

Para falar de sociedade no estudo da nossa relação com a tecnologia, prefiro me referir às *'atividades humanas'* em lugar de sociedade porque, a rigor, não é possível separar tecnologia e sociedade, porque tudo o que nós humanos fazemos, é feito em sociedade, vivemos em sociedade. Enquanto consideramos a inauguração de um hospital um evento social o mesmo não aplica à sua construção, isso porque na maioria das vezes o social se refere a algo de natureza simbólica que é o caso de uma inauguração.

O que podemos dizer com certeza é que os artefatos suportam atividades e intermedeiam relações sociais.

Primeiro, ao se estudar tecnologia é imperativo nos darmos conta da importância da 'Revolução Industrial' como marco ou referencial histórico da influencia da tecnologia na organização das sociedades humanas na contemporaneidade.

Escolhi o texto DOS BENS AOS SERVIÇOS, do capítulo 2 (*Dos bens aos serviços: a transformação da forma da economia*) do livro 'O Advento da Sociedade Pós-industrial do sociólogo Daniel Bell porque ele mostra com caracteriza com propriedade a **sociedade industrial** decorrência direta da revolução industrial, e aquelas que vieram antes e depois:

Sociedade **pré-industrial** – a existência representa um jogo contra a natureza.

Sociedade **industrial** - sua existência é um jogo contra a natureza fabricada.

Sociedade **pós-indutrial** – uma sociedade pós-industrial tem como base os serviços, e assim sendo, trata-se de um jogo entre pessoas.

O uso intensivo das TI's nas ultimas décadas nos trouxe o conceito de sociedade do conhecimento onde o que mais importa é a informação e não mais a produção, E em muitos casos, realmente, a marca da empresa vale tanto ou mais do que ela produz.

No entanto, é importante atentar para o fato de que estes tipos três tipos de 'jogos' apontados por Bell (contra a natureza, contra a natureza fabricada, e entre pessoas) estão a pleno vapor, ou seja, as três formas de sociedade (ou de atividade social) identificadas pelo sociólogo, coexistem na contemporaneidade. E ainda mais, com a tecnologia da informação presente, impulsionando cada uma delas a sobreviver de forma econômica e cultural. Imagine uma colheitadeira de soja no campo operando guiada por um GPS - a tecnologia da informação a serviço do campo.

Bom, estes três tipos de 'jogos' sempre existiram e continuarão a existir tal e qual – o que a tecnologia fez no passado mais recente, foi ampliar (a visibilidade de) uns 'jogos' mais que outros 'jogos', e uns passaram a ficar em maior evidencia. A tecnologia funciona muitas vezes como uma 'lente de aumento', ampliando soluções e problemas também e há sempre um 'preço' a se pagar e se você não está pagando alguém está pagando por você. Pelo menos essa é a principal conotação que o historiador americano Edward Tenner (considerado o filósofo do dia-a-dia) tenta dar ao seu do livro "Vingança Da Tecnologia", cujo título original "*Why The Objects Byte Back?*" é bem mais sugestivo, ou seja, *porque os objetos retrucam?*