

Die invloed van elektroniese media en die totstandkoming van 'n nuwe sosiale paradigma in 'n onlangse Afrikaanse jeugroman

Johan Anker

Johan Anker, assistentdekaan: Onderwys, Fakulteit vir Onderwys, Kaapse Skiereilandse Universiteit vir Tegnologie (CPUT), Wellington-kampus

Opsomming

Die doel van hierdie artikel is die ondersoek na die invloed van moderne elektroniese media en die totstandkoming van 'n nuwe sosiale paradigma in 'n onlangse Afrikaanse jeugroman met spesifieke verwysing na *Die verdrinking van Josua van Eden* (2008) deur Carina Diedericks-Hugo. Dit blyk dat moderne jeugromans soos hierdie een wat die moderne tegnologie en media gebruik om by die konteks en leefwêreld van die lesers daarvan aan te sluit, ook veranderinge ten opsigte van intrige, spanningslyn, ruimte en tema teweeg bring. In hierdie jeugroman word die kernaspekte van die jeugroman geïntegreer met die moderne tegnologie deur die verwysings na selfone, die internet, SMS'e, videospelletjies, PlayStation en veral die gebruik van 'n rolspelspeletjie (RS) in die intrige en spanningslyn van die roman. Die invloed van die liminale bestaan van die hoofkarakters tussen aanlyn en vanlyn wêreld, asook die totstandkoming van nuwe sosiale en regulatoriese raamwerke word deurgaans beklemtoon. Sodoende word 'n realistiese, moderne intrige en ruimte geskep wat met die kenmerkende eienskappe van die jeugroman geïntegreer word.

Trefwoorde: Carina Diedericks-Hugo; jeugroman; nuwe sosiale paradigma; nuwe tegnologieë; radikale verandering; RS (rolspelspeletjie)

Abstract

The influence of electronic media and the emergence of a new social paradigm in a recent Afrikaans youth novel

This article investigates the influence of modern technology and the forming of a new social paradigm in recent Afrikaans youth novels with specific reference to *Die verdrinking van Josua van Eden* (2008) by Carina Diedericks Hugo.

Modern youth novels make use of modern technology and media to include the modern context of their readers. In this novel the traditional characteristics of the young adult novel are integrated with references to cell phones, the internet, text messages, video games, PlayStation and especially the use of an RPG (role-playing game) in the plot.

In recent times there has been quite a shift in Afrikaans novels for young adults towards using the context of modern technology. Elizabeth Dresang, in reflecting on her book *Radical change: Books for youth in a digital age* (1999), describes this "radical change" as a "spatial, temporal theory, rooted in the belief that authors and illustrators are influenced by the time and place within which they write [...] [T]hey are forced to make use of the organizing categories

of the real world in which they live” (2008:294). Dresang (1999:17) names the following characteristics of this so called “radical change”: changing forms and formats, changing perspectives and changing boundaries. This would include the use of graphics, nonlinear organisation and interactive formats, multiple perspectives, the use of previously unheard voices, subjects previously forbidden and characters portrayed in complex ways (1999:19–26). She also emphasises the emergence of new types of digital communities (1999:176). Mallan (2008:70) makes the point that the youthful users of electronic media use the alternative identities to communicate in different contexts, to socialise and to gain information.

The use of the RPG in this novel shows a remarkable resemblance to the so-called “ritual chains” in the emergence of new social paradigms in the world of new technologies. According to Marsh (2011:103) these rituals are “a mechanism of mutually focused emotion and attention producing a momentarily shared reality, which thereby generates solidarity and symbols of group membership. These rituals are experienced in a recurrent manner, thus forming chains of interactions in which emotions and actions are repeated over time.”

In *Die verdrinking van Josua van Eden* there is a shift in the way gender construction and sexuality and the traditional story line of the coming-of-age novel is incorporated by integrating it with a Role Playing Game (RPG). This RPG is a live-action RPG in which a quest is created and the game master sends messages by e-mail and SMS. In this way he tests the other player’s intelligence, competences and power on different levels. Although situated in the traditional setting of school and home, the main characters, 14 to 17 years old, also find themselves immersed in the modern technological world of computers, computer and internet games, cell phones and e-mails. The teenager’s quest for identity and agency (Trites 2000) becomes integrated with this intensive struggle for survival in a live-action RPG.

Mallan (2006:9) claims that writers of realistic fiction are “increasingly [...] incorporating ‘newish’ technologies with characters surfing the net, using mobile phones, and emailing. They are also using a range of typographical conventions and graphics to simulate being online, incorporating computer screens, images of emails, frames, icons, toolbars, and computer menus.”

One of the new technologies that becomes very important in this novel is the RPG. It is a game where the participant plays certain characters like knights, vampires, ninjas or himself – and a story is created with certain rules regulated by a game master. If you play in a game where the game master sends the clues to you by e-mail or SMS and you have to do the actions/ assignments in actual life, like in this novel, it is called a live-action RPG. In that case the game master knows your cell number and e-mail address, and checks whether you are following his commands; you are being watched the whole time. If the game is connected to a certain place, like the town you live in, the clues will be connected to that space.

The plotline of the novel is as follows: Josua, the main character and focaliser in the novel, meets Titania, a beautiful blond who comes to stay with his family while her guardians are overseas. His immediate friends are experts in playing RPGs like *Dungeons and Dragons* and *Age of the Empires*. Gradually, while he becomes involved with Titania, and through her manipulation, Josua becomes part of a live-action RPG in which his brother and Titania are also involved. Josua is manipulated, against his will, into becoming part of two separate social groups: the party group of Anna van der Merwe (offline at school) and the RPG group (online).

To get into the RPG Josua must be tested through the decoding of clues sent by the game master. Josua is warned that this is a game to the end and that he will be under constant surveillance. There are several references to the feeling of Big Brother looking over his shoulder (offline and online). Titania warns him that they are playing for their lives, but he also experiences freedom and excitement in getting away from the deadly daily routine of school

and sport. He feels “between worlds”, and is “playing” in two worlds: the world at home and at school, versus the very lifelike RPG. Gradually he becomes aware of the fact that some of his friends, Coenie and Nicolas, and his brother, Markus, are part of this RPG and that a munschkin (troublemaker) is at work in the game while the game master, the Jackal, is regulating proceedings.

As a result of this new freedom and excitement he experiences with Titania, *and* the game, he even stays out of school and becomes sexually stimulated by this beautiful girl. At the end they have to solve a very dangerous clue which could lead to one of them drinking poison. When they step into the house which was the centre of this game they find Josua’s little brother, Markus, as the game master.

At this stage Josua is not sure if his relationship with Titania was also only part of this game. Josua’s angry friends, Coenie and Nicolas, threaten to take the game away from Markus. Coenie also threatens to shoot Josua because, according to him, Josua acts with an attitude of superiority which leaves him humiliated. Titania is shot when Josua tries to stop Coenie and she ends up in hospital. Titania is unmasked as being a guilt-laden, parentless, uncertain girl who wants somebody to give her security and love.

It is evident that this novel has incorporated many of the elements of the characteristics of the new technological era: modern teenagers immersed in activities with computers, computer games, role-playing games, the internet, SMSes and e-mails being part of the text, the plot revolving around a quest in an RPG, the forming of new social orders through the internet and computers and the blurring of the distinction between offline reality and online illusions.

The novel is also a traditional YA novel as it addressing issues of identity, sexuality, gender, power and regulatory frameworks, the typical adolescent resistance against institutions like home and the school and the search for freedom (Trites 2000). With the close integration of the serious quest in the RPG and the struggle for agency and forming of identity in the real world of school and home, the blurring of borders between the online and offline worlds is quite evident in this novel. For example, when Josua jumps blindfolded from the third floor and lands on a cement floor we read, “For a moment he is between two worlds. Did he make the transition?” (94).

Robinson (2007 in Marsh 2011:114) says: “In creating online selves, users do not seek to transcend the most fundamental aspects of their offline selves. Rather they bring into being bodies, personas, and personalities framed according to the same categories that exist in the offline world.”

The main characters in this novel, Josua, Coenie, Nicolas, Titania and Markus, bring into the online world their baggage of everyday: the frustration with the family and life at school, their need for socialising and being part of a group, their feelings of isolation and loneliness and the need for power in a world where they are constantly regulated by institutions like family and school. It is in this process that they become uncertain about the distinctions between their online and offline worlds and the consequences for both.

The complex power games in the lives of teenagers are also addressed. Especially in the case of Markus, the younger brother who is the game master and computer whizzkid, a great and false sense of power over the other competitors and the members of his family is created, which nearly led to tragedy. This is also played out in the case of Nicolas, Coenie and Titania who had a false sense of power being in the RPG and brought that into their real-life actions and reactions. Even Josua had this false sense of freedom from being successful in solving the clues for the RPG and feeling himself distanced from the real regulatory forces of home and school. Mallan (2008:73) describes this false sense of power: “Individuals are able to

hide behind their created personae in order to harangue their victims [...] [T]hey are given a sense of power in their ability to incite similar feelings of hatred and disgust among the network [...] [P]ower here is productive in that it generates particular knowledge based on lies and innuendo that extend throughout the social body [...].”

This novel also points to the so-called new social paradigm that develops, one that is mediated and distributed via digital technology. Young people reinvent notions of community as they develop new forms of social relations using technology (Mallan 2008:76). In the novel there is the need for social acceptance by Titania as a girl without family and Josua as a loner between different groups where he does not feel comfortable. Coenie, Nicolas and Markus seek security and a social group in the RPG and are left isolated when this falls apart.

The RPG as played in this novel also shows a close resemblance to the characteristics of the ritual chains emerging in electronic media: two or more people are involved; borders are set so that outsiders are not involved; the participants focus on one goal or activity; and the participants share a cohesive emotional experience (Marsh 2011:103). Participants of such an interactive ritual also usually share a cohesive social experience and a partly stable social order (Marsh 2011:113).

The new social paradigm also brings with it a pattern of regulatory fictions and practices. These regulatory practices are variously employed to control behaviour, create expectations and develop omnipresent sociality (Mallan 2008:79). In the case of the novel this includes home, where especially Josua’s mother is watching every step, and the school with the teachers and headmaster controlling their movements and behaviour. Josua is aware of this surveillance: “There’s always this cool Big Brother crowd who decide who is in and who is not”; the Jackal is following his every move and knows his e-mail address and cell phone number; photographs him when he jumps from a building. Josua himself is becoming part of this overall surveillance as he is watching the movements of Titania, his brother and Nicolas.

In summary: *Die verdrinking van Josua van Eden* is a typical YA novel with themes like: coming of age, the quest, survival and the conquest for power. The novel succeeds in integrating the plot and themes within the context of new technologies and the playing of an RPG. It shows the characteristics Dresang (1999) identified as part of the “radical change”.

Keywords: Carina Diedericks-Hugo, young adult (YA) novel, new social paradigm, new technologies, radical change, role-playing game (RPG).

1. Inleiding

Hierdie artikel ondersoek die invloed van elektroniese media en die totstandkoming van ’n nuwe sosiale paradigma in ’n onlangse Afrikaanse jeugroman, *Die verdrinking van Joshua van Eden* (2008) deur Carina Diedericks-Hugo.

Gedurende die afgelope dekade was daar ’n merkbare verskuiwing in Afrikaanse jeugromans in die gebruik en beskrywing van die moderne tegnologie en elektroniese media as deel van die inhoud en struktuur daarvan. Anker (2011) het byvoorbeeld reeds verwys na die toepassing van rekenaartegnologie in *Onderwêreld* (2008) deur Fanie Viljoen. Franci Greyling (2011) verwys ook, in reaksie op Anker se artikel, na die verwerking van *Pynstiller* deur Fanie Viljoen, nie net in formaat nie, maar ook in die verwerking na verskillende genres soos ’n grafiese roman, ’n kortverhaal, ’n Facebook-verhaal, ’n selfoonstorie en ’n digitale boek.

Greyling (2011:2) maak in dieselfde artikel ook melding van boeke wat sy beskryf as die “ouer tegnologie”, waarin die nuwe tegnologie geïnkorporeer word deur die gebruik daarvan in die storielyn of die ontginning van nuwe stilistiese en narratiewe moontlikhede. As voorbeelde uit die onlangse Afrikaanse jeuglektuur verwys sy dan na *Onderwêreld* (2008) deur Fanie Viljoen, waarin temas soos kuberkrakers en sosiale manipulasie hanteer word, maar ook in die vertelstruktuur van die boek die rekenaarwêreld betrek (Greyling 2011:2). Sy verwys ook in hierdie verband na Carina Diedericks-Hugo se *Thomas@Rockster.net* (2011) waarin die kuberwêreld konkreet verbind word deur die gebruik van interaktiewe elemente soos hiperskakels in die boek. Wybenga en Snyman (2005:233) beskryf Diedericks-Hugo se *Thomas@*-reeks as die “Trompie vir die nuwe millennium” met “’n tiener verslaaf aan pizza, die internet en rekenaarspeletjies”.

Diedericks-Hugo se jeugroman *Die verdwyning van Josua van Eden* (2008) wat in hierdie artikel die fokus is, se karakters is ook moderne tieners wat hulle besig hou met die internet, rekenaarspeletjies, selfone, SMS’e en ander elektroniese media en tegnologie. Dit is egter veral die deelname aan ’n RS (rolspelspeletjie), wat ’n belangrike rol speel in die intrige en karakterontwikkeling in hierdie jeugroman.

Die toenemende verandering in formaat, perspektiewe, fokus, intrige en tema in sommige moderne jeugboeke sedert die digitale revolusie van die negentigerjare is reeds bespreek deur onder andere Elizabeth Dresang in haar boek *Radical change: books for youth in a digital age* (1999). Sy skryf dit toe aan die verandering in die gemeenskap wat daagliks al hoe meer deur die ontwikkeling van die nuwe tegnologie geraak is (1999:5). Hierdie verskynsel noem sy die “radikale verandering”.

Dresang (1999:14) beskou die teorie oor die “radikale verandering” as ’n nuttige perspektief om met onlangse jeuglektuur om te gaan. Dié begrip behels onder meer die toepassing van inherente eienskappe van die digitale wêreld in die interpretasie van jeuglektuur wat juis daardie konteks uitbeeld. Sy sonder veral drie eienskappe uit as tipies van hierdie sogenaamde radikale verandering: konnektiwiteit, interaktiwiteit en toeganklikheid (Dresang 1999:12–3).

Met *konnektiwiteit* word bedoel die verbande wat lesers kan lê met hiperteksskakels, visuele en bewuste konneksies as gevolg van die veranderende vorm en formaat van boeke en die vorming van nuwe digitale gemeenskappe.

Met *interaktiwiteit* word verwys na die veranderende formaat van tekste wat by lesers soveel meer interaksie met die teks tot gevolg het, waarin lesers soms sekere keuses binne die teks kan uitoefen, direk aan aktiwiteite kan deelneem en ook met verskillende betekenisvlakke gekonfronteer word.

Die breër toeganklikheid behels die oorskryding van tradisionele grense in jeugboeke sodat taboe-onderwerpe soos seks, ekstreme geweld en gendervraagstukke direk aan bod kom. Dit sluit ook in die gebruik van ’n verskeidenheid van soorte karakters, aktuele temas en realistiese probleme wat gekonfronteer moet word (Dresang 1999:12-3).

In ’n later artikel, “Radical change revisited: dynamical digital age books for youth”, beskryf Dresang die aard van die radikale verandering soos volg:

a spatial, temporal theory, rooted in the belief that authors and illustrators are influenced by the time and place within which they write [...] [T]hey are forced to make use of the organizing categories of the real world in which they live. (Dresang 2008:294)

Mallan (2006:10) sluit by hierdie siening aan wanneer sy sê dat jeugboeke soos hierdie heel moontlik net die kompleksiteit van die moderne wêreld met sy tegnologie waarin kinders leef, weerspieël. Die eienskappe van die samelewing word dus in die teks geïntegreer en mag selfs “nuwer” lyk vir die ouers as vir die jeuglesers.

Hierdie artikel wil aandui watter invloed die elektroniese media in die digitale era wat in sommige jeugboeke weerspieël word, ook op aspekte soos die aard van die intrige, die ruimte, karakter, tema en die uitbeelding van die vorming van nuwe sosiale groeperinge in daardie jeugboeke kan hê.

Onlangse jeugboeke in Afrikaans, soos Nelia Engelbrecht se *Pandora se boks* (2009) en *Die vierletterwoord* (2013) asook Annelie Ferreira se *Tot siens, Koning Arthur* (2012), maak op 'n natuurlike wyse binne konteks van die moderne tegnologie gebruik. Die verskyning van 'n grafiese roman, *Virus* (2009), deur Jaco Jacobs vorm ook deel van hierdie ontwikkeling. Elemente soos SMS'e, e-posse, PlayStation, die nuutste selfone en iPods vorm deel van die moderne milieu waarin die boeke afspeel. Waar dit aan die een kant 'n natuurlike deel vorm van die karakters se leefwêreld, laat dit ook nuwe vraagstukke ontstaan wat dan deel vorm van die intriges in hierdie verhale. Soos Greenfield en Yan (2006:393) dit stel: “Every application can be used for good and for ill.” In *Pandora se boks* (2009) word 'n e-pos-smeerveldtog gevoer wat een van die krisismomente in die intrige vorm; in *Die vierletterwoord* (2013) vorm SMS-bedrog en die onthulling daarvan deel van die spanningslyn; en in *Tot siens, Koning Arthur* (2012) is dit die onthulling van kredietkaartbedrog wat vir die hoofkarakter tot 'n belangrike insig en besluit lei. Die hantering van nuwe vraagstukke is een van die elemente wat tematiese vernuwing in die romans tot gevolg kan hê.

Carina Diedericks-Hugo se Thomas@-reeks (2001–), waarvan reeds nege titels verskyn het, asook haar jeugroman *Koning Henry* (2003), is gesetel in die moderne wêreld van elektroniese media en het reeds geweldige sukses onder tienerlesers behaal. In *Koning Henry*, wat deur Wybenga en Snyman (2005:233) beskryf word as “'n ernstiger jeugverhaal waarin hedendaagse problematiek aangespreek word”, is die hoofkarakter 'n tienerseun as rekenaarghoeroe wat gekontrasteer word met die sporthelde rondom hom, maar sy eie krisis in die aanlyn en vanlyn wêreld beleef. Die formaat van die boek is aangepas om die rekenaarskermteks, e-posse en kletskamergebruik direk uit te beeld en selfs die e-posse aan homself as dagboek te gebruik. Die ontwikkeling van die intrige en spanningslyn gaan hand aan hand met die transkripsie van die kletskamerkommunikasie om die tema van kindermolestering uit te beeld. Ook sy verbeeldingswêreld word in 'n ander formaat weergegee. Sodoende word die ontwikkeling van die karakter, sy innerlike konflik en stryd en die soeke na sosiale verbinding deur die integrasie van direkte uitbeelding van die elektroniese media met sy daaglikse skool-en-huis-bestaan verwoord.

Diedericks-Hugo se Thomas@-reeks se hoofkarakters is ook ten volle in beheer van die elektroniese media tot hulle beskikking. Die soort selfone in die reeks verander van selfoon na slimfoon en die intriges speel af teen die agtergrond van skool en huis, maar ook van SMS'e, kletskamers, rekenaarvirusse, groepwerk op die internet, Facebook en kuberkrakery.

In sommige van die boeke bly die elektroniese media meer 'n realistiese agtergrond vir die ontwikkeling van die intrige as wat dit direk die kernintrige bepaal of beïnvloed, soos byvoorbeeld in *Thomas@aqua.net* (2003), *Thomas@nagmerrie.net* (2005), *Thomas@aksie.net* (2007) en *Thomas@geraamte.net* (2009). In van die ander boeke in die reeks is die elektroniese media direk verbind met die spanningslyn en deel van die sentrale intrige. Die direkte uitbeelding van die formaat van die gepaardgaande media vorm dus 'n belangrike deel van die leser se ervaring van die inhoud en ontwikkeling van die teks. In *Thomas@moord.net* (2001) is dit die kommunikasie met die rekenaar wat lei tot die oplossing van 'n eeue oue moord.

Thomas@skerpioen.net (2002) handel oor die ontwikkeling van 'n rekenaarvirus deur die gebruik van 'n rekenarspeletjie om banke te infiltrer en in *Thomas@sms.net* (2004) is die SMS-boodskappe direk deel van die verloop van die verhaal, asook die transkripsies van die kletskamergesprekke. In *Thomas@rock-ster.net* (2011) word die interaktiwiteit verder gevoer deur die insluiting van QR-kodes, Mxit, 'n rekenarspeletjie en 'n webbladverbinding vir die lesers. Die intrige integreer spesifieke aktiwiteite op Facebook en selfoonfoto's. In die mees onlangse Thomas@-boek, *Thomas@vrees.net* (2012), word Facebook weer direk betrek terwyl die gebruik van 'n rekenaarvirus 'n belangrike deel van die intrige vorm.

Naas bogenoemde is daar ook die gebruik van verskillende perspektiewe (fokalisators) in hierdie reeks en die verandering van formaat om dit uit te beeld.

Die roman onder bespreking, *Die verdrinking van Josua van Eden* (2008), is 'n jeugroman vir ouers lesers, 'n sogenaamde jongvolwassene-roman. Kenmerkende eienskappe van die tradisionele jeugroman, soos identiteitskonstruksie, seksualiteit en die tradisionele spanningslyn van die "coming of age novel", word hierin met 'n rolspelrekenarspeletjie, of rolspelspeletjie, geïntegreer. Die rolspelspeletjie is 'n rolspelspeletjie in lewende aksie waarin 'n duidelike soektog (*quest*) geskep word wat deur 'n spelmeester (*game master*) beheer word wat boodskappe deur middel van e-posse en SMS'e na verskeie deelnemers stuur. Op hierdie wyse word die verskillende spelers/deelnemers se intelligensie, vaardighede en krag op 'n verskeidenheid maniere en met toenemende intensiteit getoets.

Alhoewel dié jeugroman in die tradisionele ruimte van skool en huis geplaas is, bevind die hoofkarakters, tussen 14 en 17 jaar oud, hulle in die moderne wêreld van rekenars, rekenaar- en internetspeletjies, selfone en e-posse. Die tieners se soeke na identiteit en nuwe sosiale groeperinge word uiteindelik geïntegreer met 'n intense, werklike stryd om oorlewing in die lewende RPG.

2. Die invloed van die elektroniese media op jeugromans

Daar bestaan geen twyfel dat die koms van die digitale era en die steeds toenemende vinnige ontwikkeling van elektroniese media met die daaglikse verskyning van nuwe tegnologieë die hoe spoed van inligtingsverspreiding, idees en beelde, die vervaging van die grense tussen aanlyn en vanlyn wêreld en globalisering 'n groot invloed op die samelewing het nie. Mallan (2008) beklemtoon egter die feit dat beide skrywer en leser in hierdie snel veranderende wêreld by die veelvuldige en uiteenlopende sosiale kontekste waarbinne hulle bestaan, moet aanpas.

Mallan (2006) sê ook dat skrywers van realistiese jeugfiksie toenemend besig is om die nuwe tegnologiese omgewing te inkorporeer by karakters wat op die internet swerf, selfone gebruik en e-pos as kommunikasiemedium gebruik. Hierdie skrywers gebruik, volgens haar, ook al hoe meer nabootsings van tipografiese konvensies en grafiese uitbeeldings, soos aanlyn verbindings, rekenarskerms, afbeeldings van e-posse, ikone, toetsborde, rekenaaropsies, ens. Dresang voeg by bostaande lys ook die volgende veranderinge by wat in kinderlektuur voorkom: die gebruik van die vryeversvorm, meerstemmige en meerduidige tekste, wisselende vertelperspektiewe, 'n verskeidenheid vorme soos briewe, joernale, SMS'e, grafiese romans, webadresse en deelname aan aanlyn speletjies. Sy noem dit "hibriede boeke" (2008:286, 297).

Dresang (1999:19) verdeel hierdie veranderinge in drie afdelings: verandering in vorm en formaat, veranderinge in perspektief en verandering in die grense wat gestel word. Sy noem die volgende aspekte as kenmerkend van die verskillende soorte veranderinge:

- Verandering van vorm en formaat
die direkte voorstelling van elektroniese media
die voorkoms van grafiese materiaal, simbole en hiperteks
'n verhoogde sinergie tussen woorde en illustrasies
nielineêre organisasie van die teks
meervlakkige betekenis
'n groter intellektuele betrokkenheid wat van die leser geverg word
interaktiewe elemente (1999:23).
- Veranderende en veelvuldige perspektiewe
meer as een perspektief op tema en karakter
visuele en verbale perspektiewe
stemme van die voorheen uitgeslote groepe en individue wat gehoor word
verhale wat vanuit die perspektief van die jeug vertel word
vertelling wat op verskillende wyses in een teks geskied (1999:24).
- Die verandering van grense wat aan jeugromans gestel word
die uitbreiding na onderwerpe en temas wat voorheen taboe was
die ontginning van nuwe ruimtes
'n groter verskeidenheid karakters as hoofkarakters
meer komplekse karakters en omstandighede
die voorkoms van digitale gemeenskappe
die gebruik van oop eindes (1999:26).

Dresang (1999) noem op meer as een plek in haar uiteensetting onder die veranderinge wat in jeugboeke in die digitale era kan voorkom, die ontstaan van 'n nuwe sosiale groeperinge of 'n nuwe sosiale paradigma (1999:214), die vestiging van 'n nuwe digitale gemeenskap (1999:12,26) en "new types of communities" (1999:176). Marsh (2011:101) sluit hierby aan en wys byvoorbeeld daarop dat toenemende digitale geletterdheid en die gebruik daarvan een van die sleutelemente vorm vir die ontwikkeling van die sogenaamde aanlyn gemeenskappe.

Hierdie vorming van nuwe sosiale groeperinge deur die internet en rekenaar- of selfoonverbindings hang ook saam met die vervaging van die grense tussen aanlyn en vanlyn wêreld en die soeke na identiteit by die tiener.

Vir tieners wat baie betrokke is by aanlyn kontekste, soos met die aanknoop van internetvriendskappe of betrokkenheid by internetgroeperinge en die speel van virtuele en ander aanlyn speletjies, is daar dikwels nie 'n skerp onderskeid tussen die karakter/individue in die werklikheid en die een in die aanlyn konteks nie. Robinson (soos aangehaal in Marsh 2011:114) is van mening dat:

In creating online selves, users do not seek to transcend the most fundamental aspects of their offline selves. Rather they bring into being bodies, personas, and personalities framed according to the same categories that exist in the offline world.

Mallan (2006) en Yee (2006) deel hierdie perspektief. Yee stel dit soos volg: "Virtual identities and experiences are not separate from our identities and experiences in the material world. They evolve as they shape each other."

Mallan (2008:70) brei dan uit hierop en sê dat gebruikers van die elektroniese media die alternatiewe identiteite gebruik om beter in verskillende kontekste te kommunikeer, identiteite

te konstrueer en ander wyses te ondersoek om te sosialiseer, vermaak te verskaf en inligting onder mekaar te versprei.

Volgens haar spruit 'n hibriede identiteit hieruit voort wat by die verskillende kontekste kan aanpas:

To understand the dual nature of the identity in this instance is to acknowledge virtual and physical selves not as distinct aspects of personality, but as how an individual is differently situated both within and outside a distributed network [...] [T]he offline/online worlds merge and morph in many ways. (2008:74)

Die jeug se deelname aan aanlyn groeperinge kan dus nie net verwarrend ten opsigte van identiteit wees nie, maar hulle ook betrek by 'n komplekse netwerk van ruimte, gesag/mag en kennis wat hulle ook as regulatoriese raamwerk direk beïnvloed en moontlik sekere aksies beperk (Mallan 2008:67–8).

'n Onlangse studie oor mense se aanlyn en virtuele ervarings wys verder daarop dat die rolspeleaktiwiteite daarin 'n groot invloed op hul gesindhede en oordeelsvermoë oor ooreenkomstige rolle in die werklikheid kan uitoefen. Veral die siening en ervaring van geweld in aanlyn rolle kan volgens hierdie navorsing baie maklik geïnternaliseer word (Yee 2012:2).

In *Die verdwyning van Josua van Eden* word ook die totstandkoming van 'n nuwe sosiale paradigma wat geskep en onderhou word deur die moderne tegnologie, beklemtoon. “Young people reinvent notions of community as they develop new forms of social relations using technology,” sê Mallan (2008:76). Die nuwe tegnologie maak dit vir mense moontlik om 'n sosiale netwerk op te bou waarin fisiese en kuberruimtes ineenloop, interaksies in 'n nuwe sosioruimtelike gemeenskap plaasvind wat nie die fisiese ruimte van die jeug vervang nie, maar dit eerder integreer met die verskillende sosiale ruimtes in aanlyn en vanlyn wêreldes (Mallan 2008:77). Volgens Greenfield en Yan (2006:393) het elke individu betrokke by hierdie vervlegting van aanlyn en vanlyn wêreldes 'n dubbele rol. As 'n individu kan hy/sy beïnvloed word deur die nuwe sosiale omgewing, maar as deelnemer aan die interaksie wat plaasvind, is hy/sy ook besig om saam met ander die nuwe sosiale omgewing te skep.

Die rol wat die gebruik van die RPG in *Die verdwyning van Josua van Eden* speel, sluit met die gebruik van SMS'e en as aanlyn speletjie direk aan by aanlyn sosiale aktiwiteite (Joghhyun, LaRose en Peng 2009:452) en dus die integrasie van verskillende sosiale ruimtes. In die totstandkoming van 'n nuwe sosiale paradigma binne hierdie aktiwiteite is dit ook nodig om kennis te neem van die aard van die sogenaamde rituele kettings in daardie proses. Marsh (2011:103) bespreek Collins se teorie oor die interaksie van rituele kettings en definieer dit soos volg:

A ritual is a mechanism of mutually focused emotion and attention producing a momentarily shared reality, which thereby generates solidarity and symbols of group membership. These rituals are experienced in a recurrent manner, thus forming chains of interactions in which emotions and actions are repeated over time.

Marsh (2011:103) noem dan verder vier kenmerke van hierdie interaktiewe rituele kettings: twee of meer mense moet teenwoordig wees in hierdie kommunikasie; grense word vasgestel sodat buitelanders nie betrokke kan raak nie; die deelnemers fokus op 'n spesifieke doel of aktiwiteit; en die deelnemers deel 'n emosionele ervaring. Die verskillende individue put dan ook juis hul energie uit die deelname aan die vasgestelde rituele van die aktiwiteite waarin hulle emosioneel en sosiaal verbind is.

Dit is volgens Marsh (2011:113) ook duidelik uit navorsing dat die kinders wat by so 'n interaktiewe ritueel betrokke raak (deur middel van speletjies of andersins), 'n reeks gebruike volg wat bydra tot hul ervaring van sosiale kohesie en dus 'n soort stabiele sosiale orde vir hulle bewerkstellig. Die deelname van kinders aan hierdie soort aanlyn aktiwiteite bied ook aan kinders die geleentheid om aan outentieke aktiwiteite deel te neem wat hulle kan voorberei op die werklikheid van sosiale netwerke om hierdie vaardighede ook in die vanlyn wêreld toe te pas (Marsh 2011:114).

Dit is hier nodig om uit te brei oor die aard van die RPG in *Die verdwyning van Josua van Eden*. Waar rekenaarspeletjies gewoonlik die konseptualisering van fiksie in die kuberruim behels, word die rekenaarspel in die storielyn en teksstruktuur van die roman geïntegreer.

Rolspelspeletjies soos *Dungeons and dragons* word op die internet gespeel en die meer onlangse MMORPG's (massiewe multi-gebruiker aanlyn rolspelspeletjies) het reeds sedert die 1970's ontwikkel en tydens die 1980's baie gewild geraak (Yee 2006:2). Hierdie RS'e het ontwikkel rondom 'n kombinasie van interaktiewe storievertelling en 'n reeks logistieke keuses en optimalisering van aksies wat hoofsaaklik toegespits was op die oorwinning van monsters en 'n reeks toenemende vaardighede en hoër prestasievlakke. In die rolspelspeletjie is daar 'n spesifieke spelmeester wat die speletjie manipuleer en die uitkoms daarvan beheer (Yee 2006:3).

Wanneer Josua, die hoofkarakter in die roman, wil uitvind wat hierdie rolspelspeletjie is en hoe dit werk, verduidelik Markus, Josua se jonger broer, dit aan hom (84–6). Volgens hom is dit net 'n speletjie waarin jy die rol van sekere karakters speel, soos dié van vampiere, ridders, ninjas en jouself. Binne die speletjie self word dan sekere reëls ontwikkel wat deur 'n spelmeester gereguleer word. Daar is 'n verskeidenheid van hierdie speletjies, soos *Dungeons and Dragons*, *Clan Lord* en *World of Darkness*, met verskillende strukture soos rekenaarspel, spel per e-pos, verskillende spelers aanlyn en lewende aksie. Jy speel dit op die internet met bekende of onbekende persone. Gewoonlik moet jy vorder na verskillende vlakke en jy moet bewys lewer dat jy sekere vaardighede of eienskappe soos dapperheid, mag/krag en intelligensie ontwikkel om toegelaat te word om met die spel voort te gaan. Indien jy in een van hierdie speletjies betrokke is waar die spelmeester vir jou leidrade of opdragte per e-pos of SMS stuur en jy hierdie opdragte of aksies in die werklike lewe moet uitvoer, is jy besig met 'n lewende-aksie RS. In daardie geval sal die spelmeester jou selfoonnommer en jou e-pos-adres ken en kontroleer of jy die opdragte uitvoer. Hy sal jou die hele tyd dop hou. As die speletjie verbind word met 'n spesifieke plek, soos die dorp waarin jy woon, sal al die leidrade en opdragte aan daardie plek verbind wees.

Markus (wat sonder Josua se wete die spelmeester is) waarsku ook vir Josua dat hy bedag moet wees daarop dat die spelmeester nie in 'n marionetmeester verander nie, want so 'n manipuleerder kan sy hele lewe beheer. Hy word ook gewaarsku teen 'n moeilikheidsmaker ("munschkin"), wat 'n deelnemer is wat hom/haar nie langer aan die reëls van die spel steur nie en wat nie meer deur die spelmeester beheer word nie. Dan kan dit, soos wel in die verhaal gebeur, tot groot probleme en gevaarlike omstandighede lei.

3. Die inhoud van Die verdrinking van Josua van Eeden

Die bespreking van die invloed van die elektroniese media en die totstandkoming van 'n nuwe sosiale paradigma in *Die verdrinking van Josua van Eden* (2008) kan slegs binne die konteks van die inhoud van die jeugroman plaasvind.

Josua, die hoofkarakter en fokalisator, ontmoet Titania, 'n pragtige blondine, wat by hulle gesin in Stellenbosch kom bly wanneer haar voogde oënskynlik oorsee vertrek. Van die begin af is

sy onlosmaaklik verbind aan haar skootrekenaar (19, 34, 102) wat sy soos 'n skild voor haar hou en waarsonder sy weerloos voorkom (102). Josua se onmiddellike vriende is bedrewe in die speel van rolspelspeletjies soos *Dungeons and Dragons* en *Age of the Empires*. Hulle en sy jonger broer is “nogal moerse into die hele RPG-ding” (31). Markus is op 14 jaar reeds 'n rekenaarfundi wat sy tyd voor sy drie rekenaars in 'n donker kamer deurbring. Hy word beskryf as een van daardie begaafde kinders wat beter is met rekenaarprogrammering as sommige nagraadse studente aan die universiteit (100).

Geleidelik, en sonder dat Josua dit werklik begryp, word hy by Titania betrek en deur haar manipulasie word hy deel van die lewende rolspelspeletjie. Dié spel het al vroeër tydens 'n gevorderde rekenaarkursus wat sy broer en Titania gedurende 'n vakansie bygewoon het, vorm gekry (39). Josua is nie bewus van dié verbintenis nie. Tien deelnemers het dié speletjie begin speel en word een na die ander uitgeskakel volgens die reëls van die spel. So word Josua, teen sy wil, gemanipuleer om deel te word van twee sosiale groeperinge: die partytjiegroep van Anna van der Merwe (by die skool) en die RS-groep (aanlyn). Vir hom voel dit asof almal om hom net besig is met selfone, Xbox'e, RS'e en die internet. Ook sy jonger suster, Beatrix, verwys later daarna: “As julle nie bitch nie dan hanna-hanna almal oor computers en kursusse” (102).

Om deel te word van die RS – hy weet nie dat hy eers teen die einde van die spel genader word nie – moet hy verskillende toetse slaag deur middel van die ontsyfering van leidrade wat deur die spelmeester aan hom gestuur word. Sy aanlyn identiteit, deur Titania uitgedink, is Lenka, 'n karakter in Alexander Strachan se roman *Die jakkalsjagter* (1990). Die spelmeester van hierdie RPG word ook “die Jakkals” genoem, waardeur die konflik tussen die twee reeds gesuggereer word. Titania het reeds vroeër in die roman besluit om Josua Lenka te noem (20), wat in die oorspronklike teks ook na “die jakkalsjagter” verwys. Daar is ook ander ooreenkomste tussen Josua en Lenka, soos die beskrywing van die seksuele ontwaking in hul jeug, die soeke na identiteit, die manipulasie deur die vrouens in hul lewe en die vind en vernietiging van die jakkals aan die einde van die verhaal.

Josua word van die begin af gewaarsku dat die RS nie net 'n gewone speletjie is nie, maar 'n spel tot die einde (69). Hy is ook gedurig daarvan bewus dat hy dopgehou word en daar is heelwat verwysings na 'n “Big Brother” wat oor sy skouer loer – aanlyn en in die werklikheid. Omdat hy die laaste speler is wat aansluit, moet hy drie take, wat in intensiteit toeneem, binne twee dae voltooi (76). Die laaste een word baie gevaarlik wanneer hy geblinddoek van die derde verdieping van 'n onvoltooide gebou moet spring. Die foto van die voltooide sprong word onmiddellik daarna per selfoon aan hom gestuur (95).

Titania waarsku hom dat hulle vir hulle lewens speel, maar hy ervaar eerder 'n intense gevoel van vryheid en opgewondenheid omdat hy op hierdie wyse ontsnap van die vervelige daaglikse roetine van skool en sport. Sy sê spesifiek dat hulle op 'n soektog na vryheid is. Titania, alhoewel uiterlik baie selfversekerd en onafhanklik, is in werklikheid verskriklik eensaam en desperaat op soek na vriendskap en 'n sosiale groep waarby sy kan inskakel. Josua, op sy beurt, voel toenemend vasgevang tussen twee wêreldes: die bestaan by die skool en by die huis, teenoor die ervaring van die aanlyn RS.

Al die leidrade vir die speletjie sluit verwysings na sy onmiddellike omgewing, Stellenbosch, in. Geleidelik kom hy agter dat sommige van sy vriende en klasmaats, Coenie en Nicolaas, en sy broer Markus, deel van dieselfde speletjie is en dat daar, soos hy deur Markus gewaarsku is, 'n moeilikheidmaker (“munschkin”) in die speletjie betrokke is, maar ook dat die spelmeester reeds sy doen en late manipuleer.

As gevolg van hierdie nutgevonde vryheid wat Josua ervaar, versterk deur die opwinding van die seksuele stimulasie deur Titania, gee hy al hoe minder aandag aan die skool en is

daar al hoe meer konflik tuis. Hy en Titania werk saam om die laaste uitdagings en raaisels van die speletjie op te los, terwyl daar 'n groeiende aggressie tussen hom, sy vriende en Markus ontwikkel.

Teen die einde van die verhaal los hy en Titania die gevaarlike leidraad op wat daartoe kon gelei het dat sy gif drink, maar binne die geheime huis waar die spelmeester hulle sal ontmoet, vind hy tot sy verbasing sy broer, Markus, as die spelmeester.

Op hierdie stadium is Josua uiters verward. Hy is ontsteld oor Markus se rol en nie seker of hy vir Titania net deel van die speletjie was nie. Coenie en Nicolaas kom egter binne, dreig om die spel by Markus oor te neem, en Coenie dreig om Josua te skiet omdat hy, volgens Coenie, altyd so meerderwaardig was en hom (Coenie) die hele tyd minderwaardig laat voel het. Wanneer Josua vir Coenie wil keer, word Titania gewond en sy beland in die hospitaal. Uiteindelik word sy, die sterk leiersfiguur, ontmasker as die skuldbelaaide, oerlose, onseker meisie wat maar net sekuriteit en liefde soek.

Vir Josua was hierdie 'n aanlyn, maar lewende speletjie, die ervaring van 'n leeftyd, 'n ervaring wat hom die waarheid van sy ma se woorde laat besef het: "As jy soos 'n volwassene wil optree, moet jy die gevolge van jou dae dra" (136). Dit gee hom perspektief op sy eie lewe, insig in die karakter van sy ma en sy verantwoordelikheid teenoor Titania.

4. Die roman binne die konteks van die nuwe tegnologie

Dit is duidelik dat *Die verdrinking van Josua van Eeden* heelwat van die elemente en eienskappe van die nuwe tegnologie bevat: moderne tieners wat betrokke is by rekenaars, rekenaarspeletjies, rekenaarrolspeletjies, die internet, SMS'e, e-posse, 'n intrige wat om 'n soektog en die deelname aan 'n RS wentel. Die vorming van nuwe sosiale groeperinge deur die internet en rekenaarverbindings, asook die vervaging van die grense tussen aanlyn en vanlyn werklikhede en illusies, word deur hierdie elemente bevorder. Dresang (1999) se veranderings ten opsigte van vorm en formaat, groter intellektuele betrokkenheid van die leser, verskillende wyses van vertelling, die ontginning van nuwe ruimtes en die voorkoms van nuwe sosiale groeperinge is dus wel deeglik ter sprake in hierdie roman.

Dié roman is egter ook 'n tradisionele jeugroman met die bekende temas van die soeke na identiteit, identiteitskonstruksie, magsverhoudinge, regulatoriese instansies en raamwerke, die tipiese adolessente vrees teen instansies soos die skool en huis en die soeke na vryheid (Trites 2000:47).

4.1 Identiteitskonstruksie, dubbele ervaringswêreld en magsverhoudings

Met die reeds genoemde integrasie tussen die ernstige soektog ("quest") in die RS en die stryd om identiteitskonstruksie in die werklike wêreld van die huis en die skool, is die vervaging van die grense tussen hierdie twee ervaringswêreldes (aanlyn en vanlyn) baie duidelik in hierdie roman. Wanneer Josua geblinddoek van die derde verdieping spring en op 'n sementblad land, ervaar hy die volgende: "'n Oomblik lê Josua tussen wêreldes. Het hy die oorgang gemaak?" (94). Beide Mallan (2006) en Yee (2008) maak melding van die liminaliteit in die onderskeid tussen die vanlyn en aanlyn wêreld vir karakters wat byvoorbeeld internetspeletjies en -groeperinge betrokke is. Marsh beklemtoon daarby die feit dat die karakters in die aanlyn spel al die eienskappe en persoonlike ervarings van die vanlyn werklikheid saambring na die aanlyn werklikheid (2011:114). Greenfield en Yan (2006:392) beklemtoon ook die feit dat aanlyn kommunikasie vir die adolessent een van die belangrikste elemente van die gebruik van

die internet is. Hierdie kommunikasie kan volgens hulle juis die adolessent se ontwikkelende identifikasiekonstruksie, seksualiteit en leierskapseienskappe ondersteun.

Die vernaamste karakters in hierdie roman, Josua, Coenie, Nicolas, Titania en Markus, bring duidelik hulle bagasie van hulle vanlyn werklikheid na die aanlyn speletjie waaraan hulle deelneem. Dit sluit in die frustrasie met hul gesin en skool, hul behoefte aan opname binne sosiale groeperinge, die gevoel van eensaamheid en isolasie, en die behoefte aan mag in 'n wêreld waarin hulle gedurig deur instansies soos die skool en huis gereguleer word. In hierdie proses word hulle onseker oor die onderskeid tussen die aanlyn en vanlyn wêreld en die gevolge van hul dade in beide ruimtes. Daar is byvoorbeeld Josua wat aan homself vra: "Wat doen ek hier?" (67) en "Wat doen ek?" (92) wanneer hy besig is om die leidrade te ontsyfer. Vroeër het hy reeds aan Coenie gevra: "In watter dazed en confused 3D-wêreld leef jy?" (90). Titania speel 'n gevaarlike speletjie met Josua op die skool se dak (81), raak verward tussen Josua en sy aanlyn identiteit, Lenka (68), en drink bloed as oplossing van een van die leidrade (72). Sy is selfs bereid om die kans te waag om met die laaste leidraad gif te drink en uiteindelik erken sy dat sy 'n obsessie met die speletjie ontwikkel het: "Dis my obsessies wat die moeilikheid veroorsaak het" (154). Nicolaas sit verlore tussen boeke (59) en Coenie kan teen die einde van die speletjie en die roman nie tussen die gebeure by die skool, die vanlyn en aanlyn verhouding tussen hom en Josua en die konteks van die spel onderskei nie (151).

Dit word dan vir individue makliker om agter hul aanlyn personas te skuil om ander persone te viktimiseer of aggressief teenoor hulle op te tree as gevolg van die vals illusie van mag wat hulle binne die aanlyn identiteit ervaar en kan uitleef (Mallan 2008:73). Hierdie magspel kan volgens Mallan selfs tot uiters destruktiewe gedrag en die dood lei (2008:74).

Die voorbeeld van Markus in die spesifieke roman is hier van toepassing. Hy het, as gevolg van sy talent as rekenaarfunsi en as spelmeester in die RPG waarin hy die ouer tieners manipuleer, 'n vals illusie van mag oor sy broer, gesin en medespelers ontwikkel wat hom die spel te ver laat voer het en sy oordeelsvermoë oor die magte wat hy daarmee losgelaat het, beïnvloed het.

Dit is ook van toepassing op karakters soos Titania, Coenie en Nicolas, wat deur hul deelname as 'n gekose groepie aan die RS sekere houdings ontwikkel wat hulle in beide wêreld integreer, sodat hulle ook later moeilik tussen die alledaagse werklikheid en die spel waarin hulle betrek is, onderskei. Josua se vals ervaring van algehele vryheid en die sukses van die oplossing van moeilike leidrade lei tot 'n selfvertroue en magsgevoel wat hom die beperkings en regulasies van die skool, huis en maatskappy laat oorskry. Volgens Trites (2000:x) is die kern van jeugromans onder andere die vraag hoeveel die adolessent geleer het oor die aard van magstrukture en sy rol daarin.

Dit is juis hierdie illusie van mag en magspel wat byna tot 'n groot tragedie aan die einde van die spel en die roman lei.

Die beskrywing en ervaring van ruimte en tyd in die roman word ook deur die integrasie van die RPG beïnvloed. Dit is duidelik hoe die tempo in die spanning in die roman versnel wanneer die karakters ernstig raak oor die RS en die gevoel dat die spelmeester hul ruimte en optrede bepaal en intensiveer. Dit is hierdie verwagting van onmiddellikheid wat deel vorm van die illusie van die samepersing van tyd en ruimte wat deur digitale tegnologiese moontlik gemaak word (Mallan 2008:77).

Omdat Josua laat by die spel aansluit en ook sy take binne 'n korter tyd moet afhandel, word die tydlyn self ingekort. Die manipulasie van die spelmeester en sy invloed op hulle ervaring van ruimte, veral Josua s'n, vorm ook 'n parallel met die hoër mate van regulasie van ruimte en tyd deur die ouers en skool.

4.2 Sosiale groepering en regulatoriese raamwerke

Dresang (1999), Mallan (2008) en Marsh (2011) wys al drie op die totstandkoming van nuwe sosiale gemeenskappe of groepe omdat die nuwe tegnologie, onder andere internetspeletjies en elektroniese verbindingsmiddele, interaksie binne die aanlyn wêreld bevorder.

Volgens Greenfield en Yan (2006:392) kom 'n nuwe sosiale omgewing tot stand in die internetgebruik en rekenaarspeletjies waarin die adolessente medebepalers en deelnemers is aan die skep van hulle eie sosiale omgewings.

Binne die lewende rolspel of RS, soos in hierdie roman, kom daar 'n interaktiewe rituele ketting tot stand. Die wyse waarop verskillende karakters betrokke is by die interaktiewe rolspel en hul verskillende behoeftes ten opsigte van sosialisering gedeeltelik deur hierdie spel utoeleef, en die gevolge daarvan, vorm 'n integrale deel van die intrige van hierdie roman.

Dit blyk uit Marsh (2011:103) se uiteensetting van die eienskappe van so 'n rituele ketting dat die spel binne die interaktiewe, lewende RS in *Die verdwyning van Josua van Eden* aan die kenmerke van die interaktiewe rituele ketting voldoen: die deelname daaraan is ook 'n baie spesifieke, herhalende ritueel met verbale en nieverbale kommunikasie; dit geskied binne spesifieke grense; en word bedryf binne 'n eksklusiewe groep waar die deelnemers 'n gemeenskaplike doel en aksies nastreef en 'n emosionele solidariteit en sosiale kohesie ervaar teenoor die wêreld buite dié kring – die werklikheid buite die aanlyn wêreld – waarvan die RS deel is.

In die roman is dit duidelik dat daar by Titania 'n ernstige behoefte aan sosiale aanvaarding is, maar op haar eie voorwaardes. Sy vind haar posisie van mag, haar verset en rebellie juis in die manipulerings van verhoudings en haar posisie in die RS. Sy vind ook haar sosiale groep, veral in die RS-verbintenis. Hier is bewondering vir haar, asook die moontlikheid om Josua te manipuleer en haar rebellie en verset teen die norme van die gewone huishouding en skoolopset uit te leef. Dit sluit die verset teen die ander leerders se verwagtinge en dié van die onderwysers in. Hierdie gedrag van Titania (en die ander lede van die RS) sluit aan by die bevinding van sielkundiges in hul navorsing oor die invloed van oordrewe internet- en rekenaargebruik op jeugdige eensaamheid en isolasie ervaar (Joghyun e.a. 2009:451). Volgens hierdie navorsing sal so 'n individu groter behoefte openbaar aan aanlyn interaksie en die deelname daaraan juis tot nog groter isolasie lei (2009:451). So 'n individu ervaar ook, volgens hulle, dat hy/sy beter aanlyn kan kommunikeer as vanlyn (2009:452).

Ook die selfbeseringsgedrag wat sy openbaar, kan volgens navorsing (Greyling 2012:32) toegeskryf word aan die behoefte aan aanlyn wisselwerking “wat noodsaaklike sosiale ondersteuning vir andersyds geïsoleerde adolessente bied, maar ook selfbeseringsgedrag kan normaliseer en aanmoedig”. Wanneer Josua op Titania afkom waar sy haar arm met 'n lemmetjie sny, sê sy: “Ek wil nie doodgaan nie ... Ek probeer net lewe” (42) en “Daar's nooit iemand wat 'n mens kan help nie” (43). Sy vra egter net daarna vir hóm: “Wat maak dat jy so angrig ... en sad is?” (43).

Josua is 'n alleenloper wat hom tussen verskillende groeperings waarbinne hy ongemaklik voel, bevind. Coenie, Nicolas en Markus vind hul tuiste en sekuriteit in die aanlyn groepering van die RS en is heel geïsoleerd wanneer dié groepering uiteenspat.

Die ironie is dat hierdie nuwe sosiale paradigma en groeperings op hulle beurt binne hulle eie regulatoriese raamwerk funksioneer en dat gedrag en optrede daar weer net op 'n ander manier gemanipuleer word, sodat daar nog altyd 'n alomteenwoordige sosiale raamwerk van beheer bestaan. In die roman is dit aan die een kant die tradisionele figuur van die ma wat elke stap van haar kinders dophou en by die skool nog altyd die onderwysers en skoolhoof wat beheer utoefen. Aan die ander kant is Josua, ten spyte van sy nuutgevonde gevoel van

vryheid, nog altyd onderworpe aan die wye regulatoriese netwerk. Waar hy daaraan dink dat daar altyd die “cool Big Brother crowd” is wat besluit wie en wat in en uit is (33), is hy ook bewus dat die Jakkals (spelmeester) elke stap van hom dophou (76), sy e-pos en selfoonnommer ken, en hom later fotografeer wanneer hy ’n opdrag uitvoer (95). Josua word self deel van hierdie netwerk van beheer wanneer hy Titania begin volg en dophou en dit later ook met Markus en Nicolas doen. Bradford (2011:20) haal Foucault in hierdie verband aan: “[A] major effect of surveillance is to induce a state of conscious and permanent visibility that assures the automatic functioning of power, such that subjects themselves become the bearers of surveillance.”

In die geval van die roman geskied die spel waarby die karakters betrokke is, binne die werklikheid van hulle bestaan: hulle dorp, Stellenbosch. Hulle sosialiseer ook in die werklikheid van die skoolruimte, alhoewel hulle nie altyd bewus is van die rol wat binne die spel (RS) gespeel word nie. Dit word dus vir hulle toenemend al hoe moeiliker om tussen die twee ervaringswêreldes te onderskei. Marsh (2011:114) verduidelik dat ons aanlyn en vanlyn wêreldes eerder as parallelle sosiale ordes moet beskou en nie as oorvleuelend nie. Die voorkoms van parallelle sosiale ordes skyn beslis die geval te wees in die ervaring van die karakters in hierdie roman.

4.3 Spel en verzet

Die verdrinking van Josua van Eeden is wel ’n tipiese jeugroman met bekende temas soos die behoefte aan volwassewording, die soektog na identiteit en vryheid en die uitdaging van verzet teen magsgroepies. Dit toon egter ook ’n integrasie van hierdie tradisionele elemente met die konteks van die nuwe tegnologie en die inkorporering daarvan in die intrige van die roman, veral met die spel van die lewende RS as integrale deel van die intrige.

Die spel van die RS bring direk die motief van spel na vore. Daar is byvoorbeeld talle verwysings na die lewe en die spel van die RS as deel van die soeke na vryheid binne ’n oorlewingsstryd. Josua ervaar die volgende: “Hy is moeg. Moeg vir skool, huiswerk, eksamen, die social survival game, die sportveld-torture, die Voorbereiding vir die Toekoms” (75). Hy voel “volkome en allesoorheersend gatvol. En verveeld. Elke dag is ’n fliek wat hy oor en oor sit en kyk” (75). Daarom besluit hy dat die speletjie wat Titania speel, dalk nie so ’n slegte idee is nie (75). Die eerste leidraad wat hy moet oplos om toegelaat te word tot die speletjie, se antwoord is “vryheid” (78) en Titania sê vir hom dat hulle vir hulle lewens spel – ’n voorspelling wat aan die einde bewaarheid word. Sy sê: “Ons ís die karakters in hierdie speletjie. So, ja, tegnies speel ons vir ons lewens. Op ’n vreemde manier laat dit jou jou lewe meer waardeer, of hoe?” (81). Sy verwys ook twee keer na die speletjie as ’n “quest” (82, 126).

Die ooreenkomste tussen aanlyn en vanlyn wêreldes, van die aktiewe, lewende RS met konkrete parallelle in karakter, ruimte en tyd word besonder goed geïntegreer (en selfs direk na verwys) met die spelmotief. So staan daar byvoorbeeld: “[S]o ons speel ’n game. ’n E-Mail- en SMS-game. Ons is karakters in ons eie game. Ons speel dit hier op Stellenbosch. En dit gaan ’n battle wees” (82). Die spel word egter sodanig ’n werklikheid dat die vermoë om tussen die twee wêreldes te onderskei, vervaag en die karakters eers na die amper tragiese einde besef dat dit slegs ’n speletjie was of moes gewees het. Die obsessie daarmee en die vals gevoel van vryheid en mag het juis die kontak met hul realiteit verbreek. Dié spel is nie die lewe nie en om te lewe is nie ’n speletjie nie.

’n Ander bekende tema van jeuglektuur, die groei tot volwassewording en gepaardgaande besef en aanvaarding van verantwoordelikheid (Trites 2000:x), teenoor die spelmotief, kom ook spesifiek in dié roman na vore.

Wanneer sy ma vir Josua en Titania betrap dat hulle saam bad, wys sy daarop dat hulle albei minderjariges is wat hulle besig hou met goed “waarmee julle nie al besig moet wees nie” (135). Sy stel dit duidelik dat dit gaan oor waardes, respek en selfrespek wat Josua duidelik nog nie verstaan nie – “eendag gaan jy terugkyk en spyt wees dat jy nie verder gedink het as wat jou hormone jou toelaat nie” (135). Sy sluit die gesprek af met: “As jy soos ’n volwassene wil optree, moet jy die gevolge van jou daade dra” (136).

Ná die amper tragiese einde (as gevolg van die RS), wanneer Josua Titania in die hospitaal besoek, is die “les” tog duidelik in sy aanvaarding van verantwoordelikheid. Titania sê: “Almal gaan weg. Almal los my”, maar hy belowe: “Ek gaan nie weg nie. Ek sal jou kom soek waar jy ook al is” (155).

Om tot hierdie begrip te kom, moes die karakters egter eers deur ’n ander proses, wat ook tipies is van die jeugroman, ontwikkel: dié van verzet teenoor die instansies wat hulle onderdruk en die toets van hulle verzet teenoor die mag van daardie instansies. Die motief van verzet word ook met die spel van die RS geïntegreer.

Trites (2000:79) stel haar siening van die magstruktuur in jeugromans vanuit Foucault se siening van mag en rebellie soos volg: “Power is both repressive and enabling; it is from within the confines of powerlessness that people rebel and discover their power.” Sy (2000:55, 61) verduidelik dat die vraagstuk van mag deel van die struktuur van jeugromans is en dat dit onvermydelik is dat die adolessent in die jeugroman teen hierdie instansies van mag (soos skool, kerk, ouerhuis) sal rebelleer om die magsbalans te toets en sy/haar eie posisie in hierdie magstryd te bepaal. Volgens Trites (2000:20, 21) kan die tiener in jeugromans nie tot volwassenheid groei of ontwikkel voordat daar nie ’n mate van rebellie teen hierdie gesag plaasvind nie. Die karakter moet eers leer wat sy posisie in hierdie magspel is en die gevolge van sy rebellie ervaar of begryp.

Verset teen die skool is volgens Trites (2000:32–3) in baie gevalle ’n metafoor vir die tiener se posisie teenoor outoritêre instansies in die algemeen. In hierdie roman is die verzet teen die skoolopset in Josua, wat een van die staatmakers in die skool is, se geval baie duidelik – veral sy verbale verzet teen mnr. Bredenkamp (“Blomkool”) en die bewondering van sy klasmaats daarvoor (52, 109–10). Beide hy en Titania is openlik in verzet teen die norme in sy huishouding, tot veral sy ma se ontsteltenis en ook waarskuwings van haar kant af. Die spel binne die RS word ’n parallel vir hierdie magstryd en rebellie in die werklike bestaan. Daar is ’n spelmeester wat die spel beheer, ’n stel reëls waaraan die spelers gehoorsaam moet wees, anders lei dit tot eliminasië. Daarbenewens is daar nog verzet teen hierdie reëls en die spelmeester wat tot ernstige gevolge lei. Die lesse binne die spel is dieselfde as in die lewe in die skool en by die huis vir Josua, Titania, Markus, Coenie en Nicolaas: vind jou plek en posisie binne hierdie magsewewig of dra die gevolge.

5. Samevatting

Dresang sê onomwonde dat die invloed van die elektroniese media en die totstandkoming van nuwe sosiale gemeenskappe veranderinge tot gevolg het wat ’n verskuiwing van die grense van jeuglektuur teweeg bring (1999:27).

Volgens Dresang (2008:295) kan al bogenoemde veranderinge en aanpassings verder lei tot onder andere dubbele en veelsinnige betekenislae, interaktiewe formate, oop eindes, ’n groeiende sofistikasie in teksvorme en ’n meer aktiewe betrokkenheid by die leser.

Die verdrinking van Josua van Eeden is een van daardie jeugromans waarvan Mallan (2008:79) oor die algemeen sê:

[C]ontemporary writers are attempting to reflect back to readers ways of being-in-the-world [...] [Th]ese texts explore notions of subjectivity, and find ways to give expression to the “experience” of the online and offline spaces that are part of everyday living.

Die roman bewys egter ook hoe goed die nuwe elektroniese media geïntegreer kan wees in die moderne jeugroman en tot ander temas soos die totstandkoming van nuwe sosiale groeperinge kan lei.

Die integrasie van die RS met verskillende kernaspekte van die jeugroman is opvallend en dui juis op die invloed en funksie van die insluiting van die moderne tegnologie in 'n jeugroman. In hierdie artikel is, met verwysing na veral Dresang (1999) se beskrywing van die sogenaamde radikale verandering, aangetoon hoe die verwysing na 'n verskeidenheid moderne elektroniese media soos selfone, blogs, die internet, rekenaarnetwerke en RS'e, as uitbeelding van die lewe en konteks van die moderne tiener dien. Dit vorm ook deel van die realistiese ruimte van hierdie roman, en dra by tot die karakterisering en die totstandkoming van 'n hibriede identiteit én die skep van parallelle aanlyn en vanlyn wêrelde, wat albei 'n invloed op die intrige en spanningslyn uitoefen. Die skep van 'n nuwe soort sosiale orde, gepaardgaande met sy eie struktuur van mag en regulatoriese raamwerk, die uitbeelding van die tiener se rebellie teen die instansies wat sy lewe beheer en die proses van volwassewording wat deel is van hierdie ontwikkeling, word ook binne hierdie moderne konteks en parallelle wêrelde uitgebeeld. Soos in baie ander jeugromans word die boodskap oorgedra dat elkeen sy eie plek binne die verskillende regulatoriese raamwerke moet herken en erken en die spel/lewe volgens daardie reëls moet speel of die verantwoordelikheid van sy/haar optrede en besluite moet neem.

Die verdrinking van Josua van Eden is 'n goeie voorbeeld van hoe die insluiting van nuwe elektroniese media in die jeugroman, die sogenaamde radikale verandering, die intrige, spanningslyn en temas van dié soort roman kan beïnvloed. Dit toon hoe 'n moderne jeugroman funksioneel die konteks van die nuwe elektroniese era kan integreer tot die skep van 'n realistiese intrige en ruimte in die 21ste eeu en tematies aansluit by, maar ook uitbrei op, die bestaande, tradisionele jeugroman.

Bibliografie

- Anker, J. 2011. Fanie Viljoen se *Onderwêreld* as voorbeeld van die gesags- en magstryd in die jeugroman. *LitNet Akademies*, 8(3):1–20. http://www.litnet.co.za/assets/pdf/1_anker-2.pdf.
- Bradford, C., K. Mallan, J. Stephens en R. McCallum. 2011. *New world orders in contemporary literature. Utopian transformations*. Londen: Palgrave Macmillan.
- Diedericks-Hugo, C. 2001. *Thomas@moord.net*. Pretoria: LAPA Uitgewers.
- . 2002. *Thomas@skerpioen.net*. Pretoria: LAPA Uitgewers.
- . 2003. *Koning Henry*. Pretoria: LAPA Uitgewers.
- . 2003. *Thomas@aqua.net*. Pretoria: LAPA Uitgewers.
- . 2004. *Thomas@sms.net*. Pretoria: LAPA Uitgewers.
- . 2005. *Thomas@nagmerrie.net*. Pretoria: LAPA Uitgewers.
- . 2007. *Thomas@aksie.net*. Pretoria: LAPA Uitgewers.
- . 2008. *Die verdrinking van Josua van Eden*. Roggebaai: Umuzi.
- . 2009. *Thomas@geraamte.net*. Pretoria: LAPA Uitgewers.

- . 2011. *Thomas@rock-ster.net*. Pretoria: LAPA Uitgewers.
- . 2013. *Thomas@vrees.net*. Pretoria: LAPA Uitgewers.
- Dresang, E. 1999. *Radical change: books for youth in a digital age*. New York: The H.W. Wilson Company.
- . 2008. Radical change revisited: Dynamical digital age books for youth. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 8(3):294–304.
- Engelbrecht, N. 2009. *Pandora se boks*. Kaapstad: Tafelberg.
- . 2013. *Die vierletter-woord*. Kaapstad: Tafelberg.
- Ferreira, A. *Tot siens, Koning Arthur*. Kaapstad: Tafelberg.
- Greenfield, P. en Z. Yan. 2006. Children, adolescents, and the internet: A new field of inquiry in Developmental Psychology. *Developmental Psychology*, 42(3):391–4.
- Greyling, F. 2011. Tieners in die kuberwêreld – kan jeugromans byhou? LitNet. <http://litnet.co.za/article/tieners-in-die-kuberwêreld-kan-jeugromans-byhou-franci-geyling> (17 Januarie 2012 geraadpleeg).
- . 2012. Die skrywer en nuwe publikasiekontekste: Interaktiwiteit en wisselwerking in aanlynsgemeenskappe – Fanie Viljoen se *Pynstiller* as gevallestudie. *LitNet Akademies*, 9(3):442–86. http://litnet.co.za/assets/pdf/Greyling_9_3_GW4.pdf (15 November 2012 geraadpleeg).
- Jacobs, J. 2009. *Virus*. Pretoria: LAPA Uitgewers.
- Junghyun, K., R. LaRose, en W. Peng. 2009. Loneliness as the cause and the effect of problematic internet use: The relationship between internet use and psychological well-being. *CyberPsychology & Behavior*, 12(4):451–45–5.
- Mallan, K. 2006. “Cutting it” in new times: The future of children’s literature. *Papers*, 16(2):5–16.
- . 2008. Space, power and knowledge: The regulatory fictions of online communities. *International Research in Children’s Literature*, 1(1):66–89.
- Marsh, J. 2011. Young children’s literacy practices in a virtual world: Establishing an online interaction order. *Reading Research Quarterly*, 46(2):101–18.
- Schroeder, R. en A. Axelsson (reds.). 2006. *Avatars at work and play: Collaboration and interaction in shared virtual environments*. Londen: Springer-verlag.
- Trites, R.S. 2000. *Disturbing the universe. Power and repression in adolescent literature*. Iowa: University of Iowa Press.
- Viljoen, F. 2009. *Onderwêreld*. Kaapstad: Tafelberg.
- Wybenga, G. en M. Snyman (reds.). 2005. *Van Patrys-hulle tot Hanna Hoekom. ’n Gids tot die Afrikaanse kinder- en jeugboek*. Pretoria: LAPA Uitgewers.
- Yee, N. 2006. The psychology of Massively Multi-User Online Role-Playing Games: Motivations, emotional investment, relationships and problematic usage. In Schroeder en Axelsson (reds.) 2006.
- Yee, N. W.-P. en J. Klein. 2006. Role-playing games. *Journal of Communication*. <http://www-bef.usc.edu/...nl/courses/comm.631/readings/Lee> (13 Maart 2012 geraadpleeg).