TV programmes and films are full of violence. In fact, according to the New Scientist magazine, by the time the average American child starts school, he or she will have seen 8 ,000 killings and 100,000 acts of violence on TV. But does watching onscreen brutality make people more likely to commit violent acts? According to most actors and filmmakers the answer is no. Arnold Schwarzenegger, who is famous for his roles in action flicks such as Terminator 2 and Conan the Barbarian, denies a link between movie violence and real violence. "Movies are entertainment - people know the difference," he said. And director Quentin Tarantino (who is well known for bloodthirsty films such as Pulp Fiction and Django Unchained) has repeatedly said movies are not responsible for violence in society. In a 1994 interview, he stated, "Real life violence is real life violence. Movies are movies." However, one film blogger wrote, "Of course action stars and directors claim their movies don't make the world more dangerous! They're protecting their jobs!" But what do scientists say? In 2010, American psychologist Dr. Jordan Crafman studied the effects of violent videos on a group of 14- to 17-year-old boys. He monitored the teenagers' brainwaves while they watched a series of short, violent clips. Dr. Crafman found that the images made the subjects "less sensitive to violence and more accepting of violence." He said this meant the clips made the boys "more likely to commit aggressive acts". But other scientists dispute those findings. Professor Mark Criffiths from Nottingham Trent University agrees that violent images may desensitize us to violence. But he says that doesn't mean we're more likely to act aggressively or commit a violent crime. Furthermore, in 2005 the British medical journal The Lancet reviewed hundreds of studies into the effects of movie and TV violence. It found "only weak evidence" to suggest that violent media leads to crime. So, what about violent video games? Ohio State University's Professor Brad Bushman believes games such as Call of Duty and Grand Theft Auto (where players have to kill a lot of opponents) definitely make people more violent. Why? Because playing video games is active (compared to watching Tv, which is passive). In a movie you only watch an actor shoot the enemy, but in a video game you actually shoot them yourself. But once again, others disagree. In a 2011 case, the US Supreme Court found "no conclusive link between video games and aggression." The debate about the effects of onscreen violence has been going on for decades. And there are no signs it'll be resolved any time soon. But even if violent movies and computer games are harmless, is it right that we're enjoying them so much?

*Programas de TV e filmes estão cheios de violência. Na verdade, de acordo com a revista New Scientist, quando a criança americana média começar a escola, terá visto 8.000 assassinatos e 100.000 atos de violência na televisão. Mas será que assistir à brutalidade na tela aumenta a probabilidade de as pessoas cometerem atos violentos? Segundo a maioria dos atores e cineastas, a resposta é não. Arnold Schwarzenegger, famoso por seus papéis em filmes de ação como Terminator 2 e Conan, o Bárbaro, nega uma ligação entre a violência cinematográfica e a violência real. “Filmes são entretenimento – as pessoas sabem a diferença”, disse ele. E o diretor Quentin Tarantino (que é conhecido por filmes sanguinários como Pulp Fiction e Django Livre) disse repetidamente que os filmes não são responsáveis pela violência na sociedade. Em uma entrevista de 1994, ele afirmou: "A violência na vida real é violência na vida real. Filmes são filmes." No entanto, um blogueiro de cinema escreveu: "É claro que as estrelas e diretores de ação afirmam que seus filmes não tornam o mundo mais perigoso! Eles estão protegendo seus empregos!" Mas o que dizem os cientistas? Em 2010, o psicólogo americano Dr. Jordan Crafman estudou os efeitos de vídeos violentos em um grupo de meninos de 14 a 17 anos. Ele monitorou as ondas cerebrais dos adolescentes enquanto eles assistiam a uma série de clipes curtos e violentos. O Dr. Crafman descobriu que as imagens tornavam os sujeitos “menos sensíveis à violência e mais receptivos à violência”. Ele disse que isso significava que os clipes tornavam os meninos “mais propensos a cometer atos agressivos”. Mas outros cientistas contestam essas descobertas. O professor Mark Criffiths, da Nottingham Trent University, concorda que imagens violentas podem nos dessensibilizar à violência. Mas ele diz que isso não significa que estamos mais propensos a agir de forma agressiva ou a cometer um crime violento. Além disso, em 2005, a revista médica britânica The Lancet revisou centenas de estudos sobre os efeitos da violência no cinema e na televisão. Encontraram “apenas evidências fracas” que sugerem que a mídia violenta leva ao crime. Então, e os videogames violentos? O professor Brad Bushman, da Ohio State University, acredita que jogos como Call of Duty e Grand Theft Auto (onde os jogadores têm que matar muitos oponentes) definitivamente tornam as pessoas mais violentas. Por que? Porque jogar videogame é ativo (em comparação com assistir TV, que é passivo). Em um filme você apenas assiste um ator atirar no inimigo, mas em um videogame você mesmo atira nele. Mas, mais uma vez, outros discordam. Num caso de 2011, o Supremo Tribunal dos EUA não encontrou “nenhuma ligação conclusiva entre videojogos e agressão”. O debate sobre os efeitos da violência na tela já dura décadas. E não há sinais de que isso será resolvido tão cedo. Mas mesmo que os filmes violentos e os jogos de computador sejam inofensivos, é certo que os desfrutemos tanto?*

​

Fifty Shades of Grey and A Game of Thrones are two best-selling books. But why are they so successful?

Fifty Shades of Grey

Fifty Shades of Grey was written by English author E.L. James, and was self- published in 2011. It's about the relationship between a young businessman (Christian Grey) and a college graduate (Anastasia Steele). It's become the bestselling book in British history, beating the Harry Potter and The Da Vinci Code books in terms of sales. So, why's it so popular? The one-word answer is simple ... sex! "These stories focus on female desire and what's in it for the woman, and there's not a lot of that in mainstream culture," said Jaclyn Friedman, author of What You Really Really Want\* Many believe the book cover has also helped. Instead of using a raunchy picture, the publishers have an image of a grey tie. "We felt that discreet, tasteful covers would bring in new readers who may not have bought the books with more explicit covers," Vintage Books spokesman Russell Perreault said. Others have pointed to the fact that as the book is available on Kindle, people can read it in public without everyone else knowing what they're reading.

*Book extract*

*[Ana] "You're a sadist?"*

*[Christian] "I'm a Dominant."*

*His eyes are a scorching gray, intense.*

*"What does that mean?" I whisper.*

*"It means I want you to willingly surrender yourself to me, in all things. "*

*I frown at him as I try to assimilate this idea.*

*"Why would I do that?"*

*"To please me," he whispers as he cocks his head to one side, and I see a ghost of a smile.*

*Please him! He wants me to please him! I think my mouth drops open. Please Christian Grey. And I realize, in that moment, that yes, that's exactly what I want to do. I want him to be damned delighted with me. It's a revelation."*

A Game of Thrones

A Game of Thrones (1996) is a fantasy novel by American author George R. R. Martin. It's one of several books of the series A Song of Ice and Fire, and it's about the struggle for power in an imaginary land. So, why has it done so well? Firstly, although it's a fantasy novel, the book focuses on human topics such as greed, power and corruption. There are magical, fantasy elements, but the book is mostly character driven, with realistic, gritty personalities. Secondly, the stories are difficult to predict as there are lots of twists and turns. And thirdly, it's benefited hugely from the popularity of the TV series: Game of Thrones, which is based on the books. With quality actors, incredible sets, stunning costumes and a captivating script, the TV series has really helped promote the books.

*Book extract*

*Nine days they had been riding, north and northwest and then north again, farther and farther from the Wall, hard on the track of a band of wildling raiders. Each day had been worse than the day that had come before it. Today was the worst of all. A cold wind was blowing out of the north, and it made the trees rustle like living things. All day, Will had felt as though something were watching him, something cold and implacable that loved him not. Gared had felt it too. Will wanted nothing so much as to ride hellbent for the safety of the Wall, but that was not a feeling to share with your commander. Especially not a commander like this one.*

*Cinquenta Tons de Cinza e A Guerra dos Tronos são dois livros muito vendidos. Mas por que eles têm tanto sucesso?*

*Cinquenta Tons de Cinza*

*Cinquenta Tons de Cinza foi escrito pela autora inglesa E.L. James, e foi publicado pela própria em 2011. É sobre o relacionamento entre um jovem empresário (Christian Grey) e uma universitária (Anastasia Steele). Tornou-se o livro mais vendido da história britânica, superando os livros Harry Potter e O Código Da Vinci em termos de vendas. Então, por que é tão popular? A resposta de uma palavra é simples... sexo! “Essas histórias se concentram no desejo feminino e no que isso traz para a mulher, e não há muito disso na cultura dominante”, disse Jaclyn Friedman, autora de What You Really Really Want\* Muitos acreditam que a capa do livro também ajudou. Em vez de usar uma imagem atrevida, os editores usam a imagem de uma gravata cinza. "Sentimos que capas discretas e de bom gosto atrairiam novos leitores que talvez não tivessem comprado os livros com capas mais explícitas", disse o porta-voz da Vintage Books, Russell Perreault. Outros apontaram para o fato de que, como o livro está disponível no Kindle, as pessoas podem lê-lo em público sem que todos saibam o que estão lendo.*

*Extrato do livro*

*[Ana] "Você é um sádico?"*

*[Christian] "Eu sou um Dominante."*

*Seus olhos são de um cinza escaldante, intenso.*

*"O que isso significa?" Eu sussurro.*

*“Isso significa que quero que você se entregue voluntariamente a mim, em todas as coisas.”*

*Eu franzo a testa para ele enquanto tento assimilar essa ideia.*

*"Porque eu faria isso?"*

*"Para me agradar", ele sussurra enquanto inclina a cabeça para o lado, e vejo o fantasma de um sorriso.*

*Agradá-lo! Ele quer que eu o agrade! Acho que minha boca se abre. Agradar a Christian Grey. E percebo, naquele momento, que sim, é exatamente isso que quero fazer. Quero que ele fique muito feliz comigo. É uma revelação."*

*Guerra dos Tronos*

*Game of Thrones (1996) é um romance de fantasia do autor americano George R. R. Martin. É um dos vários livros da série As Crônicas de Gelo e Fogo e trata da luta pelo poder em uma terra imaginária. Então, por que funcionou tão bem? Em primeiro lugar, embora seja um romance de fantasia, o livro centra-se em temas humanos como a ganância, o poder e a corrupção. Existem elementos mágicos e de fantasia, mas o livro é principalmente movido por personagens, com personalidades realistas e corajosas. Em segundo lugar, as histórias são difíceis de prever, pois há muitas reviravoltas. E em terceiro lugar, beneficiou enormemente da popularidade da série de TV: Game of Thrones, que é baseada nos livros. Com atores de qualidade, cenários incríveis, figurinos deslumbrantes e um roteiro cativante, a série de TV ajudou muito a divulgar os livros.*

*Extrato do livro*

*Eles cavalgaram durante nove dias, para norte e noroeste e depois novamente para norte, cada vez mais longe da Muralha, seguindo a trilha de um bando de invasores selvagens. Cada dia tinha sido pior do que o dia anterior. Hoje era o pior de tudo. Um vento frio soprava do Norte e fazia as árvores farfalharem como seres vivos. Durante todo o dia, Will sentiu como se algo o estivesse observando, algo frio e implacável que não o amava. Gared também sentiu isso. Will não queria nada mais do que cavalgar em busca da segurança da Muralha, mas esse não era um sentimento para compartilhar com seu comandante. Especialmente um comandante como aquele.*

*​*