

Af erlendu vogreki:

Íslensk þjóðmenning, útlend ómenning og viðtaka „óæskilegra“ menningaráhrifa

Ólafur Rastrick
Dósent við Háskóla Íslands

Útdráttur: Meðal þrástefja samfélagsumræðunnar er sú hugmynd að fyrir hönd íslenskrar menningar sé háð linnulaus varnarbarátta gegn óæskilegum áhrifum sem vilji skjóta rötum í samfélagi okkar með ófyrirséðum afleiðingum. Oftar en ekki er litið svo á að slíkt vogrek sé af erlendum toga, sprottið af útlendri lágmenningu. „Sjálfstæðisbarátta smáþjóðar er eilíf“, sagði Gylfi Þ. Gíslason árið 1942 og átti við að Íslendingar þyrftu jafnan að standa vörð um menningarlega sérstöðu sína og verjast spillandi áhrifum útlendrar fjöldamenningar. Í greininni verður staðnæmst við nokkur dæmi úr viðtökusögu erlendra menningaráhrifa á 20. öld sem skilgreind voru sem óæskileg eða spillandi. Skoðað verður hvernig vörslumenn menningarinnar sáu fyrir sér að smit breiddist út um íslenskt samfélag og hefði skaðleg áhrif á menningarástand þjóðarinnar. Markmiðið er að varpa ljósi á virkni hugmyndarinnar um hið útlenda í íslenskri samfélagsumræðu og hvernig málsmetandi menn hafa í gegnum tíðina metið þá ógn sem stafaði af því sem þeir álitu menningarlega framandi landi og þjóð.

Lykilorð: Íslensk menning • úrkast • siðafár • hið útlenda

Abstract: A central theme in Icelandic public discourse is centred around the necessity to wage a ceaseless war on behalf of Icelandic culture against undesirable traits deemed resolute on taking roots in Icelandic society with unforeseen consequences. Frequently, such cultural changes are perceived and denoted as external to Icelandic society, deriving from foreign lowbrow culture. „A small nation's quest for independence is eternal“, claimed the noted public intellectual and later influential politician Gylfi Þ. Gíslason in 1942, referring to Iceland's need to be on constant guard in safekeeping its cultural identity and rejecting the contaminating impacts of foreign popular culture. The paper draws on examples from the twentieth century of how foreign cultural influences have been received and defined as undesirable or polluting. It explores how self-proclaimed guardians of culture perceived pervading threats to the cultural state of the nation. The objective is to gain an understanding of how the idea of 'the foreign' shaped public discourse and how public intellectuals assessed the danger of what they understood as culturally alien to the Icelandic people.

Keywords: Icelandic culture • abject • moral panic • the foreign

Inngangur

Hvað eiga skáldsagan *Kapitola*, djassmúsík og stuttclipptar Reykjavíkurstúlur, expressjónísk myndlist, Kanasjónvarpið, pönkið, klámsíður veraldarvefsins, og fyrstu persónu tölvuleikurinn *Grand Theft Auto* sameiginlegt?

Harla lítið, og þó! Öll hafa þessi menningarfyrirbrigði verið þættir í vakningu meðal þeirra sem umhugað er um siðferði og velferð þjóðarinnar, ekki síst ungmenna. Öll hafa þessi menningarfyrirbrigði gefið tilefni til að ígrunda og vara við hættum sem steðja að menningu þjóðarinnar og lífsháttum; tilefni til að velta fyrir sér hvað er hægt að gera til að sporna við afsiðun þjóðarinnar, ómenningu og almennri lággátu. Allt eru þetta menningarfyrirbrigði sem rekið hafa á fjörur landsmanna síðustu öldina eða rúmlega það, „erlent vogrek“, svo notað sé orðfæri Sigurðar Nordal. Í frægri ritgerð frá árinu 1924 varaði Sigurður við því sem hann kallaði „að opna mál vort og menntir fyrir erlendu vogreki“ (1996, 35). Við þyrftum á nokkurs konar landamæraeftirliti í menningarmálum að halda þar sem við sigtuðum útlendu lággátuna frá því besta sem hafði verið hugsað og vitað á vettvangi heimsmenningarinnar, allt í þágu þess að hér viðhéldist heilbrigð og göfug menning.

Þessi listi að ofan kann að stuða einhverja. Að minnsta kosti kann ógnin af sumu hér að þykja harla léttvæg í samanburði. Varla er hægt að bera menningarlega hættu af rómönnum á borð við *Kapitolu* (Jónas Jónsson, 1909) saman við t.d. þá brenglun hugmynda um kynlíf og hlutgervingu kvenlíkamans sem unglingspiltum er miðlað á klámsíðum (Dines, 2010; Guðbjörg Hildur Kolbeins, 2016). Að sama skapi virkar harla ótrúverðugt að expressjónísk málverk geti skapað viðlíka samfélagsógn (Jónas Jónsson, 1941; Benedikt Hjartarson og Ólafur Rastrick og Benedikt Hjartarson, 2019) og langtímanotkun ungmenna á grófum fyrstu persónu ofbeldisleikjum þar sem drifkrafturinn virðist felast í því að drepa sem flestar manneskjur (Morðhermar, 1998; Guðbjörg Hildur Kolbeins, 2003; Greitemeyer og Mügge, 2014).

Líklega er þetta ekki alveg sambærilegt, eða hvað? Viðtökusaga hinna „saklausari“ menningarfyrirbrigða á þessum lista gefur nefnilega tilefni til að ætla að hinir sögulegu gerendur sem vöruðu við hættunni af þeim á sínum tíma hafi litið hina meintu ógn sem stafaði af *Kapitolu* og drengjakollinum mjög alvarlegum augum og talið afleiðingarnar geta orðið skelfilegar fyrir þroska, heilbrigði og siðmenningu bæði einstaklinga og samfélags. Með öðrum orðum er hættan hér svipuð þeirri sem á stundum er talin stafa af erlendu vogreki í samtímanum.

Í þessari grein er sjónum beint að fáeinum völdum dæmum úr íslenskri samfélagsumræðu 20. aldar um menningarfyrirbrigði sem málsmetandi menn skynjuðu sem útlenda ógn við íslenska menningu. Ekki síst verður staðnæmst við viðtökusögu djassins. Í samhengi okkar tíma koma viðbrögð fyrri áratuga stundum annarlega fyrir sjónir – þau eru kannski úr takti við tilefnið og sýna jafnvel illskiljanlega afturhaldssemi eða hlægilega forpokun. Ég hef valið að stilla þessum dæmum upp við hlið þekktra menningarógna úr okkar samtíma til að vekja athygli á sameiginlegum einkennum orðræðunnar um aðsteðjandi menningarvá og skilgreining hennar sem útlendrar skiptir máli. Þæling mín er sú að með því að skoða mat manna á meintum menningarógnum fortíðar getum við áttað okkur á virkni slíkra hugmynda í að skýra og skilgreina félagslega sjálfsmynd og útlökunaraðferðir; hvernig í íslensku samfélagi hefur verið fengist við að draga upp andstæðumynd okkar og hinna og hvernig andúð á því útlenda, eða því sem vörslumenn íslenskrar menningar hafa skilgreint sem

andstætt íslenskri menningu, hefur mótað sjálfskilning okkar og hugmyndir um hvað sé íslenskt og hvað ekki. Í þessu samhengi verður í lok greinarinnar litið til umræðu síðustu ára um tölvuleikjanotkun barna og ungmenna og því dæmi stillt upp til samanburðar við þau sögulegu dæmi sem rakin eru.

Í þessu vakir ekki fyrir mér að gera lítið úr aðsteðjandi menningarvá sem beinist að samfélaginu nú um stundir, hvort sem það er internetklám, tölvuleikjaofbeldi, eiturlyf eða enskuvæðing samfélagsins. Það er alls ekki ætlan mín að halda því fram að þær menningarógnir sem við glímum við í dag séu á einhvern hátt léttvægar og muni þess vegna þykja hlægilegar eða úreltar á morgun. Að sama skapi tek ég ekki afstöðu til þess hvort eitthvert menningarfyrirbrigði sem álitíð er andstætt menningu og siðferði í samtímanum muni á einhverjum tímapunkti hljóta uppreist æru eða þykja verðmæti í framtíðinni. Það hvort mat á tilteknum menningarógnum í fortíð og samtíð hafi byggst eða byggist á raunverulegri hættu eða ofmati eða sé og hafi ávallt verið tilefnislaust stendur einfaldlega utan viðfangsefnis þessarar greinar. Með tilliti til samfélagslegrar áhættu (e. *risk*) er hér fylgt almennu sjónarmiði mótunarhyggju. Slík afstaða getur falið í sér það sem ástralski félagsfræðingurinn Deborah Lupton (2013) vísar annars vegar til sem veikrar mótunarhyggju eða gagnrýnnar raunhyggju (e. *critical realism*) og hins vegar sterkrar mótunarhyggju. Hin fyrrnefnda gengur út frá því að áhætta sé til óháð þekkingu okkar á henni en við getum ekki skilið hana úr samhengi þeirra félagslegu og menningarlegu ferla sem miðla henni. Sú síðarnefnda hafnar aftur á móti því að áhætta eða menningarleg ógn sé til í sjálfu sér heldur sé hún bundin sögulega, félagslega og menningarlega skilyrtum „leiðum til að sjá“ (Lupton, 2013, 41–51). Greiningin hér að neðan er þó ekki þess eðlis að taka þurfi afstöðu til þess hvoru sjónarmiðinu er fylgt.

Sjónarhornið sem miðlað er í greininni beinist miklu fremur að því að skoða hvernig meintar eða raunverulegar menningarógnir hafa verið skapaðar og notaðar í samfélagspólitískri umræðu (Douglas, 1992, 29), til að skerpa á sjálfsmynd, innleiða umbætur, stýra hegðun og smekk o.fl. (Hunt, 1999). Með því að beina sjónum að því sem skilgreint hefur verið á mismunandi tímapunktum sem andstætt íslenskri menningu fáum við mikilvægar upplýsingar um hvað var álitíð tilheyra íslenskri menningu og vera henni eiginlegt. Sömuleiðis má greina hvernig menningarlífið mótaðist að ýmsu leyti í samhengi þess sem sérfræðingar, sálgæslumenn, siðapostular og stjórnálamenn skilgreindu sem móthverft siðferði og menningu þjóðarinnar.

Útlent úrkast

Grunnstef þessarar greinar sækir til víðþekktrar greiningar breska mannfræðingsins Mary Douglas í bók hennar *Purity and Danger* (2002) sem upphaflega var gefin út 1966. Í henni ræðir hún um hlutverk þess sem skilgreint er sem utangarðs við að skapa tilfinningu fyrir heildstæðri skipan samfélags eða menningarheildar. Douglas fjallar um samband þess sem er utan- og innangarðs með hjálp myndlíkingar. Það sem ekki fellur að viðtekinni heimsmynd, að mati þeirra sem telja sig bæra til að skera úr um það, er það sem Douglas kallar „óhreinindi“ (e. *dirt*) eða „efni á röngum stað“ (e. *matter out of place*) sem ógnar hreinleika hinnar skilgreindu heildar. Að skilgreina eitthvað sem utangarðs þjónar jafnframt hlutverki við að afmarka og skýra það sem tilheyrir menningarheildinni, er innan garðs í hugmyndum manna um eigið

samfélag. Þessar hugmyndir Douglas hafa verið þróaðar af ýmsum fræðimönnum síðan, meðal annars búlgarsk-franska sálgreininum Julia Kristeva (1982) með hugtakinu úrkast (fr. *abjection*), sem hún beitir til að skilgreina þann hluta sjálfsverunnar sem hún afneitar, bælir og hafnar sem viðbjóðslegu, dýrslegu o.s.frv. Hún lýsir þannig ferli úrkastsins sem hreinsandi því að það felur í sér lykil að sjálfhverfri ímyndun um hina hreinu, heilu, óspilltu og fullvalda sjálfsveru. Meðal fræðimanna sem í seinni tíð hafa tekið upp hugmyndir Douglas og Kristevu má nefna breska félagsfræðinginn Imogen Tyler (2013) sem hefur þróað þessar hugmyndir til að greina félagslegt úrkast (e. *social abjection*) sem er, ólíkt kenningum Kristevu, ekki háð algildum sálrænum lögmálum heldur bundið þeim sögulega mótuðu orðræðum sem viðhalda valdamisvægi í samfélaginu í gegnum aðgreiningu okkar og hinna.

Hugmyndin hér er að beina sjónum að því þegar menningarfyrirbærir eru eyrnamerkt sem *útlend* og skoða hvernig það tengist því áliti að þau séu óæskilegir aðskotahlutir í íslenskri menningu – efni á röngum stað í íslensku menningarlífi. Tilgátan er að þegar ræðir um menningarfyrirbrigði sem einhverjum þykir óvelkomin í íslenskt samhengi og skapa menningarógn er vísað til þeirra sem útlendra á meðan aðrir þættir sem þykja bæta samfélagið – en eru engu að síður spurning um þverþjóðleg menningaráhrif – hafa tilhneigingu til að þykja eðlileg útfærsla íslenskrar menningar. Það sé jafnframt menningariðkun þeirra sem taldir eru standa lægra í mannvirðingarstiganum (múgurinn, alþýðan, ungmennin o.s.frv.) sem tengd er því óvelkomna, á meðan menningariðkun handhafa skilgreiningarvaldsins þykir bera vott um heilbrigði og sköpunarmátt.

Til að varpa ljósi á hvernig brugðist hefur verið við óvelkomnu erlendu vogreki er leitað í smiðju suður-afríska félagsfræðingsins Stanley Cohen (2002) og annarra fræðimanna sem útfært hafa hugtökin um þjóðarskelfa (e. *folk devils*) og siðafár (e. *moral panics*) (t.d. Goode og Ben-Yehuda, 1994; O'Neill og Seal, 2012; Helgi Gunnlaugsson, 2018). Síðarnefnda hugtakið vísar til ástands þegar allnokkur hópur fólks hefur verulegar áhyggjur af eða óttast einhverja tiltekna þróun í samfélaginu sem hann telur einsýnt að sé að grafa undan einhverjum grundvallargildum eða samfélagsháttum og ógni þannig velferð, heilsu, siðferði eða menningu samfélagsins eða ákveðins hluta þess. Í greiningu sinni lagði Cohen mikla áherslu á þátt fjölmiðla í að magna upp eða jafnvel skapa slíkar aðstæður, þar sem þeir verða vettvangur álitsgjafa (sérfræðinga, löggæsluaðila, heilbrigðisstarfsfólks, siðapostula o.s.frv.) til að miðla áhyggjum sínum og leggja til hvernig brugðist er við því ástandi sem usla hefur valdið (Cohen, 2002, 1). Þjóðarskelfar eru svo þeir sem álitsgjafarnir telja ábyrga fyrir ástandinu eða eru birtingarmynd þess. Í samhengi óæskilegra menningaráhrifa eru það þeir sem hafa borið með sér „smit“ ómenningarinnar, ekki síst erlendis frá, og endurframleiða menningarfyrirbrigðin eða halda þeim að ungmennum eða öðrum óþroskuðum sálum sem bággt eiga með að standast ásókn lágkúrunnar (Haenfler, 2010, 2014; Sternheimer, 2015).

Umræðan um siðafár tengist félagsfræðilegum álitaefnum um afstæði samfélagslegra frávika (e. *deviance*) (Anderson, 2014; Curra, 2014). Hér verður fylgt því sjónarmiði sem tengja má afstæðishyggju bandaríska félagsfræðingsins Howard S. Becker (1963) um að það séu hópar innan samfélagsins sem „skapi“ frávik með því að búa sér til reglur og stimpla síðan þá sem þeir álíta brjóta þær sem utanaðkomandi ógn. Mat á hvað teljist frávikshegðun geti því verið ólíkt milli samfélaga og frá einum samfélagshópi til annars og sé jafnan bundin því að einhver kveði upp úr um reglubrot, stimpli hegðun annarra sem frávik. „Frávik er ekki eiginleiki sem

bundinn er hegðuninni sem slíkri“, segir Becker, „heldur liggur í gagnvirkni gerandans sem brýtur af sér og þeirra sem bregðast við gjörningnum“ (14). Þegar ræðir þau menningarfyrirbrigði sem hér eru tekin til skoðunar, hvort sem það er djassmúsík eða tölvuleikir, er gengið út frá því að stimplun þeirra sem óæskilegra í íslensku samfélagi snúist ekki um eiginleika fyrirbæranna sem slíkra heldur felist í þeim viðmiðum sem sá samfélagshópur sem telur sig knúinn til að bregðast við „faraldrinum“ hefur sett sér. Ennfremur má segja að reglubrotin gegni mikilvægu hlutverki í að skýra hvað teljist eðlilegt í samfélaginu, eða afmarka það sem tilheyri menningarheildinni svo vísað sé aftur í kenningar Douglas (2002) um hreinleika og bannhelgi.

Þeir sem grípa til vopna gegn ásælni erlendrar skrílmenningar í íslenskri menningu – og telja sig eða eru taldir af samborgurum sínum til þess bæra í krafti menntunar eða annarrar samfélagsstöðu – eru þannig ekki einungis að skilgreina það sem ekki á erindi við Ísland, heldur eru um leið að leggja til skilgreiningar á því sem er íslenskt. Frávikið eða úrkastið (hið útlenda) gegnir þannig hlutverki við að skapa og viðhalda mærum (e. *boundary maintaining mechanism*) líkt og t.d. bandaríski félagsfræðingurinn Kai T. Erikson (1966) greindi í bók sinni um galdrafárið í lok 17. aldar í bænum Salem, Massachusetts. Frávikin skýra þannig ytri mörk umdæmis þess eðlilega og efla því hugmyndina um sameiginleg einkenni samfélagsins jafnframt því að afmarka þann fjölbreytilega sem álitinn er geta þrífist innan samfélagsins áður en það tapar sérkennum sínum.

Betrun samfélagsins

Þeir sem bera hag samfélagsins fyrir brjósti beita sér gjarnan fyrir þjóðþrifamálum og vilja stuðla að betrun og uppbyggingu samfélagsins. Hugmyndir um umbætur hanga saman við viðspyrnu við hvers konar þróun sem getur stuðlað að hnignun eða eyðileggingu verðmæta sem einn eða annar skilgreinir fyrir hönd samfélagsins í krafti sérþekkingar sinnar eða menningarauðs. Og það getur verið snúið að meta þá samfélagsógn sem stafar af framandi menningarfyrirbrigðum. Það sem einum þykir til marks um skertan viðnámsþrótt samfélagsins gegn ómenningu þykir öðrum til marks um frelsi frá íþyngjandi og skaðlegum siðferðisreglum og telur það á þann hátt fela í sér betrun samfélagsins. Í samfélagsumræðunni finnum við ótal dæmi um nákvæmlega þetta – sem líta má á sem samræðu eða samningaviðræður um mörk hversdagslífsins. Hvaða siðir eru eftirsóknarverðir, eðlilegir, forsvaranlegir, réttlátir o.s.frv. í samhengi íslensks samfélags? Hvernig hegðun fellur að grunngildum samfélagsins, menningararfi, lýðræðishefð eða hvaðeina sem við kjósum að líta á sem mikilvægt eða miðlægt í sjálfsmynd okkar, daglegu lífi og menningu? Þótt Sigurður Nordal sæi ástæðu til menningarlegs landmæraeftirlits kom hann sjálfur orðum að þessu dýnamíska einkenni menningarlífsins, sem ekki fái endurnýjað sig í einangrun, þegar hann vék að því sem hann vísaði til sem heilbrigðs jafnvægis þess erlenda og innlenda.

Öll menning hefur, síðan sögur hófust, blómgast með þeim hætti, að erlend áhrif og heimaþing hugsun hafa tekið höndum saman. Engin þjóð virðist eiga frjöseminni til þess að endurnýja menningu sína í fullri einangrun. En hitt er engu að síður nauðsynlegt, að *sú menning, sem vex upp fyrir aðkominn áhrif, standi djúpum rótum í eðli og fortíð þjóðarinnar*. Hið erlenda og innlenda verður jafnan að vera í heilbrigðu jafnvægi, ef vel á að fara. (Sigurður Nordal, 1928, 88)

„Erlent vogrek“ er þá eitthvert það menningarfyrirbæri sem vísir menn telja að standi í litlum eða engum tengslum við ratarflækju þjóðareðlis og menningararfs, er í eðli sínu framandi og útlent – ólíkt öðrum erlendum áhrifum sem taka á sig jákvæðari mynd sem endurnýjandi afl. Sigurður greinir þannig útlend áhrif í tvennt, jákvæð og neikvæð, eftir því hvernig umrætt fyrirbæri stendur af sér gagnvart eðli og fortíð þjóðarinnar. Til skýringar á þessari aðgreiningu má til dæmis skoða greiningu Björgvins Guðmundssonar tónskálds, sem hann setti fram í grein um áhrif tónlistar og birtist sitt hvoru megin við áramótin 1942–43 í *Tónlistinni – tímariti félags íslenskra tónlistarmanna*. Björgvin var að líkindum sá íslenski tónlistarmaður sem hvað skipulegast gekk fram í að vara við og greina skaðleg áhrif djass á íslenska menningu og samfélag en hann var að sama skapi einarður málsvári klassískar tónlistar.

Hugsum okkur Ständchen (mansöng) Schuberts annars vegar og görótt jazzlag hins vegar. Hvílíkur munur! Hvortveggja er þó ástarsöngur. Annar þrunginn af því göfugasta, sem einkennir hina dásömuðu og marglofuðu eðlishvöt, ástina, og hreyfir vitanlega samstillta strengi í sál hlustandans. En hin er gegnsmogin af hinum villimannlegustu og taumlausustu fýsnum, sem skáka í skjóli ástarinnar, og hreyfir við þeim hvötum í sál hlustandans. Það er að vísu goðgá að nefna þessa tvo söngva samtímis, svona álíka og að nefna himnaríki og hel í sömu andránni. (Björgvin Guðmundsson 1943, 12)

Björgvin heldur svo áfram og býður upp á greiningu á listrænu næringargildi þessara tveggja tegunda tónlistar, sem raunar mætti yfirfæra á listir almennt, um hvernig „góð list og sönn“ hefur fjölþætt jákvæð áhrif á einstaklinginn og sálarlíf hans, öfugt við „illa og ósanna list“ sem hefur margskonar „vanþroskandi áhrif á skaphöfn og siðferði“ sem og andlega heilsu fólks (Björgvin Guðmundsson, 1943, 13).

Meðal þess sem vekur athygli í greiningu Björgvins er hvernig hann telur þá tónlist sem hann álítur hafa alla burði til að hafa jákvæð áhrif á sálarlíf einstaklingsins falla vel að íslenskri menningu enda sé „heilbriggt, músíkalskt athafnalíf einstaklingsins ... eitt af mestu og stærstu andlegu velferðarmálum þjóðarinnar“ (Björgvin Guðmundsson, 1943, 14). Hina illu og ósönnu list telur hann aftur á móti vera fullkomlega andhverfa öllum þjóðlegum gildum og menningu. Djass er þannig stimplaður sem útlent menningarfyrirbrigði um leið og austurrískt þjóðerni Schuberts truflar ekki aðgengi tónlistar hans að íslensku menningarlífi. Að mati Björgvins falla serenöður hans átakalaust að íslenskri þjóðmenningu og eru þess utan einkar vel til þess fallnar að hefja hana upp á enn hærra þroskastig.

Hið illa og ósanna

Ólíklegt er að nokkurt svið menningarlífsins hafi verið undanskilið umræðu um óvelkomin utanaðkomandi áhrif. Umræðan hefur snert hversdagslíf fólks og daglega hætti, afþreyingu og skemmtanir og hverskonar listsköpun. Sem dæmi um neikvætt mat á menningarfyrirbæri má taka viðhorf Guðmundar Finnbogasonar, háskólaprófessors í hagnýtri sálarfræði og Landsbókavardar, á þriðja áratug síðustu aldar til þess að íslenskar konur máluðu sig eða klipptu hár sitt stutt í anda tísku tímabilsins. Guðmundur (1923–4) hélt því fram í ræðu og riti, og í fullri alvöru með vísan í virta erlenda og innlenda sérfræðinga, að andlitsfarði væri stórhættulegur bæði líkamlegri heilsu og ekki síður siðferði kvenna. Íslenskum konum væri sérstaklega hætt við farðanum en hann hafði í rannsóknum sínum komist að því að þær íslensku bæru af í samanburði við erlendar konur hvað litfegurð hörundsins snerti. Hér skipti góður

kynstofn miklu – Guðmundur var einn þeirra fræðimanna sem gældu við mannkynbótastefnuna – en líka loftslagið á Íslandi sem Guðmundur sagði skapa kjöraðstæður heilbrigðs og fagurs litarhafts enda hafði honum, í ferð sinni á slóðir Íslendinga í Kanada, ekki sýnst „íslenzkar konur vestan hafs eins litfríðar og hér heima“ (Guðmundur Finnbogason, 1923–4, 100–1; Ólafur Rastrick, 2015, 129–31).

Guðmundur lét líka til sín taka í umræðum um táknhlaðna hártísku þriðja áratugarins: drengjakollinn. Í þælingum sínum lagði Guðmundur áherslu á að stutta hárið væri ávísun á kynsla og því í andstöðu við lög náttúrunnar og þess utan væri hér á ferðinni fagurfræðilegt skemmdarverk. Í pistli í tímaritinu *Vöku* árið 1927 skrifar Guðmundur:

Ég heyrði í æsku sögu um pilt, sem vildi hefna sín á stúlku. Hann sveikst að henni og stýfði af henni fléttunar. Það þótti hið mesta níðingsverk. Nú hefur einhver dóni í París fyrir nokkrum árum stýft fléttunar af fallegri stúlku, og í staðinn fyrir að hengja hann, eins og hann átti skilið, hefna konur um allar álfur þessa ódádaverks á sjálfum sér, með því að stýfa af sér einhverja fegurstu prýði, sem guð hefur gefið þeim. (Guðmundur Finnbogason, 1927, 383)

Bæði andlitsfarðinn og drengjakollurinn voru í þessu samhengi útlend lágmennning sem skapaði sérstaka hættu fyrir íslenskar konur umfram kvenfólk annars staðar frá. Að mati Guðmundar og margra annarra opinberra menntamanna á þessum árum alltumlykjandi þjóðernishyggju gegndu konur lykilhlutverki sem menningarberar þjóðernisins en voru þar að auki sérlega viðkvæmar fyrir menningarlegri spillingu og úrkynjun. Í þessari orðræðu urðu andlitsfarðinn og drengjakollurinn til merkis um ásókn útlendra eyðingarafla, klár andstöðumynd þjóðmenningarinnar sem birtist í síðum fléttum og heilbrigðum fögrum hörundslit sem féll svo einstaklega vel að þjóðlegum klæðnaði íslenskra kvenna sem og að kyn- og arfbundnu þjóðareðli þeirra (Ólafur Rastrick, 2015, 121–9).

Annað þekkt dæmi um hraustlega viðspyrnu við meintri erlendri menningarógn sem vísað er til í greinarbyrjun tengist hinum sakleysislega róman Emmu Southworth, um ævintýri og raunir ungfrú Black „mitt í glæfralegum fjallabálki í Virginíu“. Sagan hafði upphaflega hafði verið birt sem framhaldssaga í *The New York Ledger* en hafði svo verið gefin út í bókarformi 1888. Hún birtist fyrst í íslenskri þýðingu í vestur-íslenska blaðinu *Heimskringlu* en kom svo út hér á landi í bók árið 1905 í útgáfu Jóhanns Jóhannessonar. Í opinberum fyrirlestri sem prentaður var upp í einu Reykjavíkurblaðanna árið 1909 og vakti mikla athygli réðst Jónas Jónsson frá Hriflu, þá nýkominn til landsins frá námsdövl í Evrópu og Bretlandi, harkalega að útgáfu *Kapitolu* og öðrum ritum útgefandans, sem voru af því sauðahúsi sem kalla mætti útlendar afþreyingarbókmenntir (Jónas Jónsson, 1909). Í erindi sínu sakaði Jónas útgefandann um að valda íslenskri menningu stórskaða með því að halda amerískri lágmenningu að þjóðinni. Jónas hefur reyndar fengið þau eftirmæli að afdráttarlaus og harðsækinn málflutningur hans í þessu máli og mörgum öðrum sem snertu ógnir og viðgang menningarlífsins hafi snúist meira um mælskulist og að slá pólitískar keilur en sjálft málefnið. En þótt Jónas hafi vissulega málað hlutina sterkum litum með penna sínum er ekkert sem bendir til þess að honum hafi ekki verið full alvara. Það sem hann áleit sorpbókmenntir og vinsælar voru hjá ungu fólki í byrjun tuttugustu aldar sá hann sem raunverulega ógn við þá bókmenningu sem hann áleit eina af grunnstöðum íslenskrar þjóðmenningar og að með hnignun hennar væri menningarlegri stöðu, sjálfsvirðingu og framtíð þjóðarinnar stefnt í voða. Í anda þess sem sagt í upphafi greinar er

ekki ætlunin að skera úr um það hvort Jónas hafi haft eitthvað til síns máls um þá stórkostlegu hættu sem íslenskri bókmenningu stóð af útgáfustarfi Jóhanns Jóhannessonar. Frá sjónarmiði samtímans virka áhyggjur hans tilefnislausar en miðað við þær forsendur sem Jónas gaf sér er erfitt að útiloka að hann hafi ekki haft haft rétt fyrir sér, að Kapítola hafi einmitt verið af þeirri gerð bókmennta sem stuðlaði að spillingu þjóðernisins. Kannski erum við í samtímanum blind á hættuna af því að við höfum orðið þeirri afsiðun að bráð sem Jónas varaði við – og það m.a. fyrir tilverknað Kapítolu og lágkúrulegra stallsystra hennar sem herjað hafa á menninguna. Hún hefur kannski átt þátt í að menga huga okkar og deyft viðnámsþróttinn einmitt á þann hátt sem Jónas spáði fyrir um og því hlæjum við að því að hann skuli hafa talið einhverja óskapar ógn stafa af ungfrú Black og Svarta Dónald.

Þótt Kapítola hafi haldið vinsældum lungann úr 20. öldinni, verið endurútgefin nokkrum sinnum og endurprentuð reglulega var Jónas frá Hriflu ekki einn um að skynja ógnina. Þannig er sagt að útgefandinn hafi ekki borið sitt barr eftir stimplun Jónasar og út öldina skaut reglulega upp kollinum umræða um hættuna af sorpbókmenntum. Mönnum sveið hversu íslensk alþýða var sölgin í þetta efni. Í afmælisgrein sem Bjarni Ásgeirsson alþingismaður skrifaði í tilefni af fimmtugsafmæli Jónasar 1935 rifjaði hann upp þessa innkomu hans í íslenska menningarumræðu og lýsti ástandinu 1909: „Fólkið svalg í sig ómetið, - eins og sumar kirkjubækurnar frá þeim tíma bera með sér, en hvergi heyrðist aðvarandi rödd.“. Íslensk alþýða var jafnvel farin að skýra börn sín eftir aðalsöguhetju þessa ameríska reyfara (Bjarni Ásgeirsson, 1935).

Þessi umræða um ameríska reyfara á sér nokkra samsvörun í andstöðunni við Kanasjónvarpið sem bandaríska varnarliðið á Miðnesheiði kom á fót á sjötta áratugnum, en sendingar þess náðust á höfuðborgarsvæðinu þar til þeim voru settar skorður að kröfu íslenskra stjórnvalda. Þar var það ekki framsóknarmaðurinn Jónas sem skipaði sér í fylkingarbrjóst varðliða menningarinnar, heldur íslenskir sósíalistar, sem vöruðu mjög við „hernámi hugans“ sem leiddi af óheftri miðlun amerískss sjónvarpsefnis (Hörður Vilberg Lárusson, 1998). Um margt minnir orðræða sósíalistanna jafnframt á heita umræðu menntamanna vestanhafs á árunum eftir stríð sem snérust einarðir gegn sókn þess sem þeir sáu sem múgmenningu (Jensen 2002, 109–140). Í meðförum íslenskra sósíalista varð Kanasjónvarpið aftur á móti verkfæri menningarlegrar heimsvaldastefnu amerískra kapítalista sem með dreifingu lágmenningar ógnaði íslenskri menningu. Í þessum mótmælum birtast einnig sjónarmið um varðveislu íslenskunnar gegn spillingaráhrifum úr öðrum málum, ekki síst ensku, sem mjög hafa sett mark sitt á opinbera málstefnu á Íslandi (Hallfríður Þórarinsdóttir, 2011; Sigurjón Jóhannesson, 1953).

Í ofangreindum dæmum kemur berlega fram hvernig hugmyndin um hið útlenda er virkjuð í því að verjast ómenningunni. Lögð er áhersla á að þarna sé á ferðinni lágmenning sem skapaði verulega smithættu fyrir innlenda menningu. Ógnin er skilgreind og nefnd og um leið er hert á hugmyndinni um menningarleg landamæri. Krafan um innflutningsbann er skýrasta form útilokunar en hugmyndir um slíkt skutu öðru hvoru upp kollinum í umræðum um hvernig sporna ætti við menningarmengandi áhrifum erlends vogreks. Dæmi um slíkt er áskorun Björgvins Guðmundssonar, sem þá var búsettur í Kanada, frá árinu 1924. Hvatti hann Íslendinga til þess að hafa varann á og ganga á undan með góðu fordæmi áður en djassinn myndi nema land á Íslandi að nokkru marki. Lagði hann til að blátt bann yrði lagt við þessari tegund

tónlistar á Íslandi, það yrði bæði landi og þjóð til blessunar og ennfremur kvað hann það „ekki ólíklegt að aðrar þjóðir myndu fylgja uns þetta yrði að alþjóðalögum“ (Björgvin Guðmundsson, 1924). Ekki er vitað til þess að þessari áskorun Björgvins hafi verið fylgt eftir hér á landi en ýmis dæmi eru um það víðsvegar um lönd að reynt hafi verið að setja lög og reglur sem bönnuðu djass (Ólafur Rastrick, 2020).

Negramúsíkin: Holdsveiki í tónum

Þessi sterku viðbrögð má setja í samhengi við það að á fyrstu áratugum 20. aldar var Íslendingum sérlega umhugað um að sýna sjálfum sér og umheiminum fram á að þeir tilheyrðu heimi siðmenntaðra þjóða (Ólafur Rastrick, 2013; Kristín Loftsdóttir, 2019). Til að viðhalda þeim veruleika þurfti að standa gegn lágbúrulegu lesefni en líka að sporna við menningarlegri úrkynjun sem hugsanlega gæti orðið fyrir áhrif óæðri kynþátta og frumstæðra siða þeirra. Landnám ragtime og foxtrott og annarrar tónlistar- og dansmenningar af þeim toga í upphafi þriðja áratugarins, eða þeirrar tónlistar og dans sem í einu orði voru kennd við djass, var af sumum talið nákvæmlega dæmi um þetta og tilefni til að spyrna við fæti. Líkt og í rokki, pönki og rappi síðar á öldinni fóru í djassinum saman hljómfall og hreyfingar sem settu í uppnám helstu kennimerki veruháttar borgaralegrar siðmenningar: kurteisisvenjur, háttvísi og líkamlega ögun sem í djassinum viku fyrir óöguðum eða frumstæðum hreyfingum sem svo voru skilgreindar og sem líklegar væru til að brjóta niður siðferði óharðnaðra sálna.

Allt frá því að ómur eða óhljóð djassins fór að berast til Íslands á árunum upp úr 1920 stigu fram sérfræðingar á sviði tónlistar, þjóðlegra hefða og sálgæslu og buðu fram álit sitt á þessum tónlistarstíl og menningarlegum afleiðingum hans. Í ríkisútvarpinu föstudaginn 3. apríl 1964 flutti t.a.m. séra Pétur Magnússon, þjóðþekktur prestur í Vallanesi og rithöfundur, erindi sem hann nefndi „Áhrif negralaganna á menninguna“. Markmið erindisins var að „gera hlustendum ljósa þá geigvænlegu hættu, sem menningu okkar er búin af þeirri villimennsku, ósiðsemi og ruddaskap, sem þessi svokölluðu „negralög“ búa yfir og eitra einkum sálir barna og unglunga,“ svo vitnað sé til skrifna Áskels Snorrasonar söngstjóra sem tók þátt í umræðunni sem af erindinu spratt, en hann kvaðst séra Pétri „með öllu sammála um það, að þessi lög eru sannkallaður andlegur óþverri“ (Áskell Snorrason, 1964, 4). Erindi Péturs skrifaði sig inn í orðræðu sem var orðin býsna kunnugleg á þessum árum og hafði gosið upp öðru hvoru síðan á þriðja áratugnum og ber merki siðafárs þar sem fjölmiðlafólk, stjórnámálamaður, opinberir menntamenn, prestar og sérfræðingar af ýmsum toga sem bera sálarheill, líkamlegt heilbrigði og velferð samborgara sinna fyrir brjósti stíga fram í umfjöllun og greiningu á aðsteðjandi samfélagsógn.

Í því samhengi er áhugavert að greina þá orðræðubundnu aðferðafræði sem siðverðir á borð við Pétur Magnússon beittu til að draga fram hina yfirvofandi hættu. Í erindi Péturs vísaði hugtakið „negralög“ einkum og sér í lagi til djass þó hann virðist reyndar fella fleiri tegundir dægurtónlistar, s.s. rokkið, undir þann hatt. Með þessari nafngift er öll sú tónlist (hver svo sem hún var nákvæmlega) sem hann taldi eitra sálir barna og unglunga tengd við blökkumenn sem hann aftur tengdi beint við Afríku og villimennsku. Hann virðist þannig hafa gert ráð fyrir að djassinn væri í eðli sínu afrísk tónlist og að „negralögin“ hafi borist fullsköpuð með þrælum sem fluttir voru vestur um haf á 17. og 18. öld. Þótt ýmsir hafi komið á framfæri leiðréttingum og sett fram flóknari söguskýringu um ætt og uppruna djasstónlistar skýtur þessi tenging við

villimennsku og Afríku reglulega upp kollinum. Hættan var ekki síst sögð felast í því hvernig villimannslegt hljómfallið kallaði fram danshreyfingar sem tjáðu lágkúrulegar hvatir og frumstæða kynóra. Það væri því ekki einungis að djassinn spillti hugum íslensks æskulýðs heldur legði hljómfallið undir sig líkama þeirra sem síst skyldi og dró niður á lægsta plan siðmenningar.

Önnur tenging sem sömuleiðis batt djass við villimennsku og lágkúrulegar hvatir fólst í áherslunni á samband djass við klám, vændi og almenna spillingu á siðferði og fegurðarskyni. Þannig var lagastúdentinum Guttormi Erlendssyni talsvert niðri fyrir í *Stúdentablaðinu* árið 1936 þegar hann lýsti skoðun sinni á samkvæmislífi Reykvíkinga. Hann taldi „negramúsíkina“ hafa „gerspillt smekk manna“ og væri í reynd „engin músík, heldur „klám í tónum“ sem alls ekki væri samboðin siðuðum mönnum.“ Þessa hnignun á tónlistarsviðinu tengdi hann svo beint við ýmsa aðra þætti ómenningarlegrar hegðunar samborgara sinna, en hann kvað „í öllu samkvæmislífi ríkja hinir ruddalegustu siðir.“ Sagði hann stjórnlausa „áfengisnautn og blygðunarleysi í kynferðismálum [vera] aðaleinkenni alls opinbers skemmtanalífs.“ Það væri „heldur engin tilviljun, að ómenning og siðleysi skuli fara hér í vöxt.“ (Guttormur Erlendsson, 1936, 8). Fjórum áratugum síðar var Ragnar H. Ragnar, skólastjóri Tónlistarskóla Ísafjarðar, á sömu slóðum í söguskýringu á uppruna djassins. Í viðtali sem birtist undir yfirskriftinni „Sem óstöðvandi leirskriða flæðir hávaðinn yfir þjóðina“ í *Lesbók Morgunblaðsins* árið 1977 rakti hann rætur djassins til vændishúsa í New Orleans og fleiri borga Bandaríkjanna. Þarna í upphafi, sagði Ragnar „var aðalatriði ofsafengið hljóðfall með alls konar argi og óhljóðum, er allt var miðað við að örva frumstæðar kynhvatar viðskiptavinanna. Til aðgreiningar frá músík var þetta nefnt „jazz“.“ Uppruni djassins, samkvæmt söguskýringu Ragnars, snerist um markaðssetningu á vændi; djass var tæki vændishúsaeigenda til að auka umsetninguna (Ragnar H. Ragnar, 1977; sbr. einnig Helgi Valtýsson, 1925).

Í þessum sjónarmiðum er hugmyndin um menningarlegt smit undirliggjandi. Frá því að vitund um smitleiðir sjúkdóma breiddist út á nítjándu öld var algengt að þeir sem gripu til varnar menningunni beittu fyrir sig líffræðilegum myndlíkingum til að varpa ljósi á alvarleika ástandsins (Kennaway, 2012). Þetta er t.d. áberandi í umræðum um óhlutbundna myndlist sem komst á dagskrá í íslenskum blöðum og tímaritum, eins og í forvarnarskyni, áður en farið var að stunda slíka list hérlendis. Varnaðarorðin voru hingað komin frá Kaupmannahöfn, en lykilmaður í umræðunni þar var sýklafræðingurinn Carl Julius Salomonsen sem yfirfærði þekkingu sína á smitleiðum sjúkdóma á menningarlífið, með ekki ósvipuðum hætti og Max Nordau hafði gert áratugum áður þegar hann greindi hnignun siðmenningar aldahvarfanna með myndlíkingum úr læknis- og sálarfræði (Benedikt Hjartarson, 2006). Hættan sem menn skynjuðu og skynja af óæskilegum menningaráhrifum er þannig á stundum hugsuð með því að sjá þjóðina fyrir sér sem líkama sem sýktur er skæðum sjúkdómi eða sem samfélag er verður sjúkdómsfaraldri að bráð. Dæmi um myndlíkingu af þessu tagi má taka úr grein sem skrifuð var í blaðið *Akranes* árið 1957, þar sem höfundur segir „ömurlegt til þess að vita að þessi „holdsveiki“ á sviði tónanna, sem djassinn er, skuli hafa hertekið blóma þjóðanna“ (S. Heiðar, 1957, 17). Smitsjúkdómar eins og holdsveiki dreifa sér um líkamann rétt eins og djassinn um þjóðarlíkamann og heimsbyggðina. Myndlíkingin er býsna sterk ef maður fellst á hana; þjóð sýkt holdsveiki er býsna illa stödd og því eðlileg krafa að upp séu settar varnir til að bregðast við.

Tenging menningarlegra „óhreininda“ við önnur menningarfyrirbrigði sem þegar höfðu á sér slæmt orðspor er þekkt retorísk aðferð í að ófrægja fyrirbrigðin og gera þau enn tortryggilegri en ella. Líklegt er að Afríka, vændishús og holdsveiki hafi fram eftir tuttugustu öld og lengur haft neikvæða merkingu í huga margra á Íslandi, ef ekki þorra fólks. Með því að tengja djassinn við þann merkingarfarangur sem þegar fylgdi þessum hugtökum á Íslandi, við frumstæða villimennsku, kynferðislega og siðferðislega lausung, vændi og klám, og illvígna smitsjúkdóm, skapaðist rík ástæða til að vísa vogrekinu úr landi. Og þeir sem skrifa með þessum hætti eru um leið að spegla eigindir íslenskrar menningar í hinni aðsteðjandi menningarvá og því getum við í siðafárinu greint sýn manna á inntak og endimörk íslenskrar þjóðmenningar. Neikvæð orðræða um djass staðsetti þannig þetta menningarfyrirbæri kyrfilega sem andhverfu íslenskrar menningar. Fjær var varla hægt að komast hinu sanna Íslendingseðli eða þeirri siðmenningu sem umbótastjórnsmál þessa tíma miðuðu að. Með því að tengja djassinn vændi stórborga og hinni frumstæðu Afríku dregst upp erkimynd af menningarlega og siðferðilega háleitum Íslendingum. Með því að spyrða djassinn saman við ýmis fyrirbrigði sem viðtekið var að líta á sem ósiðleg, ómenningarleg eða óþjóðleg var verið að skilgreina eðliseigindir hópsins, kynþáttarins eða þjóðarinnar sem göfugar eða á einhvern hátt á æðra siðmenningarplani. Í samhengi við það „heilbrigða jafnvægi“ sem Sigurður Nordal hafði vikið að, um „að sú menning, sem vex upp fyrir aðkomin áhrif, standi djúpum rótum í eðli og fortíð þjóðarinnar“ – sem var aftur forsenda velfarnaðar, var djassinn með þessu skilgreindur sem alfarið ósamrýmanlegur bæði kynþáttabundnu eðli þjóðarinnar sem og menningararfleifð.

Líkamnaður veruháttur djassins og annarrar frumstæðrar líkamstjáningar varð táknið hinnar fullkomnu andstæðu þess sem þótti eðlileg og eftirsóknarverð leið fyrir íslensku þjóðina til að sýna og sanna fyrir sjálfri sér og umheiminum að hún bjó í reynd yfir andlegum og líkamlegum menningaraud sem gerði hana að menningarþjóð meðal menningarþjóða. Skilgreinandi þáttur í íslenskri sjálfsmynd hér er líkaminn og hegðunin sem skilgreinist af andhverfunni, því sem sagt var að Íslendingnum sé óeiginlegt og eyðileggjandi. Í þessu samhengi var djassinn „efni á röngum stað“. Ekki svo að skilja að andúðin á djassi væri bundin við Ísland þó svo að íslenskir menningarverðir settu viðspyrnuna í íslenskt samhengi. Rasísk andúð á þessari gerð tónlistar var alltumlykjandi í Bandaríkjunum og sú orðræða var að verulegu leyti þaðan komin í íslenska miðla. Ekki skipti máli hvort verið var að spyrna við því sem var álitid óamerískt eða því sem þótti óíslenskt – eða jafnvel óítalskt ef út í það er farið, sbr. t.d. að kommúnistaleiðtoginn og hugsuðurinn Antonio Gramsci fann djassinum allt til foráttu og tengdi hann milliliðalaust við afríska villimenn og virtist í skrifum sínum ekki átta sig á eða líta fram hjá amerísku samhengi tónlistarinnar (Jones, 2006, 116) líkt og sumir íslensku samfélagsrýnarnir. Rasíska orðræðan sem beitt var til að „sverta“ djassinn var þannig séð líka þverþjóðleg eða innflutt, í sama skilningi og djassinn sjálfur. Sú orðræða og hvernig hún tengdist tónlistinni átti sér sínar sögulegu rætur í samfélagsaðstæðum og -átökum í Bandaríkjunum – og almennt séð í nýlendustefnu Evrópumanna í öðrum heimshlutum. Hún speglaði tæplega aðstæður á Íslandi á fyrri hluta tuttugustu aldar eða eðli íslensks samfélags þar sem engar forsendur til mismununar á grundvelli kynþáttar voru til staðar (Ólafur Rastrick, 2020). Að breyttu breytanda mætti því eins snúa taflinu við og líta á kynþáttafordómanna sem birtust í andúðinni á djassi, fremur en djassinn sem slíkan, sem erlent vogrek.

Morðhermar markaðssettir fyrir börn

Þau dæmi sem vikið er að hér að framan eiga það sammerkt að vera söguleg. Sá hugmyndaheimur sem þau spretta úr er orðinn framandi samtímanum að því leyti að matið á hinum aðsteðjandi ógnum virðist, í spegli sögunnar, úr nokkrum takti við tilefnið. Það má því segja að í samtímanum búum við yfir „gagnrýnni fjarlægð“ á þær tilfinningar og hvatir sem hreyfðu við siðvörðum fyrri tíðar (Sternheimer, 2015, vii). Kannski mætti líka segja að við í samtímanum höfum síður skilning á samfélagslegu samhengi þess ótta sem menningarfyrirbrigði eins og djass, drengjakollurinn, amerískir reyfarar o.s.frv. sköpuðu á öndverðri tuttugustu öld. En hvað með mat á meintri aðsteðjandi menningarvá sem stendur okkur nær í tíma?

Nokkrar rannsóknir hafa verið gerðar á íslenskri samfélagsumræðu síðustu áratuga þar sem siðafárshugtakinu hefur verið beitt. Sérstaklega má hér nefna greiningu félagsfræðinganna Jónasar Orra Jónassonar og Helga Gunnlaugssonar (2014) á opinberri umræðu um innreið e-pillunnar í íslenskt samfélag á síðasta áratug 20. aldar og rannsóknir Gunnhildar Steinarsdóttur og Gyðu Margrétar Pétursdóttur (2010) á fjölmiðlaumræðu um samkynhneigð og alnæmi áratuginn á undan. Í báðum tilvikum stimplar fárið sig inn sem ógn sem tengir saman líkamlegt, andlegt og siðferðilegt heilbrigði einstaklingsins og heilbrigði þjóðarlíkamans. Rétt eins og litið var svo á að djassinn eitraði sál og líkama með sínu villimannslega hljómfalli var t.a.m. á fyrstu árum alnæmisfaraldursins litið á sjúkdóminn sem framlengingu þess siðferðilega frávíks sem samkynhneigð var talin vera. Með einum eða öðrum hætti bárust spillandi áhrifin að utan og voru álitin framandi hinum gagnkynhneigða íslenska þjóðarlíkama.

Viðtökusögu tölvuleikja má einnig skoða í ljósi siðafárs. Í *DV* birtist árið 1998 grein undir yfirskriftinni „Morðhermar markaðssettir fyrir börn – drepið sér til ánægju og yndisauka“. Tilefnið var ný skýrsla sem hafði komið út á vegum bandarísku sjálfseignarstofnunarinnar National Institute on Media and the Family sem stjórnað var af sálfræðingnum David Walsh en hann hafði ritað mikið um skaðleg áhrif miðla af ýmsu tagi á börn og ungmenni (Morðhermar, 1998). Burt séð frá gildi rannsókna Walsh og félaga ber afdráttarlaus framsetning blaðamanns *DV* á umfjöllunarefninu með sér einkenni sem skoða má í samhengi siðafárs, en eins og Cohen (2002) benti á hafa fjölmiðlar leikið stórt hlutverk á þessu sviði. Myndin sem dregin er upp er af þjóðarskelfi sem í gróðaskyni hefur lætt verkfæri til að þjálfa börn í að drepa fólk með fölskvalausri gleði inn í barnaherbergi landsmanna. Ástandinu og alvarleika þess til sönnunar er jafnframt vísað til niðurstaðna faglegra rannsókna sem og álits annarra sem bærir þóttu til að leggja mat á skaðsemi tölvuleikja (Morðhermar, 1998).

Á næstu árum má greina vaxandi áhyggjur af aukinni tölvuleikjanotkun ungmenna í íslensku samfélagi sem átti sér stað samfara því sem sjónræn miðlun leikjanna varð sífellt fullkomnari í að líkja eftir veruleikanum (og þar með væru skil ímyndaðs heims leiksins og raunveruleikans að verða óljósari). Árið 2002 vakti t.a.m. menntamálaráðherra máls á því að bæði tímabært og óhjákvæmilegt væri að setja reglur um „aðgang barna að ofbeldisfullum tölvuleikjum og kvikmyndum, auk vafasams efnis á Netinu“ sem hann sagði vera orðið „vandamál“ sem brýnt væri „að taka föstum tókum“ (Vill reglur um tölvuleiki, 2002). Áður hafði umboðsmaður barna að sögn ítrekað bent á nauðsyn reglusetningar um aðgengi barna að ofbeldisfullum tölvuleikjum og átalda yfirvöld fyrir sinnuleysi í þessum málum: „Það er tilhneiging að mínum dómi á Íslandi að bíða eftir að skaðinn sé skeður. Þá fyrst grípum við til

úrræða“ (Ítrekað bent á nauðsyn reglna um tölvuleiki, 2002). Gagnrýni umboðsmannsins á andvaraleysið beindist að utanaðkomandi aðsteðjandi vá sem laumað hafði sér inn fyrir menningarleg landamæri landsins og orðræðan snýst um hvernig við getum brugðist við til að vernda börn okkar fyrir hinni útlendu ómenningu. Ólíkt umfjöllunum um utanaðkomandi menningarvá á öndverðri 20. öld er hér ekkert sérstaklega vísað til þess að tölvuleikir séu andhverfir þjóðareðlinu. Krafan um lagasetningu á Íslandi mótaðist einfaldlega af því að íslenska ríkið er lagaumdæmi. En lagaumdæmið er líka umgjörð um íslenska þjóðfélagið og það er hið góða íslenska samfélag sem umboðsmaður og ráðherra vildu standa vörð um gagnvart þessu erlenda vogreki sem mengaði hug og hætti æsku landsins.

Fræðileg umræða um tölvuleiki hefur jafnframt komist mjög á dagskrá á síðustu árum. Mikill vöxtur hefur verið í rannsóknum sem beinast að félagslegum og heilsufarslegum áhrifum tölvuleikja samfara miklum vexti í spilun tölvuleikja. Samkvæmt samantekt austurrísku sálfræðinganna Tobias Greitemeyer og Dirk O. Mügge (2014) á 98 sjálfstæðum rannsóknum á þessu sviði er marktækt samhengi milli inntaks tölvuleikja – hvort þeir eru ofbeldisfullir eða félagslega jákvæðir (e. *prosocial*) – og hegðunar þeirra sem spila þá. Þannig sýna þessar rannsóknir að tengsl séu á milli þess að spila ofbeldisfulla leiki og hækkunar í þeim gildum sem mæla áráðarhneigð og í tengdum breytum. Að sama skapi hafi spilun á leikjum sem þykja miðla félagslega jákvæðum skilaboðum gagnstæða verkan. En hvað sem þessum rannsóknum líður hefur það reynst býsna erfitt að sýna fram á bein tengsl milli vaxandi tölvuleikjanotkunar og samfélagsþróunar. Þannig er vísað til þess að ofbeldisglæpum hafi almennt farið fækkandi á Vesturlöndum (Sharkey, 2018) á sama tíma og mikil sprenging hefur orðið í notkun ungmenna á tölvuleikjum sem skilgreina má sem ofbeldisfulla. Öfugt við niðurstöður Greitemeyer og Mügge hafa aðrar rannsóknir sýnt fram á að ekkert samband sé milli spilunar tölvuleikja sem skilgreindir eru sem ofbeldisfullir og ofbeldishegðunar eða -glæpa. Raunar gæti sambandið þar á milli mögulega verið þveröfugt, að spilun slíkra leikja geti dregið úr ofbeldishegðun (Markey, o.fl., 2015).

Um heilsufarsleg áhrif stafrænu byltingarinnar almennt hefur verið mikið fjallað hér á landi, bæði í fjölmiðlum og á fagvettvangi heilbrigðisstarfsmanna þar sem mikill skjátími hefur verið skilgreindur sem lýðheilsuvandamál (Björn Hjálmarsson, 2017). Þá hafa ítrekað verið dregið fram varhugaverð sálræn áhrif þess að spila tölvuleiki í miklum mæli en sú umræða hefur skilað sér inn í fjölmiðla. Í *Fréttablaðinu* árið 2012 var t.a.m. sagt frá því að „of mikil spilun tölvuleikja get[i] leitt til geðrænna vandamála“ og að „þunglyndir og félagsfælnir [væru] í meiri áhættu en aðrir“ (Birgir Þór Harðarson, 2012). Á alþjóðasviðinu hefur þessi tenging lýðheilsu og tölvuleikja m.a. birst í því að árið 2018 skilgreindi Alþjóða heilbrigðisstofnunin tölvuleikjafíkn sem geðsjúkdóm (WHO, 2018; King og Potenza, 2019). Þótt þessi umræða snúi ekki sérstaklega að spilun ofbeldisfullra tölvuleikja má ætla að læknisfræðilega viðurkennd skilgreining á tölvuleikjafíkn yti undir tilfinningu um slíka leiki sem samfélagsógn og stimplun þeirra sem þá spila sem sérstaks áhættuhóps (Harragan o.fl., 2018). Ályktunin sem hér mætti draga væri þannig sú að þeir sem spila ofbeldisfulla tölvuleiki séu ekki einungis árásgjarnari en aðrir heldur jafnframt í meiri hættu þegar kemur að geðröskunum af einu eða öðru tagi.

Ein birtingarmynd umræðunnar um ofbeldisfulla tölvuleiki hefur komið fram í leit fjölmiðla, aðstandenda og sérfræðinga að skýringum á ofbeldisglæpum á borð við fjöldamorð í skólum. Eftir fjöldamorðin í Columbine í Colorado 20. apríl 1999, þar sem tveir þungvopnaðir

nemendur drápu skólafélaga sína, leituðu fréttaskýrendur ástæðna og staðnæmdust ekki síst við fyrstu persónu skotleiki sem þeir sem ódæðið frömdu höfðu spilað. Þannig sló dagblaðið *The New York Post* því fram í fyrirsögn að ofbeldisfullir tölvuleikir hefðu verið „lokaæfing“ („Violent video was just a dress rehearsal“) morðingjanna sem hefðu verið haldnir þráhyggju varðandi slíka leiki. Fjölmíðlaumfjöllun í Bandaríkjunum eftir morðið bar öll einkenni siðafárs þar sem leitað var einfaldra skýringa, sökudólgs, á því sem átt hafði sér stað. Tilvikið var þannig hvati háværra krafna um aukna reglusetningu eða bann við fyrstu persónu skotleikjum (Sternheimer, 2015, 1–3) sem beindi athyglinni að þessari tilteknu menningarafurð sem aðalskýringu ódæðisins og þar með frá öðrum þáttum (eins og auðveldu aðgengi að skotvopnum) eða flóknari samfélagslegum og sálrænum skýringum. Með því að skilgreina úrkastið var hægt að nefna það sem óttanum olli.

Tveimur áratugum síðar, í ágúst 2019, hjó Bandaríkjaforseti í sama knérunn þegar hann kallaði eftir samfélagslegri samstöðu gegn ofbeldisfullum tölvuleikjum í kjölfar fjöldamorða í verslunarmiðstöð í El Paso í Texas. Ýmsir bandarískir stjórnmálamenn og aðrir sem bera hag samfélagsins fyrir brjósti urðu til að taka undir með forsetanum. Aftur á móti virðast fjölmiðlar mun síður hafa brugðist við ákallinu í umfjöllun sinni um fjöldamorðin. Þvert á móti urðu margir fjölmiðlar til að leggja áherslu á flóknari orsakaskýringar fyrir tíðum ofbeldisglæpum og að rannsóknarmiðurstöður um áhrif tölvuleikja væru alls ekki einhlítar (sjá t.d. Draper, 2019; Voytko, 2019). Það má því velta fyrir sér hvort einkenni umræðunnar um tölvuleiki sem kenna má við siðafár séu á undanhaldi. Tölvuleikir eru vissulega orðnir hluti af ekki bara unglingamenningu, heldur líka af hversdagsmenningu víða um lönd þar sem fólk á öllum aldri heldur um stýripinnann, þar á meðal blaðamenn og rannsakendur. Má í því samhengi nefna uppgang og orðræðuna í kringum rafíþróttir (e. *esport*) en samkvæmt nýlegri skýrslu greiningarfyrirtækisins Newzoo eru um tveir milljarðar manna á heimsvísu meðvitaðir um tilvist rafíþróttar, þar á meðal á þriðja hundrað milljónir sem fyrirtækið skilgreinir sem rafíþróttunnendur (e. *esport enthusiasts*) og er þá átt við þá sem fylgjast með spilun atvinnumanna a.m.k. einu sinni í mánuði (Newzoo, 2020). Eftir því sem tölvuleikir hafa orðið þáttur í reynsluheimi sífellt stærri hluta almennings verður erfiðara að skilja spilun þeirra sem frávíkshæðun eða jaðarmenningu.

Í þeirri neikvæðu orðræðu um tölvuleiki sem tæpt er á hér að ofan birtast áhyggjur leikra og lærðra af skaðlegum áhrifum tölvuleikja á börn og ungmenni. Ýmis álitamál hafa komið upp um áhrif þessa nýja menningarfyrirbrigðis eins og fjölmargar rannsóknir hafa dregið fram en birtast líka í hversdagslegum samskiptum foreldra og barna. Og vissulega eru ýmsar vísbendingar um skaðleg áhrif þótt inn í slíkt mat blandist oft menningarbundin eða retorísk álitamál (Markey o.fl., 2015) sem erfitt er að greina frá. Þannig má líta til þess hvernig gjarnan hefur verið litið til tölvuleikja sem „vandamáls“ sem umbótamenn sjá fyrir sér að betra væri að vera án. Frekar en að vera álitnir hluti hversdagsmenningarinnar hefur því brunnið við að ofbeldisfullir tölvuleikir, sem svo eru skilgreindir, hafi fallið í flokk samfélagslegra óheininda – svo vísað sé til orðfæris Mary Douglas. Umræðan um bönn og aðgangstakmarkanir árið 2002 ber þess vissulega merki að vísa ætti ofbeldisfullum leikjum úr ríkinu eða í öllu falli af heimilum barna og ungmenna. Í þessum skilningi má líta á tölvuleiki eins og þeir birtast í hinna neikvæðu orðræðu sem úrkast sem ryðja skuli úr íslenskri menningu sem spillandi aðskotafyrirbrigði, erlent vogrek. Ýmis merki eru þó um dofnað hafi yfir þessari orðræðu í seinni tíð um leið og

spilun tölvuleikja hefur gengið inn í hversdagsmenningu æ stærri hluta fólks. Því er þó ósvarað hvort tölvuleikanna bíði með tímanum hliðstæð upphefð og djassins í heimskipan fágungar og aðgreiningar.

Lokaorð

Þau sögulegu dæmi sem rakin eru hér að ofan um mat á tilteknum menningarfyrirbærum sem skaðvald í íslenskri menningu sýna hvernig tilvísun til þess útlenda (erlends vogreks) þjónar hlutverki í að draga fram hversu óæskileg fyrirbrigði eru þar á ferð. Umfjöllun Björgvins Guðmundssonar um siðferðileg áhrif tónlistar er lýsandi. Hann skilgreinir djass sem alfarið framandi íslenskri menningu til að undirstrika þá listrænu og siðferðilegu ógn sem af honum stafar. „Hið útlenda“ verður í orðræðu Björgvins að flýtvísun í það óæskilega. Enda var annað uppi á teningnum þegar kom að mansöngvum Schuberts en Björgvin getur að engu um erlent ætterni þeirra þótt býsna langsótt sé að telja þá á einhvern hátt standa í sérstöku sambandi við íslenska menningu og arfleifð. Lítil hefð var t.a.m. hér á landi fyrir tónlistarsköpun í anda evrópskra tónsmíðameistara nítjándu aldar, ekki fyrr en kannski á tuttugustu öld. Mun nærtækara er í öllu falli að skýra þá andstæðumynd sem Björgvin dró upp á grunni veruháttar sem innibar félagslega mótaðan og lærðan tónlistarsmekk, fagurfræðilegt gildismat sem tengdi hljóðheim og siðferði, kynþáttafordóma gagnvart afrísk-amerísku tónlistarmönnum sem taldir voru bera ábyrgð á djassinum og þjóðernismetnað fyrir hönd Íslendinga sem hann taldi standa jafnfætis „fremstu“ þjóðum heims hvað varðar menningu og eðli.

Í neikvæðri orðræðunni um djass á fyrri hluta 20. aldar birtast því tilraunir til að skilgreina frávikið, aðskotahlutinn, erlenda vogrekið, frá íslenskri menningu – og þá um leið skilgreina hvað henni tilheyrir. Eins og ofangreint dæmi af málflutningi Björgvins dregur fram byggir ályktun hans á vali (smekk, fordómum o.s.frv.) um hvað falli að íslenskri menningu og muni auðga hana og hvað muni spilla henni. Þessi hugsun gerir ráð fyrir að menningarlegum áhrifum og menningarlegri sköpun megi almennt raða á kvarða sem nær frá því jákvæða og að því neikvæða – og það sé á færi sérfræðinga og leiðtoga þjóðarinnar á menningarsviðinu að skera úr um heilbrigði fyrirbrigðanna. Um leið og sá úrskurður liggur fyrir liggur beint við að umbæturnar hljóti að snúast um skaðaminnkun með því að beina vogrekinu framhjá landinu, losa þjóðarlíkamann við óværuna og endurheimta heilbriggt ástand.

Þetta dæmi og önnur sem tilfærð eru hér að ofan draga fram hversu handhæg myndlíkingin um smitleiðir líkamlegra sjúkdóma er þeim sem vilja verja íslenska menningu gegn því sem þeir telja ógna eðli og eigindum íslenskrar menningar. Þessi hugmynd sækir líka í eldri samlíkingu mannlíkamans og þjóðarinnar, um að samfélagið starfi á einn eða annan hátt sem líkami. Frá því að hugmyndin um bakteríusýkingar komst á almannu vitorð undir lok nítjándu aldar hefur þessi líking smitsjúkdóma og óvelkominna menningaráhrifa verið býsna algeng þegar lýst er því hvernig ómenning nær fótfestu í samfélögum. Myndlíkingin er retorísk í því að hún dregur upp þá mynd að tiltekin menningarleg tjáning (sem er í hverju tilviki fyrirfram skilgreind sem ómenning) brjóti niður heilbrigði menningarinnar sem myndi að öðrum kosti blómstra. Hún er líka handhæg til að koma þeim skilaboðum á framfæri að sjúkdómurinn kemur annars staðar að, er útlendur og þar með framandi þjóðarlíkamanum.

Ef við gefum okkur að skilgreining á tiltekinni menningu sem útlendri sé val byggt á orðræðuhefð og veruhætti skilgreinandans fremur en niðurstaða empírískrar skoðunar má sjá hvernig þessi útilokunaraðferð leggur til, styrkir og staðfestir tiltekinn sjálfsskilning og samfélagslega sjálfsmynd um heildstæða og samhangandi menningu þjóðríkisins. Þannig má segja að jafnmiklu máli skipti fyrir hugmyndina um einsháttaða þjóðmenningu að skilgreina hvað ekki tilheyrir henni og að skilgreina hvað henni heyrir til. Þannig má líta svo á að hreinsunin felist ekki í höfnun tiltekinna menningarfyrirbrigða í sjálfu sér, heldur í því orðræðubundna ferli sem skilgreinir tiltekin fyrirbrigði sem óæskileg og að þeim beri að vísa úr ríkinu. Þetta á jafnt við um viðtöku djass á millistríðsárunum og viðtöku tölvuleikja í upphafi tuttugustu og fyrstu aldar. Í seinna dæminu hefur þjóðernislegri orðræðu reyndar verið vikið til hliðar en eftir sem áður beinist hugsunin að því að með því halda erlenda vogrekinu í skefjum megi tryggja viðgang hins góða samfélags. Með því að skilgreina Kapitolu, djassmúsík og stuttklipptar Reykjavíkurstúlkur, expressjóníska myndlist, Kanasjónvarpið, pönkið, klámsíður veraldarvefsins og fyrstu persónu tölvuleikinn Grand Theft Auto sem úrkast stendur eftir mynd þess hreina og heila. Það er þannig sjálft skilgreiningarferlið á andhverfu æskilegrar og óheilbrigðrar menningar, á hvernig úrkastið er skilið, sem skapar og skilur eftir sig mynd heilbrigðs sjálfstæðs samfélags í jafnvægi.

Heimildir

- Anderson, T. L. (ritstjóri). (2014). *Understanding Deviance: Connecting Classical and Contemporary Perspectives*. New York: Routledge.
- Áskell Snorrason. (1964). Útvarpserindi séra Péturs. *Þjóðviljinn*, 14. apríl, 4 og 9.
- Becker, H. S. (1963). *Outsiders: Studies in the Sociology of Deviance*. New York: The Free Press.
- Benedikt Hjartarson. (2006). Af úrkynjun, brautryðjendum, vanskapnaði, vitum og sjáendum: Um upphaf framúrstefnu á Íslandi. *Ritið* 6(1), 79–119.
- Birgir Þór Harðarson. (2012). Félagslega einangraðir leita skjóls í tölvuleikjum. *Fréttablaðið*, 22. desember, 36.
- Bjarni Ásgeirsson. (1935). Fjórðungur aldar. *Tíminn*, 1. maí, 80.
- Björgvin Guðmundsson. (1924). Hugvekja. *Heimskringla*, 12. nóvember, 4.
- Björgvin Guðmundsson. (1943). Áhrif tónlistar. *Tónlistin* 2(1), 8–13.
- Björn Hjálmarsson. (2017). Vaxtarverkir stafrænnar tæknibyltingar. *Læknablaðið* 103, 529.
- Cohen, S. (2002). *Folk Devils and Moral Panics*. (3. útgáfa). London: Routledge.
- Critcher, C. (2008). Moral Panic Analysis: Past, Present and Future. *Sociology Compass*, 2(4), 1127–1144.
- Curra, J. (2014). *The Relativity of Deviance*. (3. útgáfa). Los Angeles: Sage.
- Dines, G. (2010). *Pornland: How Porn has Hijacked Our Sexuality*. Boston: Beacon Press.
- Douglas, M. (1992). *Risk and Blame: Essays in Cultural Theory*. London: Routledge.

- Douglas, M. (2002). *Purity and Danger: An Analysis of the Concepts of Pollution and Taboo*. London: Routledge.
- Draper, K. (2019). Video Games Get Blame, Despite Lack of Evidence. *The New York Times* (NY ed.), 6. ágúst, A13.
- Erikson, K. T. (1966). *Wayward Puritans: A Study in the Sociology of Deviance*. New York: Wiley.
- Goode, E. og Ben-Yehuda, N. (1994). Moral panics: Culture, Politics, and Social Construction. *Annual Review of Sociology*, 20, 149–171.
- Greitemeyer, T. og Mügge, D.O. (2014). Video Games Do Affect Social Outcomes: A Meta-Analytic Review of the Effects of Violent and Prosocial Video Game Play. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 40(5), 578–589. DOI: 10.1177/0146167213520459.
- Guðbjörg Hildur Kolbeins. (2003). Hvaða áhrif hafa tölvuleikir sem innihalda klám og ofbeldi á börn? *Vísindavefurinn* 27.3.2003. Skoðað 27.2.2019.
- Guðbjörg Hildur Kolbeins. (2016). Klámnotkun íslenskra framhaldsskólanema. Í Helga Ólafsdóttir og Thamar M. Heijstra (ritstjórar), *Rannsóknir í félagsvísindum XVII. Erindi flutt á ráðstefnu í október 2016*. Reykjavík: Félagsvísindastofnun Háskóla Íslands.
- Guðmundur Finnbogason. (1923–4). Um andlitsfarða. *Iðunn*, 8, 98–112.
- Guðmundur Finnbogason. (1927). Hárið. *Vaka*, 1(4), 382–4.
- Gunnhildur Steinarsdóttir og Gyða Margrét Pétursdóttir. (2010). Siðafár og samfélagslegar breytingar: Áhrif fjölmiðla á baráttu samkynhneigðra. Í Helga Ólafsdóttir og Hulda Proppé (ritstjórar), *Rannsóknir í félagsvísindum XI. Rannsóknir í félagsvísindum XI. Erindi flutt á ráðstefnu í október 2010*. Reykjavík: Félagsvísindastofnun Háskóla Íslands, 46–52.
- Guttormur Erlendsson. (1936). Sjálfstæði Íslands. *Studentablaðið*, 13(1), 4–9.
- Gylfi Þ. Gíslason. (1942). Forheimskun og hvernd. *Studentablaðið* 1, 3–6.
- Harragan, A., Deakin, J., Fox, C. og Kaur, B. (2018). ‘Risky Youth’ and Criminalised Identities. Case study report. Sótt 15. apríl 2020 af <http://www.promise.manchester.ac.uk/wp-content/uploads/2019/03/Individual-case-study-UK-Risky-youth.pdf>.
- Haenfler, R. (2010). *Goths, Gamers, & Grrrls: Deviance and Youth Culture*. Oxford: Oxford University Press.
- Haenfler, R. (2014). *Subcultures: The Basics*. London: Routledge.
- Hallfríður Þórarinsdóttir. (2011). The Use of English in Iceland: Convenience or a Cultural Threat? A Lingua Franca or Lingua Detrimental? Í Sumarliði R. Ísleifsson (ritstjóri). Í samstarfi við Daniel Chartier, *Iceland and images of the North*. Sainte-Foy: Presses de l'Université du Québec og Reykjavík: ReykjavíkAkademían, 373–404.
- Helgi Gunnlaugsson. (2018). Siðfár og tilkoma e-pillunar á Íslandi. *Afbrot og íslenskt samfélag*. Reykjavík: Háskólaútgáfan, 140–158.
- Helgi Valtýsson. (1925). „Sjáandi sjá þeir eigi“ etc. Blindingaleikur og Molbúa-pólítík. *Dagblað* 20. nóvember 1925, 1–2.

- Hunt, A. (1999). *Governing Morals. A Social History of Moral Regulation*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Hörður Vilberg Lárusson. (1998). Hernám hugans: Hugmyndir manna um áhrif Keflavíkursjónvarpsins á íslenskt þjóðerni. *Ný saga* 10, 19–37.
- Ítrekað bent á nauðsyn reglna um tölvuleiki. 2002. *Morgunblaðið*, 11. desember, 6.
- Jensen J. (2002). *Art as Antidote. The Mass Culture Debates. Is Art Good for Us? Beliefs about High Culture in American Life*. Lanham, Maryland: Rowman and Littlefield.
- Jones, S. (2006). *Antonio Gramsci*. London: Routledge.
- Jónas Orri Jónasson og Helgi Gunnlaugsson. (2014). Siðfár í íslensku samfélagi: Koma e-töflunnar til Íslands. *Stjórnmal og stjórnsýsla* 10(2), 369–386.
- Jónas Jónsson. (1909). Bókaútgáfa Jóh. Jóhannessonar, *Ingólfur* 16. desember, 194–195; 21. desember, 198–199 og 24. desember, 202–203.
- Jónas Jónsson. (1941). Hvíldartími í listum og bókmenntum, *Tíminn* 6. desember, 500–501; 13. desember, 512–514; 18. desember, 520–521 og 20. desember, 524–526.
- Kennaway, J. (2012). *Bad Vibrations: The History of the Idea of Music as a Cause of Disease*. Farnham: Ashgate.
- King, D. L. og Potenza, M.N. (2019). Not Playing Around: Gaming Disorder in the International Classification of Diseases (ICD-11). *Journal of Adolescent Health*, 64(1), 5–7.
- Kristeva, J. (1982). *Powers of Horror: An Essay on Abjection*. (Leon S. Roudiez þýð). New York: Columbia University Press.
- Kristín Loftsdóttir. (2019). *Crisis and Coloniality at Europe's Margins. Creating Exotic Iceland*. Abingdon og New York: Routledge.
- Lupton, D. (2013). *Risk* (2. útgáfa). London: Routledge.
- Markey, P. M., Markey, C.N. og French, J.E. (2015). Violent Video Games and Real-World Violence: Rhetoric Versus Data. *Psychology of Popular Media Culture*, 4(4), 277–295. doi: 10.1037/ppm0000030.
- Morðhermar markaðssettir fyrir börn – drepið sér til ánægju og yndisauka. (1998). *DV* 7. desember, 35.
- Newzoo. (2020). *Global Esports Market Report*. Sótt 23. maí 2020 af <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-market-report-2020-light-version/>.
- O'Neill, M og Seal, L. (2012). Outlaws, Borders and Folk Devils. *Transgressive Imaginations. Crime, Deviance and Culture*. London: Palgrave MacMillan, 119–137.
- Ólafur Rastrick. (2013). *Háborgin: Menning, fagurfræði og pólitík í upphafi tuttugustu aldar*. Reykjavík: Háskólaútgáfan.

- Ólafur Rastrick. (2015). Í húð og hár: Arfurinn, kvenleikinn og ögun líkamans. Í Ólafur Rastrick og Valdimar Tr. Hafstein (ritstjórar), *Menningararfur á Íslandi: Gagnrýni og greining*. Reykjavík: Háskólaútgáfan, 117–141.
- Ólafur Rastrick. (2020). (væntanlegt). ‘Not music, but sonic porn’: Negative reception of jazz, identity politics and social reform. *Cultural History* 9(2).
- Ólafur Rastrick og Benedikt Hjartason. (2019). Cleansing the Domestic Evil – On the Degenerate Art Exhibition in Reykjavík, 1942. Í Benedikt Hjartason o.fl. (ritstjórar). *A Cultural History of the Avant-Garde in the Nordic Countries, 1925–1950*. Leiden og Boston: Brill-Rodopi, 879–902.
- Ragnar H. Ragnar. (1977). „Sem óstöðvandi leirskriða flæðir hávaðinn yfir þjóðina“. Hulda Valtýsdóttir ræðir við Ragnar H. Ragnar skólastjóra og tónlistarmann á Ísafirði. *Lesbók Morgunblaðsins*, 16. janúar, 2–5, 13.
- S[alómon] Heiðar [Runólfsson]. 1957. Nokkur þankabrot um músík. *Akranes I*, 16–18.
- Sharkey, P. (2018). *Uneasy Peace: The Great Crime Decline, the Renewal of City Life, and the Next War on Violence*. New York: W.W. Norton and Co.
- Sigurjón Jóhannesson. (1953). Verum á verði. *Faxi*, 13(3), 25–6.
- Sigurður Nordal. (1996). Samhengið í íslenskum bókmenntum. Inngangur að Íslenskri lestrarbók, *Samhengi og samtíð I*. Reykjavík: Hið íslenska bókmenntafélag, 15–38.
- Sigurður Nordal. (1928). Bókmenntaþættir. *Vaka*, 2(1), 87–101.
- Southworth, E. D. E. N. (1905). *Kapitla eða Upp koma svik um síðir*. Reykjavík: Jóhann Jóhannesson. (þýð. áður útg. í Winnipeg 1896).
- Sternheimer, K. (2015). *Pop Culture Panics. How Moral Crusaders Construct Meanings of Deviance and Delinquency*. London: Routledge.
- Tyler, I. (2013). *Revolting Subjects: Social Abjection and Resistance in Neoliberal Britain*. London: Zed Books, 19–47.
- Vill reglur um tölvuleiki. (2002). *Morgunblaðið*, 10. desember, 60.
- Voytko, L. (2019). „Trump Suggests Video Games Connected To Violence. Research Doesn't Support That“. *Forbes* 5. ágúst. Sótt 12. apríl 2020 af <https://www.forbes.com/>.
- WHO. (2018). Gaming disorder. Sótt 15. apríl 2020 af <https://www.who.int/news-room/q-a-detail/gaming-disorder>.

Um höfund

Ólafur Rastrick (rastrick@hi.is) er dósent við Félagsfræði-, mannfræði- og þjóðfræðideild Háskóla Íslands. Hann lauk doktorsprófi í sagnfræði frá Háskóla Íslands árið 2012. Rannsóknarsvið hans eru menningarsaga síðari alda, menningararfur, líkamsmenning og menningarpólitík.