



Design als Rekalibrierung:

Handfunktion, Dinggebrauch und die Iteration assistiver Artefakte

Sebastian Günnel, Institut für Wohnforschung, Landshut

Alltagswelten sind materiell durchdrungen. Dinge strukturieren Handlungsmöglichkeiten, stabilisieren Routinen und bleiben dabei zumeist im Hintergrund. Gerade in ihrer Selbstverständlichkeit entfalten sie ihre Wirksamkeit: Sie ermöglichen Praktiken, ohne selbst zum Thema zu werden. Erst wenn leiblich-kognitive Voraussetzungen sich verändern, gerät diese Transparenz ins Wanken. Dinge werden dann entweder auffällig – als Widerstand, Überforderung oder Störung – oder sie verschwinden aus dem Vollzug, weil sie vermieden, delegiert oder substituiert werden. Krankheit lässt so nicht nur Körper, sondern auch die Dinge des Alltags „anders“ werden.

Der vorliegende Beitrag schlägt vor, diese Verschiebungen aus kognitionswissenschaftlicher Perspektive als Veränderungen von Affordanzstrukturen zu fassen. Dinge eröffnen und begrenzen Handlungsmöglichkeiten in Relation zu körperlichen Fähigkeiten. Verändern sich diese Fähigkeiten, reorganisiert sich das Gefüge aus Körper, Objektmerkmalen, Praktiken und sozialen Erwartungen. Design erscheint in dieser Perspektive nicht als bloße funktionale Anpassung, sondern als Rekalibrierung dieses Gefüges. Assistive Artefakte materialisieren Annahmen darüber, was ein Körper (noch) kann, welche Praktiken aufrechterhalten werden sollen und welche Formen des Gebrauchs sozial akzeptabel sind.

Exemplarisch wird dies am Küchenalltag mit handfunktionellen Einschränkungen diskutiert. Ob Becher, Besteck, Geschirr oder einfache Utensilien – vormals unauffällige Gegenstände werden zu Prüfsteinen veränderter Handlungsfähigkeit. Konzeptionell wird eine Vergleichslogik vorgeschlagen, die Design-Iterationen als sedimentierte Antworten auf solche Affordanzverschiebungen rekonstruiert: vom Standardobjekt über improvisierte Modifikationen hin zu kommerziellen Hilfsmitteln und personalisierten Anpassungen. Jede Iteration schreibt bestimmte Körperannahmen und Nutzungserwartungen ein und beeinflusst zugleich, ob neue Körper-Ding-Praktiken stabilisiert oder wieder verworfen werden.

Als Impuls und Diskussionsgrundlage plädiere ich dafür, Design als soziomateriellen Rekalibrierungsprozess ernst zu nehmen und ethnographisch nicht nur Bedeutungen, sondern auch veränderte Handlungsmöglichkeiten in den Blick zu nehmen. Naturalistische, task-bezogene Beobachtungs- und Messansätze können dabei als methodische Ergänzung dienen, um die performative Dimension von Dingbedeutsamkeit sichtbar zu machen. Krankheit erscheint so als eine spezifische Materialitätskrise, in der sich zeigt, wie eng Körper, Dinge und soziale Ordnung ineinandergreifen – und wie ihre Iterationen neue Formen von Teilhabe oder Ausschluss hervorbringen können.