

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).  
Ovaj rad dostupan je za upotrebu pod licencom [Creative Commons Imenovanje 4.0 međunarodna](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



**Veronica Alina BUCIUMAN**

Faculty of Philology  
University of Oradea, Romania  
Str. Universitatii, nr. 1  
RO – 410187 Oradea  
vbuciuman@uoradea.ro

DOI: <https://doi.org/10.29162/ANAFORA.v12i2.2>

**Izvorni znanstveni članak**  
**Original Research Article**

Primljeno 14. veljače 2025.  
Received: 14 February 2025

Prihvaćeno 25. rujna 2025.  
Accepted: 25 September 2025

## DIE KRISE DES HUMANEN IN HERMANN HESSES ROMAN *DAS GLASPERLENSPIEL*

### Zusammenfassung

Die zugrundeliegende narrative Intention in Hermann Hesses Roman *Das Glasperlenspiel* zeigt durch die allegorische Konstruktion die Möglichkeit einer verallgemeinerten und autopoietischen Krisensituation auf, die durch den Mangel an *sinceritas*, d. h. an menschlicher Authentizität und Aufrichtigkeit, in dem Selbstentdeckungs- und Selbsterkennungsprozess bestimmt ist. Dieser Beitrag zielt darauf ab, die Krise des Humanen als axiologisch-existentielle Krise zu deuten; eine Krise, die als zyklisches Kettenphänomen nur durch die Pflege von *sinceritas* überwunden werden kann. Weiterhin analysiert diese Studie die Ähnlichkeiten des Glasperlenspiels mit dem, was man heute als *good technology* (Ponzanesi 21, 26) oder *humanitarian VR* (Ponzanesi 27) benennt. Als Laboratorien der Virtualität können Spiele als risikofreie Instrumente zum Krisenmanagement gehandhabt werden. Daher versucht diese Studie der folgenden Fragestellung nachzugehen: Inwieweit beschreibt der Roman tatsächlich die Symptome des Post-Humanismus und welche Fallstricke bestehen bei der Verwendung solcher Instrumente im Prozess der Vermittlung humanitärer Verhaltensweisen an Personen, denen an menschlicher Empathie mangelt.

**Schlüsselwörter:** Krise des Humanen, *sinceritas*, virtuelle Realität, Krisenmanagement

## 1. Einleitung

Ansgar Nünning bringt die Krisenforschung auf den Punkt und legitimiert somit ein ganzes Forschungsfeld, denn „was als krisenhaft gilt, [...] ist nicht ein für alle Mal definierbar, sondern abhängig von den jeweiligen Relevanzkriterien, und diese unterliegen dem historischen Wandel und sind kulturell unterschiedlich“ (*Grundzüge einer Narratologie der Krise* 59). Diese diachronisch-kontextbedingte Perspektive entspricht auch Hermann Hesses Auffassung von Krisen. In dem Roman *Das Glasperlenspiel* nähere ich mich schwerpunktmäßig dieser Problematik der Krisendynamik des Humanen an, in einem Untersuchungsvorgang, der von der thematischen Entfaltung der analysierten Narration unterstützt wird. Die Krise des Humanen weist im Roman einen historischen Werdegang auf, dessen Ursprung aufgrund der inflationistischen Kultur- und Güterproduktion, des Luxusüberflusses und Konsums erklärt wird und die als letzte Konsequenz zur ethischen und moralischen Entartung der Menschlichkeit führe, anders gesagt, zum Unvermögen, aufrichtig das authentische Selbst zu entdecken und auszudrücken. Die exemplarische Menschlichkeit wird von dem fiktiven Chronisten aus dem Jahre 2400 im Kastalien seiner Zeit für lebendig erklärt, aber seine Chronik bezieht sich auf das Jahr 2200. Die Hesse-Forschung ist sich darüber einig, dass man für das Jahr 2200 die historisch-politischen Verhältnisse des 20. Jahrhunderts als hermeneutische Folie in der Analyse des Romans annehmen kann (Solbach, *H.H. und die literarische Moderne* 247).

Für die krisenhafte Vergangenheit des Chronisten gilt, dass der enklavisierete Glasperlenspieler zum Bewahrer authentischer Kultur und Tradition instrumentalisiert, während seine geistige Züchtigung und seine gezügelte Natürlichkeit als elitär und heldenhaft rechtfertigt werden. Der Faden, der Seele, Geist und Körper verbindet, wird als gerissen beschrieben: „Bei uns [Kastaliern] ist es die Meditation, die vielfach gestufte Yoga-Praxis, mit der wir das Tier in uns und den in jeder Wissenschaft hausenden Diabolus zu bannen suchen [...] Wir sollen nicht aus der Vita activa in die Vita contemplativa fliehen, noch umgekehrt, sondern zwischen beiden wechselnd unterwegs sein...“ (Hesse, *GPS*<sup>1</sup> 238), erklärt die Hauptfigur des Romans, der berühmteste Magister Ludi, Joseph Knecht. Das Gleichgewicht zwischen Handeln und Kontemplation wird also zum Kern des Humanen erklärt und durch das Glasperlenspiel auf seinen

---

<sup>1</sup> Hesse, Hermann. *Das Glasperlenspiel. Versuch einer Lebensbeschreibung des Magister Ludi Joseph Knecht*. Jubilar Ausgabe mit Beiheft. Suhrkamp, 2002. Ab diesem Punkt als GPS abgekürzt.

Höhepunkt gebracht. In diesem Satz kommt die Weisheit ostasiatischer Philosophien zum Ausdruck, aber ihr wird von der angedeuteten Notwendigkeit, das natürlich Triebhafte aus dem Menschen zu unterdrücken oder zu beseitigen, ebenso widersprochen.

Die Notlage des Humanen besteht in der Unversöhnbarkeit dieser Gegensätze, sodass vergegenständlichte Menschen und das Enklavisieren des menschlichen Ideals als Notwendigkeit verteidigt werden, obgleich diese als unbestreitbare Zeichen der Krise darstellen. Der Wendepunkt und die Entscheidungsnot als Merkmale von Krisensituationen werden in dem Roman zwei Mal bewerkstelligt: zuerst auf sozialer Ebene durch die Gründung einer Enklave—der pädagogischen Provinz Kastalien—und des Glasperlenspiels, und dann auf persönlicher Ebene, durch Joseph Knechts Entscheidung, Kastalien zu verlassen. Die Handlung der Narration mündet im Tod des Magister Ludi Joseph Knecht, der sich dazu berufen fühlt, eine Kraftprobe durchzuführen und seinem jungen Schüler Tito, in einem benachbarten Bergsee nachzuschwimmen. Er tut es gegen seine „kühle erwachsene Vernünftigkeit“ (Hesse, *GPS* 435) und trotz seiner Besinnung, dass „der Anruf stärker als die Warnung [ist], der Wille stärker als der Instinkt“ (Hesse, *GPS* 435). Diese überwältigende Willensstärke ist Ergebnis der Enklavisierung und der Lebensferne der Kastalier, jedoch in Entscheidungsnot entpuppt sich diese Eigenschaft als Achillesferse Joseph Knechts, der auf seinen Überlebensinstinkt nicht mehr achtet. Diese Geste will als Überwindung der Krise des Humanen verstanden werden, insoweit sie generationenübergreifend durch das bewusst vermittelte Mitschuldgefühl zur weiteren moralischen, ethischen und intellektuellen Verbesserung der Menschheit beitragen sollte. Der junge Tito manifestiert schon *sinceritas*—Aufrichtigkeit und Authentizität (Buciuman, *Sinceritas* 11)—als Grundlage seiner werdenden Persönlichkeit, indem er mit der Auseinandersetzung mit seinen Schuldgefühlen in Anbetracht auf Knechts Tod beginnt.

Der von den Kastaliern begangene Weg aus der Krise, der zur Enklavisierung (Buciuman, „Literarische Räume“ 234) und fast ausschließlichen Beschäftigung mit dem Glasperlenspiel greift, zeigt sich als weniger utopisch für die heutige Gesellschaft. Als Arbeitshypothese gehe ich davon aus, dass der Zusammenhang zwischen Krisensituationen, Elitarismus und Enklavisierungsphänomenen nicht nur für eine subjektive oder bürgerliche Identitätskrise, sondern sogar für eine zeitlich überdauernde Krise des Humanen in diesem allegorischen Roman erklärt wird. Das konsequente, aufrichtige und authentische Verfolgen

des *Eigensinns*—oder wie Andreas Solbach in *Schriftsteller auf der Suche* (12-14) formuliert, der eigenen Berufung—wird in diesem Fall als der einzige Ausgang aus der Krise dargestellt.

Als Laboratorium der Virtualität stellt sich das Glasperlenspiel ebenfalls als Vorerscheinung dessen dar, was heutzutage als *humanitarian virtual reality* (Ponzanesi 27) benannt wird.

## 2. Theoretische Schwerpunkte

Anhand Hermann Hesses literarischen Werks ist die Krise des Humanen, die alle definitionsgemäßen Merkmale einer Krise aufweist, als eine ontologische und axiologische Notlage zu verstehen, die die menschliche Zivilisation der Gefahr aussetzt, durch die Unversöhnbarkeit ihrer tiefgreifenden Polarisierungen, die Fähigkeit zur Autopoiesis zu verlieren. Diese Polarisierung spiegelt sich im Roman auf unterschiedlichen Ebenen, unter anderen, in der Enklavisierung der akademischen Provinz Kastalien von dem Rest der Gesellschaft wider.

Das diachronisch dargestellte Krisenphänomen weist zwei markante Wendepunkte auf: die Gründung Kastaliens und Joseph Knechts zarathustrischen Entschluss, diese Enklave zu verlassen und das Erlernte in der Gesellschaft unter Mitmenschen zu verbreiten. Die wiederholte Radikalität dieser individuellen und sozialen Entscheidungen verweist nicht nur auf die Zyklizität der Krise (Siegler Schmidt), sondern ebenfalls auf die grundlegende Unvereinbarkeit bestimmter menschlicher Ausdrucksformen.

Zur Analyse der *fragilen Beziehung* (Itin; Straub) zwischen individuellem Ideal und gesellschaftlicher Norm, welche die thematische Entfaltung in dem untersuchten Prosawerk unterstützt, wird auf Ansgar Nünning's Narratologie der Krise Bezug genommen. So wird hinsichtlich der Vermittlungsmodi in Krisenerzählungen darauf hingewiesen, dass „Krisen in der Regel nicht einfach realistisch mimetisch abgebildet [werden], sondern sie schlagen sich oftmals als »Krisen der Form« nieder“ (Nünning, *Narratologie der Krise* 69; Kaewert 42). Im Fall des *Glasperlenspiels* basiert zwar die narrative Konstruktion auf miteinander verknüpften individuellen und gesellschaftlichen Krisen, aber die Allegorie als Erzählstrategie des Romans<sup>2</sup> deutet auf eine antimimetische und

---

<sup>2</sup> Hermann Hesses „Leserschaft kennt ihn als Exilschriftsteller, der sich lange nach den Orten seiner Kindheit sehnte; die Sehnsucht nach seinen Wurzeln wird ihn noch bis zum Zweiten Weltkrieg

unzuverlässige Intention des Schriftstellers. Die Konstruktion der Erzählerinstanz—ein Chronist aus der Zukunft, der über seine Vergangenheit und zugleich über die Zukunft des Lesers berichtet—deutet auf eine Krise der narrativen Form hin. Diese absichtliche Ambiguität der Erzählperspektive (Drapela 52–53) erkennt man auch auf thematischer Ebene im Roman, somit sprechen die narrative Strategie und die thematische Entfaltung für eine Krise des Humanen als axiologisch-existentielles Problem, nicht nur als Formproblem.

Zudem wird gezeigt, „dass Krisennarrative vor allem als Medium der Sinnstiftung über Zeiterfahrung, die Gegenwartsdiagnosen mit Vergangenheitsdeutungen und Zukunftsentwürfen verknüpfen, und literarische Krisenszenarien als Laboratorien für die Generierung alternativer Welten fungieren“ (Nünning und Nünning 245; Kaewert 65).

Im Hinblick auf diese literarischen *Laboratorien* der Virtualität lassen sich Verbindungen zu aktuellen Krisentheorien des Spiels ebenso wie mit Hermann Hesses Vorstellungen über die Rolle Kastaliens in der Gesellschaft herstellen. In der posthumanistischen Ära wird die virtuelle Realität als Instrument zur Förderung empathischer Reaktionen benutzt, insbesondere infolge des von Massenmedien geprägten Lebensmilieus, in dem der alltägliche Umgang mit Darstellungen von Gewalt bei manchen Individuen zu einer kognitiven Entkopplung empathischer Mechanismen führen kann. Die virtuelle Realität könnte durch die immersive Erfahrung von Krisen- und Katastrophensituation dazu beitragen, die kognitiven Kurzschlüsse zu überwinden und ein empathisches Reaktionsmuster hervorzurufen (Ponzanesi 21). Die Funktion solcher Instrumente, wie die „humanitarian VR [virtual reality] should seek to move beyond provoking feelings on the part of the spectator to raising the possibility of tangible action outside of the representative space“ (Ponzanesi 27), eine Funktion, die auch dem Glasperlenspiel zugeschrieben wird. Gleichzeitig wird man auf die Nachteile solcher Instrumente aufmerksam gemacht, zwar auf die ideologischen Verzerrungen innerhalb der virtuellen Realität, sodass die erzielte Erzeu-

---

darin hindern, seine Nationalgefühle von seiner nationalistischen Gesinnung zu trennen. Dies ist bei Hesse ein schmerzliches Thema, das er gelegentlich in seinen Romanen aufgreift, ohne es auszubreiten, denn der Pangermanismus seiner Jugend verursachte dem älteren Hesse Scham- und Schuldgefühle. Erst das Ende seines letzten Romans, *Das Glasperlenspiel*, könnte man als allegorisches Bekenntnis seiner Versuche interpretieren, das Andere zu verstehen und sich nicht als gegensätzliche Partei zu definieren. Als Joseph Knecht Kastalien verließ, entschied er sich dafür, seine Kontaminierungssängste zu überwinden und sich außerhalb der märchenhaften Provinz zu entwickeln“ (Buciuman, *Sinceritas* 160; auch Texter 30–31).

gung emotionaler Reaktionen auch ethische Fragen erhebt. Spieltheoretiker wie Emma Vossen, Max Kanderske, Claudius Clüver, Amanda Cote, Nina Patricia Houe u. a., und Medienforscher wie David Heineman untermauern zugleich die ethischen Implikationen in Betracht auf die zunehmend destabilisierte Identität des Spielers.<sup>3</sup>

*Das Glasperlenspiel* dient der charakterlichen Ausbildung seiner Spieler und weist durch seine Verankerung in einer akademischen Enklave strukturelle Parallelen zur virtuellen Realität auf. Der Roman nimmt relativ akkurat die existenzielle und axiologische Problematik der Identitätskrise heutiger Spieler vorweg, in Bezug auf die scheinbare Lebensentdeckung und Selbsterkenntnis durch das Spiel. Weitere Argumente zur Interpretation des Glasperlenspiels als digitales bzw. virtuelles Spiel lassen sich aus dem 2023 von den Siegener Medienwissenschaftlern, Max Kanderske und Claudius Clüver herausgegebenen Band ableiten. Die Autoren vertreten die These, dass:

Spiele unterhalten eine enge strukturelle Beziehung zur Krise. Denn wie Krisensituationen sind auch Spielsituationen—folgt man etwa der Definition Roger Caillois' (1986)—durch ihren ungewissen Ausgang charakterisiert. In der spielerischen Praxis gilt es, den durch das Spiel aufgespannten Möglichkeitsraum auf einen gewünschten Endzustand, häufig den des Gewinnens, zu verengen. Aus dieser Perspektive stellt sich Spielen als eine Form fortlaufenden Krisenmanagements dar, in die sich jene entscheidungs- und zeitkritischen Zuspitzungen einschreiben, die die ursprüngliche Bedeutung des Begriffes Krisis ausmachen. (Kanderske und Clüver 1)

Die zwei Forscher erklären den Charakter von Krisen als fortwährenden Zustand, mit unbekanntem Auskommen, das wiederum—in der Krise, wie im Spiel—dem Spieler einen ludischen Raum zum Ausprobieren von Entscheidungsmöglichkeiten zur Verfügung stellt. Diese Parallele zwischen Krisen-

---

<sup>3</sup> Kanderske und Clüver fassen den Forschungsstand in Bezug auf den Zusammenhang zwischen kontemporären Spielformen und der Genderproblematik, als Identitäts- und Diversitätskrise betrachtet, zusammen und notieren unter anderen: „Wie David S. Heineman in diesem Zusammenhang treffend bemerkt, ist die Homogenität und überwiegende Männlichkeit innerhalb des Faches und die damit einhergehende „cultural inaccessibility“ (Vossen), die viele Forscher\*innen erleben, immer noch „Game Studies' Elephant in the Room“ (Heineman 2020)“ (Kanderske, Clüver 17). Zu ähnlichen Annäherungen siehe man auch: Amanda Cote 2020; Nina Patricia Houe 2020; Emma Vossen 2018.

management und Spiel ist folgerichtig korrekt, jedoch die Hervorhebung des praktischen Charakters digitaler Spiele, verleiht dem Spiel eine gerechtfertigte Legitimität, ungeachtet deren problematische Aspekte in Bezug auf die menschliche Gesundheit. Kanderske und Clüver betrachten die künstliche Fortsetzung der Spiele „in offenen Spielwelten“ (1),<sup>4</sup> d. h. den Vorsprung auf immer schwierigeren Niveaus als positiv, während die Gefahr eskapistischen Verhaltens nur durch die Linse politischer und mentalitätsgeschichtlicher Erklärungen dargestellt wird. In Anlehnung an diese Studie betrachtet man analog das Glasperlenspiel als eine von Periodizität und Fortsetzung gekennzeichnete Spielform, wobei die Gestaltung *offener Welten* darin eine zentrale Rolle einnimmt. Das Glasperlenspiel als Kunstwerk des Spielmeisters erobert Erkenntnishorizonte mit Inhalten aus schwer erreichbaren Epochen, Räumen und Bereichen, überführt altes Kultur- und Wissensgut in die Gegenwart und wertet diese für die außer-kastalische Gesellschaft auf. Diese freie Bewegung in anderen Welten und Epochen ist jedoch imaginiert. Die Freiheitsillusion innerhalb der kastalischen Provinz bleibt genau so stark wie die Illusion authentischen Lebens der äußeren Gesellschaft, oder genauso wie die Illusion innerhalb einer Spielwelt, wo man realitätsferne Lösungen für das Krisenmanagement zur Verfügung hat.

Abgesehen von der Gefahr des Eskapismus zeigen Studien über *humanitarian virtual reality* die Wirksamkeit und Notwendigkeit eines solchen Instrumentes auf, das zur Wiederherstellung der Empathiemechanismen in der menschlichen Psyche beitragen kann (Ponzanesi 22). Vom Nachteil sind jene Formen virtueller Realität, die ideologisch gesteuert werden und die andererseits den nachträglichen aktiven Einsatz des Trainees nicht gezielt verfolgen (Ponzanesi 27). In diesem Zusammenhang erscheint die ludische, jedoch eskapistische Dimension von Spielsituationen, in denen die Entstehung der Individualität gestiftet wird—„indem die Krise Regeln und Routinen suspendiert, lädt sie während dieses Zwischenzustandes auch zu freiem Spiel mit den Teilen des in die Krise geratenen Systems ein“ (Kanderske und Clüver 22)—als weiteres Argument dafür, das Glasperlenspiel als Allegorie eines Spiels der virtuellen Realität im heutigen Sinne zu interpretieren ist. Diese Dimension des Zwischenspiels mit *Regeln und Routinen* zeigt sich im Roman darin, dass jeder Magister Ludi durch

<sup>4</sup> „Dabei ist gegenwärtig die alltägliche Erfahrung, dass Krisen kaum noch punktuelle Zuspitzungen sind, sondern eher ausgedehnte Zustände, ohne dass sie weniger problematisch geworden wären. Diese neue Form der Krise als Dauerzustand findet ihre Entsprechung in Spielen, die durch Fortsetzungen und Erweiterungen immer größer werden, in offenen Spielwelten“ (Kanderske und Clüver 1).

das intellektuelle Experimentieren und das eigene Lebensmuster stets zwischen der *vita activa* und der *vita contemplativa* oszillieren muss. Jedoch bleibt die oszillierende Bewegung weitgehend von der Lebensrealität entkoppelt. Die Gefangenschaft des Spielers in einem chronotopisch eingeschränkten Spielmechanismus, der ins Leere läuft, führt zu axiologischer Ziellosigkeit und macht eine authentische und freie Entfaltung der Individualität existentiell unmöglich. Die Beschäftigung des Glasperlenspielers mit unterschiedlichen Kulturinhalten sowie die sorgfältige Pflege einer Erinnerungskultur stellen im Individuationsprozess vorbildliche Bezugspunkte und Wegweiser (Meng 184-185)<sup>5</sup> dar. Folglich ist es den Kastaliern nicht möglich, sich von Krisenphänomenen zu isolieren. Das Praktizieren des Glasperlenspiels sollte die Gestaltung eines idealen Menschenbildes als Auskommen unterstützen: „Der Mensch, den wir meinen und wollen, der zu werden unser Ziel ist, würde jeden Tag seine Wissenschaft oder Kunst mit jeder andern tauschen können, er würde im Glasperlenspiel die kristallenste Logik aufstrahlen lassen und in der Grammatik die schöpferischste Phantasie“ (Hesse, *GPS* 79-80), ein Ideal, das die Individualität in eine Masse aufgehen lässt. Dieser ungezwungene Tausch oder das freie Oszillieren ist eine Art Krisenmanagement und -bewältigung mit eingegengtem „Blick auf die Poiesis (griech.: handeln, machen, herstellen) und die Logik der Zweckrationalität“ (Straub 28). Der Roman, so meine Lektüre, schlägt eine dauerhafte Lösung zur Vorbeugung von Krisen durch die Pflege des Eigensinns und der *sinceritas* vor. Darüber hinaus stellt sich das Glasperlenspiel als Laboratorium der Virtualität ebenfalls als Vorerscheinung dessen dar, was heutzutage als *humanitarian virtual reality* benannt wird (Ponzanesi 27). Auf diese Hypothesen wird demnächst näher eingegangen, und man versucht zu zeigen, dass diese in engem Zusammenhang miteinander stehen.

### **3. Die Krise des Humanen zwischen Weltabgewandtheit und der Notwendigkeit des Eigensinns**

In diesem Abschnitt wird ein Interpretationsansatz zum Roman *Das Glasperlenspiel* vorgeschlagen, der Einblick in die allegorische Konstruktion des Werks

---

<sup>5</sup> „Es ist außerdem hypothetisch zu berücksichtigen, dass die kulturelle Implikation im eremitischen Bildungsmodus eher zur Wertkonstruktion bzw. zum „Erwachen“ der Individualität als zur Stabilität des kollektiven Geistes (zu Dienerbereitschaft, hierarchischer Ordnung und formeller Harmonie) beiträgt, obwohl die Erinnerungskultur anhand des Vergangenheitsbezugs „zur Ausbildung sozialer Sinn- und Zeithorizonte“ (Assmann 31) zählt und Kastalien schon „ein Reich des Geistes [ist], in dem sich alle Intellektuellen zur großen Gemeinschaft zusammenfinden“ (Bartl 154).

erlaubt und durch den eine Parallele zwischen autobiografischen und historischen Ereignissen aus Hermann Hesses Leben mit Elementen des Romans gezogen wird. Obwohl dieses Unterfangen in der etablierten Hesse-Forschung den Usus darstellt, ist man hier darauf bedacht, das fiktionale Krisenphänomen nicht nur als Krise der bürgerlichen Subjektivität oder des Individuums (Solbach, *Die poetologische Dimension* 252-257), sondern sogar als Krise des Humanen zu deuten. Bereits 2012 zeigte der Germanist Andreas Solbach, dass der Kern dieses Romans in einer tiefgreifenden Krisensituation bestünde, die durch die „Trennung von Erklären und Verstehen“ (251) entstehe. Diese axiologische Spaltung prägt zugleich die Konstruktion des Menschen- und Weltbildes und führt, so die These hier, zu jener Krise des Humanen.

In der Hermann-Hesse-Forschung besteht Einigkeit darüber, dass das Leben des Schriftstellers von wiederkehrenden und langhaltenden Krisen geprägt war. Bereits in seiner Kindheit etablierte sich Hermann Hesse als rebellischer und kritischer Geist—eine Haltung, die sich im Erwachsenenalter oft zuspitzte. Erst in seinen späteren Jahren lassen sich in seinen Schriften eine innere *Heiterkeit* und der erstrebte *Eigensinn* erkennen—Tugenden, die Hesse selbst als Ideale Eigenschaften einer im klassischen Sinn ausgeglichenen Persönlichkeit bezeichnet. In der jüngsten Monografie (2022) zu Hesse geht der deutsche Germanist Andreas Solbach von Hesses Korrespondenz und von einem reichen Bestand an Fotografien aus und ergründet die Lebenskrisen des Schriftstellers. Hermann Hesse beginnt seine Krisen-Karriere (Unselde; Mileck; Freedman, *Pilgrim of Crisis* und *H. H.—Autor der Krisis*; Solbach, *Schriftsteller auf der Suche* u. a.) mit einer Validierungs- oder Anerkennungskrise, dann ohne die Auswirkungen der ersten Krise aufgelöst zu haben, setzt er in seinen Ehen diese Trajektorie durch weitere Anpassungskrisen fort. Eigene politische und öffentliche Krisen bleiben ihm auch nicht erspart. In seiner Jugend äußerte sich Hermann Hesse, radikal gegen die pangermanische Bewegung—eine Position, die ihm dank seiner pazifistischen Weltanschauung und seinem Eigensinn-Programm gelungen ist, denn er situierte sich unausweichlich als Störfaktor gegenüber bestehenden Systemen (Ponzi 69–94). Hesses *Eigensinn* kann mit Charles Taylors Worten folgenderweise erklärt werden:

Es gibt eine bestimmte Art, Person zu sein, die meine Art ist. Ich bin aufgerufen mein Leben in dieser Art zu leben und nicht das Leben eines Anderen nachzuahmen. Diese Vorstellung verstärkt den Grundsatz, sich selbst treu zu sein. Bin ich mir selbst nicht treu, so verfehle ich die Auf-

gabe meines Lebens. Ich verfehle, was die Humanität für mich bedeutet. (Taylor, zitiert nach Solbach, *Schriftsteller auf der Suche* 8)

Hesses *Eigensinn* sollte dementsprechend als konsequente und gezielte Verfolgung seiner Berufung zur Schriftstellerkarriere verstanden werden, und nicht als rein elitärer, ausschließender Egozentrismus:

Seine lebenslange intensive Auseinandersetzung mit christlichen, indischen und vor allem chinesischen Weltanschauungslehren unterstützt und befördert dabei seine reflektiert pazifistischen, sozialen und konservatorischen Überzeugungen, die er nach und nach entwickelt. Im Zentrum all dieser Bestrebungen, die sich auf ein offen-aktives und dialogisch-ausgewogenes Weltverhältnis konzentrieren, steht die künstlerische, vor allem literarische Arbeit. (Solbach, *Schriftsteller auf der Suche* 22)

Mit Rückblick auf die Entstehungsgeschichte des Romans *Das Glasperlenspiel*, die bereits im Jahre 1931 beginnt, verwundert die Tatsache, dass es erst 1943 in Zürich zur Publikation des Buches kommt. Diese mehr als zehnjährige Entstehungszeit deutet darauf hin, dass der Schreibprozess eine langwierige und herausfordernde Überwindungsarbeit vom Autor verlangte. Demzufolge bezeugt die Wahl der Kernproblematik in der thematischen Entfaltung der Menschlichkeitskrise eine authentische Aufrichtigkeitsgeste vonseiten des Schriftstellers, den man als *Pilgrim of Crisis*, wie er von Ralf Freedman 1979 genannt wird, bestätigen kann. Ein ähnliches biografisches Unterfangen schreibt Hermann Hesse auch seiner Romanfigur, dem Magister Ludi, Joseph Knecht zu.

Der Roman erzählt aus der Perspektive des Jahres 2400 über ein vergangenes Zeitalter vor 200 Jahren, das mit wenigen Ausnahmen (Mileck 183; Solbach, *Die poetologische Dimension* 238), im Besonderen infolge der Nobelpreisverleihung, als Sinnbild des Humanitätsoptimismus rezipiert wird. Das Jahr 2200 hat zur Lage der späteren Gesellschaft beigetragen, sodass die sozialen und politischen Verhältnisse der Epoche positiv als Post-Krise dargestellt werden.<sup>6</sup> Überraschend aktuell bleibt die Analyse politischer, sozialer und kultureller Aspekte jener Zukunft, die uns heute kaum noch zum gleichen Humanitätsoptimismus

---

<sup>6</sup> Otto Basler beschreibt den Roman als: „ein[en] gotischer Dom, mit allen feierlichen Bezügen eines solchen: trotzig, himmelweisend, überlegen zeugend für das Dennoch, und auf die Menschen-schinder wirkend wie das Kruzifix auf Satanas“ in Otto Basler's „Der Weg zum *Glasperlenspiel*,“ 272-340 innerhalb der 1947 ergänzten Ausgabe der Hesse-Biographie von Hugo Ball 1, 319-320. Hier zitiert nach Mileck 182.

beseelen können. „Wir gehen nicht fehl, wenn wir uns die geistige Situation im ersten Drittel des 20. Jahrhunderts als Substrat dieser Vorstellung (über das Jahr 2200) denken“ (Solbach, *Die poetologische Dimension* 247).

Unter dem Vorbehalt, wissenschaftliche Wahrheit bekannt zu machen, werden am Anfang des Romans von einem unbekanntem kastalischen Chronisten und Erzähler soziale Mechanismen dargestellt, die sowohl die Entstehung des Glasperlenspiels aus den kulturellen Ruinen des 22. Jahrhunderts als auch die Dynamik der Enklavisierung—wie der akademisch-pädagogischen Provinz—als legitim begründen. Die Epochen übergreifende Krise des Humanen wird nicht ausschließlich als kulturelles Phänomen, sondern auch als allgegenwärtige Erscheinung in der Öffentlichkeit dargestellt. Ungeklärt bleibt jedoch die Frage, ob diese Krisenphänomene ihren Ursprung in individuellen Weltanschauungen oder in gesellschaftspolitischen Entscheidungen hatten. In der Krisenanalyse enthält sich der Chronist einer deutlichen Schuldzuweisung, ohne dabei die Verantwortungen des Individuums oder der Gesellschaft für die negative Zuspitzung der Krise auszublenden.

Die dem Individuum zugeschriebene Rolle wird durch die narrative Konstruktion des Romans hervorgehoben, denn im Mittelpunkt der Erzählung stehen die historisch erkundete Biografie, wie auch drei weitere imaginierte *Lebensläufe* des Magister Ludi. Über die individuelle Geschichte hinaus werden Fragen aufgeworfen, die die gesamte Menschheit betreffen. Der zur Beschreibung der Krisenverhältnisse verwendete Wortschatz verweist zunächst auf staatlich-ökonomische Sachverhalte. Das Wort *Krise* wird im ganzen Roman nur acht Mal benutzt: Man verzeichnet vier Verwendungen, zur Beschreibung der gesellschaftlichen Lage und weitere vier zur Beschreibung von individuellen Verhältnissen. Waren Krisensituationen in der Vergangenheit durch Mangel ausgelöst, so wird die Krise im Zeitalter des Feuilletons—also im 22. Jahrhundert—durch Überfluss, „Überproduktion“, „Inflation“ und „Überkonsum“ geprägt. Diese Überfülle an Materialität, die auch durch die „öde Mechanisierung des Lebens“ herbeigeführt wird, wirkt sich auf die menschliche Moral aus, die nun von „Glaubenslosigkeit“, „Unechtheit“, „Unsicherheit“ und „Mißtrauen“ geprägt wird (Hesse, *GPS* 21-22). Die Bedrohung von Seiten der mechanisierten Gesellschaft, die dem Geist keine zentrale Bedeutung mehr beimisst, dient dem Biografen als Argument zur Rechtfertigung und Legitimierung der Isolation gleichgesinnter Sozialschichten. Die Enklaven—Eschholz, Waldzell und Mariafels, die Akademien der kastalischen Provinz—weisen eine räumliche und soziale Organisation auf, die

an Hesses Klostererfahrung aus der Maulbronner Schulzeit erinnert. Die ihnen erwiesene Funktion war die Reinheit der Kultur und Authentizität des Geisteslebens zu bewahren und sie durch das Glasperlenspiel zu pflegen.

Selbst wenn Exegeten auf die absolute Virtualität und auf den abstrakten Charakter des Glasperlenspiels bestehen, erfahren wir aus der fiktiven Einleitung, wie dieses zuerst aussah:

Perrot konstruierte sich, nach dem Vorbild naiver Kugelzählapparate für Kinder, einen Rahmen mit einigen Dutzend Drähten darin, auf welchen er Glasperlen von verschiedener Größe, Form und Farbe aneinanderreihen konnte. Die Drähte entsprachen den Notenlinien, die Perlen den Notenwerten und so weiter, und so baute er aus Glasperlen musikalische Zitate oder erfundene Themata, veränderte, transponierte, entwickelte sie, wandelte sie ab und stellte ihnen andre gegenüber. (Hesse, *GPS* 30)

Zur weiteren Geschichte des Spiels wird angegeben, dass:

[d]as Spiel wurde von beinahe allen Wissenschaften zeitweise übernommen und nachgeahmt, das heißt auf ihr Gebiet angewendet, bezeugt sie dies für die Gebiete der klassischen Philologie und der Logik. Die analytische Betrachtung der Musikwerte hatte dazu geführt, daß man musikalische Abläufe in physikalisch-mathematische Formeln einfüg. Wenig später begann die Philologie mit dieser Methode zu arbeiten und sprachliche Gebilde nach der Weise auszumessen, wie die Physik Naturvorgänge maß. (Hesse, *GPS* 31)

Die kodierte Metasprache des Spiels, die sich von einer Wissenschaft zur anderen unterscheidet, ermöglichte eine unbegrenzte Anzahl an Spielvariationen:

Selbst wenn es geschähe, daß einmal zwei Spieler durch Zufall genau dieselbe kleine Auswahl von Themen zum Inhalt ihres Spieles machen sollten, könnten diese beiden je nach Denkart, Charakter, Stimmung und Virtuosität der Spieler vollkommen verschieden aussehen und verlaufen. (Hesse, *GPS* 13)

Zwar werden keine festen Regeln für den Spielablauf vorgegeben, aber man geht davon aus, dass es reale soziale und kulturelle Dynamiken nachahmt. Diese Besonderheit ist insofern von Belang, als sie die administrative Hierarchie innerhalb der pädagogischen Provinz durch Konkurrenz und Ehrgeiz weiter

verfestigt. Hier zeigt sich die Schnittstelle zwischen sozialer und individueller Geschichte, sowie die damit einhergehende Rolle des Glasperlenspiels in der Realisierung dieser Verbindung. Außergewöhnliche Individuen werden an die Spitze der Hierarchie als Zeichen der Anerkennung vonseiten eines administrativen Gremiums gefördert, während die Mehrheit mit ihrer Alltagsroutine in der Unterstützung dieser Struktur aufgeht. Anerkennung wird jedoch nicht der Individualität des Elitemitgliedes zugesprochen, sondern seinem Vermögen, die existenzielle Erfüllung in der Knechtschaft und Unterwerfung zum System zu finden.<sup>7</sup> Diese Verhältnisse stellen Auslöser persönlicher Krisen dar, die der fiktive Chronist anhand der Freundschaftsbeziehungen des Magister Ludi veranschaulicht. Ein Beispiel hierfür ist die Auseinandersetzung zwischen Knecht und Plinio Designori, einem ehemaligen Kastalier, der sich bewusst für die *vita activa* außerhalb der Provinz entscheidet. Gerade in dieser Konfrontation mit der Alterität kommt die Rolle des kastalischen Gelehrten ans Licht. Als Opfer und Bestandteil einer Hierarchie, nicht als außerordentliches Individuum, erlangt die Mission des kastalischen Helden Bedeutung (Schärf 99), sei es aus der Perspektive des zurückblickenden Chronisten oder aus der Perspektive Knechts zeitgenössischer Gesellschaft:

Uns heutige interessiert nicht die Pathologie noch die Familiengeschichte, nicht das Triebleben, die Verdauung und der Schlaf eines Helden; nicht einmal seine geistige Vorgeschichte, seine Erziehung durch Lieblingsstudien, Lieblingslektüre und so weiter ist uns sonderlich wichtig. Uns ist nur jener ein Held und eines besonderen Interesses würdig, der von Natur und durch Erziehung in den Stand gesetzt wurde, seine Person nahezu vollkommen in ihrer hierarchischen Funktion aufgehen zu lassen, ohne daß ihr doch der starke, frische, bewundernswerte Antrieb verlorengegangen wäre, welcher den Duft und Wert des Individuums ausmacht. Und wenn zwischen Person und Hierarchie Konflikte entstehen, so sehen wir gerade diese Konflikte als Prüfstein für die Größe einer Persönlichkeit an. So wenig wir den Rebellen billigen, den die Begierden und Leidenschaften zum Bruch mit der Ordnung treiben, so ehrwürdig ist uns das Andenken der Opfer, der wahrhaft Tragischen. (Hesse, *GPS* 11)

<sup>7</sup> „Er hatte sich so ganz zum Werkzeug gemacht, daß so private Dinge wie Freundschaft ins Unmögliche entschwanden, und wenn irgendwo, wie zum Beispiel in jenem Seminar zu fünften, Frizens Gestalt und Gesicht vor ihm erschien, so war es nicht Tegularius, war nicht ein Freund, ein Bekannter, eine Person, sondern es war einer von der Elite...“ (Hesse, *GPS* 229).

Individualität wird in der kastalischen Gesellschaft als vorbildhaft gepriesen, soweit sie sich mit deren Idealen deckt. Wenn diese Übereinstimmung in der Lösung von Konflikten verloren geht, so wird die Persönlichkeit nicht mehr als exemplarisch betrachtet, obwohl „der Grundcharakter des Glasperlenspiels die Offenheit der Spielkombinatorik [ist], nicht die Abgeschlossenheit seiner Form“ (Schärf 98). Es wird vor allem von dem Magister Ludi erwartet, dass er selbst in einer Krisensituation seine Berufung nicht aus den Augen verliert. Dennoch, wenn Joseph Knecht seine Berufung konsequent verfolgt, so erheben sich für das kastalische System mindestens zwei fundamentale Fragen: Liegt das Wesentliche des Menschen ausschließlich in dem Universellen, oder vielmehr in dem feinen Netzwerk zwischenmenschlicher Beziehungen und wozu sollten sich die Glasperlenspieler eher verpflichten, zur Rettung der Individualität oder eines abstrakten geistigen Kulturguts? Diese Fragestellung durchleuchtet die zweifache Fußangel des Elitarismus und des kastalischen Ideals. Pater Jacobus, Joseph Knechts Mentor, erklärt:

»Ihr Mathematiker und Glasperlenspieler«, konnte er sagen, »habt euch eine Weltgeschichte zurechtdestilliert, die bloß noch aus Geistes- und Kunstgeschichte besteht, eure Geschichte ist ohne Blut und Wirklichkeit; ihr wißt genau Bescheid über den Verfall des lateinischen Satzbaues im zweiten oder dritten Jahrhundert und habt von Alexander oder von Cäsar oder von Jesus Christus keine Ahnung. Ihr behandelt die Weltgeschichte wie ein Mathematiker, die Mathematik, wo es nur Gesetze und Formeln gibt, aber keine Wirklichkeit, kein Gut und Böse, keine Zeit, kein Gestern, kein Morgen, nur eine ewige, flache, mathematische Gegenwart.« (Hesse, *GPS* 166-167)

In der hermeneutisch-axiologischen und ontologischen Trennung zwischen dem Spielbetrieb und seiner Relevanz für das reale Leben verbirgt sich der Keim der Krise des Humanen. So bleibt aktives soziales Engagement dem Alltag des Spielers fremd. Die exzessive Vertiefung in das Spiel und die Fokussierung auf dessen Ergebnisse beeinträchtigen nicht nur die Moralität, sondern sogar den gesamten Charakter des Spielers. Das auf elitären Prinzipien beruhende Humanitätsideal wird zum Ausgangspunkt und zur Ursache der Krise erklärt, sei es in Form des Strebens nach einzigartigen, authentischen Identitäten, die ein normalisierendes und nivellierendes System wie Kastalien grundsätzlich zerstören können, oder in der Auflösung des Selbst in eine universale, kollektive Energie, die das Individuum der Gesellschaft opfert.

Wie Hesse selbst in einem Antwortbrief an einen Leser, 1947 behauptet, liegt ihm eher am Herzen, eine Möglichkeit zu finden, diese Erkenntnis über den noch nicht überwundenen Krisenzustand in der europäischen Gesellschaft der Nachkriegszeit weiterzugeben. Hesse erklärt sich damit zufrieden, dass der junge Leser die fortdauernde existentielle Krise Joseph Knechts als problematisch für den Roman betrachtet.

Aber schließlich ist es gar nicht so wichtig, ob Sie es verstehen werden, ich meine: mit dem Verstand diesen Tod Knechts begreifen und billigen. Denn dieser Tod hat ja seine Wirkung auf Sie schon getan. Er hat in Ihnen, so wie er es in Tito getan hat, einen Stachel hinterlassen, eine nicht mehr ganz zu vergessende Mahnung, er hat eine geistige Sehnsucht und ein geistiges Gewissen in Ihnen geweckt oder bestärkt, welche weiterwirken werden, auch wenn die Zeit kommt, wo Sie mein Buch und Ihren Brief vergessen haben werden. Hören Sie nur auf diese Stimme, die jetzt nicht mehr aus einem Buch, sondern in Ihrem eigenen Inneren spricht, sie wird Sie weiterführen. (Hesse *Gesammelte Werke* 94; Mileck 185)

Die Dissonanz zwischen der erlebten Geschichte und dem kastalischen Programm nimmt Joseph Knecht akut wahr und entscheidet sich, seinem Freund Plinio Designori und seiner Familie zu folgen und zu dienen. Der direkte Kontakt der Glasperlenspieler zur Außenwelt, deren VIPs, politische und soziale Vertreter, jährlich nach Kastalien zu den Spielfesten eingeladen wurden, um Erkenntnisse aus dem Glasperlenspiel zu gewinnen, erscheint Knecht als eine unberechtigte Legitimierungsstrategie des gesamten Systems, die er als unauthentisch empfindet und die ihn zur notwendigen Einführung eines Wendepunkts in die Krise des Humanen bewegt. Dieser Dissonanz zum Trotz übernimmt Joseph Knecht die Rolle des Kämpfers mit den Windmühlen, weil er mit der Geschichte jüngerer oder zukünftiger Generationen räsoniert<sup>8</sup> und versteht, dass sich die Kenntnisse und Weisheit eines Glasperlenspielers tiefgreifender in der Geschichte auswirken, wenn dieser als menschliches Vorbild—nicht unbedingt als Lehrer—seine Weltanschauung verbreitete.

<sup>8</sup> Hier ein Beispiel aus einem Brief aus dem Jahr 1954, das als relevante Argumentierung hilfreich ist: „Aber wenn Sie die Mächte betrachten, die in der heutigen Welt der Entwicklung des Einzelnen zur Persönlichkeit, zum Vollmenschen hindernd entgegenstehen, wenn Sie den phantasiearmen, schwach beseelten, den ganz angepaßten, nur gehorsamen, nur gleichgeschalteten Typus Mensch betrachten, der das Ideal der großen Kollektive und vor allem des Staates ist, dann wird es Ihnen nicht schwerfallen, für die kämpferischen Gebärden des kleinen Don Quichote gegen die großen Windmühlen Verständnis und Nachsicht aufzubringen“ (Hesse, *Gesammelte Werke* 15).

Der Elitarismus als Kennzeichen Kastaliens bringt die Unmöglichkeit herbei, auf das Enklavisieren des Geistes<sup>9</sup> zu verzichten. Der bisherige Einblick in die Krisendynamik führt zu der Feststellung, dass die Schlussfolgerungen einiger bisherigen Studien über die literarischen Darstellungen von Krisen aus dem ASKINS21-Projekt<sup>10</sup> auch in diesem Fall anwendbar sind, zwar, dass Krisen an die Peripherie geschoben werden, sobald man den Handlungsraum als klar umgrenzte Region beschreibt (Novak, et al. 323-350). Die Kastalier betrachten sich zwar als Zentrum der Gesellschaft, sind in Wirklichkeit jedoch eine symbolische Enklave, die sperrige, genau kontrollierte Kommunikationswege mit der Außenwelt pflegt. Daher bleibt die Provinz aus der Perspektive der Gesellschaft eine periphere Erscheinung, die das Resultat und zugleich Sinnbild vergangener und überwundener Krisen darstellt. Diese Dynamik der Krisenausgrenzung vom Zentrum an die Peripherie wird auf der sozialen Makroebene bestätigt. Wenn Joseph Knecht, die zu dem Zeitpunkt bedeutendste Persönlichkeit in der pädagogischen Provinz, eine untypische Systemveränderung ankündigt, werden gegen ihn Einwände erhoben, die seine bisherige Rolle annullieren. Auf der Mikroebene beobachtet man, dass nicht die Krise zum peripheren Phänomen wird, sondern ihr Auslösfaktor oder das Störellement eines polarisierenden Systems.

#### **4. Die virtuelle Realität des Glasperlenspiels oder Spiele als Instrumente im Krisenmanagement**

Die Hypothese, das Glasperlenspiel als Allegorie der digitalen Welt—sei es des Computers oder des Internets—zu betrachten, wurde 2001 von Volker Michels in dem Nachwort zum fünften Band der *Sämtlichen Werke* von Hermann Hesse formuliert (38). Mit dieser Studie bahnt sich eine neue Forschungsrichtung an, die auch von anderen fortgesetzt wurde. 2012 erscheint im Springer Verlag eine umfangreiche Studie, in der die Autoren, Rainer Zimmermann und Simon Wiedemann, die Möglichkeiten des praktischen Umsetzens des Glasperlenspiels systematisieren, indem sie das Glasperlenspiel „als *Meta-Spiel*, als *Proto-Spiel* und *spielerisches Paradigma* des Spiels zugleich“ betrachten (2).

---

<sup>9</sup> Auch in diesem Fall findet man eine unterstützende Argumentation in Hermann Hesses Korrespondenz mit Alfred Kubin aus dem Jahr 1934: „Dem Briefschreiben gefährlicher als all das ist das Abgesperrtsein durch die Grenzen, das Fremdwerden des eben noch nah Verwandten, die babyylonische Sprachverwirrung zwischen den Lagern“ (*Politik des Gewissens* 547).

<sup>10</sup> Das durch die Kroatische Wissenschaftsstiftung geförderte Projekt an der Universität Osijek trägt den Titel *Analyse von Systemen in Krisen und vom neuen Bewusstsein in der Literatur des 21. Jahrhunderts*. Mehr dazu: <https://askins21.ffos.hr/> [Zugriff: 05.06.2025].

Im Zuge dieser Forschungslinie unterstütze ich in dieser Studie ebenfalls die These, dass das Glasperlenspiel Gemeinsamkeiten mit den heutigen Computerspielen und der virtuellen Realität aufweise. Neben der Hesse-Forschung nehme ich auch eine 2023 erschienene Studie von Kanderske und Clüver in Betracht, die die Game Studies und die Krisenwissenschaft interdisziplinär behandelt.

Die zuletzt erwähnten Autoren vertreten die These, dass Spiele und Krisen aus wechselseitigen Perspektiven zu analysieren sind (Kanderske und Clüver 1, 22). Krisen funktionieren meistens entsprechend den Prinzipien der Spiele, sie weisen einen narrativen und medienabhängigen Charakter auf, während Spiele der virtuellen Realität durch ihr Narrativ die Spieler fesseln und inspirieren. Ausgehend von diesen Parallelismen stellen die zwei Game-Forscher die Tatsache fest, dass Spiele die Entscheidungsfindung und Krisenbewältigung unterstützen können, während das ludische Milieu bei der Darstellung und Gestaltung von Krisenrealitäten einen sicheren Versuchskontext schaffen kann (Kanderske und Clüver 1, 22).

Ausgehend von ihren Schlussfolgerungen möchte ich für die Analyse des Glasperlenspiels Folgendes hervorheben: Hesse nimmt die Theorie eines wechselseitigen Verhältnisses zwischen Spiel und Krise vorweg, und versteht es sogar noch tiefer, indem er seine Leserschaft auf die Gefahr aufmerksam macht, welche sich sozial und individuell durch das Beharren in der Spieltätigkeit erhebt. Er thematisiert nicht nur die Notwendigkeit eines kritischen Diskurses und einer Regulierung angesichts des Spielbetriebs, sondern betrachtet das enklavisierende Spielphänomen als unüberwindbare Herausforderung für die kastalische Gesellschaft. Für die außer-kastalische Welt besitzt das Glasperlenspiel ein interessantes, selbst wenn nur virtuelles Potenzial, Instrument in der Lösung politischer und sozialer Krisen zu sein.

In Bezug auf die Allegorie des Glasperlenspiels als Vorläufer der computergenerierten virtuellen Realität lassen sich zugleich folgende Aspekte in Erwägung ziehen: Die äußeren Elemente des Glasperlenspiels entsprechen jenen einer Realität zweiten Grades, einer konstruierten, isolierten Umgebung. Die inhaltliche Organisation weist ebenfalls eine Ritualisierung auf. Der Magister Ludi schlägt ein jährliches Thema des Spiels vor, wodurch eine Problemstellung umrissen und in engem Zusammenhang damit ein Erfolgsziel festgelegt wird. Die Spieler werden bis zu einem bestimmten Kompetenzniveau des Spiels trainiert, sie bekommen die Chance zur Fortsetzung und Weiterführung des Spiels

auf immer höheren Niveaus, unter strenger Beobachtung und mit Aussicht auf eine geistige Belohnung. Die Spielvariationen sind unbegrenzt, sodass jeder Spieler theoretisch eine Entfaltung der eigenen Individualität und Kreativität anstreben kann.

Das Glasperlenspiel wurde von der Hesse-Exegese als Allegorie des Computers und Internets gedeutet, auch aus dem berechtigten Grund, dass Hermann Hesse auf die Auswirkungen der Technik auf die Kultur und das natürlich-organische Leben im klassischen Sinne auch in anderen Romanen aufmerksam gemacht hat. Ebenso deutlich ist seine Kritik an den selbstzweckhaften kulturellen Erscheinungen der Avantgarden oder an den oberflächlichen Erkenntnissen, die im feuilletonistischen Zeitalter von Bürgern durch Vorträge über Themen aus verschiedenen Feldern gewonnen werden.

Was das Glasperlenspiel von einem heutigen Spiel aus der virtuellen Realität unterscheidet, ist das idealistische und utopische Ziel, die gewonnenen Erkenntnisse zur Belehrung der außer-kastalischen Gesellschaft einsetzen zu können. Zweierlei Krisensituationen werden dadurch generiert: Erstens verliert das Spiel seine Eigenschaft, ein gefahrloser Raum zum Experimentieren mit Krisensituationen zu sein. Das Risiko in der Außenwelt, sich die dem *homo ludens* (Huizinga)<sup>11</sup> notwendige Freiheit zum Experimentieren zu nehmen, ist zu groß. Joseph Knecht betrachtet den Niedergang des qualitativen Spielniveaus als eine Katastrophe, denn dadurch verfehlt Kastalien ihre Existenzberechtigung, und zwar für die ganze Menschheit Bildungsort menschlicher Exzellenz und Speicher humanistischer Werte zu sein.

Zweitens beobachtet man eine Konsequenz der ersten Krisensituation im moralischen Verderb des Individuums, denn Spieler üben sich nicht nur in die Inhalte des Geistes, sondern auch in jene Mechanismen ein, die die Produktion des Überflusses rechtfertigen, also jenes Krisenauslösers für Kastalien. „Das Glasperlenspiel löst die Krise vom Menschen aus, ohne Gott. Es erreicht nicht die Grenze religiöser Problematik“ (Kohlschmid 225).

Die Krise des Humanen wird in diesem Roman aber noch tiefgreifender ergründet, indem der Magister Ludi ein Mahnungssignal zieht, wenn er aus eige-

---

<sup>11</sup> Theodor Ziolkowski (82) macht uns auf die Tatsache aufmerksam, dass Hermann Hesse seinen Roman in einem historisch-kulturellen Kontext schrieb, in dem Huizingas Spielphilosophie neben geschichtsphilosophischen Schriften wie Oswald Spenglers oder Leopold Zieglers populär waren und dass Hesse sogar diese Arbeiten rezensierte.

ner Erfahrung die Konzentration auf die *vita contemplativa* zu Ungunsten der *vita activa* verpönt. Joseph Knecht betrachtet anfangs Disziplin und Zügelung der eigenen Triebe als eine notwendige Lebensweise. Die Vertiefung in das Spiel samt ihren Konsequenzen (Körperschwäche, Realitätsentfernung) werden in der Rahmenerzählung, nicht als unnützlichen Elitarismus kritisiert, denn der Chronist möchte die Aufmerksamkeit des Lesers gezielt auf die letzte Geste der Hauptfigur lenken.<sup>12</sup>

## 5. Schlussfolgerungen

Der Roman *Das Glasperlenspiel* spricht in seiner allegorischen Konstruktion und utopischen Zukunftsprojektion direkt das heutige Phänomen des Posthumanismus insoweit an, als hier eine weltanschauliche axiologisch-existenzielle Krise des Humanen als zyklisches Kettenphänomen dargestellt wird. Das Narrativ über außergewöhnliche Weltretter, wird in eine Geschichte eines Individuums umgekippt. Die Universalität entdeckt man demzufolge nicht im Allgemeinen, sondern im Partikulären, in der Individualität.<sup>13</sup>

Die Ausgangshypothese, dass der Roman eine Krise des Humanen darstellt, wird von verschiedenen Argumenten bestätigt: Zum einen von dem Eigensinn-Programm des Schriftstellers und von seiner authentischen Erfahrung mit Lebenskrisen. Zum anderen bringt der Roman das Vorbild einer Persönlichkeit vor, die durch *sinceritas* und *Eigensinn* den Teufelskreis andauernder Krisen durchbricht. Die Krise des Humanen durchschreitet in diesem Prosawerk die Ebene des Einzelnen, indem es tradierte Weltordnungen hinterfragt. Das Glasperlenspiel als Ergebnis einer gravierenden kulturell-politischen Sozialkrise scheint sich als ideale langfristige Lösung zu bewähren, aber seine Wirkung im Kontext einer Massenkultur scheitert. Die elitäre Isolierung geistigen Kultur- und Erkenntnisgutes sichert bis zu einem Punkt die Authentizität dieser Werte

<sup>12</sup> “Turning his attention to the substance of the novel, Kohlschmid proposes three possible interpretations for Knecht’s death. The Tito episode could symbolize an ultimate and necessary synthesis of Kastalia and the outside world, of *Geist* and *Natur*, an ideal achievement made possible by the spirit of self-sacrifice Kastalia engenders in its sons. It could also reflect the ultimate impossibility of such a synthesis. Or it could represent the ultimate physical inability of the *Geistesmensch* to cope with the practical world” (Kohlschmid zit. nach Mileck 180).

<sup>13</sup> “[...] what is signaled with the notion of posthumanitarianism is not only the death of the grand narratives and the breakdown of the notion of a ‘common humanity’, as a universal and shared value, but also a change in attitude towards the suffering of the Other” (Ponzanesi 21).

ab, aber ohne den Kontakt zur Außenwelt werden sie zu musealen Objekten, die späteren Generationen als sinnentleert erscheinen.<sup>14</sup>

Neben der Kritik an erstarrten Hierarchien erkennt man in der Narration auch das aufrichtige Vertrauen des Chronisten im Glasperlenspiel als geeignetes Instrument im Krisenmanagement. Das Spiel als solches wird nie kritisiert, aber die Gestaltung der letzten Romanszene zeigt konsequent und folgerichtig, welche unkontrollierbare Wirkungen das Spiel auf das Binom Triebhaftigkeit-Willenskraft des Individuums hat. Die Krise des Humanen, als soziale und individuelle Kettenkrise dargestellt, wird in dem letzten Glasperlenspiel virtuell ausgeübt, indem Joseph Knecht musterhaft eine sozial-organisatorische Thematik über die Einrichtungsphilosophie chinesischer Häuser vorschlägt.

Die Aspekte der Spielfunktion im Krisenmanagement, die infolge der Romananalyse festgehalten wurden, erweisen sich zugleich als Schnittstellen mit den heutigen Game Studies, den Computerspielen und der virtuellen Realität. Die Ähnlichkeiten zwischen dem Glasperlenspiel und diesen Instrumenten beobachtet man jenseits des strukturellen Parallelismus, in ihrer Vor- und Nachteilhaftigkeit für jeden Spieler und für die sozial-politische Krisenlösung.

## Literaturverzeichnis

- Assmann, Jan. *Das kulturelle Gedächtnis. Schrift, Erinnerung und politische Identität in frühen Hochkulturen*. 7. Aufl. C.H. Beck, 2013.
- Bartl, Andrea. *Geistige Atemräume. Auswirkungen des Exils auf Heinrich Manns „Empfang bei der Welt“, Franz Werfels „Stern der Ungeborenen“ und Hermann Hesses „Das Glasperlenspiel“*. Bouvier Verlag, 1996.
- Buciuman, Veronica. *Sinceritas: Der poetologische Begriff in Hermann Hesses Prosawerk*. Peter Lang, 2010.
- . „Literarische Räume: Das (Kranken)Haus als Enklave in Alfred Döblins *Alexanderplatz* und Thomas Manns *Der Zauberberg*.“ *Analele Universității Ovidius din Constanța, Seria Filologie*, Bd. 32, Nr. 2, 2021, S. 233-253.
- Cote, Amanda. *Gaming Sexism: gender and identity in the era of casual video games*. New York UP, 2020.

---

<sup>14</sup> „Wenn das Glasperlenspiel zu Fall kommt, wird Kastalien und wird die Welt einen Verlust erleiden, aber sie wird ihn im Augenblick kaum empfinden, so sehr wird sie in der großen Krise damit beschäftigt sein, das zu retten, was noch zu retten ist. Es ist ein Kastalien ohne Glasperlenspiel denkbar, aber nicht ein Kastalien ohne Ehrfurcht vor der Wahrheit, ohne Treue gegen den Geist. Eine Erziehungsbehörde kann ohne Magister Ludi auskommen“ (Hesse, *GPS* 396).

- Drapela, Nathan. „The Price of Freedom: Identifying the Narrator of Hermann Hesse’s *Das Glasperlenspiel*.” *The German Quarterly*, Bd. 89, Nr. 1, 2016, S. 51-66.
- Freedman, Ralph. *Pilgrim of Crisis. A Biography*. J. Cape, 1979.
- . *Hermann Hesse—Autor der Krisis. Eine Biographie*. Suhrkamp, 1991.
- Heineman, David. “Game studies’ elephant in the room.” *New Media & Society*, Bd. 22, Nr. 6, 2020, S. 1116-1121. <https://doi.org/10.1177/1461444820922164>.
- Hesse, Hermann. *Gesammelte Werke in zwölf Bänden*. Band 11. Suhrkamp, 1970.
- . *Politik des Gewissens. Die politischen Schriften*. Zwei Bände. Suhrkamp Taschenbuch 696, 1977 und 1981.
- . *Das Glasperlenspiel. Versuch einer Lebensbeschreibung des Magister Ludi Joseph Knecht*. Jubilar Ausgabe mit Beiheft. Suhrkamp, 2002.
- Houe, Nina Patricia. “The Death of Gamers: How Do We Address The Gamer Stereotype?” *Proceedings of DiGRA 2020 Conference: Play Everywhere*, 2020, <http://www.digra.org/digital-library/publications/the-death-of-gamers-how-do-we-address-the-gamer-stereotype/>. Abgerufen am 12.05.2023.
- Huizinga, Johan. *Homo ludens. Versuch einer Bestimmung des Spielelementes der Kultur*. 3. Auflage, Akademische Verlagsanstalt Pantheon 1951.
- Itin, Julia. „Krisengeschichte(n). ‚Krise‘ als Leitbegriff und Erzählmuster in kulturwissenschaftlicher Perspektive.“ *H-Soz-u-Kult*, 25.09.2009. <https://www.hsozkult.de/conferencereport/id/fdkn-121423>. Abgerufen am 14.02.2025.
- Kaewert, Rebecca. *Terrorismus, Crash und Krise in der Literatur. Spanischsprachige Krisenerzählungen des 21. Jahrhunderts*. Transkript, 2023. (Gegenwartsliteratur; Band 21).
- Kanderske, Max und Claudius Clüver, Herausgeber. *Krisen*, Bd. 2, Nr. 1., 2023, DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/19730>.
- Kohlschmid, Werner. „Meditationen über Hermann Hesses *Das Glasperlenspiel*.“ *Zeitwende*, Bd. 19, 1947, S. 154-170, 217-226.
- Meng, Guofeng. *Begegnung mit dem Eremiten. Zur Thematik des Einsiedlertums im Werk Hermann Hesses*. University of Bamberg Press, 2019.
- Michels, Volker. „Zur Aktualität von Hermann Hesses »Glasperlenspiel«.“ *Begleitheft zur 2. Auflage der Jubilar-Ausgabe von Hesse, Hermann: Das Glasperlenspiel*. Suhrkamp, 2002, S. 13-38.
- Mileck, Joseph. *Hermann Hesse and His Critics: The Criticism and Biography of Half of Century*. U of North Carolina P, 1958. DOI: [https://doi.org/10.5149/9781469657998\\_Mileck](https://doi.org/10.5149/9781469657998_Mileck).
- Novak, Sonja, et al. „Großstädte als Topoi der Migrationskrise in deutschsprachiger Literatur am Anfang des 21. Jahrhunderts.“ *Folia Linguistica et Litteraria*, Bd. 44, 2023, S. 323-350.
- Nünning, Ansgar. „Grundzüge einer Narratologie der Krise. Wie aus einer Situation ein Plot und eine Krise (konstruiert) werden.“ *Krisis! Krisenszenarien, Diagnosen und Diskursstrategien*, herausgegeben von Henning Grunwald und Manfred Pfister, W. Fink Verlag, 2007, S. 48-71.

- Nünning, Vera, und Ansgar Nünning. „Krise als medialer Leitbegriff und kulturelles Erzählmuster: Merkmale und Funktionen von Krisennarrativen als Sinnstiftung über Zeiterfahrung und als literarische Laboratorien für alternative Welten.“ *Germanisch-Romanische Monatsschrift*, Bd.70, Nr. 3-4, 2020, S. 241-278.
- Ponzanesi, Sandra. “Post-Humanitarianism and the Crisis of Empathy.” *Postcolonial Theory and Crisis*, herausgegeben von Paulo de Medeiros und Sandra Ponzanesi, Walter de Gruyter, 2024, S. 21-46. <https://doi.org/10.1515/9783111005744-002>
- Ponzi, Mauro. *Hermann Hesse. Il mito della giovinezza*. Lithos, 2002.
- Schärf, Christian. „Hermann Hesse und die literarische Moderne. Der Dichter als Missionar.“ *Hermann Hesse und die literarische Moderne. Aufsätze und Materialien*, herausgegeben von Andreas Solbach. Suhrkamp, 2004, S. 87-100.
- Sieglerschmidt, Jörn. „Zyklizität.“ *Enzyklopädie der Neuzeit Online*, herausgegeben von F. Jaeger, Brill, 2019. [https://doi.org/10.1163/2352-0248\\_edn\\_COM\\_388613](https://doi.org/10.1163/2352-0248_edn_COM_388613). Abgerufen am 14.02.2025.
- Solbach, Andreas. *Hermann Hesse und die literarische Moderne. Aufsätze und Materialien*. Suhrkamp, 2004.
- . *Hermann Hesse. Die poetologische Dimension seines Erzählens*. Winter, 2012.
- . *Hermann Hesse. Ein Schriftsteller auf der Suche nach sich selbst*. WBG Theiss, 2022.
- Straub, Jürgen. „Der Begriff der Krise in der Psychologie.“ *Krisengeschichte(n) „Krise“ als Leitbegriff und Erzählmuster in kulturwissenschaftlicher Perspektive*, herausgegeben von Carla Meyer, et al., Franz Steiner Verlag, 2013, S. 27-66.
- Texter, Douglas. “Institutional crisis: state and scholar in Hermann Hesse’s *The Glass Bead Game* and Walter Miller’s *A Canticle for Leibowitz*.” *Extrapolation*, Vol. 49, Issue 1, 2008, S. 122-141. [link.gale.com/apps/doc/A179987882/AONE?u=lmum&sid=bookmark-AONE](http://link.gale.com/apps/doc/A179987882/AONE?u=lmum&sid=bookmark-AONE). Abgerufen am 30.11.2024.
- Unsel, Siegfried. „Hermann Hesse: »Das Glasperlenspiel«. Eine Besprechung aus dem Jahr 1948.“ *Beiheft zur Jubilar-Ausgabe von Hesse, Hermann: Das Glasperlenspiel*. Suhrkamp, 2002, S. 1-12.
- Vossen, Emma. *On the Cultural Inaccessibility of Gaming: Invading, Creating, and Reclaiming the Cultural Clubhouse*. 2018, University of Waterloo, PhD dissertation.
- Zimmermann, Rainer, und Simon Wiedeman. *Kreativität und Form. Programm eines Glasperlenspiels zum Experimentieren mit Wissen*. Springer Vieweg, 2012.
- Ziolkowski, Theodor. „Hesses Geschichtsphilosophie.“ *Hermann Hesse und die literarische Moderne. Aufsätze und Materialien*, herausgegeben von Andreas Solbach, Suhrkamp, 2004, S. 69-86.

---

## THE CRISIS OF THE HUMANE IN HERMANN HESSE'S NOVEL *DAS GLASPERLENSPIEL*

### Abstract

---

**Veronica Alina BUCIUMAN**

Faculty of Philology  
University of Oradea, Romania  
Str. Universitatii, nr.1  
RO – 410187 Oradea  
vbuciuman@uoradea.ro

---

The underlying intention of the narrative in Herman Hesse's Nobel-Prize winning novel *Das Glasperlenspiel* [*The Glass Bead Game*] reveals the possibility of an allegorical construction, regarding a generalised and autopoietic crises situation, which is determined by a lack of *sinceritas*, specifically of authenticity and sincerity of humans in the process of self-discovery and self-knowledge. This interpretative key seeks to highlight the crisis of the human condition as an axiological-existential crisis, which as a cyclical, chain phenomenon can be permanently addressed through the cultivation of *sinceritas*. Secondly, this study examines the similarities of the Glass Bead Game and what is currently referred to as *good technology* (Ponzanesi 21, 26) or *humanitarian VR* (Ponzanesi 27). As a laboratory of virtuality, the game can be utilised risk-free as a tool in crisis management. Therefore, the present study seeks to address the following research questions: To what extent does the novel in fact describe the symptoms of the post-humanitarianism and if so, which are the pitfalls of using such instruments in the process of teaching humanitarian behaviours to persons lacking human empathy.

**Keywords:** crisis of the human condition/ of the humane, *sinceritas*, virtual reality, crisis management

# KRIZA HUMANOG U ROMANU HERMANNA HESSEA *DAS GLASPERLENSPIEL*

## Sažetak

---

**Veronica Alina BUCIUMAN**

Filološki fakultet

Sveučilišta u Oradei, Rumunjska

Str. Universitatii, nr.1

RO – 410187 Oradea

vbuciuman@uoradea.ro

---

Temeljna namjera narativa u romanu Hermanna Hessea *Das Glasperlenspiel* [*Igra staklenim perlama*] otkriva mogućnost alegorijske konstrukcije koja upućuje na generaliziranu i autopoetičku kriznu situaciju određenu nedostatkom *sinceritas*, odnosno autentičnosti i iskrenosti čovjeka u procesu samootkrivanja i samospoznaje. Ovaj interpretativni ključ nastoji istaknuti krizu ljudskog stanja kao aksiološko-egzistencijalnu krizu koja se, kao ciklički lančani fenomen, može trajno prevladati njegovanim kultiviranjem *sinceritas*. Nadalje, ova studija ispituje sličnosti između *Igre staklenim perlama* i onoga što se danas naziva *good technology* (Ponzanesi 21, 26) ili *humanitarian VR* (Ponzanesi 27). Kao laboratorij virtualnosti, igra se može bez rizika koristiti kao alat za upravljanje krizama. Stoga ova studija nastoji odgovoriti na sljedeća istraživačka pitanja: U kojoj mjeri roman doista opisuje simptome posthumanitarizma i, ako ih opisuje, koji su rizici uporabe takvih instrumenata u procesu poučavanja humanitarnim oblicima ponašanja osoba kojima nedostaje ljudska empatija.

**Ključne riječi:** kriza ljudskog stanja / ljudskosti, *sinceritas*, virtualna stvarnost, upravljanje krizama