Hoch die Steine! **Lego** feiert am 10. August 80. Geburtstag. Warum trotz Konsolen und Krisen Legosteine nach wie vor in jedem Kinderzimmer liegen. Und wie der Spieltrieb großer Kinder Lego weiter wachsen lassen soll. → VON **MAGDALENA KLEMUN** UND **CHRISTINE IMLINGER**

Spiel mit den Meilensteinen

Am Anfang war ein roter Stein, am Ende konnte damit die ganze Welt ins Kinderzimmer einziehen. Es klingt nach einem amerikanischen Traum, in dem aus einem Tischler mit Erfindungsgeist der Gründer einer Weltmarke wurde – doch wer von Lego träumt, träumt auf Dänisch: Am 10. August 1932 gründete Ole Kirk Christiansen seine Firma in Billund. Ihr Name Lego, abgeleitet vom dänischen „leg godt" („Spiel gut"), wurde bald Programm: Statt Bügelbrettern und Leitern erzeugte Christiansens Firma vor allem Holzspielzeug und später überwiegend Bausteine. 1949 entstehen die ersten „Lego-Bricks" mit acht Noppen, 1958 werden die hohlen Steinchen durch solche mit feinen Röhrchen ersetzt, die die Konstruktionen stabiler machen.

Der Kern der Idee: Die Noppen und Röhrchen greifen so fest ineinander, dass Konstruktionen auch solche bleiben – aber gleichzeitig so lose, dass Gebautes sich durch einfache Handgriffe mit der kindlichen Kreativität mitentwickeln konnte. Steckt man diesen Klassiker mit acht Noppen aus den 1950er-Jahren, den sogenannten „Achter", mit seinen Pendants der jüngsten Generation zusammen, lassen sich damit noch immer Welten schaffen. Und das ist beliebter denn je. Die unverwüstlichen Steine haben Jahrzehnte überlebt – in jeder Hinsicht. Die Welt hat sich in den vergangenen 50 Jahren massiv verändert, die Art, mit den bunten Steinen zu spielen, hat es kaum.

»Der Stellenwert in den Kinderzimmern ist heute offenbar wieder sehr hoch.«

Das Fortune Magazine und später auch die britische Vereinigung der Spielzeughändler ernannten Lego zum Spielzeug des 20. Jahrhunderts, in 85 Prozent aller deutschen Haushalte (in Österreich dürfte es nicht viel anders sein) liegen Legosteine in Kinderzimmern oder vergessenen Kisten. Weltweit spielen Kinder in 130 Ländern mit geschätzten 189 Milliarden Legosteinen, 80 Jahre nach der Firmengründung besitzt jeder Mensch der Welt statistisch 80 Legosteine. Und ihnen wird vermutlich nicht schnell langweilig: Wissenschaftler wollen herausgefunden haben, dass man sechs gleichfarbige Steine mit acht Knöpfen, den Klassiker, auf 915 Millionen verschiedene Varianten zusammenbauen kann. Jährlich werden etwa 25 Millionen Packungen Legosteine verkauft, zuletzt (2011) hat das Unternehmen einen Umsatz von 2,514 Mrd. Euro erwirtschaftet. Eigenen Angaben nach hält man 7,1 Prozent am globalen Markt für Spielwaren.

„Der Stellenwert in den Kinderzimmern ist heute offenbar wieder sehr hoch", sagt Ulrich Schädler, der Direktor des Spielemuseums im Schweizer La-Tour-de-Peilz. Durch die Bank, sagt er, habe Lego einen guten Ruf, selbst bei Menschen, die Plastikspielzeug ablehnen. Für den – fast – ungebrochenen Erfolg sehen Spielekenner *(siehe Interview rechts)* vor allem zwei Gründe: Erstens hat das Lego-Bausteinsystem den großen Vorteil, dass man die Steine ineinanderstecken kann, sie eine fixe Verbindung eingehen und man Tage oder Wochen an einem Bauwerk basteln kann. Ist es fertig, lässt es sich ohne große Mühe auseinanderbauen – und etwas völlig Anderes kann aus den Steinen entstehen. Zweitens ist das Material unverwüstlich.

Neben der kaum kopierbaren Präzisionsarbeit spielt auch das Marketing eine gewichtige Rolle. Seit der Einführung der doppelt so großen Duplosteine (1969) hat Lego auch die Kleinsten mit an Bord, die älteren binden die Dänen mit Technikserien (seit den späten 70er-Jahren). Und Eltern lieben sie, sagt man den bunten Steinen doch nach, sie fördern Kreativität, technisches Verständnis, Geschick und räumliche Vorstellungskraft.

Lego lehrt Selbstständigkeit. Konstruktion, technisch exakt und nüchtern, ging bei Legos Produkten immer auch mit Imagination Hand in Hand. Für die Psychologin Elfriede Wegricht liegt der Erfolg der Bausteine jedoch nicht nur in der Freiheit, sondern auch in der durch Lego vermittelten Sicherheit begründet: „Die Steine lassen sich so zusammensetzen, dass sie halten – es ist ein wichtiges Erfolgserlebnis für Kinder, wenn die neu errichtete Welt nicht in sich zusammenfällt." Neben der Förderung von Feinmotorik und räumlichem Vorstellungsvermögen sieht Wegricht auch soziale Entwicklungsmöglichkeiten auf der kindlichen Baustelle: Während komplexere Objekte wie Lego-Tech etwa oft die Zusammenarbeit von Eltern und Kindern erfordern, sei das Legospiel des Kindes auch eine Probe für Frustrationstoleranz und Selbstständigkeit.

Auf Aussagen über die genderspezifische Eignung des Spiels will sie sich nicht einlassen. „Meine Tochter hat mit Lego gespielt, weil »

INFOKASTEN

BEWEGTE HISTORIE

Vor 80 Jahren hat der Däne Ole Kirk Christiansen in seiner Tischlerwerkstatt begonnen, Holzspielzeug zu bauen. Am 10. August 1932 gründet er Lego.

Ende der 1940er-Jahre kommen die ersten Kunststoffsteine auf den Markt, lange wurde daran gefeilt. Den Legostein, wie wir ihn heute kennen, gibt es seit 1958. Diese Steine passen mit den heutigen noch immer zusammen.

Zwischenzeitlich, vor rund zehn Jahren, stand Lego vor dem Ruin. Mit einem Angebot aus Lego, Videospielen, Fahrrädern oder Kleidung hatte man sich verzettelt, dazu kam starke Konkurrenz.

Heute ist Lego – nach wie vor ein Privatunternehmen im Mehrheitsbesitz der Christiansens – wieder erfolgreich und bietet Spielzeug und Lernmaterial in mehr als 130 Ländern an. 10.000 Menschen arbeiten für Lego.

ihr älterer Bruder es gemacht und so das Interesse geweckt hat", sagt Wegricht, die sich auf Begabtenförderung spezialisiert hat. „Ich glaube, davon hängt es ab – heute ist meine Tochter Bauingenieurin."

Die große Krise. Doch auch Lego hatte seine Krisen, 2003 etwa stand man vor dem Ruin. In den 1990er-Jahren zogen Videospiele und Konsolen in die Kinderzimmer ein, Lego reagierte mit einer Technikoffensive, baute immer mehr Elektronik in sein Spielzeug ein und verzettelte sich dabei. Am Ende wollte man alles Mögliche verkaufen: Computerspiele, Kleidung, selbst Fahrräder. Erst die Rückbesinnung auf das klassische Geschäft (und ein hartes Sparprogramm) brachte wieder Wachstum. Auch die Lego-Themenparks – sie gibt es seit 1968 – wurden mehrheitlich verkauft. Heute noch verdankt Lego den Klassikern – Duplo, Lego City, Lego Technic – und den Lizenzprodukten – etwa Star Wars oder Harry Potter – den Erfolg. Mit den Spielsachen der jüngsten Generation hat sich Lego arrangiert – so gibt es etwa eine Lego-App, über die Spieler ihre Bauwerke mit anderen um die Wette bauen können. „Es gibt kein Verdrängen, Kinder spielen Lego und zugleich mit digitalen Spielen. Ein Video kann ein Bedürfnis nach dem Haptischen, nach dem Realen nicht ersetzen", sagt Schädler. Nicht zuletzt macht er sich um Lego keine Sorgen, weil Erwachsene das Spiel Generation um Generation weitergeben.

Die großen Kinder sind es auch, die Lego – neben den Mädchen – zuletzt zur Zielgruppe der Zukunft erklärt hat. Nachdem mehr als 50 Jahre lang fast ausschließlich Bubenzimmer mit Steinen versorgt wurden, sind nun erwachsene Männer an der Reihe: Ein VW-Bulli aus 1322 Legosteinen oder ein Unimog-Kleinlastwagen soll sie ansprechen.

Spieltrieb. In einigen Jahren, so heißt es, sollen bis zu 15 Prozent des Umsatzes von erwachsenen Männern stammen. Manche, die den Spieltrieb nie verloren haben, betreiben heute einen regelrechten Kult um das Spielzeug des Jahrhunderts – mit aufwendigsten Bauten, Conventions, Onlineplattformen und Klubs. Ein Kult, den sich Ole Kirk Christiansen wohl nie erträumt hätte, als er vor genau 80 Jahren die Marke Lego eintragen ließ.

»Das zerstört schon Kreativität«

Lego ist eine geniale Kombination von Erfindungen, sagt Spielforscher Rainer Buland – die bunten Steine haben aber auch die Vorstellungskraft ganzer Generationen vereinheitlicht.

VON **MAGDALENA KLEMUN**

Was macht die Lego-Idee so gut, dass sie sich seit Jahrzehnten am Markt hält?

Buland: Das versteht man anhand der Entwicklung von Bausystemen: Zuerst entwickelte der Architekt und Flugpionier Gustav Lilienthal mit seinem Bruder Otto einen Steinbaukasten, der ab 1882 als Anker-Steinbaukasten produziert wurde. Das Vorbild war der Eiffelturm und die Idee, aus Einzelteilen größere Werke zu konstruieren. 1901 folgte der Wiener Johann Korbuly mit dem Matador-Baukasten und seinen Steckverbindungen, mit denen man wirklich den Eiffelturm nachbauen konnte. Da waren die Elemente allerdings starr verbunden, beim Steinbaukasten dafür lose. Das war die Genialität der Lego-Erfinder Ole und Godtfred Christiansen – eine Verbindung, stabil genug zum Bauen und dennoch leicht zu lösen.

Hat die Familie Christiansen demnach andere Entwicklungen mitverfolgt?

Ganz sicher, sie haben jahrelang experimentiert. Das Material war die nächste Genialität: Ursprünglich war es Celluloseacetat. Das ist aber so starr, dass die Verbindungen nicht gut funktionierten. Der Schweizer Chemieingenieur Hans Schiess hat um 1960 den Werkstoff ABS (Acrylnitril-Butadien-Styrol) ins Lego-Entwicklungslabor gebracht, aus dem heute noch die Steine bestehen.

Was war das Besondere daran?

Es ist durch das Spritzgussverfahren leicht formbar und so fest, dass es viele Aktionen aushält, aber auch so elastisch, dass die Steckverbindungen gut halten, außerdem gut zu färben und nicht leicht brennbar. Der Nachteil ist, dass es praktisch nicht verrottet. Wir sammeln also Lego-Müllberge an.

Die Genialität lag also auch im Gespür, was im Spieleangebot der 1930er gefehlt hat.

Drei Faktoren sind zusammengekommen: die Steckverbindung, das Material und die optimale Vermarktung. Lego hat ein Komplettsystem für alle angeboten, dazu einfache Systeme und jene für Spezialisten, in den 1990er-Jahren kamen Themenparks, man versuchte Mädchen anzusprechen.

Selbst Lego muss sich mit der Zeit wandeln?

Ja. Witzigerweise funktionieren die Themenparks bei Mädchen gut, während Lego Bubensache bleibt, obwohl man in den 90er-Jahren Genderforschung betrieb und sich wirklich interessierte.

Rainer Buland ist Direktor des Instituts für Spielforschung an der Universität Mozarteum Salzburg.

/// Christian Schneider

Die Frage ist, wofür interessiert sich ein Kind von selbst und wofür interessiert es sich, weil sich seine Eltern für Spiele entscheiden.

Stimmt, bis zum Alter von etwa drei Jahren stellen wir kaum Unterschiede fest, legt man Bausteine hin, spielen beide Geschlechter damit. Ab vier oder fünf Jahren ändert sich das. Aber man kann den Einfluss der Umwelt nicht ausblenden: Für Frauen und Mädchen basiert Werbung darauf, dass man bestimmte Farben und Formen verwendet und ihnen einredet, das wäre weiblich. Um die Unterschiede seriös zu klären, müsste ich Mädchen ohne Werbung aufwachsen lassen.

Auch der Klassiker Lego wird kritisiert. Geht durch Bauanleitungen Kreativität verloren?

Im Gegensatz zu den Grundbausteinen kann ich mit dem fixen Bausatz für ein Raumschiff nur dieses eine Raumschiff bauen. Das zerstört schon Kreativität und technisches Lernen.

Warum hat sich Lego in der digitalen Welt bisher noch nicht durchgesetzt?

Weil es schon Programme gibt wie AutoCAD, mit denen man digital bauen kann, es braucht kein Lego-Programm.