

Fanie Viljoen se *Onderwêreld* as voorbeeld van die gesag- en magstryd in die jeugroman

Johan Anker

Assistentdekaan: Onderwys, Fakulteit vir Onderwys, Kaapse Skiereilandse Universiteit vir Tegnologie (CPUT), Wellington-kampus

Opsomming

Hierdie artikel bespreek die jeugroman *Onderwêreld* (2008) deur Fanie Viljoen as voorbeeld van 'n resente tematiese vernuwing in Afrikaanse jeuglektuur, naamlik die jeug se betrokkenheid by die kuberwêreld. Dié roman word eerstens bespreek as 'n jeugroman waarin die verhaal van die ontwikkeling van twee hoëskoolseuns as kuberkrakers ("hackers") vertel word deur onder andere 'n ingewikkelde proses van sosiale manipulasie ("social engineering"). Aandag word gegee aan die kenmerke van 'n jeugroman asook die fokus op die tipiese adolessente rebellie teen alle vorme van gesag, insluitende dié van sosiale instansies soos die skool en ouers. Die gevolge wat hierdie aksies en rebellie inhou, sluit aan by die proses van volwassewording wat kenmerkend is van die jeugroman en die ontwikkelingsroman. Die roman word egter ook 'n parallel of metafoor vir die magstryd wat volgens Roberta Trites (2000) so tipies is van die meeste jeugromans. Die teoretiese insigte van onder andere Michel Foucault oor mag en gesagstrukture en Trites oor die toepassing van hierdie tema in jeugromans word aangewend om aan te dui hoe die titel, motto, intrige en verwysings na die wêreld van die kuberkraker in dié roman gelees kan word as 'n voorbeeld van die magstryd in jeugromans in die algemeen. Daar word ook verwys na The hacker's manifesto, die proses van sosiale manipulasie en die rol van aanlynkommunikasie in jeugromans. Die artikel wil aandui dat adolessente in die lees van jeugromans soos *Onderwêreld* altyd tot die besef sal kom dat hulle, ten spyte van watter mag hulle hulle ook al mag verbeel, onderworpe sal wees en beperk sal word deur die sosiale strukture waarbinne hulle beweeg.

Trefwoorde: jeugroman, Fanie Viljoen, *Onderwêreld*, sosiale manipulasie, magstrukture in jeugroman, kuberwêreld

Summary

Onderwêreld (2008) by Fanie Viljoen as an example of the power struggle in young adult novels

This article discusses the recent development of thematic reference to cyberculture in Afrikaans literature with specific attention to the novel *Onderwêreld* (*Underworld*) by Fanie Viljoen. This novel, which won a prestigious silver medal for young adult (YA) novels in Afrikaans, depicts the development of two schoolboys as hackers, following an intricate process of social engineering, adolescent rebellion against social institutions, and betrayal by

best friends. The consequences for these adolescents follow the pattern of typical coming-of-age novels. At the same time this novel is a parallel and metaphor for the power struggle which is so evident in YA novels. By using the title, motto, plot, structure and references to hacking and social engineering, the novel attracts a reading of *Onderwêreld* as thematic of the power struggle in YA novels in general. This article refers, inter alia, to the theories of Michel Foucault on the theme of power and repression and Roberta Trites's (2000) application of these themes in YA novels. Reference is also made to *The hacker's manifesto*, the process of social engineering and the role of online communities and cyberspace in YA novels.

Onderwêreld has as background and plot structure the world of hackers and hacking within the confines of a private school. In this novel Greg Owen, the head boy of the exclusive private school, befriends a new matric learner, Eckard Wilken. Eckard is the one who leads Greg into the mysterious world of the hacker and teaches him the elementary competencies of hacking, until Greg is a "newbie" no more and becomes a quite competent hacker himself. As the story unfolds, the activities of hacking become part of Greg's growing rebellion against the school system, the headmaster's dictatorship, his father's dominance and the manipulation he feels from institutions like the school and the megaworld of business, which is his father's domain and livelihood.

The novel is structured to mirror the computer world: the title and cover refer to the world of the computer; the motto is from *The hacker's manifesto*: and entry into the text and plot starts with the command: "sign on". After the short prologue a computer Ping command follows. The chapters that consist of flashbacks to the development of the friendship between Greg and Eckard and Greg's introduction to the world of the hacker, told in the first person, are named "logfiles" and the novel ends with the command: "log off". The alternating chapters, which are told in the present, are framed with `<hl>`. The heading of chapters is given in HTML programming language which shows the beginning and end of a file.

Trites (2000) describes the YA novel within a framework of postmodernism and power structures as a genre that situates the individual as both composed of institutional forces and compromised by them. According to her adolescents have power that becomes institutional power as they engage in social forces that simultaneously empower and repress them. Once the protagonists of the YA novel have learned to discursively negotiate their place in the domination-repression chain of power they are usually depicted as having grown.

In *Onderwêreld* Greg's engagement in hacking, and development as a hacker, follow the same process and steps of the typical Entwicklungsroman and the YA novel. At first he is introduced into a strange, new world, the world of the hacker, and progressively he is shown to break through different barriers to reach the world from which he is kept away.

With Eckard's help Greg discover keys and tools to reach an underworld in which he discovers his own power to rebel against the institutions of power. He starts as a "newbie", but finds the password to the world of the adults, just to discover another underworld that consists of the criminal acts of the world of big institutions. In this process he experiences the metaphorical murder on the representatives of the institutional powers: the school principal and his father. He discovers the enjoyment of his role as a hacker as a "real life game" and a reality.

He also experiences the typical hybrid identity of the adolescent in a liminal world – as Greg and G-4ce, his computer name.

One of the characteristics of the YA novel is the dynamics of power relations: power versus repression. The obvious result is a rebellion against the power and repression by social institutions like the school, the church and parents. It is in this power struggle that adolescents discover their own power and a temporary relief of tension in the execution of their rebellion.

Onderwêreld also follows this well-known pattern of rebellion: the experience of overregulation (too many rules and dominant authority), a temporary resistance, a repression of this resistance followed by a more intense and sometimes successful resistance. This is followed by a change in perspective by the protagonist and growth to adulthood and responsibility. In this sense the power struggle and repeated resistance lead to greater power and growth in the adolescent. Eventually, when this protagonist has mastered a certain competence as a hacker, the resistance to the school and his father are integrated into one rebellion.

It is only in the final confrontation with Eckard that Greg realises that he was the ultimate victim of a process of social engineering. He was programmed by Eckard from the very beginning to cause the humiliation and destruction of his father and the principal as part of Eckard's revenge for the role the principal and Greg's father played in the suicide of his own father. Finally he realises that his rebellion has backfired horribly, that it is time to grow up. He was, after all, not as bullet proof as he thought.

What is also shown in *Onderwêreld* is the complexity of discerning between reality and an imaginary reality in a space that is digitally structured. The "underworld" of the title is ambiguous in more than one sense. It is the world of the hacker, criminal activities, the world of the adolescent, death, corruption, betrayal, the unknown world of the unconscious that echoes through people, even Hell itself. The hybrid identities of Eckard as Ekko, Greg as G-Force, that surface in this novel are normal in online contexts: identities that are performed online share similar characteristics to identities performed in offline, oral contexts. These names do not make assumptions of validity/truth or falsity, but are part of the formation identity of the characters. Greg, for example, comes to this recognition only when the police speak to him in his online name: G-Force.

According to Trites (2000) the theme of the YA novel is, with incredible consistency: you shall know your power and that power shall set you free – that is, until you begin to abrogate institutional power or parental power or sexual power or the very power of death itself, in which case the narrative will remind you of your powerlessness.

In *Onderwêreld* not only are the plot and character development images of this process, but the social manipulation of Greg in particular, is a metaphor for the use and influence of YA literature on the adolescent reader. It is more than double social engineering: it is part of the structure and plot of the novel; the adolescents at school and at their homes are subject to it; the protagonist is both executioner and victim of the process. But it is also through the reading of the text that the adolescent becomes subject to the process of social engineering. As Trites (2000) states, "In communicating such ideologies to adolescent readers, the genre itself becomes an ideological State apparatus, an institution that participates in the social construction of the adolescent as someone who must be repressed for the greater good."

Key words: Young adult novel, Fanie Viljoen, *Onderwêreld*, social engineering, power structures in YA novels, cyberworld

1. Inleiding

Fanie Viljoen is 'n gevestigde jeugboekskrywer wie se jeugroman *Onderwêreld* (2008) die Silber Sanlamprys vir Jeuglektuur verower het in 2007, die jaar waarin die deelnemers juis oor tegnologie as tema moes skryf. Viljoen het vroeër reeds sy slag gewys met die verowering van die die Goue Sanlamprys vir Jeuglektuur in 2005 én die MER-prys vir Jeuglektuur in 2006 met *Breinbliksem* (2005). Hy het ook verskeie ATKV-Woordveertjies ontvang vir hierdie en van sy ander jeugboeke.

Onderwêreld het as motto 'n aanhaling uit The hacker's manifesto (The Mentor 1986):

But did you, in your three-piece psychology and 1950's technobrain, ever take a look behind the eyes of the hacker? Did you ever wonder what made him tick, what forces shaped him, what may have molded him?

Alhoewel dié roman wel oor kuberkrakery handel, kon bogenoemde aanhaling net sowel in die algemeen na karakters in die realistiese jeugroman-genre verwys het.

Dié bespreking sal klem plaas op die volgende aspekte van jeugromans in die algemeen en *Onderwêreld* in die besonder: die eienskappe van die jeugroman, die rol van vrees vir die dood, gesagstrukture en sosiale instansies, die rebellie teen hierdie strukture en die kuberwêreld as parallel vir die ontwikkelingswêreld van die adolessent. In die bespreking van die gesagstrukture binne die jeugroman word veral gebruik gemaak van die insigte van Trites (2000).

Die doel van hierdie artikel is om na bogenoemde kenmerke van hierdie roman te verwys, maar ook om die moontlikheid te bespreek dat die titel, motto's en beskrywing van die ontwikkeling as kuberkraker as parallel gelees kan word van die tipiese gesag- en magstryd in die adolessente karakters se wêreld, hul rebellie teen die sosiale instansies wat hulle vorm, en die groeiproses wat gedurende hierdie proses plaasvind. "Dit is tyd vir grootword," staan daar aan die einde van die roman (188).

2. Eienskappe van die jeugroman

Hierdie spesifieke jeugroman beskik oor al die eienskappe van die jeugroman, of "young adult novel" (YA novel), soos opgesom deur onder andere Sturm en Michel (2009:39, 40, 42, 45) en Curnett (2001:95). Hulle beskryf die jeugroman vir adolessente as 'n roman vir lesers tussen 12 en 18, die tipiese probleemroman van die tagtiger- en negentigerjare, wat ook deesdae beskryf word as eietydse realistiese fiksie. Hierdie genre fokus op aktuele omstandighede met realistiese ruimtes en karakters wat probleme moet hanteer wat binne 'n baie moontlike, realistiese konteks afspeel (Sturm en Michel 2009:40, 44).

Met verwysing na Sheila Egoff se 1981-uiteensetting van die probleemroman as subgenre binne die jeugroman wys Sturm en Michel (2009:40) op die volgende tipiese kenmerke van

dié roman: 'n protagonis met griewe en vrese wat voortspruit uit 'n vervreemding van en verset teen die grootmensewêreld; kort sinne en paragrawe; tienertaalgebruik; eerstepersoonvertelling; grootmense as die grootste probleem; die aanraking van taboe-onderwerpe; 'n mate van fatalisme; sinisme; en 'n sarkastiese, swart humor.

Sturm en Michel (2009:42, 44) beskryf die ontwikkeling van hierdie soort roman tot 'n eietydse realistiese fiksie waarin die tienertaal minder deurspek is met vloekwoorde en taboewoorde. Dit bevat steeds direkte, eksplisiete taalgebruik, maar dit is gefokus op 'n harde realiteit met die gepaardgaande adolessente emosies.

Bostaande uiteensetting is in 'n groot mate op *Onderwêreld* van toepassing.

Trites lê veral klem op die postmoderne aspekte en magstrukture in die moderne jeugroman. Sy som die kenmerke van hierdie genre soos volg op:

The YA novel, a genre that has emerged as an aspect of postmodernism, situates the individual as both comprised by institutional forces and compromised by them. Adolescents have power that becomes institutional power as they (necessarily) engage in the social forces that simultaneously empower and repress them. Multiple institutions affect the teenager: government agencies that regulate foster care and juvenile justice, Hollywood and Madison Avenue, the music industry, institutions such as Scouts and 4-H, which were initiated for the specific purpose of channeling teenagers's power. All YA novels depict some postmodern tension between individuals and institutions [...]. Once protagonists of the YA novel have learned to discursively negotiate their place in the domination-repression chain of power, they are usually depicted as having grown [...]. (Trites 2000:52)

Trites (2000:10) beskou die jeugroman as 'n Entwicklungsroman eerder as 'n Bildungsroman. Waar die hoofkarakter in die Bildungsroman aan die einde die stadium van volwassenheid bereik, is die protagonis aan die einde van die Entwicklungsroman volgens haar nog op pad na volwassenheid.

Die magstryd in die jeugroman is volgens Trites (2001:473), met verwysing na veral Michel Foucault, een van die belangrikste aspekte van dié genre, en toenemend belangrik as deel van die groeiproses wat adolessente moet deurmaak. Hulle moet naamlik leer hoe om al die verskillende instansies wat tot hul vorming bydra te kan hanteer, om hul eie ervaring van mag met dié van hul ouers én van gesagsliggame in die algemeen te balanseer. Die adolessente moet ook bewus word van die bemagtiging waarmee hulle bekleed word deur die instansies wat hulle vorm, deur die insig en kennis waartoe hulle kom, maar ook die beperkinge wat hulle opgelê word in die beoefening van hierdie mag. Die aard van hierdie gesag is dus tegelyk bemagtigend en onderdrukkend. Soos Foucault (1980:98) dit stel:

Power must be analysed as something which circulates, or rather as something which only functions in the form of a chain [...]. Power is employed and exercised through a net-like organization. And not only do individuals circulate between its threads: they are always in the position of simultaneously undergoing and exercising power. They

are not only its inert or consenting target; they are always also the elements of its articulation.

3. *Onderwêreld* binne die konteks van die jeugroman in Afrikaans

Heelwat van die Afrikaanse jeugromans sedert 2000, en die meeste van hulle prysweners, toon vernuwende aspekte soos die eksplisiete beskrywing van seks, uiters kru taalgebruik, drank- en dwelmmisbruik, realistiese beskrywing van gewelddadige optredes, en die ervaring van anoreksie, bulimie en selfs skisofrenie. Opvallend is ook die intense woede by tienerkarakters, openlike rebellie teen gesagsfigure en die soeke na avontuur en identiteit in die eksperimentering op onbekende terreine soos die tegnologie. Dit sluit jeugromans in soos Francois Bloemhof se *Nie vir kinders nie* (2005), Fanie Viljoen se *Breinbliksem* (2005), Derick Muller se *Vuil skottelgoed* (2007), *Onderwêreld* deur Fanie Viljoen (2007), Carina Diedericks-Hugo se *Die verdrinking van Joshua van Eden* (2008) en Nelia Engelbrecht se *Pandora se boks* (2009). Van hierdie elemente is wel al vroeër aangeraak, soos in Francois Bloemhof se *Slinger-slinger* (1997) en Jackie Nagtegaal se *Vis in die punch* (2002), maar die konsentrasie daarvan in onlangse jeugromans is opvallend.

Verskeie jeugboeke het as tema of subtema die tiener/adolesent se betrokkenheid by die rekenaar- en selfoontegnologie en die gepaardgaande inlywing in en ervaring van die kuberwêreld. Diedericks-Hugo se *Koning Henry* (2003) het as hoofkarakter 'n rekenaarentoesias wat die slagoffer word van kindermolestering deur middel van kletskamers ("chat rooms") en 'n vriendin wat kuberkrakery as onskuldige spel beskou. Diedericks-Hugo se Thomas@-reeks vir jonger lesers, wat begin met *Thomas@Moordnet* (2001), met 'n jong rekenaarentoesias as hoofkarakter, is tans een van die gewildste verkopers onder jeugboeke, wat onder andere dui op die gewildheid van hierdie tema by tienerlesers. Tim, die hoofkarakter in *Nie vir kinders nie* deur Bloemhof (2005), gebruik die internet vir veral pornografie en in *Pandora se boks* van Engelbrecht (2009) is die een karakter 'n "tegnologie-junkie" wat haar eie video's maak. Die hoofkarakter en haar suster word ook in hierdie roman die slagoffers van 'n smeerveldtog deur middel van e-posse.

In *Onderwêreld* is dit die wêreld van kuberkrakers wat as agtergrond en selfs tema dien vir die intrige. In hierdie roman word Greg Owen, die hoofseun van 'n eksklusiewe privaatskool, hegte vriende met 'n nuwe matriekseun, Eckard Wilken. Eckard lei vir Greg in die geheime van die kuberkrakerbedryf in en leer hom om self 'n vaardige kuberkraker te word. Langsamerhand word die kuberkrakerbedryf die uiting van Greg se verzet en rebellie teen die skool, die skoolhoof, sy pa en die manipulasie van instansies soos die skool en die groot besigheidswêreld waarvan sy pa deel is. Wanneer Eckard geheimsinnig verdwyn, verskerp dit Greg se kuberkraak-aktiwiteite totdat hy die geheime ontrafel van korrupsie waaraan sy pa en die skoolhoof beide deel het. Hy kom eers later agter dat Eckard hom doelbewus "geprogrammeer" het om so op te tree, sodat sy status as hoofseun vernietig sou word en veral sodat hy sy eie pa sou blootstel aan vervolging. Wanneer Greg uiteindelik besef dat Dok Pienaar, die skoolhoof, en sy eie pa verantwoordelik was vir Eckard se pa se vernietiging as regter wat tot sy selfmoord gelei het, verstaan hy hoe fyn Eckard sy wraak beplan het.

Dit is veral hierdie slim manipulasie van Greg wat die kern van hierdie verhaal vorm. Die struktuur van die verhaal volg dié van 'n rekenaarprogram: die inskakel in die program, die hoofstukke as verskillende lêers, en die afskakel van die rekenaar. Die chronologie word verbreek deur die afwisselende vertelling van die hede waarin Eckard verdwyn en die gevolge daarvan, met die afwisselende hoofstukke wat handel oor die verlede van hoe hulle ontmoet het en hoe die vriendskap en die vaardigheid in kuberkrakery ontwikkel het. Dit is eers met die eggo's van die verlede en hede wat op bladsy 178 integreer dat die twee verhaallyne bymeekaarkom, dat die insig van die hele manipulasie tot Greg begin deurdring en hy die werklike gevolge van sy optrede besef.

4. Die vrees vir die dood

Trites ondersoek in haar studie *Disturbing the universe. Power and repression in adolescent literature* (2000) die uitbeelding van verskeie aspekte van moderne jeugromans. Dit sluit onder andere in: verset teen gesagstrukture en -instansies; die rol van sosiale instansies soos die skool, kerk en die politiek; aspekte van ras en identiteit; die verset teen ouers; die ervaring van seksualiteit; en die vrees vir die dood.

Een van bogenoemde aspekte wat van die begin af 'n baie belangrike rol in *Onderwêreld* speel, is die vrees vir die dood.

Beide James (2009:96) en Trites (2000:119) beskryf die adolessent in jeuglektuur se konfrontasie met die dood as 'n krisis wat kan lei tot groei en die vorming van 'n eie identiteit. Die adolessent wat 'n ervaring van die dood opdoen, se vrees daarvoor is dié ervaring van 'n uiterste finaliteit, maar terselfdertyd juis ook 'n teken van die groeiproses na volwassenheid: "death is often depicted in terms of maturation" (James 2009:119).

Onderwêreld (2008) begin met die proloog waarin die elfjarige Eckard gekonfronteer word met 'n selfmoordpoging deur sy pa en die daaropvolgende vrees vir die dood van sy pa (5). Hierdie vrees is sy eerste kennismaking met die sogenaamde onderwêreld (5) en bly voorteggo deur sy grootwordjare (6). Sy magteloosheid teenoor hierdie vrees vir die dood word onder andere verwoord in die keuse van sy rekenaar naam: Ekk-o (7), wat die eggo-tema en die voortdurende soeke na identiteit aandui. Trites (2000:119) verwys spesifiek na hierdie gevoel van vrees en magteloosheid as tipies van die aard van die adolessente karakter in jeugromans.

Greg, die protagonis en eerste persoonverteller, word herhaaldelik gekonfronteer deur die vrees vir die dood, veral selfmoord, as gevolg van die herinnering aan sy broer John se selfmoord. Dit lei ook tot die vrees dat Nicole, sy vriendin, iets sal "oorkom". Die druk wat sy pa op hom plaas, herinner hom aan die druk wat op John geplaas is (16) en moontlik 'n oorsaak van sy selfmoord was. Die vrees dat Eckard óók iets oorgekom het, soos John, met wie Greg Eckardt identifiseer, vorm deel van Eckard se fyn beplanning (sosiale manipulasie) van Greg se optrede. Vir Greg voel dit later selfs asof Eckard John se plek ingeneem het (148).

'n Eerste aanduiding van hierdie vrees is Greg se ingryping om Eckard te red van die Tonnelinisiasie wat hy as nuweling in die koshuis moet deurmaak. Dit is die begin van die vertrouensverhouding tussen hulle. Hierdie vrees dra ook by tot Greg se innerlike stryd: aan die een kant wil hy sy pa gelukkig maak soos John sou (75), maar aan die ander kant wil hy juis nie die soortgelyke druk ervaar en hanteer nie. Uiteindelik kom hy wel tot die bemagtigende besef dat hy nie in John se voetspore kan volg, of ooit sy pa sal tevrede stel nie (121). Hy gee immers juis sy pa se hoë verwagting die skuld vir sy broer se selfmoord (142) en verwerp daarom hierdie druk van "Victor Ludorum tot in alle donnerse ewigheid" (142).

Greg én Eckard kies egter wel die uitdaging, soos John, om aan 'n ekstreme sport deel te neem, om kuberkrakers te wees, want dit is die "real life game" wat hulle laat voel dat hulle léwe. Dit is hierdie "flippen weird vibration" (161, 168), wat hulle juis bemagtig om die vrees vir die dood en verganklikheid ten minste tydelik teë te staan.

Hierdie paradoksale uitwerking van die vrees vir die dood is volgens Trites (2000:119) tipies van die jeugroman: dat dit aan die een kant vrees inboesem en die adolessent magteloosheid laat ervaar, maar aan die ander kant lei tot 'n ontdekking van die adolessent se eie krag om te lewe. James (2009:96) wys verder daarop dat die karakters in jeugromans wat die dood leer ken, dikwels ernstig daardeur beïnvloed word in hul identiteitsvorming en hulle hul perspektief op die lewe laat verander, en dat dié ervaring ook dikwels tegelykertyd gepaard gaan met die tipiese "rites of passage" van die jeugroman. Coates (2004:150) verduidelik dié "rites of passage" so: "[T]here is a preliminal stage that ends with separation from family or community, a liminal experience of individuation and a rite of reincorporation."

Die slot van hierdie roman impliseer egter dat Eckard/Ekk-o voortgaan met 'n wraaktog, 'n destruktiwe leefwyse waarin hy die ekstreme sport verder sal voer, die sogenaamde "death wish". Greg leer wel die les dat 'n mens nie teen alles gepantser/beskerm kan word nie; hy is nie so "bullet proof" soos hy gedink het nie (193): nie teen die dood van sy broer wat hy wel leer aanvaar het nie, ook nie teen die ondergang van sy pa waaraan hy wel deeglik deel het nie.

5. Gesagstrukture

Trites (2000) het uitgebreid geskryf oor die rol van gesagstrukture in die jeugroman. Sy sien dié magstryd tussen die adolessent en die institusionele magstrukture as die essensie van jeugromans: "[...] Young Adult novels rely on adolescent protagonists who strive to understand their own power by struggling with the various institutions in their lives" (2000:8). Dit is volgens haar deel van die proses van volwassewording. Volgens haar sal die jeugroman altyd die uitbeelding wees van die tema dat sosiale instansies groter en kragtiger is as die individu en dat die adolessent-karakter die balans moet vind tussen die besef van sy eie mag en die insig dat sy gedrag altyd aangepas moet word by die sosiale magte en instellings wat hom gevorm het en steeds vorm (2000:3, 6; 2001:473). Foucault (1980:156) stel dit só:

One doesn't have here a power which is wholly in the hands of one person who can exercise it alone and totally over others. It's a machine in which everyone is caught, those who exercise power just as those over whom it is exercised.

In *Onderwêreld* is dit veral die skool as instansie wat 'n oorheersende rol speel, soos in baie jeugromans: “[T]he school as social institution is omnipresent in adolescent literature” (Trites 2000:31). *Onderwêreld* pas binne die raamwerk van die skoolkoshuisroman as subgenre binne die jeugroman. Die kenmerkende eienskappe van hierdie subgenre is onder andere die skool- en koshuisruimte en die eerstepersoonverteller wat hom/haar rig tot die jeugleser, vanuit die fokalisasie van die jeugdige verteller binne die opvoedingsruimte van die middelklas tot die welvarende hoër klas. In hierdie jeugromans word die skool dikwels die metaforiese verteenwoordiger van die ander sosiale instansies wat die adolessente karakter beïnvloed tydens die grootwordproses en identiteitsvorming (Trites 2000:31–3; 2001:475). Foucault (1995:147) het die funksionaliteit van die skool al beskryf as: “Educational space functions like a learning machine, but also as a machine for supervising, hierarchizing, rewarding [...]”.

Greg en Eckard is albei in matriek, Greg die hoofseun en Eckard die nuweling, in 'n eksklusiewe privaatskool vir die heel rykes en invloedrykes se kinders. Die skool word opsigtelik as instansie beskerm deur die mag van geld en sy strukture. Een van hierdie strukture is die nuwe rekenaarnetwerk. Dit is egter juis deur middel van die rekenaarnetwerk dat die magsewewig versteur word, waar die tienerrebel as kuberkraker tot sy reg kom en die gesag van die sosiale orde uitdaag en selfs aan die kaak stel.

Die skoolwêreld met sy uniforms en leuse word van die begin af baie sinies beskryf. Dit is onder andere “Heilige grond” (15). Daar word verwys na die geldmag en korrupsie om superrykes se seuns daar te kry (17), die koshuise as “perdestalle” (17), die onderrig wat beskou word as “vriendelik-verpligte breinspoeling” (18), 'n wêreld waarbinne jy nie anders durf wees nie (24), waar leierskap afhang van sakestransaksies (26, 37) en waar hulle almal slegs pionne en klone word (40, 41, 59). Daar is ook die tipies rigiede skoolhoof (43), die gesag gesetel in posisies soos hoofseun en eerstespanspeler (74, 161), waar alles “fake” is (19, 85) en slegs die rugbybraai (160) ontsnapping bied. Trites (2000:35) verduidelik dit só:

Much of the humor and virtually all of the rebellion in adolescent novels about school rely on carnivalesque departures from the status quo to lull the adolescent into eventually embracing it. By providing for an emotional outlet, antiestablishment humor helps teenagers reconcile themselves to living with establishment.

Greg beskryf dit ook: “Dis Saterdagdaand. Lawson het gat geskop met die rugby en daar is rede om fees te vier. Koshuisbraai. Daar is 'n crazy elektriese atmosfeer by die skool” (160). Die implikasie is duidelik en ook deel van die doel van die karnavaleske: dit is slegs 'n tydelike opheffing van die gesagstrukture; Maandag sal die hiërargiese orde weer herstel word.

Die ander kenmerkende magstryd van die jeugroman, dié van die adolessent teenoor sy onderdrukkende ouers, is ook deel van hierdie roman: “The conflict with parent-as-authority-

figure seems to be one of the most pervasive patterns in adolescent literature” (Trites 2000:54). In die een geval, dié van Greg, is daar die uitbeelding van die prototipiese dominerende en outokratiese vaderfiguur. In die geval van Eckardt is die plaasvervangende ouer (Trites 2000:56) ook Greg se pa, waarop sy wraak en stryd gerig is. Aan die einde van die roman is hulle albei verantwoordelik vir en skuldig aan die ondergang en vernietiging van hierdie vaderfigure, volgens Trites (2000:57) ’n belangrike konvensie in die tradisionele jeugroman. Uiteindelik is die volgende aanhaling op albei van toepassing: “[S]loos die eggo van ’n pistoolskoot, jare nadat die sneller getrek is, kom die knal vandag terug” (190).

Greg probeer wel deurentyd sy ma beskerm en toon tekens van waardering teenoor haar (die kenmerkende Oedipidale stryd). Hy verpes die ewige druk van sy pa, is sinies oor die magtige mediamasjien waarvan sy pa die hoof is (16), verkwalik sy pa vir sy ma se eensaamheid en onsekerheid (19), haat dit om sy pa se “skouperd” te wees (38), maar bly tog aanvanklik afhanklik van sy pa se goedkeuring, en vrees sy afkeer (66). Om daardie rede swig hy aanvanklik voor sy pa se dreigemente en gesag (74) sodat hy, tot sy eie veragting, Dok Pienaar (die skoolhoof) om verskoning gaan vra vir sy opstandigheid (94). Die insig daag eers later dat hy nooit sy pa sal kan tevrede stel nie.

Greg se aanvanklik onbewuste en later bewuste bydrae tot die vernietiging van sy pa en sy magswêreld word kenmerkend van nog ’n eienskap van die jeugroman: “[T]he child must create for her/himself a parent figure, [...] to murder” (Trites 2000:57). Hy keer egter tog terug na die “huis” in die sin dat hy aan die einde verkies om eers ’n paar dae saam met sy ma deur te bring voordat hy moet teruggaan skool toe.

6. Rebelsheid, opstand, kuberkrakery en sosiale manipulasie

Een van die kenmerke van die jeugroman is die dinamiek van magsposisie teenoor onderdrukking, waarin die adolessente karakter in opstand kom teen die gesag en die (volgens die adolessent) onderdrukkende maatreëls van die sosiale instansies soos staat, kerk, skool en ouerhuis. Tydens hierdie verset ontdek dié karakters juis hul eie krag en ’n tydelike verlossing in die rebellie wat plaasvind (Trites 2000:54). Daar is immers, volgens Foucault, geen gesagsverhoudings sonder weerstand nie en hierdie weerstand kom op sy beste tot uiting juis op daardie punt waar die gesag uitgeoefen word (1980:142).

Dié voordurende magstryd kom dikwels tot uitdrukking in ’n kenmerkende patroon. Daar is eerstens oorregulasie (te veel reëls en outoritêre gesag) en ’n aanvanklik nog aanvaarbare tydelike opstand. Daarna volg die onderdrukking van die opstand wat op sy beurt lei tot ’n verdere meer intense en suksesvolle opstand. Hierop volg ’n verandering in perspektief en groeiproses binne meer aanvaarbare perke (Trites 2000:34). Só dra die proses van opstand en rebellie by tot ’n groter magsbasis vir die adolessent. Dit is juis die onderdrukkende faktore en die adolessent se opstand daarteen wat die insig bring van sy eie mag, maar ook van die mag van die sosiale instansies waardeur hy gevorm word en waarvan hy deel is.

Onderwêreld volg ook hierdie patroon.

Eers is daar in *Onderwêreld* die kleiner openbare tekens van verset teen die strukture van die skool by Greg. Die verset begin by die oortreding van die inisiasiereëls vir nuwelinge toe hy Eckardt red van die Tonnel-inwyding (30), die bier wat hy later in die koshuis drink (34), en sy inwilliging om aan die wêreld van die kuberkraker bekend gestel te word (49). Dit is wanneer hy die ruimte van die kuberkraker leer ken dat die opstand en verset teen die skool en sy pa één word. Sy keuse van rekenaarnaam is die eerste bevestiging van 'n nuwe magsgevoel: G-4ce! (in Engels uitgespreek: G-Force) (56).

Sy skoolwerk begin ly onder al die aandag en tyd wat aan die kuberkrakery bestee word – dit is die nuwe “onderwêreld” wat harder roep (66).

Eckardt moedig hom aan om op sy eie bene te begin staan (67). Dit is Greg, en nie Eckardt nie, wat 'n “inwydingsritueel” (77) moet ondergaan wanneer Eckardt hom in die verbode wêreld van die skool se netwerkkamer inlei (78). Die sogenaamde “kwaliteitsopleiding” wat die skool veronderstel is om te verskaf, word nou vervang met opleiding as kuberkraker (78).

Greg verbreek letterlike en simbolies die reëls van die skool deur deur die “Firewall” te breek (80), al weerstaan hy die versoeking om sy wiskundepunte op die stelsel te verander (81). Greg word hierna aan die onwettige wêreld van sosiale manipulasie bekend gestel (89, 103) wat ironies genoeg juis deurentyd deur Eckardt op hóm toegepas word. Wanneer Greg hierdie gevoel van eie bemagtiging beleef, beleef hy die individualiteit wat hom sy nuwe naam, die rekenaarnaam G-4ce, bevrydend teen die berge laat uitskreeu (143). Foucault stel dit duidelik dat mag onderdrukkend en bemagtigend kan wees, dat dit juis vanuit 'n posisie van magteloosheid is dat persone rebelleer en hul eie mag ontdek (aangehaal deur Trites 2000:79).

Greg is bewus van die onwettigheid waarmee hy besig is. Wanneer Eckardt dan impliseer dat die tronk sy voorland kan wees, stel hy in daardie konteks egter juis die tronk met die skool gelyk: “Ek draai om en wys na die skool se sekuriteitsheining wat plek-plek deur die bome breek: ‘Wat dink jy is dit dié?’” (151).

Vir die eerste keer na John se dood, noudat hy aktief as kuberkraker optree en bewustelik die reëls oortree, voel dit vir Greg of hy lewe (161). Die beoefening van die kuberkrakery word die “extreme sport” soos wat John bedryf het (167). Om in te dring in 'n webwerf van aanlynwinkels en deur die brandmuur te breek, word die “mother of all challenges” (168). Dit is hierdie gevoel van mag wat hom op hierdie pad voortdryf. Die aand met Eckardt se verdwyning, toe Greg se opleiding as 't ware voltooi is, slaag Greg die finale toets om tot die aanlynwinkel se webwerf deur te dring en al die kliënte-inligting tot sy beskikking, in sy mag, is (186).

Dit is vanuit hierdie selfverwesenskaplike magsposisie dat sy direkte tweede rebellie teen die skool en sy pa begin, op die spits gedryf deur Eckardt se verdwyning. Hierdie tweede opstand, alhoewel óók gemanipuleer, soos later blyk, is oënskynlik moreel aanvaarbaar omdat dit gaan oor lojaliteit teenoor sy vriend en verset teen die onaanvaarbare traak-my-nie-

agtige optrede van die skool, die druk van sy pa en morele opstand teen korrupsie en kriminaliteit.

'n Verdere motivering vir Greg se opstand na Eckardt se verdwyning is die besef hoeveel hy Eckardt met John geïdentifiseer het en die gepaardgaande vrees vir die ervaring van nog 'n selfmoord. Hierin is selfs 'n les vir hom geleë: hoe om 'n mens te wees en die lewe aan te durf “sonder 'n bulletproofbaadjie wat jou beskerm teen pyn en hartseer” (34). Dit is een van die universele temas van jeuglektuur wat deur die jeugdige verteller self verwoord word. Terselfdertyd daag die besef dat hy slegs 'n kloon is binne sy pa se bestaanswêreld: die “rat race” waarbinne die wenner nog altyd 'n rot bly (41). Hierdie begrip van en denke oor morele waardes deur die adolessente karakter is ook kenmerkend van die jeugroman.

Vanuit hierdie emosies en motivering besluit hy dat die “pion” gaan terugbakei (42). Hy begin met openlike opstand teen die skoolhoof (43) juis vanuit sy gesagsposisie as hoofseun en weiering om verder vir die eerstespan rugby te speel, wat feitlik ongehoord is binne die skoolsituasie. Sy verset brei uit deur die gebruik van sy mag as onwettige kuberkraker: 'n vals e-pos (45) waarop hy dink die polisie reageer (52). Hy besef egter dat die moontlikheid van selfmoord nie uitgesluit is nie (53) en sy redding uit hierdie magteloosheid lê weer in die onderwêreld opgesluit: Eckardt se webtuiste, www.Ekk-o.underworld.co.za, moet vir hom verdere deure oopmaak.

Greg besef geleidelik hoe die mag van instansies inmekaarsteek: hoe die skool en sy pa se mediabedryf enigiets manipuleer en keer (76). Sy pa se ontploffing oor hy die skoolhoof se gesag ondermyn (73) en die uitwys van sy eie gesagsposisie as hoofseun én eerstespanspeler maak hom ook deel van hierdie institusionele magspatroom waarteen hy rebelleer. Greg bevind hom in 'n gesagsituasie wat deur Foucault (1980:202–3) soos volg beskryf word:

He who is subjected to a field of visibility, and who knows it, assumes responsibility for the constraints of power; he makes them play spontaneously upon himself; he inscribes in himself the power relation in which he simultaneously plays both roles; he becomes the principle of his own subjection.

Hierdie besef versterk die gevoel van magteloosheid wanneer hy om verskoning moet vra. Die rebel in hom vind egter die kuberkraker se “toolbox” (84) en daarmee gepaardgaande die agterdogwekkende verbintenis tussen die skoolhoof en 'n farmaseutiese maatskappy (85). Net wanneer hy vir die tweede keer om verskoning vra (93), kry hy 'n hernude naamlose oproep tot rebellie: “Moenie dat hy so met jou mors nie” (94). Terwyl die konfrontasie met die polisie Greg tot leuens dwing, want hy is reeds skuldig aan onwettige bedrywe (97), gebruik hy sy nuutverworwe kennis van sosiale manipulasie om die RAT-program op Dok Pienaar se rekenaar te installeer (112).

Op daardie oomblik besef Greg hy het finaal die grense oortree en hoévél hierdie matriekjaar hom verander het (121). Die onderwêreld (en die mag wat dit hom gee) bly egter 'n stem in sy agterkop (123) soos hy op 'n skynbaar onkeerbare pad voortgaan met sy onwettige aksies.

Die gewaande moraliteit van hierdie aksies en rebellie word deur die uitbreek van die sogenaamde voëlgriep epidemie verder gemotiveer (128) en lei tot die finale aflegging van die belofde verbintenis tot die instansiegedrewe onderskeidings en eerstespanrugby.

Hierna ontdek Greg ook 'n ander sy van sosiale manipulasie: sellulêre manipulasie (131) en die kriminele aksies, virusverspeiding en entstofontwikkeling (133). Hy vind naamlik inligting wat daarop dui dat 'n nuwe griepvirus gekweek word wat sou lyk na 'n voëlgriepvirus waarteen die farmaseutiese maatskappy van sy pa en Dok Pienaar alleen 'n teenmiddel ontwikkel het (133–6). Uiteindelik kom sy rebellie oënskynlik tot 'n einde wanneer hy moet buig voor 'n ander institusionele gesag, die polisie, wanneer hulle hom konfronteer met sy kuberkrakernaam, G-4ce (148). Dié herkenning van (en insig in) sy vals identiteit en die realiteit van waarmee hy besig is en was, is ook 'n erkenning dat sy verworwe mag nie sterk genoeg is teen dié van die groot sosiale instansies nie.

Op hierdie stadium besef hy egter nog net gedeeltelik die gevolge van sy rebellie en daar is oënskynlik nog genoeg morele redes om voort te gaan met sy onwettige aksies. Trites (2000:34) stel dit so: “Adolescents have to fail at one form of institutionally proscribed rebellion before they find an institutionally tolerated form of rebellion that paradoxically allows them to remain within the system.”

Met die taktiese uitsnuffel van Dok Pienaar se rekenaarwagwoord ontdek hy genoeg getuienis teen die skoolhoof (158) en 'n nóg groter onderwêreld: die bose wêreld van geld en korrupsie (159). Dit laat verdere morele vrae ontstaan en dien as stimulus vir die voortsetting van sy “rebellie”. Die onderwêreld wat hy ontdek, is sekerlik boser as sy kuberkrakery.

Hy kom ook tot die ontnugterende besef dat iemand hom op die web dophou (164). Hy ervaar verdere verwarring en besef dat hy nie meer weet waar die web van die onderwêreld eindig nie (165). Tog is hierdie wêreld van skyn, bedrog en kriminaliteit wat hy op die web leer ken, skynbaar die realiteit.

Greg besef sy magteloosheid teenoor die groot sosiale instansies en sien as enigste oplossing juis die saamwerk met die gesagstrukture waarteen hy in opstand is, byvoorbeeld die saamwerk met 'n staatsaanklaer (168), al maak dit van hom 'n groot “loser” (170). Hy besef ook dat hy juis gered kan word omdat hy nie te ver gegaan het met sy rebellie nie (170), alhoewel die moraliteit van sekere waardes tog deel bly van sy besluit: hoe anders sal die waarheid uitkom? (171). Soos baie ander tienerkarakters keer hy terug na die ouerhuis vir beskerming, maar ook uit empatie met sy ma (172, 174). Die skool as instansie word verwerp ten gunste van sy ouerhuis; hy soek op hierdie stadium nog aanvaarding by sy pa (174); en daar is die hoop dat 'n nuwe begin tog nog moontlik is (174).

Die finale onthulling vind plaas in die laaste konfrontasie met Eckard, die insig dat hy (Greg) self die slagoffer was van 'n proses van sosiale manipulasie: hy is geprogrammeer soos 'n rekenaar as deel van Eckard se rebellie teen Greg se pa. Op hierdie wyse is Greg se pa (en Greg ook) blootgestel aan dieselfde vernedering as deel van Eckard se wraaktog oor sy pa (180). Die suggestie is dat Greg medepligtig is aan die “moord” op sy eie pa, dat hy sy pa vir

die wolwe gegooi het as gevolg van sy eie gemanipuleerde rebellie. Sy pa se aandeel aan sy broer se dood word ook duideliker (185).

Uiteindelik is die insig ná die mislukte rebellie, soos algemeen in die jeugroman, baie duidelik: dis tyd vir grootword (188); hy was toe nie so “bullet proof” soos hy gedink het nie (193). Trites (2000:80) verwys in hierdie opsig na Peter Hollindale se insig:

[...] Hollindale argues that adolescent literature is by definition a literature about transitions; that in providing examples of epiphany that serve effectively to instruct adolescents about their potential, the literature serves as a bridge between childhood and adulthood.

7. *Onderwêreld* en die wêreld van die kuberkraker

Verskeie kenmerke van die roman *Onderwêreld* dra by tot die totstandkoming van ’n duidelike parallel tussen die aard van die jeugroman en die aard van die kuberkrakery en sosiale manipulasie wat in dié roman as deel van die intrige voorkom.

7.1 *Die vertelstruktuur*

Die hele roman is eerstens binne die raamwerk van die rekenaarwêreld geskryf. Dit begin met die titelverwysing, die motto en die toegang tot die roman deur middel van ’n rekenaarterm: “sign on” (3). Na die proloog volg ’n rekenaaropdrag waarin inligting van een rekenaar na ’n ander gestuur word en die teikenrekenaar dit “eggo”, wat Eckard se rekenaar naam impliseer en ook die dubbele sosiale manipulasie in die vooruitsig stel. Die hoofstukke wat die terugflitse na Greg en Eckard se verhouding en die ontwikkeling van sy vaardigheid as kuberkraker bevat, word as “logfiles” beskou en die slot dui aan: “log off” (191). Die epiloog deur ’n derdepersoonverteller val, soos die proloog, buite die vertelstruktuur van die ander hoofstukke.

Die kuberkraker se manifes, wat betrek word met die motto uit die *The hacker’s manifesto* (The Mentor 1986), dui reeds op die identifikasie tussen die jong volwassene (adolesent) se opstand teen die skool, ouerlike gesag en die kuberkraker-generasie. Dit dui onder andere op die onbegrip van die ouer geslag vir dié generasie. Ook ander aspekte van hierdie roman word juis in hierdie manifes aangeraak: die kloningsproses op skool (“we’ve been spoon-fed baby food at school”); outoritêre gesag (“we’ve been dominated by sadists”); korruptiewe geldmag (“run by profiteering gluttons”); en die morele verval waarteen in opstand gekom moet word: “You build atomic bombs, you wage wars, you murder, you cheat, and lie to us and try to make us believe it’s for our own good, yet we’re the criminals” (The Mentor 1986).

Greg se blootstelling aan kuberkrakery en sy ontwikkeling as kuberkraker volg dieselfde proses en stappe as dié van die tipiese patroon van die Entwicklungsroman en die jeugroman. Hy word aan ’n vreemde, nuwe wêreld blootgestel. Sy onsekerheid en inisiasieproses word duidelik aangedui – soos die aand in die rekenaar-netwerkkamer. Die oorsteek van grense na die wêreld waarvandaan hy weggehou word, word onder andere in terme van die rekenaar-kamer beklemtoon.

Daar is die gesagstruktuur agter 'n “brandmuur” wat vergelyk kan word met die begrip sosiale manipulasie soos met die opvoeding van die adolessent: die manipulasie deur die indoktrineringsproses van opvoeding. Hy ontdek sleutels tot 'n ander wêreld, die onderwêreld, en gaan oor tot die rebellie teen die gesagswêreld (skool/ouers/instansies) deur middel van die gereedskap van die onderwêreld. Hy ontwikkel tot hy nie meer 'n “newbie” is nie, ontdek 'n wagwoord tot die grootmenswêreld, net om toegang te kry tot 'n ander onderwêreld. Dié onderwêreld bestaan op sy beurt uit die misdrywe van die institusionele wêreld. Hy beleef die “moord” op gesagsfigure – sy pa en die skoolhoof – en ontdek die genot van die “real life game” as die “werklikheid”. Hy ervaar die vorming van 'n hibriede identiteit, die tiener se tipiese tussen-in bestaan. Die skool word die “playground” én “slayground”. Dié proses lei tot die ontdekking dat die rebellie vergeefs is, dat afstand gedoen moet word van skuilname, én die besef dat hy beide identiteit en volwassenheid nog moet vind.

7.2 Jeugroman in die kuberkonteks

Mallan (2008) skryf insiggewend oor die ruimte, gesag- en kennisstrukture binne jeugromans met aanlynkontekste. Sy beklemtoon onder andere die komplekse onderskeid tussen die werklikheid en verbeelde werklikheid binne hierdie kuberruimte wat digitaal geskep word (2008:67). Volgens Mallan (2008:68) vertoon dit ooreenstemming met die poging van realistiese fiksie, soos in die moderne jeugromans, om mimesis te bewerkstellig.

In *Onderwêreld* kan die ontwikkelingswêreld en die magstrukture van die adolessente karakter en die digitale struktuur en inhoud as parallelle geles word. Die “onderwêreld” van die titel het beslis in hierdie roman ook verskeie toepassingsmoontlikede verkry: onder andere die wêreld van die kuberkraker, onwettige bedrywighede, die wêreld van die adolessent, geldmag en korrupsie en vrees vir die dood. Op daardie wyse sluit dit aan by Mallan (2008:70) se verwysing na Levebre se begrip dat ook ruimte sosiaal gekonstrueer word, dat ruimte, die onderwêreld in hierdie roman, nie 'n statiese entiteit is nie, maar 'n gedurig ontwikkelende proses wat geproduseer word deur menslike handelinge.

Die hibriede identiteit wat deur middel van digitale en ander sosiale strukture tot stand kom en ook in hierdie roman voorkom, word in Mallan se artikel soos volg beskryf (2008:70): “Consequently identities that are performed online share similar characteristics to identities performed in offline, oral contexts.” In *Onderwêreld* word dit onder andere voorgestel deur die benamings: Eckard versus Ekk-o; Greg versus G-4ce. Mallan (2008:73) verwys na name wat in aanlynkommunikasie gebruik word wat nie soseer aannames maak oor waarheid of valsheid nie, maar eerder bydra tot die identiteitsvorming van die subjek waarna verwys word.

Hierdie dubbele identiteit kan volgens Mallan (2008:74) verstaan word as 'n erkenning van die virtuele en fisieke self, nie as verskillende dele van die persoonlikheid nie, maar as hoe 'n *individu homself* verskillend situeer of plaas binne en buite die netwerk waarbinne hy funksioneer. Greg kom byvoorbeeld eers tot sy sinne (en besef van sy hibriede identiteit) wanneer die speurder hom direk aanspreek as “G-4ce”; Eckard bly egter Ekk-o. Die

ambivalente konteks wat deur die virtuele wêreld geskep word, word deur Harris (2005:13) só gestel:

Even the common names for the internet – “web” and “net” – betray ambivalence, for a web or net may be a metaphor of connectedness, gathering people together, or it may be a trap, entangling and ensnaring those who enter.

Dit is onder andere juis hierdie dubbelsinnige “web” waarbinne Greg en Eckard vasgevang word.

Die magsgevoel en -siklus wat so ontstaan, veroorsaak dat ’n karakter op ’n sekere manier funksioneer binne bepaalde ruimtes omdat die diskoerse daarbinne die karakter tot ’n sekere identiteit kan konstrueer (Mallan 2008:74). Greg word byvoorbeeld deur Eckard deur ’n proses van sosiale manipulasie en innerlike verset tot ’n sekere persoonlikheid gemanipuleer.

Die vraag oor wie hierdie kuberruimte beheer, die gesagposisie beklee, word ook deur Mallan (2008:75) bespreek:

[“Cyberspace”] is regulated by technological controls and situated knowledges. Such knowledges include knowing how to navigate a site, set up a web page, use the tools available, subvert the system, or unlock secure information.

Dit is juis op bogenoemde wyse dat beide Eckard en Greg hul gesag en magsposisies bekom en ook toenemend as sodanig ervaar.

Mallan (2008:76) wys ook op die volwassenes se beheer oor die tegnologiese wêreld, spesifiek in skole en huise. Die adolessente karakters in jeugromans is dikwels egter vry hiervan: hulle is die kenners en verbrekers van reëls van hierdie gereguleerde sisteme, die kuberkrakers, of as gevolg van hulle meerdere kennis is hulle juis die magsfigure. Beide Eckard en Greg vervul bogenoemde gesagsrolle op verskeie plekke in die roman.

Op hierdie wyse kom daar volgens Mallan (2008:76) in die kuberruimte ’n nuwe sosiale paradigma na vore wat juis deur middel van die digitale tegnologie beheer en versprei word. Hierdie nuwe sosiale paradigma, die samestelling daarvan en die hiërargie daarbinne, het ’n invloed op die individu se beheer oor sy eie lewe én die lewens van ander (Mallan 2008:77), ’n bekende tema van jeugromans.

7.3 Sosiale manipulasie

Peltier (2008:1) definieer ’n sosiale–manipulasie-aanval soos volg:

A social engineering attack is usually conducted by an outsider who will use a variety of psychological tricks on a computer user to get the information they need in order to access a computer or network.

In *Onderwêreld* word ook die breër definisie van sosiale manipulasie toegepas: die proses waardeur nie net individue nie, maar ook instansies, die vorming van mense beheer en manipuleer.

In *Onderwêreld* is daar 'n komplekse stelsel van sosiale manipulasie. Dit word wat Stucke (2009:2) noem 'n projék van sosiale manipulasie: "information collecting, relationship building and manipulation". Inligting word verkry oor Greg, sy pa, sy familie, die skool en omgewing. Daar word onder andere ingebreek in die skool se rekenaarstelsel. Selfs die misbruik van vriendskap en vertroue, die onderrig in kuberkrakery én die tegnieke van sosiale manipulasie self word deel van hierdie stelsel. 'n Uiterste wraakplan van Eckard het ten doel om die skoolhoof, Greg se pa en Greg self aan die kaak te stel en selfs genoemde drie karakters te ondermyn en te vernietig.

Greg (en sy skool) word onderwerp aan die oudste "trick in die boek" naamlik om 'n persoon te vertrou sonder om vas te stel wat die persoon se bona fides is (Stucke 2009:2). Greg word selfs gemanipuleer om die tegnieke self te gebruik. Sodoende word egter ook die hele skool- en opvoedingstelsel en ouerskap aan die kaak gestel as 'n proses van sosiale manipulasie. Die proses van sosiale manipulasie teiken juis die basiese menslike behoeftes: om aanvaar te word, om deur 'n groep aanvaar te word, om gerespekteer te word, om eiewaarde te hê, selfbeeld te ontwikkel, selfrespek te ontwikkel, sosiaal aanvaarbaar te wees, binne die institusionele grense op te tree (Stucke 2009:4).

Stucke (2009:5) beskryf die tipiese tegnieke soos die streel van 'n ego, om emosionaliteit te gebruik om 'n persoon se oordeel aantas, 'n persoon se selfvertroue te gebruik en selfbedrog te gebruik om 'n persoon al hoe meer selfversekerd maak: "[T]he result is the person being hacked sensing no harm in providing whatever it is the attacker is requesting [...] the attacker is a receptive audience for victims to display how much knowledge they have."

So word Greg deur sy misplaaste magsgevoel gemanipuleer tot die selfvertroue vir sy rebellie, die uitdaging van gesag, en die sosiale manipulasie van ander persone. Juis daarom het hy nie 'n vermoede dat hy self 'n slagoffer is nie. Dieselfde kan gesê word van jeugdige binne die skool- en opvoedingsstelsel. Selfs jeugboeke word deel van hierdie sosiale manipulasie, omdat die adolessent juis, volgens Trites (2000:83), in die lees van die jeugroman herhaaldelik gekonfronteer word met sy onvermoë om die groot instansies suksesvol uit te daag.

Peltier (2009:2) beklemtoon ook die rol van 'n sterk emosionele reaksie of stimulus vanuit die agtergrond van die slagoffer (sy karakter of geskiedenis):

The secondary or indirect methods of the social engineer will make the prospective victim susceptible by making some statement at the onset that trigger a strong emotion such as excitement or fear. Because the social engineer is willing to spend time to get to know the mark or that they may be a fellow employee, they can contrive a situation that plays on the background of the victim.

Kenmerkend van hierdie gebruik van 'n emosionele stimulus is Eckard se uitbuiting van Greg se vrees vir selfmoord na die selfmoord van sy broer, John en Greg se identifikasie van Eckard met John. Op dieselfde wyse gebruik hy ook Greg se verhouding met sy pa en sy natuurlike rebelse gevoel teenoor gesagsfigure op sy ouderdom, gepaardgaande met sy sterk selfbeeld en leierseienskappe.

8. Slot

Trites (2001:480) stel die tematiek van jeugromans soos volg:

Everything in adolescent literature is designed to teach adolescents their place in the power structure. In order to mature, teenagers must understand that sexuality is a powerful tool, that they are mortal and will therefore die, that they must both break free from and accept authority figures in their lives, and that they are institutionally situated creatures, as all people are [...]. What is the ideological message of the adolescent novel? With incredible consistency, the answer is this: You shall know your power and that power shall set you free – that is until you begin to abrogate institutional power or parental power or sexual power or the very power of death itself, in which case, the narrative will remind you of your powerlessness.

Volgens Trites (2001:482) is die doel van jeugromans op sigself juis om die gesagsverhoudinge wat die individu vorm en konstrueer te bevraagteken. Die intrige en struktuur van sosiale manipulasie in *Onderwêreld* dra juis daartoe by om hierdie proses voor te stel, selfs as parallel daarvoor te dien.

In *Onderwêreld* is trouens nie net die intrige en karakterontwikkeling beeld van hierdie tema nie, maar is juis ook die gebruik van die sosiale manipulasie van Greg dié uitbeelding vir die toepassing en invloed van jeugromans op die tienerleser. Hier vind dus méér as net dubbele sosiale manipulasie plaas: in die verhaalstruktuur en verhaal self word dit uitgebeeld; die adolessente op skool en in ouerhuise word daaraan onderwerp; die hoofkarakter oefen dit uit, maar word ook die slagoffer daarvan. Dit is egter ook in die lees van die teks deur die adolessente leser dat 'n vorm van sosiale manipulasie voltrek word:

[I]n communicating such ideologies to adolescent readers, the genre itself becomes an Ideological State Apparatus, an institution that participates in the social construction of the adolescent as someone who must be repressed for the greater good. (Trites 2000:83)

Hierdie roman, soos baie ander jeugromans, bied aan die adolessent die beskrywing van 'n realistiese komplekse bestaan, asook die adolessent se verbindings en verhouding met die sosiale konteks en die magstrukture waarbinne hy hom bevind. Dit stel hom ook bloot aan die kennis van en verset teen misdrywe in die sosiale sisteem wat gevaar en ongeregtighede inhou, sodat die adolessente leser hom kan vergewis van die sosiale leuen dat alle strukture en instansies tot sy beswil en voortdurende positiewe vorming wil optree. Hy word dus bemagtig om die wanbestuur van magstrukture te kan herken en hom daarteen te verset. Dit is juis deur die lees van 'n jeugroman soos *Onderwêreld* dat die adolessent tot die besef kom dat hy, ten spyte van watter mag hy hom ook al sal verbeel, altyd nog onderworpe sal wees en

beperk sal word deur die sosiale strukture waarbinne hy beweeg (Chappel 2008:282). Dit is egter juis deur hierdie proses dat die adolessent tot groter volwassenheid groei en die instansies rondom hom leer hanteer.

Bibliografie

Bloemhof, F. 2005. *Nie vir kinders nie*. Kaapstad: Tafelberg.

—. 1997. *Slinger-slinger*. Kaapstad: Tafelberg.

Chappel, D. 2008. Sneaking out after dark: Resistance, agency, and the postmodern child in J.K. Rowling's *Harry Potter* series. *Children's Literature in Education*, 39:281–93.

Coates, K. 2004. *Looking glasses and neverlands. Lacan, desire and subjectivity in children's literature*. Iowa: University of Iowa Press.

Curnett, K. 2001. Teenage wasteland: Coming of age novels in the 1980s and 1990s. *Critique*, 43(1):93–111.

Diedericks-Hugo, C. 2001. *Thomas@Net*. Pretoria: Lapa.

—. 2003. *Koning Henry*. Kaapstad: Tafelberg.

—. 2008. *Die verdrinking van Joshua van Eden*. Roggebaai: Umuzi.

Engelbrecht, N. 2009. *Pandora se boks*. Kaapstad: Tafelberg.

Foucault, M. 1980. *Power/Knowledge*. Londen: Harvester Wheatsheaf.

—. 1995 [1977]. *Discipline and punish. The birth of the prison*. Vintage Books: New York.

Harris, M. 2005. Contemporary ghost stories: Cyberspace in fiction for children and young adults. *Children's Literature in Education*, 36(2):111–25.

James, K. 2009. *Death, gender and sexuality in contemporary adolescent literature*. New York: Routledge.

Mallan, K. 2008. Space, power and knowledge: The regulatory fictions of online communities. *International Research in Children's Literature*, 1(1):68–81.

Muller, D. 2007. *Vuil skottelgoed*. Kaapstad: Human & Rousseau.

Nagtegaal, J. 2002. *Daar's vis in die punch*. Kaapstad: Tafelberg.

Peltier, T.R. 2008. Social engineering: Concepts and solutions. *Informations Systems Security*. http://www.infosectoday.com/Norwich/G1532/Social_Engineering.htm (28 April 2010 geraadpleeg).

Sturm B.W. en K. Michel. 2009. The structure of power in young adult problem novels. *Young Adult Library Services*, Winter, ble. 39–47.

Stucke, Dr. 2009. Social engineering. Georgia State University.
https://www.student.gru.edu/-esteam2/documents/Social_Engineering_Final.doc (15 April 2011 geraadpleeg).

The Mentor. 1986. *The hacker's manifesto*. Phrack, 1(7), Phile 3 of 10.
<http://www.phrack.org.phrack/7/p07-03> (3 Mei 2010 geraadpleeg).

Trites, R.S. 2000. *Disturbing the universe. Power and repression in adolescent literature*. Iowa City: University of Iowa Press.

—. 2001. The Harry Potter novels as a test case for adolescent literature. *Style*, 3:472–85.

Viljoen, F. 2005. *Breinbliksem*. Kaapstad: Tafelberg.

—. 2008. *Onderwêreld*. Kaapstad: Tafelberg.