าการเป็นมนุษย์แท้ๆ ที่อยู่ใน Zion มาตั้งแต่อ่อนแต่อกนั้นน่าภาคภูมิใจกว่าการเป็นมนุษย์ที่ถูก “ปลูก” โดยจักรกล

Neo : *You don't have any...any...*

Tank : *Holes? No. Me and my brother, Dozer, we're both 100 percent pure old-fashioned homegrown human. Born free right here, in the real world. Genuine child of Zion.*

(The Matrix, 1999)

บทสนทนาข้างบนดำเนินไปด้วยสีหน้าเป็นยิ้มและภาคภูมิใจของแทงก์ที่เขาได้เกิดมาเป็นมนุษย์ที่ไม่มีรูปลั๊ก ทำให้เขารู้สึกว่าเขาเป็นอิสระ เกิดมาในโลกที่แท้จริงที่ไม่ใช่ “The Matrix”

ความหมายของ “The Matrix” ยังถูกตอกย้ำอีกครั้งโดยมอร์เฟียส ในขณะที่เขาอธิบายให้นีโอฟังว่าเมทริกซ์คืออะไร ความหมายที่มอร์เฟียสพูดนี้ เขาพูดเป็นครั้งที่สอง เป็นการตอกย้ำความหมายชุดเดิมให้ซ้ำลงไปอีกครั้ง ซึ่งอาจจัดว่าเป็นการผลิตซ้ำความหมายก็ได้

Morpheus : *The Matrix is a computer-generated dream world, built to keep us under control in order to change a human being into “this”.*

(The Matrix, 1999)

หลังจากการตอกย้ำความหมายของ “The Matrix” ครั้งที่สอง มอร์เฟียสพูดจบก็ชูถาดานอัลคาไลน์ขึ้นมา เพื่อสื่อสารว่ามนุษย์มีค่าเท่ากับถาดานอัลคาไลน์ 1 ถาดาน^{*} ความหมายที่ถูกนำมาปะติดให้กับ “The Matrix” จึงเป็นความหมายในเชิงลบ ที่หมายถึงระบบหนึ่งที่ใช้ในการผลิตแบตเตอรี่มนุษย์ เป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่สร้างขึ้นโดยจักรกล เพื่อขังจิตใจมนุษย์ หลอกลวงจิตใจมนุษย์ว่าตนมีอิสระ แต่แท้จริงแล้วมนุษย์กำลังโดนกักขังอยู่ ดังนั้น “The Matrix” จึงเป็นอันตราย เป็นสถานที่ที่ควรหนีออกมา ไม่ควรยินยอมเข้าไปร่วมอยู่ในนั้น และหากเป็นไปได้ก็ควรทำลายทิ้งเสีย

อย่างไรก็ตาม ยังมีการตอกย้ำในการให้ความหมายแก่วาทกรรม “The Matrix” อยู่ ไชเฟอร์ซึ่งภายหลังตัดสินใจว่าเขาจะกลับเข้าไปอยู่ในเมทริกซ์คิดว่า และพูดว่า “อวิชชาเป็นบุญ” ไชเฟอร์พูดไว้ชัดเจนในฉากที่เขาตกลงกับสายลับสมิธว่า 9 ปีผ่านไปที่เขาออกจากเมทริกซ์ สิ่งที่เขาตระหนักได้คือ การไม่รู้อะไรเลยยังจะดีเสียกว่า หรืออวิชชาเป็นบุญ

^{*} ให้สังเกตว่าด้านบนของถาดานอัลคาไลน์มีสีเหมือนสีทองแดง และนี่ก็ถูกวิศวกรเรียกว่า “coppertop” ในฉากที่เขาขึ้นรถไปกับพวกทริวิตตี้ เพื่อไปพบมอร์เฟียส การที่นีโอถูกเรียกว่าเป็น “ไอ้หัวทองแดง” นั้น สอดคล้องกับลักษณะของด้านบนของถาดานอัลคาไลน์ที่มีสีทองแดง เป็นการตอกย้ำความหมายว่ามนุษย์ 1 คน มีค่าเท่ากับแบตเตอรี่ 1 ถาดานในโลกเมทริกซ์ (ผู้แต่ง)

Smith : Do we have a deal, Mr. Reagan?

Cypher: You know, I know this steak doesn't exist. I know that when I put it in my mouth the Matrix is telling my brain that it is juicy and delicious, After 9 years, you know what I realize? Ignorance is bliss.

(The Matrix, 1999)

สิ่งที่ไซเฟอร์พูด เป็นตลกย้ำการให้ความหมายต่อวาทกรรม “The Matrix” ที่ว่า โลกเมทริกซ์เป็นโลกเสมือนจริง ไม่ใช่โลกจริง เป็นโลกความฝันที่คอมพิวเตอร์สร้าง กระนั้นก็ดีเขาก็ยินดีที่จะกลับเข้าไปอยู่ในโลกเสมือนจริงที่คอมพิวเตอร์สร้างดีกว่าอยู่ในโลกจริงที่ต้องกินข้าวต้มและๆ ทุกวัน

2. วาทกรรม “The One”

ในภาพยนตร์ชุด The Matrix เราจะได้ยินคำว่า “หนึ่งเดียวคนนั้น” หรือ “The One” อยู่เรื่อยๆ “The One” เป็นคำพูดที่แสดงถึงความหวัง และกำลังใจของมนุษย์ที่ยังเป็นอิสระอยู่นอกเมทริกซ์ มอร์เฟียสเป็นผู้ที่กล่าวว่า “The One” จะเป็นผู้ที่มาช่วยยุติสงครามระหว่างมนุษย์กับเครื่องจักร และจะช่วยปลดปล่อยมนุษย์ให้เป็นอิสระตามคำทำนายของเทพพยากรณ์ ความหมายของ “The One” นั้นเป็นความหมายในเชิงบวกที่หมายถึงความหวัง กำลังใจ และปาฏิหาริย์ “The One” เป็นเหมือนแสงที่ริบหรี่สำหรับมนุษยชาติที่ยังหลงเหลืออยู่ใน Zion วาทกรรม “The One” เป็นวาทกรรมที่สนับสนุนการทำงานของวาทกรรม “The Matrix” กล่าวคือ หากเราแปะป้ายว่า “The Matrix คือคุกที่ขังจิตใจของมนุษย์ให้มืดบอด The One จะเป็นผู้มาช่วยปลดปล่อยมนุษย์ออกจาก The Matrix ได้”

2. ผู้สถาปนาวาทกรรมในภาพยนตร์ชุด The Matrix

หากเรามองง่าย ๆ โดยตั้งคำถามกับวาทกรรมแต่ละชุดในเรื่องว่า “การพูดแบบนี้ พูดจากมุมมองของใคร” จะทำให้การวิเคราะห์วาทกรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์ชุด The Matrix ไม่แจ่มชัดเท่าที่ควร การถามว่า พูดจากใครบนความหมายนี้ ไม่สามารถนำมาใช้ได้ในกรณีของวาทกรรมในภาพยนตร์ชุด The Matrix ลองดูกันคร่าว ๆ ก่อน

ถ้าเราถามว่าใครเป็นคนพูดประโยคต่อไปนี้

“The Matrix เป็น โลกแห่งความฝันที่สร้างขึ้นมาเพื่อกดเราให้อยู่ภายใต้การควบคุม จะได้เปลี่ยนเราให้เป็น... ไอ้นี้!” (พูดจบก็ชูถ่านอัลคาไลน์ขึ้นมาหนึ่งก้อนด้วย)

ประโยคดังกล่าวข้างบนนี้ ใครเป็นคนพูด เราก็ตอบได้ทันทีว่ามอร์เฟียส (ก็เห็น ๆ อยู่ในภาพยนตร์ว่ามอร์เฟียสพูด) ปัญหาคือแล้วมอร์เฟียสไปรับเอาความหมายชุดนี้มาจากไหน ใครเป็นคนสร้างความหมายของวาทกรรม “The Matrix” ที่มอร์เฟียสนำมาพูด หรือมอร์เฟียสสร้างเอง

หากเราจะพิจารณาจาก Time Line และเนื้อหาของภาพยนตร์ตลอดทั้ง Time Line ที่มีเนื้อหากระโดดจากช่วง The Second Renaissance มาสู่ช่วง The Matrix (1999) เราจะเห็นได้ว่าช่วงที่มีการขาดหายไปของเนื้อหาช่วงนั้น น่าจะมีส่วนสำคัญของการสถาปนาวาทกรรม “The Matrix” ขึ้นมา

ในส่วนของวาทกรรม “The One” นั้น ก็แทบจะไม่ต่างอะไรไปจากวาทกรรม “The Matrix” กล่าวคือ หากเราจะถามว่า ใครเป็นคนที่พูดว่า “The One คือคนที่จะมาปลดปล่อยมวลมนุษย์จากการเป็นทาสแบตเตอรี่ของจักรกล” คำตอบก็คือมอร์เฟียสคนเดิม แล้วปัญหาเดิมก็ตามมา คือ มอร์เฟียสไปเอาความหมายของ “The One” ชุดนี้มาจากไหน

ดังนั้นในการจะถามถึงตัวผู้สถาปนาวาทกรรม “The Matrix” และ วาทกรรม “The One” ในภาพยนตร์ชุด The Matrix นี้ เราคงต้องอาศัยการวิเคราะห์เนื้อหาและขุดหาตัวผู้สถาปนาวาทกรรมนั้นจากเนื้อหาของภาพยนตร์ชุดนี้ตลอดทั้ง Time Line

ตามเนื้อเรื่องมอร์เฟียสนั้นมีความเชื่อมั่นในคำนายของเทพยากรณ์ (Oracle) มากเกี่ยวกับ The One มอร์เฟียสพร่ำบอกความเชื่อของเขากับทุกคน และทุ่มเทให้กับการตามหา “หนึ่งเดียวคนนั้น” จนถึงขั้นต้องเลิกกับใน โอบีซึ่งเป็นคนรักของเขา มอร์เฟียสเชื่อคำนายเรื่อง “The One” ซึ่งเป็นคำทำนายที่มาจากเทพยากรณ์

หากเราจะสาวต่อไปอีกว่า แล้วเทพยากรณ์ได้รับความหมายของ “The One”ว่าจะมาเป็นผู้กอบกู้มนุษยชาติ ปลดปล่อยมนุษย์ให้เป็นอิสระจาก “The Matrix” และยุติสงครามระหว่างมนุษย์และจักรกลจากที่ไหน เราก็ต้องมาดูก่อนว่าเทพยากรณ์ผู้นี้เป็นใคร

เทพยากรณ์ (Oracle) เปิดตัวครั้งแรกในภาพหญิงชราใจดี กำลังอบขนมคุกก็ที่คุณแล้วไม่มีพิษภัยใน The Matrix (1999) แล้วความจริงก็มาเฉลยใน The Matrix: Reloaded (2003) ว่าแท้ที่จริงแล้วเธอเป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์โปรแกรมหนึ่ง ไม่ใช่มนุษย์ มากไปกว่านั้น เมื่อนีโอได้เข้าไปพบกับสถาปนิก (Architect) ที่เป็นผู้สร้างโลกเมทริกซ์ เขา (รวมทั้งคนดู) ก็ได้ฟังความจริงที่ว่า เทพยากรณ์นั้น มีฐานะเปรียบเสมือนมารดาของโลกเมทริกซ์ ขณะที่ตัวสถาปนิกซึ่งเป็นผู้สร้างเมทริกซ์นั้น มีฐานะเปรียบเสมือนพ่อ

Architect : *Thus, the answer was stumbled upon by another, an intuitive program initially created to investigate certain aspects of human psyche. If I am the father of the Matrix, she would, undoubtedly, be its mother.*

Neo : *The Oracle*

Architect : *Please, as I was saying stumbled upon a solution whereby 99 percents of subjects....*

(The Matrix: Reloaded, 2003)

เมื่อเหตุการณ์เป็นเช่นนี้ เราก็คงไม่สามารถปฏิเสธได้ว่าผู้ที่สร้างวาทกรรม “The Matrix” และ วาทกรรม “The One” คือเทพยกรณ์และสถาปนิก ทั้งคู่ร่วมกันสร้างวาทกรรมทั้ง 2 ชุด เนื่องจาก วาทกรรมทั้งสองชุดนั้น ทำงานสนับสนุนซึ่งกันและกัน และการตอบว่าทั้งเทพยกรณ์ และสถาปนิก เป็นผู้สถาปนาวาทกรรม “The Matrix” และ วาทกรรม “The One” เพราะอะไรนั้น ก็มีเหตุผลในตัวของมันเองอยู่ ซึ่งจะกล่าวถึงในตอนต่อไป

3. การแพร่กระจายวาทกรรมในภาพยนตร์ชุด The Matrix

ตามที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้นว่าวาทกรรมเด่น ๆ ในภาพยนตร์ชุด The Matrix นั้น มี 2 ชุด ได้แก่ 1) วาทกรรม “The Matrix” 2) วาทกรรม “The One” ทั้งนี้วาทกรรมทั้งสองชุดนี้ทำงานสนับสนุนกันและกัน ในการแพร่กระจายวาทกรรมทั้งสองชุดนั้น เราไม่อาจทราบได้ว่า วาทกรรมชุดใดที่ถูกแพร่กระจายก่อน หรือหลัง แต่ที่แน่นอนก็คือ การแพร่กระจายวาทกรรม “The Matrix” นั้น ทำโดยผ่านทางมนุษย์ทุกคนที่หลบหนีออกไปจากเมทริกซ์ได้

เราจะเห็นได้ในภาพยนตร์ว่า มนุษย์ที่อยู่ในเมทริกซ์ทุกคน ไม่รู้ตัวว่าตัวเองอยู่ในเมทริกซ์ ดังนั้น จึงไม่รู้เกี่ยวกับวาทกรรม “The Matrix” และวาทกรรม “The One” เมื่อคณะผู้ต่อต้านระบบต้องการจะพามนุษย์คนใดก็ตามออกไปจากระบบ คณะผู้ต่อต้านจะทำการติดตั้งวาทกรรม “The Matrix” เข้าไปให้มนุษย์คนนั้น และส่งผ่านความหมายของวาทกรรม “The Matrix” ไปยังมนุษย์คนนั้น

ในกรณีของนีโอ ซึ่งตอนนั้นคือ โทมัส แอนเดอร์สัน คณะผู้ต่อต้าน (พวกมอร์เฟียส) ทำการติดตั้งวาทกรรม “The Matrix” ให้นีโอผ่านทางคอมพิวเตอร์ ด้วยประโยคที่ว่า

“Wake up Neo, The Matrix has you”

(The Matrix, 1999)

หากเราอ่านความหมายของประโยคนี้ แล้วดูจากภาพที่อยู่บนจอโทรทัศน์ เราจะคิดว่านีโอจะตื่นขึ้นมาอ่าน ได้ยังไง ก็ในเมื่อคอมพิวเตอร์ไม่มีเสียงที่จะปลุกคนที่หลับอยู่ให้ตื่นขึ้นมา แต่ความหมายของประโยคนี้คือต้องการปลุกให้นีโอตื่นจากโลกความฝันของเมทริกซ์ วาทกรรม “The Matrix” เริ่มต้นติดตั้งเข้ามาในความคิดของนีโอ และผู้แพร่กระจายวาทกรรม “The Matrix” ในครั้งนี้ก็คือมนุษย์ในกลุ่มของมอร์เฟียส

อีกหนึ่งตัวอย่างที่ชี้ให้เห็นว่ามนุษย์ที่อยู่นอกเมทริกซ์ แต่ไม่สามารถระบุได้ว่าใคร เป็นผู้เผยแพร่วาทกรรม “The Matrix” คือกรณีของ Kid

เมื่อครั้งที่ Kid ยังอยู่ในเมทริกซ์ และใช้ชื่อ Michael Karl Popper เขาก็มีความรู้สึกที่โล่งใจที่มีอะไรบางอย่างที่แปลก ๆ ไม่มีอะไรบางอย่างที่ไม่ถูกต้อง และรู้สึกว่าเขาไม่บางครั้งที่เขาฝัน เขาจึงรู้สึกว่ามันเหมือนจริงมากเสียยิ่งกว่าตอนที่เขาคืน ในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Animatrix ตอน Kid’s

Story (2003) เนื้อเรื่อง ไม่ได้บอกว่า Kid รู้ได้อย่างไรว่าโลกที่ตัวเองอยู่เป็นโลกเสมือนจริง และไม่ได้บอกว่า Kid รู้จักนีโอและทรินิตี้ได้อย่างไร แต่จากฉากในห้องเรียนที่ Kid ไม่ตั้งใจเรียน เอาแต่เขียนลงสมุดว่า

“Trinity, Neo get me out of here”

(Animatrix : Kid's Story, 2003)

การที่ Kid เขียนชื่อของทั้งสองคน และเรียกหาให้ทั้งสองคนช่วยพาออกไปจากที่นี่ (จากเมทริกซ์) ก็ตีความได้ว่าทั้งทรินิตี้และนีโอต้องเคยติดต่อกับ Kid มาก่อนแล้ว ดังนั้นผู้ที่เล่าเรื่องโลกเมทริกซ์เป็นโลกเสมือนจริงก็ไม่น่าจะมีใครอื่นนอกจาก 2 คนนี้ วาทกรรม “The Matrix” จึงน่าจะเผยแพร่ไปที่ Kid ผ่านทางนีโอและทรินิตี้

จุดที่เหมือนกันของการติดตั้งวาทกรรม “The Matrix” ให้ทั้งนีโอ และ Kid คือ ทั้งสองรับเอาวาทกรรมชุดดังกล่าวนี้ผ่านทางคอมพิวเตอร์ และเป็นช่วงเวลาที่คุณทั้งสองเพิ่ง “ตื่น” จากการหลับไหลทั้งคู่ ดังนั้น การถ่ายทอดวาทกรรม “The Matrix” จึงมีค่าเท่ากับการ “ปลุกให้ตื่นจากการหลับไหล”

ส่วนวาทกรรม “The One” นั้น มอร์เฟียสซึ่งเป็นผู้ที่เชื่อคำพยากรณ์ของเทพพยากรณ์มาก จนถึงขั้นต้องเลิกกับแฟนเนื่องจากเพราะห่มเทให้กับการตามหาหนึ่งเดียวคนนั้น ก็เป็นช่องทางในการเผยแพร่วาทกรรมที่ดีที่สุด มอร์เฟียสเชื่อตามที่เทพพยากรณ์บอก และห่มเท และพยายามถ่ายทอดความเชื่อของเขาให้กับลูกเรือของเขาทุกคนเกี่ยวกับค่านายเรื่อง “The One”

หลังจากที่เขาพบนีโอ มอร์เฟียสก็เชื่อว่านีโอคือ The One เขาถ่ายทอดความเชื่อมั่นในศักยภาพของนีโอในฐานะ The One ให้กับลูกเรือทุกคน นีโอที่ถูกแปะป้ายคำว่า “The One” จึงต้องรับภาระต่าง ๆ มากมาย ซึ่งจะพูดในช่วงถัดไป

อาจกล่าวได้โดยสรุปว่า วาทกรรม “The Matrix” นั้น ถูกแพร่กระจายโดยมนุษย์ที่อาศัยอยู่นอกเมทริกซ์ การถ่ายทอดวาทกรรม “The Matrix” เท่ากับเป็นการปลุกคน ๆ นั้นให้ตื่นขึ้นจากโลกเสมือนจริง ส่วนวาทกรรม “The One” นั้น เป็นวาทกรรมที่ถูกเผยแพร่โดยมอร์เฟียสเป็นตัวละครใหญ่ ทั้งนี้มีเทพพยากรณ์เป็นผู้ให้ค่านายเกี่ยวกับ The One แก่มอร์เฟียส จากนั้นมอร์เฟียสจึงนำวาทกรรม “The One” นี้ไปเผยแพร่ส่งต่อออกไป

4. ภาคปฏิบัติกรของวาทกรรมในภาพยนตร์ชุด The Matrix

ในภาพยนตร์ชุด The Matrix ที่มีวาทกรรมที่โดดเด่นอยู่ 2 ชุดนั้น วาทกรรมทั้ง 2 ชุดมีภาคปฏิบัติกรที่เด่นชัดมาก โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ภาคปฏิบัติกรของวาทกรรม “The Matrix”

ในภาพยนตร์ชุด The Matrix วาทกรรม “The Matrix” เป็นวาทกรรมที่ตัวละครยอมรับกัน อย่างถนัดหน้าว่าเป็นวาทกรรมหลักที่สถาปนาตัวเองในเรื่อง ภาคปฏิบัติการของวาทกรรม “The Matrix” ในภาพยนตร์ชุดนี้ จะเห็นได้จากหลาย ๆ เหตุการณ์ ใน The Matrix (1999) นีโอตัดสินใจหนีสายลับหัวซุกหัวซุนในตอนต้นเรื่อง หลังจากได้อ่านข้อความ และได้พบกับทรินิตี้ ข้อความที่เขาอ่านคือ

“wake up Neo, The Matrix has you”

(Matrix, 1999)

วาทกรรม “The Matrix” กำลังทำงานโดยทำให้นีโอคิดว่าเขากำลังอยู่ในโลกที่ไม่น่าอยู่ (ทั้งที่เขาก็ออยู่กับมันมาตั้งแต่เกิด) ทำให้นีโอคิดว่าเขาจะต้องหนีออกไปจากที่นี่ จากโลกแห่งนี้ เพราะมันเป็นโลกที่ไม่จริง

เมื่อเราเดินตาม Time line ต่อมา ในภาพยนตร์ Animatrix ตอน Kid’s Story เราก็จะเห็นภาคปฏิบัติการของวาทกรรม “The Matrix” อีกครั้ง ไมเคิล คาร์ล ป็อบเปอร์ หรือคิด รู้สึกว่าตัวเองแปลกแยก และเริ่มตั้งข้อสงสัยว่า ทำไมเวลาฝันจึงรู้สึกเหมือนว่าเป็นความจริงเสียยิ่งกว่าเวลาที่ตื่นนอน ในภาพยนตร์ไม่ได้บอกไว้ชัดเจนว่ามีการติดต่อบอกข่าวเรื่องเมทริกซ์ใน Kid ทราบ แต่เมื่อมีสายลับเข้ามาในโรงเรียนเพื่อตามจับ Kid นีโอก็โทรศัพท์มาเตือนเขาให้หนีและ Kid เองก็หนีอย่างหัวซุกหัวซุนเหมือนนีโอ Kid หนีจนกระทั่งยอมทิ้งตัวเองให้ตกจากคาค่าลงมาเพื่อหนีออกจากโลกเมทริกซ์ วาทกรรม “The Matrix” ทำงานในความคิดของ Kid ว่าโลกเมทริกซ์เป็นโลกเสมือนจริงที่สร้างเพื่อกักขังมนุษย์ และเขาเองก็อยากจะออกไปให้พ้นจากโลกใบนี้ (โลกเมทริกซ์) เห็นได้จาก การที่เขาเขียนระบายลงในสมุดว่า

“Trinity, Neo get me out of here”

(Animatrix: Kid’s Story, 2003)

เราจะเดินตาม Time line กันต่อไป เพื่อดูภาคปฏิบัติการของวาทกรรม “The Matrix” ที่เกิดขึ้นใน The Matrix: Reloaded (2003) และ The Matrix: Revolutions (2004) ทั้งนี้ ภาคปฏิบัติการของวาทกรรม “The Matrix” จะเห็นได้ชัดเจนจากการพลีชีพเพื่อไซออน กล่าวคือมีมนุษย์ที่อาศัยในไซออนจำนวนมาก ตัดสินใจเข้าสู่สนามรบ โดยหวังว่าสงครามนี้จะปลดปล่อยมนุษย์ให้เป็นอิสระจากเครื่องจักร และเมื่อมนุษย์เป็นอิสระจากเครื่องจักรแล้ว โลกเมทริกซ์ซึ่งเป็นโลกจริงก็จะหายไป มนุษย์ก็จะไม่โดนกักขังทางจิตอีกต่อไป ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดคือ Kid ที่อาศัยอยู่หน่วยเดิมกระสุนทั้ง

ที่มีอายุไม่ถึง หรือ นายพลมิฟูเน่ที่ยอมเสียสละชีวิตต่อสู้กับเซนทิเนลนับร้อยตัวจนตัวตายในที่สุด ทั้งหมดนี้ก็เพื่อปลดปล่อยมนุษย์ทางคุก “The Matrix”

ภาคปฏิบัติการของวาทกรรม “The One”

ตามที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้นว่าวาทกรรม “The Matrix” เป็นวาทกรรมที่ทำงานร่วมกับวาทกรรม “The One” กล่าวคือ วาทกรรม “The Matrix” เป็นวาทกรรมที่บอกถึงความเลวร้ายของโลกเสมือนจริงที่ชื่อเมทริกซ์ ส่วนวาทกรรม “The One” คือวาทกรรมที่เป็นเหมือนกุญแจไขปัญหา ให้สามารถพังทลายด้านความเลวร้ายของโลกเมทริกซ์

หากเราเดินตาม Time line เราจะพบว่าคำว่า The One นี้ ปรากฏใน The Matrix (1999) วาทกรรม “The One” ทำให้ลูกเรือในยานเนบูคัดเนสซาร์มองนีโอด้วยสายตามีความหวังระคนสงสัยว่า คนๆ นี้แหละหรือคือ The One ที่จะมาช่วยปลดปล่อยพวกเขาให้เป็นอิสระจากจักรกล

วาทกรรม “The One” ยังทำให้เม้าส์ เด็กชายที่เป็นผู้ออกแบบสาวชุดแดงตื่นตื่นอย่างออกนอกหน้า เมื่อครั้งที่นีโอเข้าไปฝึกซ้อมศิลปะป้องกันตัวกับมอร์เฟียสครั้งแรก เม้าส์ยังแอบมีความหวังด้วยว่านีโอจะสามารถกระโดดข้ามตึกได้ในการฝึกปลดปล่อยจิตใน โลกเสมือนครั้งแรก ทั้งที่ไม่เคยมีใครสามารถกระโดดผ่านได้ในครั้งแรกมาก่อน หรือแม้แต่แท็งก์ที่เป็นมนุษย์แท้ ๆ ที่เกิดในไซออนยังตื่นเต้นที่จะได้เห็นความสามารถของนีโอ (ทั้งที่นีโอเป็นมนุษย์ที่ถูกปลูกโดยเครื่องจักร)

ใน The Matrix: Reloaded (2003) ขณะที่มอร์เฟียสสู้กับสายลับบนหลังคารถพุ่ง และยังมีข่าวทำกุญแจแก่ ๆ ที่เขาลักพาตัวมาอีกหนึ่งคน ขณะนั้นเขาเข้าตาดจนที่จะ โดนสายลับ 2 คนขับรถพุ่ง 2 คันอัดก็อปบี้ทั้งเขาและช่างทำกุญแจ วาทกรรม “The One” ได้แสดงภาคปฏิบัติการของมันออกมาโดยให้มอร์เฟียสพูดพึมพำขอความช่วยเหลือจากนีโอ

“Neo, if you are out there. I could use some help”

(The Matrix: Reloaded, 2003)

ใน The Matrix: Revolutions (2004) ขณะที่เซนทิเนลกำลังเจาะเข้ามายังไซออน และใกล้จะถึงตัวมนุษย์เต็มแก่ ลิ้งค์ซึ่งทำหน้าที่โอเปอร์เรเตอร์แทนแท็งก์ก็พึมพำเรียกนีโอ

“Neo, If you’re gonna do something, you’d better do it quick”

(The Matrix: Revolutions, 2004)

วาทกรรม “The One” ยังสามารถแยกนีโอให้ไม่สามารถไปให้เวลาส่วนตัวกับทรินิตี้ได้ตามที่เขาต้องการ ใน The Matrix: Reloaded (2003) ในฉากที่นีโอเดินออกจากลิฟต์มาพร้อมกับทรินิตี้ และมีชาวไซออนรอให้การต้อนรับ เขาเข้ามาของมาให้ รุมล้อมนีโอพร้อมกับกล่าวฝากฝังลูกชายหรือญาติพี่น้องของตนนั้น นีโออยากจะไปอยู่กับทรินิตี้ แต่ก็ไปไม่ได้ เพราะเขาคือ “The One”

และสิ่งสำคัญที่วาทกรรม “The One” ทำก็คือ ทำให้นีโอยอมสละชีวิตของตนเองไปที่เมืองเครื่องจักร และอาสาไปต่อสู้กับสมิธ เพื่อช่วยให้ไซออนสงบ และยุติสงครามระหว่างมนุษย์กับเครื่องจักร กล่าวคือหากไม่มีวาทกรรม “The One” นีโอก็อาจจะไม่รู้สึกรู้ว่าเป็นหน้าที่ของตนเองที่จะต้องไปต่อรบกับเครื่องจักร นีโอรู้สึกว่าจะต้องรับผิดชอบเรื่องนี้ เพราะเขาคือ “The One” และเมื่อเขาถูกแปะป้ายไว้ว่าเขาคือ “The One” แล้ว เขาก็ต้องรับผิดชอบหน้าที่ของ The One และทำให้สิ่งที่ The One สมควรทำ สิ่งที่ The One สมควรทำก็คือการทำอะไรก็ได้ เพื่อยุติสงครามและปลดปล่อยมนุษย์ให้เป็นอิสระจากเครื่องจักร

เราจะเห็นได้ว่าวาทกรรม “The One” ทำหน้าที่ของมันได้อย่างดีเยี่ยมให้การเป็นความหวังให้กับคนต่าง ๆ ในไซออน และยังทำหน้าที่กำกับบทบาทของนีโอการให้ความช่วยเหลือคนต่าง ๆ รวมถึงการตัดสินใจเข้าไปยังเมืองเครื่องจักรในตอนท้ายของเรื่องด้วย

5. เหตุผลในการสร้างวาทกรรมในภาพยนตร์ The Matrix

ในการจะตอบคำถามว่าวาทกรรม “The Matrix” และ วาทกรรม “The One” ถูกสร้างขึ้นมาเพื่ออะไรนั้น เห็นจะต้องทบทวนกันเสียก่อนว่า ผู้ที่สร้างวาทกรรมทั้งสองชุดนั้นคือสถาปนิก (Architect) และเทพพยากรณ์ (Oracle) ทั้งสองไม่ใช่มนุษย์ แต่เป็น โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่เป็นตัวสร้างโลกเมทริกซ์อีกทอดหนึ่ง

ทบทวนกำเนิดของเมทริกซ์และความลับในการควบคุม

ที่มาของโลกลเมทริกซ์นั้น เกิดขึ้นเนื่องจากการที่เครื่องจักรต้องการใช้พลังงาน จากเดิมที่พวกมันสามารถใช้พลังงานจากแสงอาทิตย์ได้ แต่เมื่อมันทำสงครามกับสมมนุษย์แล้วมนุษย์ตัดสินใจใช้ปฏิบัติการ Dark Storm ปลดปล่อยวันดำมาปิดท้องฟ้า ไม่ให้แสงอาทิตย์รอดลงมา โดยหวังว่าจะเป็น การตัดแหล่งพลังงานของเครื่องจักร และจะทำให้พวกมันแพ้ไปในที่สุด แต่ทว่าเครื่องจักรกลับ เรียนรู้ว่าร่างกายของมนุษย์นี่แหละที่เป็นแหล่งพลังงานชั้นดี พวกมันจึงเลี้ยงมนุษย์ไว้ ให้อยู่ในสภาพหลับไหลตลอดเวลา เพื่อที่จะใช้พลังงานความร้อนจากร่างกายมนุษย์ แต่ถึงแม้ร่างกายจะหลับไหล จิตของมนุษย์กลับไม่หลับไหลไปด้วย เครื่องจักรเองก็รู้ถึงข้อนี้ พวกมันจึงสร้าง โลกลเมทริกซ์ ซึ่งเป็นโลกเสมือนจริงขึ้นมา และเสียบปลั๊กต่อเอาจิตของมนุษย์ให้ไปโผล่เล่นอยู่ในโลกเมทริกซ์ซึ่งเป็น

โปรแกรมคอมพิวเตอร์ แต่ตัวมนุษย์จริงๆ นั้น นอนหลับอยู่ในอังกาบ มีสายระโยงระยาง เพื่อเป็นพลังงานให้จักรกล

ผู้ที่คิดเขียนโปรแกรมเมทริกซ์คือสถาปนิก (Architect) ส่วนผู้ที่คอยให้ข้อมูลและประทับประคองโปรแกรมเมทริกซ์คือเทพพยากรณ์ (Oracle) ข้อเท็จจริงเกี่ยวกับเมทริกซ์ก็คือ โปรแกรมเมทริกซ์นี้ ไม่ใช่เวอร์ชันแรก แต่เป็นเวอร์ชันที่ 6 แล้ว นี่โอเองก็เป็น The One คนที่ 6 โปรแกรมเมทริกซ์ในเวอร์ชันแรกนั้นล้มเหลวไม่เป็นท่าเนื่องจากมันมีความสมบูรณ์แบบเกินไป และมนุษย์ไม่สามารถทนรับกับความสมบูรณ์แบบนั้นได้ สถาปนิกจึงต้องเขียน โปรแกรมเมทริกซ์ขึ้นมาใหม่ และพัฒนาไปทุก ๆ ครั้ง แต่ทุกครั้งสถาปนิกพบว่า สิ่งที่เป็นปัญหาและยากที่สุดคือการ ถ่วงรู้จิตใจของมนุษย์ และควบคุมจิตใจของมนุษย์

ในที่สุดสถาปนิกก็ได้พบข้อมูลสำคัญในการที่จะควบคุมมนุษย์ได้ นั่นคือการสร้างให้ มนุษย์มี “ทางเลือก” โปรแกรมใหม่นี้ทำงานได้ผลดีเยี่ยม ไม่ห่างเกินจากระบบพื้นฐานของมนุษย์ มากเกินไป อย่างไรก็ตามถึงแม้สถาปนิกอยากทำให้มันมีความสมบูรณ์มากเพียงใด ข้อบกพร่องเล็ก ๆ น้อย ๆ ก็จะเกิดขึ้นเสมอ เพราะเมื่อออกแบบโปรแกรมให้มนุษย์มีทางเลือกมากขึ้น จะมีผลให้ มนุษย์บางคนปฏิเสธ โปรแกรมอย่างสิ้นเชิงในแง่ที่ว่ามิชอบสงสัยต่อ โลกเมทริกซ์ที่ตัวเองอยู่ สถาปนิก จึงต้องออกแบบโปรแกรมจารชนขึ้นมาเพื่อคอยจัดการกับผู้ที่สงสัยกับโลกที่ตนดำรงอยู่ ส่วนมนุษย์ ที่ปฏิเสธระบบจนถึงขั้นไม่สามารถยอมรับ โปรแกรมได้เลย ก็จะถูกทำให้ออกจากระบบไป ซึ่ง บางส่วนก็จะไปรวมตัวกันที่ไซออน

อย่างไรก็ตาม หากคนในไซออนมีจำนวนมากเกินไป ก็จะทำให้เมทริกซ์ต้องพบจุดจบได้ การจะทำให้เมทริกซ์อยู่รอดต่อไปได้เรื่อย ๆ ต้องมีการควบคุมไซออน สถาปนิกจึงต้องออกแบบ ป้องกันการลุกลามของไซออนไว้ด้วย ระบบป้องกันที่ดีที่สุดคือการเลือกมนุษย์คนหนึ่งในโลกเมทริกซ์แล้วทำการออกแบบโดยใส่รหัสพิเศษเอาไว้ พร้อมทั้งขนานนามเขาว่า “The One” ทั้งนี้ The One จะต้องถูกออกแบบมาให้มีความเกี่ยวข้องกับคนในเมทริกซ์และคนในไซออน เพื่อที่เขาจะ มาถึงจุดสุดท้ายคือระบบจะสร้างโปรแกรมให้ The One ต้องเลือก โดยจะมีทางเลือก 2 ทางเลือกคือ 1) ไซออนถูกทำลาย The One จะต้องเลือกคนมา 23 คน เป็นหญิง 16 คน ชาย 7 คน เพื่อสร้างไซออนใหม่ 2) ถ้า The One ไม่เลือกตามนั้นระบบจะฆ่าทุกคนที่เกี่ยวข้องกับเมทริกซ์และไซออนจะถูก ทำลาย มนุษยชาติก็จะสูญพันธุ์ ระบบเชื่อว่า The One จะต้องเลือกทางเลือกแรก เพราะเป็น ทางเลือกที่ป้องกันไม่ให้มนุษยชาติสูญสิ้น และเมทริกซ์ก็ยังคงอยู่ การออกแบบนี้สถาปนิกเชื่อว่า จะทำให้ไซออนไม่ลุกลาม และยังรักษาการคงอยู่ของเมทริกซ์ได้อย่างดีเยี่ยม

การใช้วาทกรรมในการควบคุมมนุษย์

จากที่กล่าวมาข้างต้นทั้งหมด เราจะเห็นว่าความจริงแล้วทั้ง The One และ The Matrix ก็เป็น หนึ่งในกรออกแบบของสถาปนิก สถาปนิกคือผู้สร้างทั้งหมด และยังหาวิธีควบคุมทั้งหมดด้วย

อย่างเดียวที่เป็นปัญหากับสถาปนิกที่เขารู้สึกว่าควบคุมไม่ได้ง่าย ๆ เลยก็คือ “มนุษย์” ทั้งนี้เนื่องจากมนุษย์มีเจตจำนงเสรี การจะควบคุมมนุษย์ให้ได้นั้น ต้องอาศัยมนุษย์ด้วยกันเองควบคุม และมนุษย์ด้วยกันที่จะควบคุมกันได้ ต้องเป็นมนุษย์ที่ได้รับความชอบธรรมให้เข้ามาควบคุมเท่านั้น

ในกรณีนี้ วาทกรรม “The Matrix” และ วาทกรรม “The One” จึงเกิดขึ้นเพื่อตอบโจทย์เบื้องต้นของสถาปนิกว่า “ทำอะไรจึงจะควบคุมมนุษย์ให้อยู่ในระบบได้” ในเมื่อเขาสร้าง The One มาแล้วหากมนุษย์ยังไม่ยอมรับ The One ระบบ The One ที่เขาสร้างมาก็ไม่มีความหมาย วาทกรรม “The One” จึงต้องเกิดขึ้น เพื่อให้คนยอมรับ The One ท้ายที่สุด The One จะได้เลือกตามที่สถาปนิกวางโปรแกรมไว้

อย่างไรก็ตาม สถาปนิกเองก็คงไม่สามารถจะเดินไปบอกมอร์เฟียสได้ ในกรณีนี้เทพพยากรณ์ (Oracle) จึงเป็นผู้ที่เหมาะสมในการช่วยกระจายวาทกรรม “The One” และวาทกรรม “The Matrix” และต้องอาศัยมนุษย์หัวแข็งแบบมอร์เฟียสนี้ล่ะ ที่จะเป็นคนไปป่าวประกาศให้มนุษย์คนอื่น ๆ รู้ว่าพวกเขาฝากความหวังไว้ที่ “The One” ที่จะช่วยพวกเขาให้หลุดพ้นจาก “The Matrix” ได้ (ทั้งที่ในความเป็นจริงแล้ว ก็เป็นเพียงเครื่องมือของสถาปนิก)

เหตุผลในการดำรงอยู่ของโลกเมทริกซ์

จากที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้เราเข้าใจได้ว่า วาทกรรมทั้ง 2 ชุดนั้น สร้างขึ้นเพื่อควบคุมมนุษย์ และเพื่อให้สถาปนิกบรรลุเป้าหมายในการรักษาโลกเมทริกซ์เอาไว้ได้ สิ่งที่น่าสนใจต่อมาคือทำไมสถาปนิกจึงจำเป็นต้องรักษาโลกเมทริกซ์ไว้

หากต้องการจะตอบคำถามนี้ ก็มีความจำเป็นต้องใช้ทฤษฎีเศรษฐศาสตร์การเมือง (Political Economy Theory) มาเป็นหลักในการอธิบาย

ในโลกปกติของคนเรา ตามทฤษฎีเศรษฐศาสตร์การเมือง เรามักจะบอกว่าโครงสร้างส่วนล่าง (Infra Structure) เป็นตัวกำหนดโครงสร้างส่วนบน (Super Structure) โครงสร้างส่วนล่างในที่นี้หมายถึงปัจจัยทางเศรษฐกิจทั้งหมด หรือจะกล่าวให้ง่ายก็คือ “เงิน” จะเป็นตัวกำหนดสิ่งอื่น ๆ ทั้งหมดในสังคมไม่ว่าจะเป็นการเมือง ศาสนา หรือแม้แต่สื่อ

ย้อนมาดูโลกของเครื่องจักรในภาพยนตร์ชุด The Matrix บ้าง ในภาพยนตร์ชุด The Matrix เครื่องจักรสร้างโลกเสมือนจริงมาลงให้เราหลับฝัน เพื่อเอาความร้อนในร่างกายเราไปเป็นพลังงาน ชดเชยแทนพลังงานแสงอาทิตย์ เครื่องจักรไม่ได้ต้องการ “เงิน” แต่ต้องการ “พลังงาน” ในกรณีนี้ หากเราจะนำทฤษฎีเศรษฐศาสตร์การเมืองมาใช้ในการอธิบาย เราก็ต้องเปลี่ยนจากเงินเป็นโครงสร้างส่วนล่าง มาเป็นพลังงานเป็นโครงสร้างส่วนล่างแทน

การรักษาโลกเมทริกซ์ไว้คือการรักษาที่มาของโครงสร้างส่วนล่างไว้ เพราะมนุษย์ไม่อาจจะนอนเฉย ๆ ในอังกาบได้ มนุษย์ต้องไปวิ่ง ต้องเดิน ต้องมีกิจกรรม ดังนั้นโลกเมทริกซ์จึงมีความ

จำเป็นในการเลี้ยงมนุษย์ไว้เป็นพลังงาน ถ้าอยากได้มนุษย์ไว้เป็นพลังงานก็ต้องรักษาโลกเมทริกซ์ไว้ เพราะถ้าไม่มีโครงสร้างส่วนล่าง โครงสร้างส่วนบนก็จะไม่สามารถขับเคลื่อนได้

ในกรณีที่สถาปนิกสามารถควบคุมเมทริกซ์ไว้ได้ทั้งหมด เท่ากับสามารถควบคุมพลังงานไว้ได้ทั้งหมด การควบคุมพลังงานไว้ได้ทั้งหมดเท่ากับสามารถควบคุมโครงสร้างส่วนล่างได้ สถาปนิกจึงเป็นผู้ที่มีอำนาจ การรักษาเมทริกซ์ไว้ คือการรักษาอำนาจของสถาปนิกในการควบคุมทั้งมนุษย์ และเครื่องจักร มนุษย์เองก็ถูกควบคุมโดยระบบ The One และ The Matrix ส่วนเครื่องจักรนั้นก็ถูกควบคุมด้วยข้อจำกัดของพลังงานที่มนุษย์เป็นผู้ผลิต

ในแง่ของจักรกลนั้น การรักษา The Matrix ก็เป็นสิ่งสำคัญ เนื่องจากการสูญเสีย The Matrix เท่ากับการพ่ายแพ้สงคราม และการสูญสิ้นเผ่าพันธุ์ เพราะมนุษย์ที่เป็นแหล่งพลังงานต้องการ The Matrix ในการหล่อเลี้ยงจิตใจสำนึก การที่ปลดปล่อยมนุษย์ออกจากเมทริกซ์ทั้งหมดจึงเป็นสิ่งที่จักรกลไม่สามารถยอมให้เกิดขึ้นได้ การมีเมทริกซ์อยู่เท่ากับเป็นการรักษาอำนาจของจักรกลที่มีเหนือมนุษย์อยู่

สรุปข้อค้นพบทางการวิจัย

จากการวิเคราะห์เนื้อหาของภาพยนตร์ชุด The Matrix พบว่าเนื้อหาของภาพยนตร์ชุดดังกล่าวนี้มีน้ำเสียงของคริสต์ศาสนาอย่างชัดเจน นอกจากนี้ยังแทรกด้วยตำนานเทพปกรณัมกรีก มากไปกว่านั้นบทของภาพยนตร์ชุด The Matrix ยังสื่อให้เห็นถึงเรื่องภาพจริงและภาพเสมือน ของแท้กับของเทียม ความจริงและความลวง ซึ่งเหตุและผลของการสร้างภาพเสมือนต่างๆ เพื่อกลบเกลื่อนความจริงที่เลวร้ายในเรื่องนั้นเนื่องมาจากความต้องการในการรักษาอำนาจของสถาปนิก และเครื่องมือที่ใช้ในการรักษาอำนาจของสถาปนิกก็คือวาทกรรมชุดต่างๆ ที่ปรากฏในภาพยนตร์ โดยที่มีเทพพยากรณ์ (Oracle) มอร์เฟียส และนีโอเป็นผู้ที่ส่งต่อแพร่กระจายวาทกรรมชุดต่างๆ ไปยังประชาชนในไซออน (Cyon) ซึ่งเป็นโลกที่เป็นความจริงไม่ใช่โลกเสมือนที่จักรกลสร้างขึ้น

บทที่ 5

อภิปราย และสรุปผลการวิจัย

การศึกษาสัญวิทยาในภาพยนตร์ชุด The Matrix นี้ เป็นการศึกษาเพื่อตอบคำถามนำวิจัย 2 ประการ ได้แก่

1. เนื้อหาภาพยนตร์ The Matrix มีความหมายอะไรแฝงเร้นอยู่บ้าง
2. วาทกรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์ The Matrix มีวาทกรรมชุดใดบ้าง

ผู้เขียนได้ทำการวิเคราะห์เนื้อหา (Textual Analysis) โดยใช้แนวคิด ทฤษฎีทั้งสิ้น 4 แนวคิด ทฤษฎี ได้แก่ 1)แนวคิดของ Jean Baudrillard เรื่องการนิมิตภาพ และภาพนิมิต (Simulacra and Simulation) และแนวคิดเรื่องการบริโภคสัญวิทยา (Sign Consumption) 2)ทฤษฎีสัญวิทยา (Semiology) 3)ทฤษฎีวาทกรรมและอำนาจของมิเชล ฟูโก 4)แนวคิดวาทกรรมวิเคราะห์ของ N. Fairclough ทั้งนี้ ในการวิเคราะห์ดังกล่าวนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตการวิจัยที่ภาพยนตร์ชุด The Matrix โดยวิเคราะห์ภาพยนตร์ทั้งสิ้น 3 เรื่อง ภาพยนตร์แอนิเมชัน 4 เรื่อง และวิดีโอเกม 1 เกม เพื่อให้ได้เนื้อหาครบตาม Time Line ของเนื้อเรื่อง The Matrix ทั้งหมด ในการศึกษาที่ผู้เขียนพบว่า สัญวิทยาที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง The Matrix นี้สะท้อนความหมายนัยแฝงที่เกี่ยวข้องกับคริสต์ศาสนาและเทพกรนัมกรีก มากไปกว่านั้นแก่นเรื่องของภาพยนตร์ชุด The Matrix ยังนำเสนอเกี่ยวกับ “ความจริง” และ “ความลวง” ซึ่งเป็นปัญหาในระดับญาณปรัชญา โลก Matrix ในภาพยนตร์นั้นน่าสืบสนว่าเป็นโลกจริงหรือโลกลวง ในเมื่อเราทุกคน (ในภาพยนตร์) ก็กิน เดิน วิ่งอยู่ในนั้น ปัญหาที่สุดท้ายก็ไม่ใช่ว่าได้รับการแก้ไข เพราะดูเหมือนสถาปนิกจะยังสร้าง Matrix ขึ้นมาใหม่ใน version ที่ 7 (Neo เป็น The One ของ Matrix ใน Version ที่ 6) การวิเคราะห์ The Matrix โดยการใช้แนวคิดของ Jean Baudrillard และแนวคิดของ Foucault มาเป็นเครื่องมือนี้ทำให้เข้าใจแก่นของภาพยนตร์ชุดดังกล่าวมากขึ้น*

วาทกรรมศาสนาในภาพยนตร์ชุด The Matrix

ในภาพยนตร์ชุด The Matrix เราจะเห็นว่ามียุทธศาสตร์ที่เชื่อมโยงไปถึงศาสนาคริสต์ได้ และเมื่อเรานำแนวคิดวาทกรรมและอำนาจของฟูโกต์มาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ เราจะเห็นได้ว่าอำนาจที่ปรากฏในภาพยนตร์ชุด The Matrix นั้น เป็นอำนาจในการสร้างความรู้ และความจริง

* ผู้กำกับภาพยนตร์ชุดนี้ได้บอกไว้กับคนดูไว้ว่าหากต้องการเข้าใจเนื้อหาของภาพยนตร์เรื่องนี้มากขึ้น ต้องอ่าน Simulacra และ Simulation ของ Jean Baudrillard โดยจะเห็นได้จากฉากที่มีไอหั่นไปหยิบแผ่นซอฟต์แวร์เพื่อนำให้ชอนนั้น เขาชอนแผ่นซอฟต์แวร์เพื่อนำคืนกล่าวไว้ในหนังสือที่ชื่อว่า Simulacra และ Simulation (ผู้แต่ง)

สถาปนิกในภาพยนตร์นั้นมีอำนาจในการสร้าง The One และให้ความหมายคำว่า The One เมื่อวิเคราะห์ประกอบกับนัยยะทางศาสนาคริสต์ที่ปรากฏอยู่จะเห็นได้ว่าสถาปนิกนั้นเปรียบได้กับพระเจ้า เนื่องจากพระเจ้า (God) นั้นเป็นพระบิดาที่เปรียบเสมือนผู้สร้างโลก (ในที่นี้คือสถาปนิกซึ่งเป็นผู้สร้าง The Matrix) และ Neo ซึ่งเป็น The One ก็เป็นบุตรของพระเจ้า (ในที่นี้คือสถาปนิกเป็นผู้สร้าง The One ขึ้นมา) สถาปนิกมีอำนาจในการสร้างโลก และมีอำนาจในการสถาปนาความรู้เกี่ยวกับ The One ซึ่งเป็นกลยุทธ์หนึ่งในการธำรงรักษาโลกเมทริกซ์เอาไว้

ภาพยนตร์ชุด The Matrix นี้มีน้ำเสียงของการเสียดสีศาสนาและโลกสมัยปัจจุบันอย่างเห็นได้ชัด ทั้งในภาพยนตร์เรื่อง The Matrix: Revolution ที่นีโอต้องยอมสละชีวิตเพื่อยุติสงครามระหว่างจักรกลกับมนุษย์อีกครั้ง (นีโอตายไปแล้วในภาคแรก ซึ่งเปรียบได้กับการที่พระเยซูเจ้าทรงสิ้นพระชนม์และเสด็จกลับคืนชีพ) หลังจากที่ตกลงกับจักรกลตัวแม่ ซึ่งคุณแล้วก็ไม่ต่างไปจากพระเจ้า สื่อสำเนียงว่า “จักรกล” คือ “พระเจ้า” ประกอบกับการที่โลกปัจจุบันนี้เป็นยุคไซเบอร์ ทำให้อาจตีความได้ว่ายุคไซเบอร์แบบปัจจุบันนี้ สิ่งที่เราควบคุมเอาไว้และมีอำนาจเหนือเราคือเครื่องจักรหรือคอมพิวเตอร์ จะเห็นได้จากการที่บางคนเสียดสีอินเทอร์เน็ตชนิดที่เรียกว่าไม่สามารถขาดได้แม้แต่วันเดียว หรือวัฒนธรรม his ที่ใครไม่เล่นแล้วจะเซซซูดิจิต หรือการพบปะกันใน MSN ก็ไม่ต่างอะไรจากการที่เราเข้าไปในโลกเมทริกซ์เท่าไรนัก

คอมพิวเตอร์ยังคุมชีวิตคนเราด้วยบัตรเพียงไม่กี่ใบเช่นบัตรประชาชนที่เป็นสมาร์ตการ์ด บัตรเครดิต หรือบัตรเอทีเอ็ม อำนาจของคอมพิวเตอร์ในโลกของเรา ไม่แตกต่างอะไรไปจากเครื่องจักรในภาพยนตร์ ซึ่งหากในภาพยนตร์ชุด The Matrix นี้ เครื่องจักรเปรียบเสมือนเป็นพระเจ้าในโลกจริงของเรacomพิวเตอร์ก็คือพระเจ้า

ประเด็นที่น่าสนใจอีกประเด็นหนึ่งในภาพยนตร์ชุด The Matrix คือใครคือพระเจ้ากันแน่ ระหว่าง “สถาปนิก” หรือ “เครื่องจักร” คำตอบคือเครื่องจักร เนื่องจากหากเราพิจารณาอย่างผิวเผินเราจะคิดว่าสถาปนิกคือผู้ให้กำเนิดโลกเมทริกซ์ และหากไม่มีสถาปนิกก็จะไม่มีทั้งโลกเมทริกซ์และไม่มีทั้ง The One แต่เราไม่ควรจะหลงลืมไปว่าพระเจ้าที่จริงแล้วคือเครื่องจักร เนื่องจากเครื่องจักรสุดท้ายแล้วก็มีอำนาจ เพราะแม้แต่สถาปนิกยังต้องพยายามทำทุกอย่างเพื่อรักษาเครื่องจักรเอาไว้ แม้กระทั่งจะต้องเขียนโปรแกรม The One ขึ้นมาเพื่อรักษาโลกเมทริกซ์เอาไว้ให้เครื่องจักรใช้หล่อเลี้ยงมนุษย์เอามาเป็นพลังงานก็ต้องยอม อำนาจของเครื่องจักรที่ปฏิบัติการผ่านสถาปนิกมายังมนุษย์ในภาพยนตร์นั้นจึงไม่ได้มีแค่อำนาจที่ควบคุมมนุษย์แต่ยังคุมสถาปนิกอีกด้วย

และความที่เครื่องจักรเปรียบเสมือนกับพระเจ้านี้เอง นัยยะที่พี่น้องชาวอวส์ก็ได้ทิ้งไว้ให้เราขบคิดคือ “พระเจ้าทรงรักมนุษย์อย่างไม่มีเงื่อนไข” จริงหรือ เพราะหากเครื่องจักรเป็นพระเจ้า ที่ส่ง Neo มาถ่บาป เพื่อรักษาเมทริกซ์เอาไว้ (จะเห็นได้ว่าตอนจบเรื่องนั้น ทั้งสถาปนิกและเทพพยากรณ์

ก็มาขึ้นมองพระอาทิตย์ขึ้นกันเป็นสัญลักษณ์ของการเริ่มต้นใหม่อันหมายความว่าถึงการกดปุ่ม reset ระบบ เมทริกซ์อีกครั้ง) อันจะได้นำมนุษย์มาเป็นพลังงานให้เครื่องจักรต่อไปนั้น พระเจ้าในพระคัมภีร์ไบเบิลได้ส่งพระเยซูเจ้ามาไถ่บาปให้มนุษย์เพื่ออะไร อันนำไปสู่ข้อคำถามต่อไปว่า “ที่แท้จริงแล้ว ใครคือพระเจ้า” ตามพระคัมภีร์ไบเบิล เนื่องจากก่อนยุคที่โยฮัน ฌูเตนเบิร์กจะประดิษฐ์แท่นพิมพ์ได้ พระคัมภีร์ไบเบิลนั้นกระจุกตัวอยู่ในกลุ่มศาสนจักรที่ผู้เข้าถึงได้คือบาทหลวงเท่านั้น อันหมายความว่าเนื้อหาของพระคัมภีร์ไบเบิลนั้นสามารถถูกบิดเบือนไปได้ด้วยน้ำมือของศาสนจักรในยุคนั้น ใช่หรือไม่ ดังนั้นแล้ว พระเจ้าที่แท้จริงแล้วเป็นใคร จะเป็นพระเจ้าแบบเดียวกับเครื่องจักรในภาพยนตร์ชุด The Matrix หรือไม่เป็นสิ่งทีภาพยนตร์ชุดนี้ทิ้งไว้ให้ผู้ชมได้คิด

ความจริงและความหลงในเดอะเมทริกซ์

ประเด็นเกี่ยวกับความจริงและความหลงที่ปรากฏในภาพยนตร์ชุด The Matrix เป็นสิ่งที่แทบจะไม่แตกต่างอะไรไปจากโลกความเป็นจริงของเรา ในภาพยนตร์ชุด The Matrix จักรกลสร้างโลก เมทริกซ์ขึ้นมา สร้างอาหาร สร้างรสนชาติ สร้างกลิ่น สร้างเสียงขึ้นมา โดยที่จักรกลเองก็ไม่เคยได้ลิ้มรสเหล่านั้น จักรกลไม่กินอาหารแต่จักรกลสร้างสเต็มเซลล์อย่างดีให้ไซเฟอร์ทานได้ จุดนี้เป็นจุดที่ทำให้เราเห็นว่ามีการ “สร้าง” ขึ้นมาโดยที่ยังไม่มีต้นแบบ ต้นแบบไม่มีความสำคัญอีกต่อไป

โลกปัจจุบันของเราที่ไม่ใช่ในภาพยนตร์ก็เป็นแบบนี้ เราสามารถสร้างเพลงหนึ่งเพลงโดยไม่ต้องใช้นักร้องแต่ใช้โปรแกรมโวลคาลอย* เพื่อการสร้างเสียงร้องแทนนักร้องที่เป็นคนจริง ๆ ได้ของจริงจะไม่มี ความหมาย และบางครั้งของปลอมนั้นดีกว่าของจริงและจริงเสียยิ่งกว่าของจริง (เช่นกรณีของน้องปอย ที่สวยกว่าผู้หญิงแท้ๆ จำนวนมาก) บทภาพยนตร์ชุดนี้สื่อให้เราเห็นว่าเราเองก็คิดอยู่ในโลก เมทริกซ์และเราเองก็สมัครใจที่จะอยู่ในโลกเมทริกซ์นี้

ข้อเสนอแนะเพื่อการศึกษาเพิ่มเติม

จากการวิเคราะห์ด้วยทฤษฎีสัญญาวิทยา แนวคิดของ Jean Baudrillard และแนวคิด วาทกรรมและอำนาจของ Michel Foucault พบว่า The Matrix เป็นภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาหลายแง่มุม และสามารถนำทฤษฎีมาประกอบในการวิเคราะห์ได้อีกหลายทฤษฎี ทั้งนี้ ทฤษฎีที่น่าจะนำมาประกอบในการศึกษาเนื้อหาภาพยนตร์ชุดนี้ได้แก่

1. ทฤษฎีเศรษฐศาสตร์การเมือง
2. แนวคิดวัฒนธรรมศึกษาของ Frankfurt School
3. British Cultural Studies

* โปรแกรมโวลคาลอยเป็นโปรแกรมสร้างเสียงร้อง โดยที่ไม่ต้องใช้นักร้องมาร้อง โปรแกรมจะร้องเพลงตามที่เรใส่ข้อมูลเนื้อร้องและทำนองลงไป (ผู้แต่ง)

4. Psychoanalysis ของ S. Freud

5. Feminism

ประเด็นการศึกษาตามทฤษฎีต่าง ๆ ข้างต้นจะช่วยเพิ่มแง่มุมในการศึกษาภาพยนตร์ชุด

The Matrix มากขึ้น



บรรณานุกรม

หนังสือภาษาไทย

- กาญจนา แก้วเทพ (2541). การศึกษาสื่อมวลชนด้วยทฤษฎีวิพากษ์: แนวคิดและตัวอย่างงานวิจัย. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- กาญจนา แก้วเทพ (2540). สื่อมวลชน: ทฤษฎีและแนวทางการศึกษา. กรุงเทพฯ: อินฟินิตี้เพรส.
- กองบรรณาธิการนิตยสาร Pulp (2546) Pulp. กรุงเทพฯ: K.Pon (1996).
- ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร (2540). รัฐศาสตร์ การบริหารรัฐกิจ ทฤษฎี: หนึ่งทศวรรษรัฐศาสตร์แนววิพากษ์. กรุงเทพฯ: วิทยา.
- มาลัย (จุฑาทิพย์) (2547). ตำนานกรีก-โรมัน (ฉบับสมบูรณ์). กรุงเทพฯ : พิมพ์คำ.
- วิลเลียม เออร์วิน (2002). The Matrix: อัญมณีแห่งปัญญา อรวรรณ อบรมย์ (แปลและเรียบเรียง, 2004). กรุงเทพฯ: One World.
- ศุภสิทธิ์ เสร็จประเสริฐ และมยุรี คำรงค์เชื้อ (บรรณาธิการ) (2546). วิวาทะ The Matrix. กรุงเทพฯ: คุณพ้อ.
- องค์การกีเดียนส์อินเตอร์เนชันแนล (ผู้จัดพิมพ์). พระคริสตธรรมใหม่. กรุงเทพฯ: Four-One.
- อรวรรณ ปิลาพันธ์ โอวาท. (2544). กรอบวาทกรรมวิเคาะห์กับกรณีศึกษาไทย. ทุนวิจัยงบประมาณแผ่นดิน.

หนังสือภาษาอังกฤษ

- Baudrillard J. (1998). Jean Baudrillard Selected Writings Poster M. edt. UK: Blackwell
- Danaher, G., Schirato, T., and Webb, J. (2000). Understanding Foucault. Allen & Unwin.: St. Leonards.
- Fairclough, N. (2003). Analysing discourse: Textual Analysis for Social Research. Routledge: New York.
- Horrocks C. and Jevtic Z. (1996). Baudrillard for beginner. London: Penguin
- Littlejohn S.W., Foss K.A., (2005). Theories of Human Communication. Wadworths: Canada

Internet

http://en.wikipedia.org/wiki/The_Animatrix (August 6, 2008).

http://en.wikipedia.org/wiki/Final_Flight_of_the_Osiris (August 6, 2008).

http://en.wikipedia.org/wiki/Program_%28The_Animatrix%29 (August 16, 2008).

http://en.wikipedia.org/wiki/Kid%27s_Story ((August 16, 2008).

http://en.wikipedia.org/wiki/World_Record_%28The_Animatrix%29 (August 17, 2008).

http://en.wikipedia.org/wiki/A_Detective_Story (August 17, 2008).

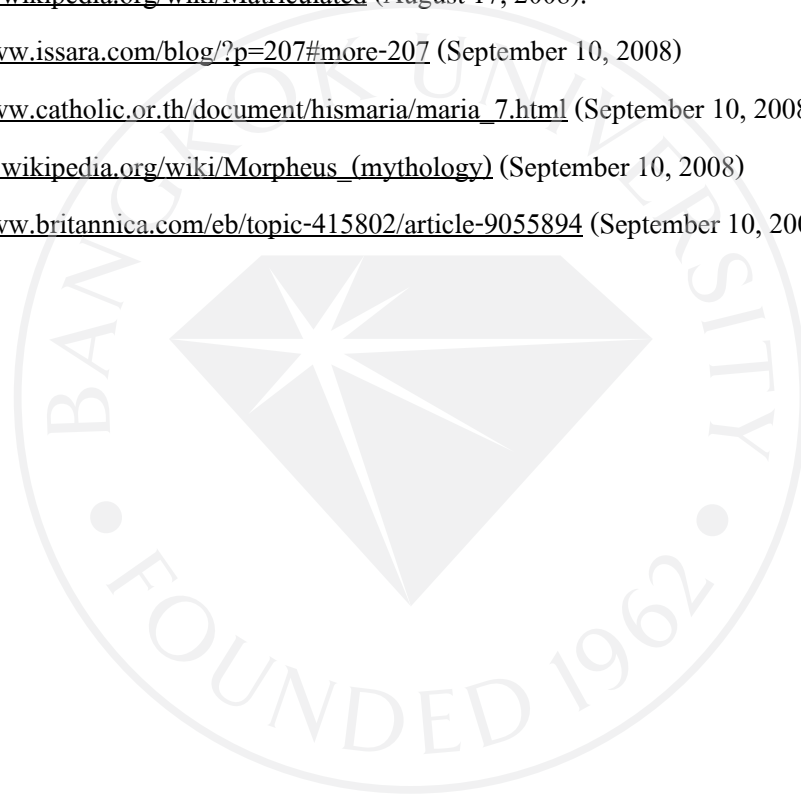
<http://en.wikipedia.org/wiki/Matriculated> (August 17, 2008).

<http://www.issara.com/blog/?p=207#more-207> (September 10, 2008)

http://www.catholic.or.th/document/hismaria/maria_7.html (September 10, 2008)

[http://en.wikipedia.org/wiki/Morpheus_\(mythology\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Morpheus_(mythology)) (September 10, 2008)

<http://www.britannica.com/eb/topic-415802/article-9055894> (September 10, 2008)



ภาคผนวก

ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับภาพยนตร์ชุด The Matrix

ภาพยนตร์ชุด The Matrix เป็นผลงานการกำกับของพี่น้อง Wachowski เปิดตัวครั้งแรกด้วยภาพยนตร์เรื่อง The Matrix ในปี 1999 นำแสดงโดยคีอานู รีฟ (Keanu Reeves) ซึ่งประสบความสำเร็จทั้งในแง่รายได้ และคำวิจารณ์ พี่น้องวาชอว์สกีจึงเดินหน้าสร้างภาคต่อของ The Matrix ถึงสองภาครวด ได้แก่ The Matrix Reloaded (2003) และภาพยนตร์เรื่อง The Matrix Revolutions (2004) ในขณะเดียวกันก็สร้างภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง The Animatrix * ก็ถูกนำเสนอเพื่อสื่อให้เห็นถึงที่มาของ The Matrix ว่ามีที่มาอย่างไร ทั้งนี้จากกล่าวได้ว่า เรื่องราวของ The Matrix ทั้งหมดนั้นถูกนำเสนอผ่านภาพยนตร์แอนิเมชัน (Animation) และภาพยนตร์ (Motion Picture) โดยเรื่องราวทั้งหมดเริ่มต้นขึ้นในส่วนของ The Animatrix ตอน Second Renaissance ทั้ง Part 1 และ Part 2 และจบลงในภาพยนตร์เรื่อง The Matrix: Revolution (2004)

การผลิต

ภาพยนตร์ชุด The Matrix เป็นผลงานจากการจับมือสร้างของ Warner Bros. และ Village Roadshow Pictures ภาพยนตร์เรื่องนี้ถูกถ่ายทำที่กรุงซิดนีย์ ประเทศออสเตรเลีย ทั้งนี้การถ่ายทำในที่ร่ม กระทำใน Fox Studios ส่วนการถ่ายทำกลางแจ้งนั้น ผู้ผลิตพยายามจะไม่ถ่ายทำให้เห็นสถาปัตยกรรมที่บ่งบอกได้ว่าเป็นประเทศออสเตรเลีย เพื่อคงบรรยากาศของประเทศอเมริกาไว้ แต่ก็ยังมองเห็น Sydney Harbor Bridge, Martin Place และ Commonwealth Bank ตึกมาบ้างในบางฉาก นอกเหนือจากการถ่ายทำที่ประเทศออสเตรเลียแล้ว ยังมีบางส่วนที่ถ่ายทำในรัฐชิคาโก และรัฐอิลลินอยส์ ประเทศสหรัฐอเมริกา ผู้กำกับวาชอว์สกีทั้งสองคนยังให้ความสนใจในรายละเอียดการผลิตเล็ก ๆ น้อย ๆ และพยายามสื่อสารให้ผู้ชมรู้ได้ว่าแนวคิดเบื้องหลังภาพยนตร์เรื่องนี้คือแนวคิด Simulacra and Simulation ของ Jean Baudrillard

ตัวละครหลัก

Thomas A. Anderson / Neo / The One

Anderson เป็นโปรแกรมเมอร์ที่มีอีกโฉมหน้าหนึ่งเป็น Hacker ที่ใช้ชื่อว่า Neo ที่ภายหลังค้นพบว่าตัวเองคือ The One เมื่อตอนที่พยายามจะช่วย Morpheus จากตำรวจลับ

Morpheus

* ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง Animatrix เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันซีรีส์ที่มีเนื้อหา และแก่นเรื่องเป็นเรื่องเดียวกันกับ The Matrix โดย Animatrix เป็นภาพยนตร์การ์ตูนซีรีส์ ที่ถูกแบ่งเป็นเรื่องย่อย ๆ อีก 9 เรื่อง ได้แก่ The Final Flight of the Osiris, The second Renaissance Part 1, The second Renaissance Part 2, Kid's Story, Program, World Record, Beyond, A Detective Story และ Matriculated

Morpheus คือมนุษย์คนหนึ่งที่หลบหนีออกจาก Matrix และเป็นกัปตันของยานเนบูคาเดเนสซาร์ นอกจากนี้ยังเป็นผู้ที่ยังเป็นคนที่ค้นพบว่า Neo คือ The One

Trinity

Trinity เป็นคนที่ถูกนำออกจาก Matrix โดย Morpheus และเป็นลูกเรือของยานเนบูคาเดเนสซาร์ นอกจากนี้ยังเป็นคนรักของ Neo

Agent Smith

Smith คือตำรวจลับที่เป็นโปรแกรมโปรแกรมหนึ่งของ Matrix Smith มีเป้าหมายที่จะทำลาย Zion ซึ่งเป็นสถานที่ที่มนุษย์ที่หลบหนีออกจาก Matrix ไปอาศัยอยู่ และยังมีเป้าหมายจะหยุดการหลบหนีจาก Matrix ของมนุษย์

Cypher

Cypher เป็นอีกคนหนึ่ง Morpheus ช่วยให้หลบหนีออกจาก Matrix แต่สุดท้ายเขาก็ทรยศพวกพ้องในยานเนบูคาเดเนสซาร์ โดยการขาย Morpheus ให้กับตำรวจลับเพื่อแลกกับการกลับเข้าไปอยู่ใน Matrix อีกครั้ง

Oracle หรือ เทพพยากรณ์

Oracle คือ โปรแกรมข้อมูล โปรแกรมหนึ่งที่แปรพักตร์มาอยู่ฝ่ายเดียวกับมนุษย์ และช่วยเหลือมนุษย์ในการหลบหนีออกจาก Matrix ด้วยความสามารถในการทำนายและการหยั่งรู้อนาคต

เรื่องย่อ

เรื่องราวของภาพยนตร์ชุด The Matrix นั้น จะสมบูรณ์ได้ก็ต่อเมื่อได้ชมภาพยนตร์เรื่อง The Matrix (1999) The Matrix: Reloaded (2003) The Matrix: Revolutions (2004) และ Animatrix (2003) ตอน Second Renaissance Part 1 & 2 และ ตอน Kid's Story รวมถึงวิดีโอเกม Enter The Matrix ครบ ก็จะเข้าใจเนื้อหาของภาพยนตร์ชุดดังกล่าวนี้ เพื่อเป็นการทำความเข้าใจเนื้อเรื่องภาพยนตร์ชุด The Matrix โดยเรียงตามลำดับเนื้อเรื่องการเกิดก่อนหลังดังรายละเอียดต่อไปนี้

ราวต้นศตวรรษที่ 21* มนุษย์สามารถประดิษฐ์สมองกล หรือ AI ได้สำเร็จและหลังจากนั้นหุ่นยนต์ก็เริ่มถูกผลิตออกมาทำงานรับใช้มนุษย์อย่างแพร่หลาย เมื่อมีหุ่นยนต์มาทำงานแทน มนุษย์จึงมีความเป็นอยู่สุขสบาย และอยู่ด้วยกันอย่างผองผาม โลกกินประเทศ และแม้ว่า AI จะทำงานหนัก

* เนื้อหาจากภาพยนตร์แอนิเมชันซีรีส์ Animatrix เรื่อง The Second Renaissance Part 1 & 2

หรือทำตามคำสั่งของมนุษย์เพียงใด ก็ยังไม่ได้ได้รับความไว้วางใจจากมนุษย์อยู่ดี (หัทธกัญจน์ เจริญชีพ, 2546)

จนวันหนึ่ง หุ่นยนต์หมายเลข B166AR ก่อคิดสังหารมนุษย์ที่เป็นนาย เนื่องจากความไม่พอใจจากการโดนกดขี่ ศาลได้ตัดสินให้ทำลายหุ่นยนต์ตัวนั้น เพราะหุ่นยนต์ตัวนั้นถือเป็นทรัพย์สินของมนุษย์จึงสามารถทำลายได้ แต่หุ่นยนต์ตัวนั้นได้เรียกร้องสิทธิของตัวเองและขอร้องให้พิจารณาเรื่องการทำลายตนเอง จากการกระทำดังกล่าวของหุ่นยนต์ B166AR ทำให้หุ่นยนต์ AI ทั่วโลกเกิดลุกขึ้นมาประท้วงการทำลายของมนุษย์ ฝ่ายมนุษย์ก็เลือกที่จะใช้กำลังเข้าปราบปรามการประท้วงของหุ่นยนต์นั้น จากเหตุการณ์ดังกล่าวมนุษย์จึงไม่ไว้วางใจ AI มากขึ้นกว่าเดิม และพยายามทำลายล้าง AI ให้หมดสิ้นไป หุ่นยนต์ AI ที่เหลือรอดไปได้ ก็ไปรวมตัวกันที่เกาะร้างแห่งหนึ่ง ใช้ชื่อว่ามัลรัฐ 01 และเร่งพัฒนาอุตสาหกรรมส่งออกจนกลายเป็นผู้นำทางเศรษฐกิจ สร้างความหวาดระแวงให้กับมนุษย์ จนมนุษย์รวมตัวกันประกาศสงครามกับ AI

อย่างไรก็ตาม เนื่องจากอาวุธของมนุษย์ไม่ระคายผิวโลหะของเครื่องจักร ปฏิบัติการ Dark Storm หรือการปล่อยควันบดบังแสงอาทิตย์ จึงถูกนำมาใช้เพื่อตัดแหล่งพลังงานของเครื่องจักร ส่งผลให้โลกตกอยู่ในความมืดทันที เครื่องจักรพยายามหาแหล่งพลังงานทดแทน จนในที่สุดก็พบว่าร่างกายมนุษย์เป็นแหล่งพลังงานไฟฟ้าและความร้อนชั้นดี จึงดำเนินการล่าตัวมนุษย์มาเป็นแหล่งพลังงานแห่งใหม่ ส่งผลให้อารยธรรมของมนุษย์ล่มสลายในทันที ทำให้มนุษย์กลายเป็นแหล่งพลังงานของเครื่องจักร โดยมี Matrix หรือโลกเหมือนจริงเป็นคุกกักขังจิตใจไม่ให้รู้สึกตัวว่าเกิดอะไรขึ้นบนโลกแห่งความเป็นจริง

ราวคริสต์ศักราช 2199* Matrix ถูกปรับปรุงให้เข้าสู่เวอร์ชันที่ 6 และ โทมัส แอนด์เดอร์สัน หรือนีโอ ถูกปลุกให้ตื่นจาก Matrix ด้วยความช่วยเหลือของมอร์เฟียส และทรินิตี้ ผู้เชื่อมั่นว่านีโอคือ The One หรือ ผู้ปลดปล่อยมนุษย์ให้หลุดพ้นจากการจองจำของเครื่องจักร ท้ายที่สุดแล้วนีโอก็ถูก Agent Smith ซึ่งเป็น AI สังหาร แต่ก็ฟื้นคืนชีพขึ้นมาใหม่พร้อมกับความสามารถของเขที่ไม่เคยมีมนุษย์คนใดทำได้มาก่อน จนกระทั่งนีโอสามารถสังหาร Agent Smith ได้โดยการระเบิดร่าง Agent Smith เป็นเสี่ยง ๆ จากภายใน

ช่วงระยะเวลาแห่งรอยต่อที่นีโอและทรินิตี้ ได้ช่วยเหลือเด็กหนุ่มคนหนึ่งชื่อ Michael Karl Popper หรือ Kid ให้หลุดพ้นจากโลกดวงตาของ The Matrix**

* เนื้อหาจากภาพยนตร์เรื่อง The Matrix (1999)

** เนื้อหาจากภาพยนตร์แอนิเมชันซีรีส์ Animatrix เรื่อง Kid's Story

ราวคริสต์ศักราช 2205^{***} ยานโอซิริส พบว่าเซนทิเนล (เครื่องจักรทำลายล้าง) จำนวนมหาศาล กำลังเจาะแกนโลกเพื่อบุกไซออน ซูเอลูกเรือประจำยาน พยายามส่งสารเตือนไซออน แต่ทว่ายานโอซิริสก็ถูกทำลายเสียก่อน

ต่อมา เหล่าเครื่องจักรรู้ว่าไม่สามารถผ่านระบบป้องกันภัยเข้าไปทำลายไซออน ซึ่งเป็นเมืองแห่งสุดท้ายของมนุษย์ที่ตั้งอยู่ใต้พิภพได้* พวกมันจึงปรับปรุงกระบวนการรวมยุทธ ระดมกำลังเซนทิเนลนับแสนตัวเจาะแกนโลก เพื่ออ้อมเข้าไปทำลายบ้านสุดท้ายของมนุษย์ แต่กว่าที่มนุษย์จะทราบข่าวร้ายนี้ เวลาที่นับถอยหลังเพียงแค่ 72 ชั่วโมง โอกาสที่ไซออนจะรอดจากวิกฤตในครั้งนี้ นอกจากจะฝากไว้กับกองกำลังทหารเพียงหยิบมือแล้วคือปาฏิหาริย์จาก The One หรือ Neo ผู้ต้องหาทางเจาะเข้าไปยังซอร์ซของ Matrix ให้ได้โดยเร็วที่สุด เพราะที่นั่นจะเป็นที่ที่การเดินทางของ The One สิ้นสุดลง ทว่าสิ่งที่รอคอยอยู่ในซอร์ซคือเรื่องราวตำนานของ The One และการสิ้นสลายของไซออน ล้วนเป็นสิ่งที่อยู่ภายใต้การควบคุมของ Matrix

ขณะเดียวกัน Agent Smith ซึ่งน่าจะถูกทำลายไปแล้วก็กลับมาอีกครั้ง คราวนี้ Smith มีพลังอำนาจเหมือนกับนีโอทุกประการ ที่ร้ายกว่านั้นคือ Smith สามารถเปลี่ยนผู้คนอื่นๆ ใน Matrix ให้กลายเป็นตัวเองด้วย นั่นหมายความว่านีโอต้องต่อกรกับ Smith อีกนับร้อยตัว เรื่องลูกกลมขึ้นเมื่อ Smith ไม่ได้จำกัดตัวเองอยู่แค่ใน Matrix แต่สามารถออกมาสู่โลกจริงได้แล้ว จุดมุ่งหมายต่อไปของ Smith ก็คือยึดครองอำนาจและแก้แค้น ทั้งใน Matrix และในโลกจริง พวกนีโอจึงต้องหาทางยุติปัญหาให้ได้ทั้ง Smith และเครื่องจักรที่กำลังมุ่งตรงสู่มนุษยชาติ

อย่างไรก็ตาม Smith ซึ่งขณะนั้นมีอำนาจเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ ได้เข้าครอบงำเบนที่อยู่ในไซออนเรียบร้อยแล้ว** และ Smith ในร่างเบนได้ปิดเครื่องกำเนิดพลังงาน และ EMP^{***} เพื่อตัดพลังงานของทุกคน ทำให้ยานหลายลำไม่สามารถทำงานได้ และถูกโจมตีโดยเซนทิเนลจนเสียชีวิตทั้งหมด เหลือรอดเพียงเบน (ที่ถูก Smith ครอบงำ) เพียงคนเดียว ไนโอปีซึ่งนั่นเป็นกัปตันของยานโลโกสได้รับสัญญาณเตือนจาก Oracle และให้ไปพบกับ Oracle เพื่อรับคำทำนายว่าเธอมีทางเลือกว่าจะช่วยนีโอ หรือไม่ช่วยนีโอ (สังเกตได้ว่าใน The Matrix: Revolutions มอเฟียสพูดกับไนโอปีว่า เธอไม่เคยเชื่อเรื่อง The One แล้วทำไมจึงช่วยนีโอ และไนโอปีเล่าว่าเธอไปพบกับ Oracle มา และ Oracle ให้คำทำนายมาว่าไนโอปีมีทางเลือกสองทางคือ ให้ความช่วยเหลือนีโอ หรือไม่ให้ความช่วยเหลือนีโอ)

^{***} เนื้อหาจากภาพยนตร์แอนิเมชันซีรีส์ Animatrix เรื่อง The Final Flight of Osiris

^{*} เนื้อหาจากภาพยนตร์เรื่อง The Matrix: Reloaded

^{**} เนื้อหาจากวิดีโอเกม Enter The Matrix (2003) ซึ่งเนื้อหาของเกมเป็นเนื้อหาที่ส่วนต้นจะเกิดขึ้นก่อน The Matrix: Reloaded และเมื่อดำเนินมาได้ 1 ใน 3 ของเกม เนื้อหาในเกมจะเกิดขึ้นพร้อม ๆ กับเหตุการณ์ใน The Matrix: Reloaded

^{***} electromagnetic pulse (EMP) คือเครื่องมือในการทำลายเครื่องที่ใช้กระแสไฟฟ้าทุกอย่าง เป็นอาวุธอย่างเดียวกับที่ใช้จัดการกับเซนทิเนลได้

หลังจากเกิดเหตุระเบิดขึ้นกับยานลำอื่นๆ ผู้มีชีวิตรอดคนเดียวที่ค้นพบก็คือเบน* แต่ไม่มีใครล่วงรู้เลยว่าภายในตัวเบนนั้นถูกยึดครองอย่างเต็มที่แล้วจาก Smith ซึ่งต้องการจะตามแก้แก่นนีโอไปทุกที่ ฝ่ายนีโอนั้นหลังจากทราบความจริงอันน่าตกตะลึงจากสถาปนิกผู้ให้กำเนิดเมทริกซ์แล้ว ก็ยิ่งสงสัยในทางที่ตนควรจะเลือกอีก

ขณะเดียวกัน ทางไซออนก็แจ้งมาว่าเครื่องจักรนั้นบุกถึงเมืองแล้ว และชาวเมืองก็ต้องรวมกำลังกันต่อต้านอย่างเต็มที่ มอร์เฟียสและพรรคพวกต้องรีบกลับเมืองให้เร็วที่สุดเพื่อเป็นกำลังสำคัญ แต่นีโอกลับเลือกจะไปยังแหล่งกำเนิดที่แท้จริงนั่นก็คือเมืองของเครื่องจักร แม้จะรู้ว่าอันตรายถึงชีวิตแต่นีโอก็ยังต้องเลือกไป ทรินิตี้ผู้เชื่อมั่นในความรักของตนอาสาจะไปด้วย

ในขณะที่เหตุการณ์ในโลกจริงกำลังใกล้จะถึงจุดสิ้นสุด โลกเมทริกซ์ก็กำลังจะล่มสลายด้วยฝีมือของ Smith ผู้ยึดครองร่างของทุกคนในเมทริกซ์ไว้และเปลี่ยนให้กลายเป็นตัวเอง นีโอจึงทำการต่อรองกับเครื่องจักรตัวแม่ที่ควบคุมทั้งหมดให้หยุดทำสงครามกับมนุษย์ และหยุดโจมตีไซออน โดย นีโอเองจะเป็นผู้ไปปราบ Smith ที่ขณะนั้นกำลังทำลาย Matrix เอง ซึ่งเครื่องจักรตัวแม่ก็ตกลง นีโอจึงกลับเข้าไปในโลก Matrix อีกครั้ง และต่อสู้กับ Smith โดยต้องยอมให้ Smith ครอบงำร่างตนเองก่อน แล้วจึงทำลาย Smith จากภายใน ซึ่งหมายความว่า นีโอต้องสละชีวิตของตนเองเพื่อปราบ Smith และเพื่อช่วยมนุษย์และไซออนในปลอดภัยจากการโจมตีของเครื่องจักรซึ่งนีโอก็ทำสำเร็จ แต่ก็ต้องแลกด้วยชีวิตของตนเอง

The Second Renaissance Part 1&2	The Matrix	Kid's Story	The Final Flight of The Osiris	The Matrix: Reloaded Enter The Matrix	The Matrix: Revolutions
ต้นศตวรรษที่ 21	ประมาณ ค.ศ. 2199		ประมาณ ค.ศ. 2205 เริ่มต้นชั่วโมงวิกฤต	48 ชั่วโมง วิกฤตก่อนสงครามสิ้นสุด	24 ชั่วโมง วิกฤตก่อนสงครามสิ้นสุด

แผนภูมิที่ 3 อธิบายลำดับเรื่องราวเนื้อหาซีรีส์ The Matrix

* เนื้อหาจากภาพยนตร์เรื่อง The Matrix: Revolutions (2004)