

# Quel mattoncino che fa giocare il mondo

## Da Hollywood al "bambinone" Beckham, il Lego non conosce la crisi

**MARIA RITA PARSI**  
«Non mi stupisce che resista nell'era dell'elettronica: crea un rapporto con la realtà»

**Piero Degli Antoni**

**NON È VERO** che la tradizione è per forza destinata a soccombere di fronte allo tsunami elettronico che ci travolge. Prendete il Lego: il gioco danese dei mattoncini ha retto benissimo l'urto dei videogiochi e continua a essere vendutissimo. Il fascino della costruzione è innato nell'uomo e anche nel bambino: nessuno schermo touch potrà mai sostituire la sensazione di creare qualcosa di concreto. Il gioco torna di attualità non solo per il film in uscita ("The Lego movie", nelle sale il 20 febbraio), ma anche per una notizia che potrebbe apparire bizzarra: il calciatore inglese David Beckham ha rivelato che per rilassarsi gioca a Lego, con i figli ma anche da solo. Una delle sue realizzazioni più complesse è stata la riproduzione lunga un metro della Tower Bridge di Londra (circa 1000 pezzi, costo 250 euro). Beckham, ai tempi del Milan, si era anche avventurato nella costruzione del Taj Mahal, 5900 pezzi, senza però averla mai conclusa. Palo.

**L'AZIENDA** che produce il Lego è un esempio virtuoso: fondata nel 1932 da Kirk Kristansen, un carpentiere danese che cominciò con

i giocattoli di legno, è ancora di proprietà della famiglia (oggi siamo alla quarta generazione). Il nome Lego venne forgiato nel 1934, prendendo le prime due lettere delle parole danesi "Leg Godt", cioè "Gioca bene", senza sapere che in latino la parola aveva un ulteriore significato, a noi italiani più evidente: "legare, mettere insieme". La decisione cruciale venne però il 28 gennaio del 1958, quando venne brevettato il mattoncino di plastica che è giunto sino a noi grazie alla semplicità e duttilità di uso.

Il gruppo conta circa 10mila dipendenti, distribuisce i suoi prodotti in 130 Paesi ed è il terzo costruttore di giochi al mondo, dopo Mattel e Hasbro. I responsabili hanno calcolato (non si sa bene come) che i bambini di tutto il mondo giocano con i mattoncini per 5 miliardi di ore ogni anno. I profitti veleggiano: nel 2008 i ricavi erano 1,2 miliardi di euro circa, mentre nel 2012 sono saliti a 3,1. I profitti sono passati da 181 a 752 milioni. Gli stabilimenti sono in Danimarca, Ungheria, Repubblica Ceca e Messico. Nel 2012 sono stati prodotti 45 miliardi di mattoncini, cioè 87mila al minuto, 1450 al secondo. Esistono circa 3200 elementi differenti nelle collezioni Lego, e 58 colori diversi.

**GLI OMNI** - chiamati minifigures (tra cui anche i personaggi di Star Wars) - sono apparsi nel 1978, e da allora ne sono stati prodotti più di 4 miliardi. Il Lego club, su

internet, conta circa 4,7 milioni di soci. Il Lego vanta fan accaniti, come per esempio Carlo Conti. «Ero un bambino piuttosto solitario», racconta oggi il conduttore televisivo, «e per quello mi piaceva giocare con il Lego, perché potevo farlo da solo. Allora non c'erano i pezzi speciali, per i tetti delle case si usavano semplicemente i mattoncini rossi. Mi affascinava e mi affascina ancora perché era veramente la fantasia allo stato puro: potevi costruire tutto quello che ti veniva in mente». Anche un palco, o un televisore? «No, a quello non ci ero ancora arrivato. Mi accontentavo delle case, degli aeroplani, e soprattutto barche, tante barche». Tra pochi giorni Conti diventerà papà, «e sarà un buon motivo per ricominciare a giocare con il Lego. Tornerò bambino, anche se per la verità non sono mai cresciuto molto».

**«NON MI STUPIsce** che il Lego abbia resistito alla diffusione dei giochi elettronici», commenta Maria Rita Parsi, psicologa. «Apprezzo profondamente il Lego perché permette ai bambini un'attività fondamentale: costruire qualcosa, poi smontarlo e con gli stessi pezzi costruire qualcosa di diverso. In questo modo imparano il senso della costruzione, come aggregare, come togliere, come ricominciare da capo. Ciò rispecchia ogni azione della vita. Inoltre il Lego permette ai bambini di dare vita alle loro immagini interiori, senza contare che è uno strumento meraviglioso per giocare insieme con altri bambini e soprattutto con gli adulti. È un magnifico strumento per creare un rapporto con la realtà».

