

## ***Der Legosteine wird 50***

### **Die Geschichte einer Sucht**

**Lego gehört auf den Olymp der Kinderspielzeuge. Warum sind die Quader mit den Noppen so faszinierend? Ein Erklärungsversuch zum 50. Geburtstag des Legosteins.**

Wer in einem Verbund dreier fanatischer Legospieler groß geworden ist, bei dem löst heute noch der Anblick einer Legoschachtel Bauchkribbeln aus. Jahrelang bekamen wir an Weihnachten jeder eine Packung und damit war die stille Nacht gesichert: Drei Kinder verkrümelten sich hinter den Baum, knieten den Rest des Abends in konzentrierter Stille über einem Haufen Plastiksteine und fielen spätabends todmüde ins Bett, das fertig gebaute Raumschiff fest im Arm.

Lego gehört auf den Olymp des auf alle Zeiten genialen Kinderspielzeugs - in eine Reihe mit der Carrera-Bahn, Steiff-Tieren und der Zwillie. Dort hat der Steckverbindungsstein, den sich Ole Kirk Christiansen am 28. Januar 1958 in Kopenhagen patentieren ließ, seinen festen Platz. Die Lego-Story vom dänischen Tischler, der ursprünglich in Holz arbeitete und den Stein erfunden hat, ist längst zur unternehmerischen Legende geworden.

Nach einer Kindheit mit Lego weiß man natürlich trotz aller Liebe, dass es auch Nachteile hat. Ein durchschnittliches Set besteht aus über 30 Kleinteilen, und die sind niemals alle an einem Fleck, sondern verteilen sich zuverlässig in der Wohnung. Typisch dafür ist zum Beispiel "Klick!" und danach diese Stille: Der Mutter gerät - im fast aufgeräumten Kinderzimmer - ein Legosteine in den Staubsauger, Kinder durchwühlen den Staubsaugerbeutel. Man weiß ja nie. Es könnte das zentrale Mondbuggy-Cockpit-Scharnier gewesen sein oder einer der raren Magnet-Container. Damals konnte man noch nicht jede Absurdität im Internet nachbestellen.

Typisch ist auch das Schmerzgebrüll von Menschen, die barfuss die Wohnung durchqueren und von einem Sechser-Quader unter der Ferse gestoppt werden. Unvergessen sind außerdem die Tage, an denen Mutter der Kragen platzte. Wie reuige Sünder rutschten wir stundenlang auf Knien herum, nahmen verstaubte, alte Lego-Kreationen auseinander und sortierten jedes einzelne Bauteil mühsam in eins der 120 Schubladenfächer zurück. Unser Legobesitz lagerte

in zwei Schränken aus dem Werkstätten-Fachhandel mit jeweils 20 nochmals in Fächer unterteilten Schubladen, puritanisch streng nach Form und Zweck der Bauteile sortiert. Meine stauballergischen Brüder niesten dazu in einem fort.

Und der letzte große Zweifel an Lego taucht mit der Pubertät auf, wenn der Spieltrieb nachlässt und der Verfall des Menschen einsetzt. Mit zunehmendem Alter realisiert man: Lego ist Plastik und Plastik ist böse. Vor allem in der Zeit der Schul-Kampagnen zur Rettung des Regenwaldes, der Zeit des Grünen Punkts und des Gelben Sackes und des Greenpeace-Schlauchboots vor der Ölplattform Brent Spar.

Aber bezüglich der Umweltfrage muss zugegeben werden: Lego hat ein so gutes Image, dass man glauben möchte, die Steine seien biologisch abbaubar, wenn die Mikroorganismen nur kräftig kauen würden. Zudem bleibt das Zeug wie neu, wenn man es ab und zu in die Waschmaschine steckt. Und was die übrigen Nachteile angeht: Liebe bringt eben auch Schmerzen mit sich. Lego hat trotzdem und nicht ohne Grund eine weltweite Fangemeinde, die sich in unzähligen Seiten im Internet vernetzt hat.

Dabei kann man die große Masse der Legofans in drei Typen kategorisieren: Der "technisch Kreative" will abseits der Bauanleitungen komplizierte Konstrukte entwerfen. Ihn befremden zum Beispiel technisch beschränkte Lego-Sparten wie "Belville" (eine fast durchgehend rosafarbene Spielwelt für Mädchen mit Schlösschen, Prinzen, Prinzessinnen und Reitpferden). Das ist für ihn Verrat am Prinzip.

Auch für den Typus "fanatischer Modellbauer" stellt Belville wegen seiner technischen Anspruchslosigkeit keine Herausforderung dar. Der "Modellbauer" findet Befriedigung darin, die Lego-Anleitungen pedantisch nachzuvollziehen. Ihm ist es ein Graus, auch nur für Details nicht das exakt dafür vorgesehene Bauteil parat zu haben.

Die dritte Kategorie ist der "Spieler". Ihm geht es ums Nachspielen von Geschichten. Das Bauen betrachtet er fast schon als lästig. Hier finden sich die Abnehmer für Sparten, die vom Rest der Lego-Freaks ein bisschen verachtet werden: Belville, "Harry-Potter"-Serie, "Star-Wars"-Serie.

Doch ganz am Anfang - und lange vor der großen Spartendifferenzierung - war der Quader mit acht Noppen. Man konnte Häuser bauen. Dann kamen Autos dazu, Blümchenstecker für grüne Wiesenplatten, die Feuerwehration mit Rolltoren, die Polizeiwache. Das erste ungewöhnlichere Produkt der alten "Lego-City"-Serie war das Polizeiboot. Es konnte schwimmen, hatte Batterie-Schrauben-Antrieb und ein aufklappbares Verdeck. Es war ein Prunkstück und die kleinen Brüder in der Badewanne erblassten vor Neid.

Doch das war nur ein Vorspiel. Wie jede Kultur hatte auch Lego eine Hochphase, die mit der "Lego-Space"-Sparte, der Raumschiff-Serie, im Jahr 1978 begann. Das Problem von Serien wie Lego-"Ritter" war immer, dass echte Pferde keine Noppen haben. Die "Space"-Themen sparte ist bis heute die einzige, in der die Imperfektion zum Sujet passt. Die Noppen, die künstlichen Farben, die Grobheit der Formen - bislang hatte das deutlich gemacht, dass eine reale Welt kopiert wurde. Doch zu Raumstationen und Spaceshuttles passte das haargenau. Alles, was die echte NASA herstellte, war genauso hässlich und unproportioniert.

Die Zentrale unseres Glücks war die Mondstation von 1987. Mit der Weltraum-Phase erweiterte sich die Spielwelt ins Dreidimensionale. Vorher war die Lego-Welt mit der Lego-Straßenplatte zu Ende. Der Rand der Mondstationplatten stellte dagegen nur den Rand des planierten und erforschten Gebietes dar. Hier starteten wir bloß. Danach folgten Mondstaubflächen (Teppich) und Mondgebirge (die Möbel). Die Männchen waren nicht nur spießige Lächel-Typen im Blaumann, sondern verwegene grinsende Raumforscher mit neongelbem Helmvisier. Es gab Magnetkräne fürs Containerverladen und massenhaft mitgelieferte, schlecht rasierte Verbrecher, die man in die Container sperren konnte.

Trotz allem: Auf eine Hochkultur folgt auch Dekadenz. Lego führt die "Space"-Sparte zwar bis heute fort. Aber die Markendiversifizierung brachte eben auch Dinge wie "Belville" und Jar-Jar-Binks-Legomännchen mit sich, die wahren Legospielern einen leisen Stich ins Herz versetzen.

Als wäre es ein Sinnbild für diese Entwicklung, verlor zudem das eine und einzige Mekka an Bedeutung: Auch in Deutschland, Großbritannien und den USA gibt es jetzt ein Legoland. Unsere Pilgerfahrten zum Legoland in Billund verloren ihren Weltumsegler-Charakter.

Trotzdem wussten unsere Eltern, was sie uns kauften: Legospielen sollte das räumliche Vorstellungsvermögen trainieren, die Geduld und die Feinmotorik. Und die Baupläne ähneln den Anleitungen eines anderen großen, skandinavischen Konzerns, der viel nach Deutschland liefert. Deshalb haben Legospieler niemals Angst vor Ikea-Beipackzetteln und auch nie Schwierigkeiten, Ikea-Möbel aufzubauen. Letztlich basieren Lego und Ikea auf demselben Spielprinzip - auf der Freude am Konstruieren und auf dem anschließenden Stolz des Erbauers auf das fertige Produkt. Vermutlich kaufen viele Menschen ausschließlich deshalb bei Ikea, um endlich mal wieder etwas aufbauen zu können. Lego für Erwachsene.

<http://www.sueddeutsche.de/leben/344/431095/text/>