

AGNIESZKA WIERZBICKA

Uniwersytet Łódzki

ORCID: 0000-0002-5291-5785

Copyright and License: Copyright by Instytut Języka Polskiego PAN, Kraków 2025. This article is published under the terms of the Creative Commons Attribution – NoDerivatives 4.0 International (CC BY- ND 4.0) License (<https://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/legalcode.pl>).

## **ZNAK @ JAKO ELEMENT PRAKTYKI JĘZYKOWEJ – SEMANTYKA, SYMBOLIKA I FUNKCJE**

Słowa kluczowe: znak @, semioza, symbol, metafora, komunikacja online.

### **STRESZCZENIE**

Celem niniejszego artykułu jest opisanie znaczeń, funkcji i konotacji symbolu @ w różnych praktykach komunikacyjnych na przestrzeni dziejów – od średniowiecznej ligatury *ad*, przez zastosowania w handlu, aż po współczesny symbol kultury cyfrowej. W tekście wykorzystuje się metodę analizy socjolingwistycznej i socjosemiotycznej przykładów użycia @, przyjmując założenie, że znaczenie znaku kształtuje się przez praktyki społeczne, kontekst kulturowy oraz konwencje komunikacyjne. Wyniki badania wskazują na ewolucyjny i polisemiczny charakter znaku @ – jego znaczenia zmieniają się wraz z przemianami społecznymi, kulturowymi i technologicznymi. Znak ten urasta do rangi symbolu współczesnej kultury informacyjnej oraz cyfrowej tożsamości, a proces jego semiozy pozostaje dynamiczny, co oznacza, że sposoby użycia i interpretacji @ nadal się przekształcają wraz ze zmianami praktyk komunikacyjnych. Rozwinięciem tych ustaleń jest ukazanie @ jako znaku o niezwykłej zdolności adaptacyjnej. W każdej epoce i w każdym medium pełni on funkcje odpowiadające aktualnym potrzebom komunikacyjnym. W średniowieczu ma charakter czysto skrótowy, w handlu stanowi narzędzie ekonomizacji zapisu, w systemach księgowych jest operatorem ilości i ceny, natomiast wraz z rozwojem komputerów staje się kluczowym elementem identyfikacji użytkownika w przestrzeni sieciowej. W erze cyfrowej @ zyskuje dodatkowy wymiar symboliczny i estetyczny: pojawia się w tytułach książek, nazwach wydarzeń, identyfikatorach w mediach społecznościowych oraz projektowaniu graficznym, gdzie pełni rolę znaku „cyfrowości” i przynależności do kultury online. Artykuł podkreśla, że @ jest jednocześnie znakiem prostym graficznie i bogatym interpretacyjnie. To, co niegdyś było praktycznym skrótem, dziś pełni funkcję znaku ikonicznego, emotywnego i identyfikacyjnego. Jego otwartość na kolejne przekształcenia sugeruje, że @ nie jest zamkniętym symbolem przeszłości, ale żywym elementem współczesnego krajobrazu komunikacyjnego, którego znaczenia będą nadal ewoluować wraz z dalszymi zmianami technologii i kultury.

## 1. WPROWADZENIE

Sieć WWW jest szczególną komunikacyjną przestrzenią, w której znakom językowym powszechnie towarzyszą obrazy (statyczne lub dynamiczne) oraz dźwięki, co powoduje, że trafiający do internautów przekaz ma charakter multimodalny. Trudno obecnie w tekstach pojawiających się w Internecie wytyczyć granicę między tym, co językowe, a tym, co (audio)wizualne. Warunkiem *sine qua non* obecnej komunikacji online jest wychodzenie daleko poza przekazywanie informacji i skupianie się w dużej mierze na metaforycznych czy symbolicznych pozatekstowych elementach, nadających informacji dodatkowy sens i znaczenie. Jak podkreśla Hopfinger (2010, s. 18), „[...] autonomia tekstu traci wyrazistość, odrębność gatunku, moc odróżniającą. Konwergencja staje się ważną kategorią opisową”. Do tego dochodzi dominująca chęć przekazania komunikatu w możliwie jak najkrótszym czasie i z wykorzystaniem możliwie jak najmniejszej powierzchni, w efekcie czego internetowe komunikaty multimodalne zyskują coraz bardziej na znaczeniu (Makowska, 2013, s. 170; Maćkiewicz, 2016, s. 18). Co istotne, wszystkie „mogą być użyte do procesów semiozy, niekiedy oddzielnie, ale najczęściej jednak we wzajemnym zespoleniu” (Lisowska-Magdziarz, 2019, s. 25). Mimo że wspomniane tu właściwości i elementy komunikacji elektronicznej są odmienne strukturalnie, to:

Do zasadniczego credo „lingwistyki obrazu” należy nieodzowne założenie, że obrazy materialne (tzn. wizualne), obrazy językowe (tzn. wyrażenia ilustrujące, obrazowe, obrazujące, metafory) i obrazy mentalne (wyobrażenia) są ze sobą nierozdzielnie połączone i jako takie muszą być rozpatrywane (Klemm, Stöckl, 2015, s. 47).

Jednym z takich połączeń obrazu materialnego, językowego i mentalnego jest wszechobecna w sieci WWW (choć nie tylko w niej) *m@lpa*, odbierana na wielu płaszczyznach – nie tylko jako zwykły znak kojarzony pierwotnie z adresem e-mailowym, ale szerzej jako symbol czy metafora cyfrowej rzeczywistości (choć – co wykaże dalsza analiza – nie tylko w ten sposób). Historia funkcjonowania tego znaku w świadomości zbiorowej (na przestrzeni dziejów i obecnie) pokazuje, jak bardzo różne znaczenia kryje on w sobie. Z racji tego, że jest on współcześnie powszechnie używany, należy uznać, że znajduje obecnie znaczące miejsce w szeroko pojętej świadomości społecznej, a to z kolei umożliwia odbiorcom wielość jego odczytań i interpretacji (Krajewski, 2005, s. 34–37).

Celem artykułu jest przedstawienie, jakie znaczenia, funkcje i konotacje przyjmuje ten znak w różnych praktykach komunikacyjnych w perspektywie diachronicznej – od średniowiecznej ligatury *ad*, przez znak handlowy i operator techniczny, aż po współczesny symbol kultury cyfrowej. W analizie jest wykorzystany aparat semiologiczny, m.in. de Saussure’owska dychotomia znaczące/znaczone, Peirce’owska triada semantyka–syntaktyka–pragmatyka, pojęcia ikonu, indeksu i symbolu, semiosfery, semiozy (Czerwiński, 2015, s. 35–39, 43–44; Lisowska-Magdziarz, 2019, s. 29–30, 97–100, 138–139). Istotne jest wykazanie możliwych denotacji (dosłownych, konkretnych rozumień) oraz

konotacji (asocjacji kulturowych i emocjonalnych) różnorodnych użyciu znaku @. Choć w wypadku tych drugich należy pamiętać, że ich lista będzie niepełna ze względu na ich zróżnicowanie i bogactwo (co podkreśla m.in. Lisowska-Magdziarz, 2019, s. 140). Konotacje są bowiem zmienne i zależą od kompetencji odbiorcy, co sprawia, że znaki w tej warstwie są polisemiczne (Lisowska-Magdziarz, 2019, s. 74–75, 140) – umożliwiają wiele odczytań, wieloznacznych interpretacji i różnorodnych znaczeń, zależnych od kontekstu, odbiorcy, jego kompetencji kulturowych, społecznych, emocjonalnych czy historycznych. Z kolei materialność znaku (jego fizyczna forma i *qualia*) wpływa na interpretację (Lisowska-Magdziarz, 2019, s. 108).

Jako metodę badawczą przyjęto analizę socjolingwistyczną i socjosemiotyczną przykładów użycia znaku @. Podstawę teoretyczną artykułu stanowi podejście socjosemiotyczne, zgodnie z którym reprezentacje znaków nie są neutralnym odwzorowaniem rzeczywistości, lecz wynikają z praktyk społecznych, ideologii i konwencji modalnych (van Leeuwen, 2005, s. 128–129; Lisowska-Magdziarz, 2019, s. 95). Dodatkowo, odwołując się do socjolingwistyki interakcyjnej, język jest tu traktowany jako praktyka społeczna, zmienna w zależności od wspólnoty, medium i kontekstu (Labov, 1972, s. 120–121). Artykuł jest próbą nakreślenia szerszej perspektywy, w której znak @ wykorzystywany w języku codziennym, aktywizmie internetowym i kulturze wizualnej stał się symbolem epoki informacji, a jego znaczenia nadal ewoluują w procesie semiozy. Ze względu na złożoność tematu autorka nie rości sobie jednak prawa do wyczerpania wszystkich możliwych użyciu i interpretacji.

## 2. DIACHRONICZNY PRZEGLĄD FORM UŻYCIA ZNAKU @ I JEGO FUNKCJI

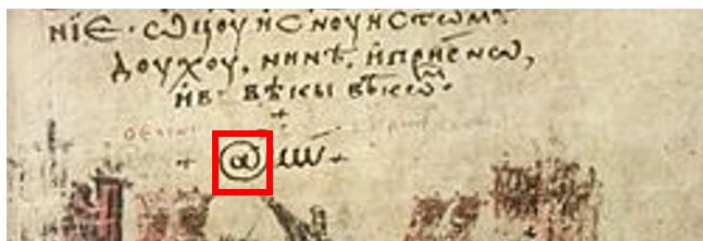
### 2.1. Epoka analogowa

W okresie „analogowym”, czyli w czasach, gdy komunikacja i zapis informacji opierały się na pergaminie, papierze czy maszynie do pisania, znak @ funkcjonował wyłącznie jako **materialny, graficzny znak użytkowy**. W każdym z zastosowań między VI a XX wiekiem (ligatura *ad*, jednostka masy i objętości arropa oraz handlowy/księgowy znak pisarski) ten znak można traktować jako cyfrowy, tzn. jednoznaczny, o wyraźnych granicach i odróżnialny od innych oraz tła (Lisowska-Magdziarz, 2019, s. 102), choć cały jego obieg odbywał się w świecie analogowym: powstawał na papierze, trafiał do ksiąg i dokumentów i nie był w jakikolwiek sposób związany z technologią elektroniczną. Dopiero epoka cyfrowa stworzyła nowe, interakcyjne znaczenia @ i jej nowe funkcje.

### 2.2. Funkcja piśmiennicza: znak pisarski – ligatura (VI–XIV wiek)

Najwcześniejsze udokumentowane użycie znaku @ ma charakter graficzno-skrótowy i jest związane z praktykami rękopiśmiennymi. Jego pochodzenie do dzisiaj nie zostało

rozstrzygnięte. Jedna z teorii głosi, że ligatura @ pojawiła się już w VI lub VII wieku. Była to wówczas „ligatura mająca na celu połączenie łacińskiego przyimka *ad* (oznaczającego ‘w’, ‘do’ lub ‘w stronę’) w unikalne pociągnięcie piórem” (Antonelli, 2023; tł. własne). Allman (2012) uważa, że znak ten przejęli średniowieczni mnisi, szukając skrótów podczas kopiowania rękopisów i zamieniając łacińskie słowo *ad* (oznaczające ‘w stronę’) na *a* z zakończeniem przypominającym owijający (w lewą stronę) tę literę długi ogon. Podaje się też drugą teorię, wywodzącą znak @ od francuskiego słowa *à* – oznaczającego ‘at’, bowiem skrybowie opasywali literę *a* piórem po górnej i bocznej stronie. Zauważa się w niej, że są też takie źródła, które podają, że ten symbol ewoluował ze skrótu *each at*, czyli *a* otoczonego przez literę *e* (Allman, 2012). Zaprezentowane tu hipotezy nie mają swojego potwierdzenia w tekstach pochodzących z tamtego okresu, a najwcześniejszy, udokumentowany ślad @ pochodzi z bułgarskiego tłumaczeniu greckiej kroniki napisanej przez Konstantynosa Manassesa w 1345 roku – znak @ pojawia się tu zamiast inicjalnej litery *a* w słowie ‘Amen’ (zob. rys. 1). Jednak powód, dla którego został on użyty w tym kontekście, jest nieznany. Jak stwierdza Houston (2014, s. 93; tł. własne), „Nawet teraz, gdy błyskawicznie upowszechniła się poczta elektroniczna, jest wciąż zaskakująco mało wiarygodnych opisów wyglądu i znaczenia symbolu @.”.



Rys. 1. Strona rękopisu z tłumaczeniem na język bułgarski *Streszczenia historii* Konstantyna Manassesa, dokumentująca użycie znaku @  
Źródło: Wikipedia. Hasło: „at sign”.

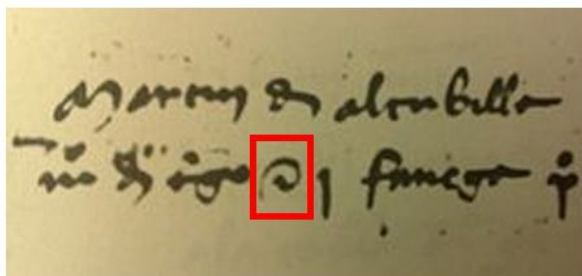
### 2.3. Funkcja metrologiczna: jednostka masy i objętości arroba (XV–XVI wiek)

W kolejnych wiekach @ przewija się w zapisach, ale na znaczeniu zyskuje na nowo w XV wieku. Jej ślady odnaleźć można w kastylijskim rejestrze handlowym z 1448 roku *Taula de Ariza*, gdzie oznaczono nią jednostkę miary arabskiej o nazwie *arroba*<sup>1</sup> (z arab. ‘ćwiartka’), służącej do określenia wagi pszenicy przewożonej do Królestwa Aragonii (zob. rys. 2).

W XVI wieku znak ten staje się w handlu weneckim odwzorowaniem amfory (czyli naczynia z terakoty o standardowej wielkości liczącej 26,20 litra wina lub 12,57 litrów

<sup>1</sup> Co ciekawe, hiszpańskie słowo *arroba* do dzisiaj określa w tym języku jednostkę miary, a także jest słownym określeniem symbolu elektronicznego @ (Houston, 2014, s. 95; Antonelli, 2023; Pomes [b.d.w.]).

oliwy, używanego przez kupców do transportu różnych towarów), czyli jednostki objętości. Jeden z pierwszych udokumentowanych zapisów @ w tym znaczeniu pochodzi z 4 maja 1536 roku, gdy Francesco Lapi, kupiec z Sewilli, piszący do swojego kontrahenta w Rzymie, użył tego znaku do oznaczenia amfor z winem (Houston, 2014, s. 96).



Rys. 2. Znak @ używany w rejestrze *Taula de Ariza* z 1448 roku jako oznaczenie jednostki miary (pszenicy)  
Źródło: Wikipedia, hasło: „at sign”.

Z perspektywy strukturalnej znak @ był parajęzykowym skrótem semantycznym, czyli znakiem graficznym, który reprezentował ustaloną wartość (arroba) i zastępował w zapisie całe wyrażenie językowe. W tym sensie pełnił funkcję ideogramu – jednoznacznego oznaczniaka ilości, którego znaczenie było ustalone konwencjonalnie, a nie arbitralnie. Nie operowano nim w płaszczyźnie gramatycznej, lecz w przestrzeni kodów technicznych pisma kupieckiego. Z perspektywy semiologii znak @ w funkcji metrologicznej wpisywał się w praktykę kodowania informacji w ramach rejestru instytucjonalnego, gdzie znaki nie służą przekazowi treści o charakterze emocjonalnym czy estetycznym, ale realizują funkcję porządkującą rzeczywistość społeczną i ekonomiczną. Funkcja metrologiczna była tu jednocześnie praktyką symboliczną.

#### 2.4. Funkcja arytmetyczno-księgowo: handlowy i księgowy znak pisarski (II poł. XIX wieku–I poł. XX wieku)

W kolejnych stuleciach @ wychodzi z powszechnego handlowego użycia, by pojawić się dopiero w drugiej połowie XIX wieku (dokładnie w 1889 roku) jako znak pisarski na standardowej klawiaturze QWERTY maszyny do pisania Hammond 12 stworzonej przez firmę Jamesa Hammonda (Houston, 2014, s. 98). Był wtedy głównie stosowany przez księgowych w zestawieniach handlowych i rachunkowych, przede wszystkim w krajach anglosaskich (Bringinghurst, 2008, s. 303; *Ray Tomlinson @ 1971*), i umożliwiał szybki zapis działania arytmetycznego, np. 12 sztuk śrub @ 0,05\$ = 0,60\$. Tym samym znak @ oznacza dosłownie tyle, co ‘po cenie’ (ang. *at the rate of*) (Houston, 2014, s. 93; Roselin, 2019). Podobnie jak w poprzednich wiekach, znak @ w tym użyciu pełni funkcje praktyczną i jednoznacznie wyraża relację (ilości i ceny) – nie niesie

za sobą komponentu tożsamościowego, estetycznego ani kulturowego, a jego funkcja społeczna była wówczas czysto użytkowa i wpisuje się w technokratyczny charakter zapisu handlowo-księgowego (Hodge i Kress, 1988, 16, 20). Można również mówić o jego charakterze instrumentalnym – jest znakiem pełniącym funkcję operatora, a nie jednostki znaczącej w systemie językowym (Lisowska-Magdziarz, 2006, s. 49–51).

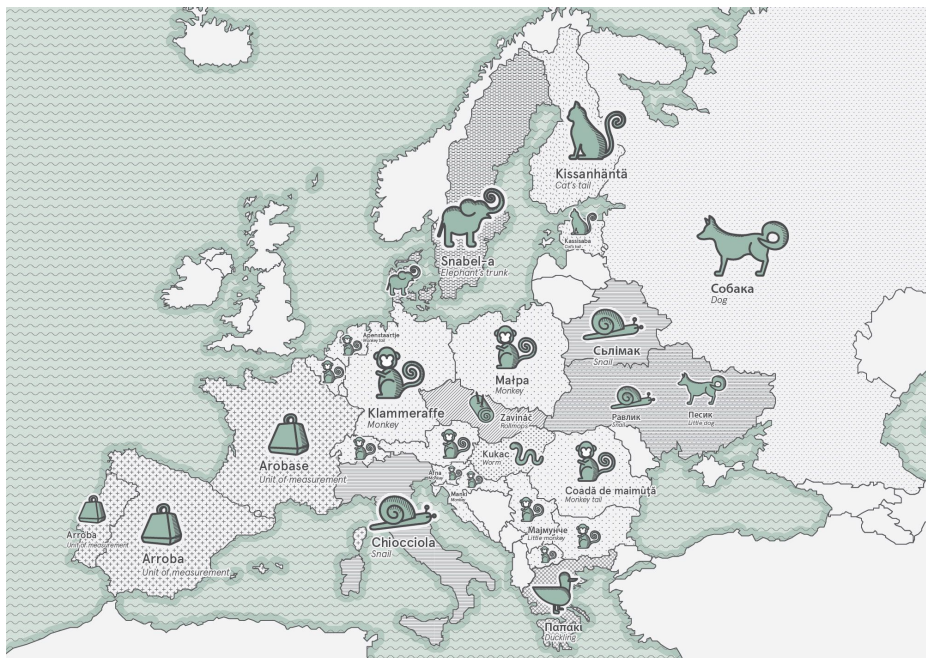
## 2.5. Epoka cyfrowa (od 1971 roku do dziś)

Rok 1971 staje się dla znaku @ przełomowy. Ray Tomlinson, amerykański programista pracujący dla firmy BBN Technologies, używa go wówczas po raz pierwszy w swojej wersji systemu poczty elektronicznej (e-mail). Separuje nim nazwę użytkownika od nazwy serwera (lub domeny), co pozwala na wysyłanie wiadomości pomiędzy różnymi komputerami. Należy podkreślić, że wybór Tomlinsona nie był przypadkowy – w owym czasie ikona @, mimo że obecna na klawiaturach maszyn do pisania i klawiaturach komputerów, była niezwykle rzadko używanym, neutralnym semantycznie symbolem, co zmniejszało prawdopodobieństwo niewłaściwego jej odczytania (Steinbrinck, 2023). Houston komentuje wybór Tomlinsona następująco:

Po pierwsze, użycie znaku @ było niezwykle mało prawdopodobne w nazwach komputerów lub użytkowników; po drugie, nie miał on żadnego innego istotnego znaczenia dla systemu operacyjnego TENEX, na którym uruchamiane były polecenia; a po trzecie, był czytelny ('użytkownik w hoście') zarówno dla ludzi, jak i komputerów. (Houston, 2014, s. 90–91)

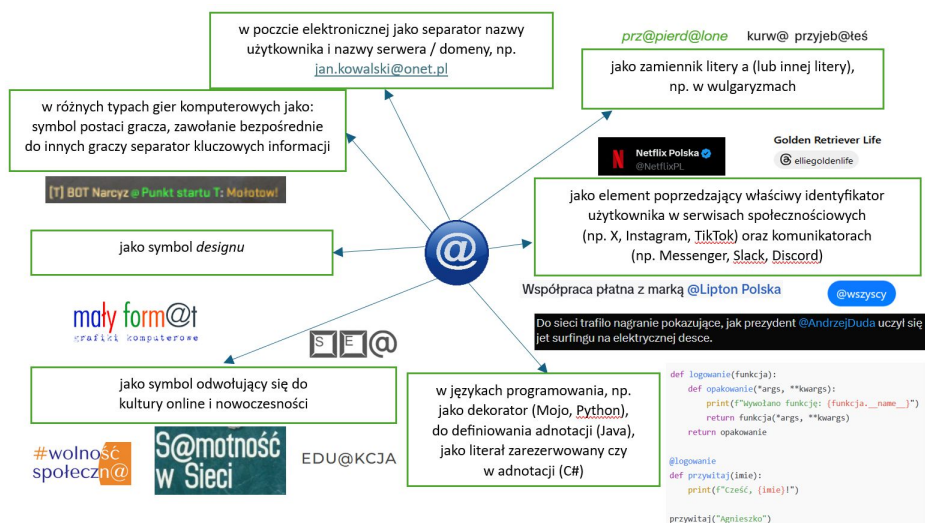
Trudno jednoznacznie stwierdzić, dlaczego Polacy nie przejęli angielskiej nazwy znaku *at* – podobnie jak Serbowie czy Słowacy – i jako określenia @ użyli słowa *małpa*. Prawdopodobnie należy to wiązać z pewnym podobieństwem znaku do małpiej głowy czy też sylwetki małpy owiniętej długim ogonem. Oprócz tego znak @ jest określany mianami z komponentem 'małpa' także w innych językach, np. 'znak małpy' – język albański (*Shenja e Majmunit*), 'małpie a' – język bułgarski, serbski (*majmunsko*), 'małpi ogonek' – język niderlandzki (*apenstaartje*), 'małpie ucho' – język niemiecki (*das Affenohr*), 'małpi ogon' – język niemiecki (Niemcy, Szwajcaria: *der Affenschwanz*), 'ogon małpy' – język rumuński (*coada de maimuta*), 'małpi ogon' – język serbski (*majmunski rep*). W innych językach @ jest kojarzone jest ze: 'ślimakiem' (franc. *escargot*, ukr. *павлик*, hebr. *shablul*, ko. *dalpaengi*), 'rolmopsem' (czes. *zavináč*), 'świńskim ogonem' (duń. *grisehale*, niem. *Schweinekringel*) czy 'kocim ogonem' (fin. *kissanhäntä*); 'uchem słonia' (szwed. *elefantöra*) czy 'trąbą słonia' (szwed. *snabela*) [Houston, 2014, s. 90–91; Wikipedia. Hasło: „Małpa (znak pisarski)”].

Niewątpliwie we wszystkich tych przypadkach mamy do czynienia z niezwykle popularnym w wirtualnym świecie znakiem, którego kształt interpretowany jest przez użytkowników różnych języków jako sylwetka zwierzęcia lub część jego ciała (zob. rys. 3).



Rys. 3. Nazwy znaku @ w Europie  
Źródło: Luchetta, 2020.

*M@tpa* zyskuje tu dodatkowy wymiar symboliczny, łączący językowy znak z konkretną figurą zoomorficzną. Jej określenia wskazują na ikoniczny wymiar znaku – jego forma staje się bodźcem wywołującym skojarzenia wizualno-metaforyczne, które zakorzeniają się w lokalnych kulturach językowych. Równocześnie ujawnia estetyczną i emocjonalną reakcję wspólnot językowych na abstrakcyjny znak graficzny. W miejsce oficjalnej nazwy angielskiej *at* użytkownicy poszczególnych języków tworzą określenia oparte na lokalnych kodach kulturowych i wzorcach obrazowania, aby włączyć ten symbol w znany sobie porządek semantyczny. Proces ten odzwierciedla mechanizmy opisywane przez socjolingwistykę i socjosemiotykę: znaczenie nie jest cechą samego znaku, lecz wynika z praktyk społecznych, kontekstu użycia i kulturowej interpretacji (van Leeuwen, 2005, s. 28; Hodge, Kress, 1988, s. 20–21). Tym samym znak, który początkowo pełnił jedynie funkcję techniczną, zaczyna współtworzyć dyskurs cyfrowej tożsamości, zarówno jako komponent językowy, jak i wizualny. Od momentu wprowadzenia przez Tomlinsona staje się integralnym elementem języka komputerowego i komunikacji cyfrowej. Znajduje szerokie zastosowanie nie tylko w protokołach internetowych (w tym m.in. w adresach e-mail), ale również w systemach rozpoznawania użytkowników w mediach społecznościowych, grach komputerowych oraz w różnych językach programowania, stając się niekwestionowanym znakiem łączonym z globalną, sieciową komunikacją WWW (zob. rys. 4).



Rys. 4. Przykładowe formy wykorzystania znaku @ w sieci WWW

Źródło: opracowanie własne na podstawie zasobów Internetu, w tym serwisów społecznościowych TikTok, Instagram, X.

Przywołane na rys. 4 użycia znaku @ wychodzą daleko poza pierwotną funkcję separatora nazwy użytkownika poczty elektronicznej od nazwy serwera czy domeny, nadaną mu w latach 70. XX wieku przez Tomlinsona, i budują kolejne dosłowne oraz niedosłowne znaczenia tego znaku oraz jego nowe funkcje. Można tu dostrzec kulturową reinterpretację znaku @ – z arbitralnego symbolu staje się on „ikoniznym” obrazem, a społeczności językowe przypisują mu coraz to nowe metaforyczne znaczenia. Ten proces pokazuje, że znaczenia znaków są ciągle negocjowane, zależą od kontekstu społecznego i mogą przekształcać się w nieoczekiwany sposób – co jest klasycznym przykładem semiozy, czyli ciągłego wytwarzania i reinterpretacji znaczeń, o której wspominał m.in. Peirce (1998, s. 411).

## 2.6. Funkcja separatora cyfrowego: adres e-mail

Jak zostało to już wspomniane, Tomlinson inicjuje separowanie znakiem @ nazwy użytkownika od nazwy serwera (lub domeny), co pozwala na wysyłanie wiadomości pomiędzy różnymi komputerami. Należy podkreślić, że dochodzi tu do użycia znaku @ w czysto funkcjonalnym, dosłownym znaczeniu – w języku angielskim @ jest czytane jako *at*, czyli ‘na’/ ‘w’, co przekłada się na oddanie za jej pomocą w adresie e-mailowym pewnej relacji przestrzennej: ktoś @ serwerze/ domenie = ktoś na serwerze/ w domenie (np. `jan.kowalski` w domenie `onet.pl`). W 1972 roku, w ramach standaryzacji technologii komputerowych, symbol @ zostaje włączony do kodu ASCII (ang. *American Standard Code for Information Interchange*), co ułatwia jego

implementację w systemach komputerowych na całym świecie i rozpoczyna ekspansję tego znaku w cyfrowej rzeczywistości, a także poza nią.

W tym użyciu @ zyskuje nową funkcję: znaku relacyjnego w przestrzeni adresowej. Stając się elementem struktury adresowej i – z czasem – nośnikiem tożsamości cyfrowej: to, co znajduje się przed @, identyfikuje jednostkę; to, co po nim – przynależność do domeny, wspólnoty, instytucji, a jego forma inspiruje nowe nazewnictwo. Ten proces przypomina klasyczne mechanizmy znaków ikonicznych w semantyce pierwotnej (Peirce, 1998, s. 5–6)

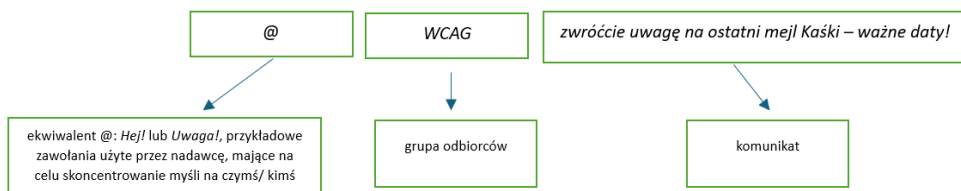
Nowakowska (2008), analizując młodzieżowe wizualne wyobrażenia Internetu, zauważa w nich częstą obecność znaku @ i stwierdza, że jest on „niewątpliwie znakiem ikonicznym poczty elektronicznej, a co za tym idzie oznaką wolności słowa w cyberprzestrzeni” (2008, s. 295), ale też „chorobą XXI wieku” (2008, s. 297).

## 2.7. Funkcja interakcyjna i identyfikacyjna: media społecznościowe

W latach 90. XX wieku oraz po 2000 roku znak @ zyskuje nowe funkcje jako narzędzie identyfikacji i aktywacji użytkownika w różnych mediach społecznościowych i komunikatorach. To zastosowanie wiąże się z innym niż przy adresie mailowym miejscem umieszczenia @. Jak zostało to już wspomniane, znak @ w adresie mailowym pojawia się po nazwie użytkownika (a przed nazwą domeny) i oznacza tyle co ‘na’/ ‘w’, natomiast w serwisach społecznościowych (np. X, Instagram, TikTok) zawsze występuje jako pierwszy, przed nickiem osoby, nazwą firmy/instytucji czy marką. Może się to wiązać z jego określoną funkcją interakcyjną lub reprezentacyjną – odwołaniem do/ przywołaniem właściciela profilu, co może w konsekwencji utrwalac w świadomości odbiorców tę właśnie osobę/instytucję/ firmę/ markę. Znak @, choć formalnie nie należy do alfabetu, nabiera znaczenia przez swoje umiejscowienie w tekście i relacje z innymi elementami komunikatu. @ staje się więc aktem komunikacji – wezwaniem lub apelem skierowanym do konkretnych użytkowników sieci. Co ciekawe, poprzedzanie nicku @ w mediach społecznościowych, ale także w komunikatorach (np. popularnym Messengerze, Slacku czy Discordzie) jest charakterystyczne także w sytuacji przywołania kogoś mającego profil na Facebooku, Instagramie, TikToku czy X, np. w komentarzach: „Tym zajmuje się @teamlitewka” (źródło: Instagram, DIOZ, 7.12.2023), „pisz szybko do @polsatofficial Państwo W Państwie bo tego nie można tak zostawić!!!!!!” (źródło: Instagram, superexpress\_se.pl, 11.03.2023) czy tweetach: „Słowa prezydenta @AndrzejDuda o wyimaginowanej wspólnocie, to ohydne odrzucenie słów Jana Pawła II przez osoby, które się ciągle na niego powołują – @KosiniakKamysz lider @nowePSL w rozmowie z @bweglarczyk w #OnetOpinie” (źródło: X, @OnetWiadomosci, 19.09.2018); „Poseł Nowej Lewicy, @llitewkaa, nagłośnił dramatyczną historię rodziny, której – według jego relacji – odebrano nowo narodzone dziecko z powodu niepełnosprawności matki” (źródło: X, @Tygodnik\_Sieci, 20.06.2025).

Może być także formą przywołania stosowaną przez nadawcę po to, by odbiorca zwrócił na niego uwagę oraz zachował się w określony sposób, np. w komunikatorze Slack

„@WCAG [grupa odbiorców – dop. aut.] zwróćcie uwagę na ostatni mejl Kaśki – ważne daty!” (źródło: Slack, korespondencja prywatna, 7 maja 2024 r.) czy w komentarzach umieszczonych pod postem „@obserwujący”, gdzie @ wywołuje wszystkich obserwujących profil by przeczytali dany post (źródło: Facebook, Gmina Zgierz, 25.07.2025). Można pokusić się o stwierdzenie, że **w opisanych sytuacjach znak @ zyskuje funkcję nakłaniającą, stając się zachętą do interakcji**, znaną nam z codziennej, bezpośredniej komunikacji, co można dekodować jako następujący przekaz językowy (zob. rys. 5).



Rys. 5. Przykład użycia znaku @ jako zwołania/przywołania odbiorcy(ów)

Źródło: Komunikator Slack – korespondencja prywatna, oprac. własne.

Należy podkreślić, że zastosowanie znaku @ w tagach i przy nazwach użytkowników **sygnalizuje także przynależność do określonej wspólnoty komunikacyjnej, staje się znakiem tożsamościowym i wyrazem społecznego, sieciowego zakotwiczenia** (Boyd, 2010, s. 57) oraz uruchamia relacje między nadawcą i szerszą grupą odbiorców. W tym kontekście można mówić o emergencji wspólnoty cyfrowej, gdzie znak @ staje się symbolicznym „dzwonkiem” obecności – ten, kto zostaje oznaczony, ten zostaje „wywołany” do komunikacyjnego, społecznego uczestnictwa. Znak, mając funkcję nakłaniającą i perswazyjną, przypominającą akt apelatywny, przybliża się do zwołania lub oznaczenia (tagowania), tworząc dyskurs interakcyjny – szybki, skrótowy, silnie zakorzeniony w komunikacji cyfrowej. Boyd (2010, s. 57) zauważa, że serwisy społecznościowe poprzez tagowanie kreują formę komunikacji „sieciowej publiczności” (*networked publics*), w której znaki takie jak @ działają jak wyzwalacze interakcji i przynależności.

## 2.8. Funkcja ekspresywna i kreatywna: ekwiwalent litery (np. a) w wulgaryzmach

Na forach, czatach, w komentarzach internetowych czy samych tekstach @ może być ekwiwalentem dowolnej litery w wulgaryzmach<sup>2</sup>, które pojawiają się w przestrzeni Internetu i przez różnego typu systemy zabezpieczające są wychwytywane i blokowane, gdy użyje się zapisu oryginalnego, np. *kurw@*, *jeb@ć*, *wypier@@@j*. To niewątpliwie nie tylko sposób oszukania algorytmów moderujących, ale także forma gry językowej, która pozwala przekazać niecenzuralne, obraźliwe treści mimo zabezpieczeń

<sup>2</sup> Najczęściej litery a – ze względu na podobieństwo graficzne.

technicznych. To także przykład językowej kreatywności oraz realizowana w praktyce funkcja ekspresywna i potrzeba wyrażania silnych emocji, często negatywnych, nawet w warunkach ograniczonej swobody wypowiedzi, np. w komentarzach na moderowanych forach czy na platformach społecznościowych. Tego rodzaju praktyki są charakterystyczne dla komunikacji cyfrowej jako przestrzeni współtworzonej przez użytkowników, gdzie narzędzia językowe są przekształcane w zależności od potrzeb, nastrojów i ograniczeń. Można mówić tu o strategii oporu wobec technologicznej kontroli języka – swoistej emancypacji znaczenia za pomocą znaku. Tego typu użycie jest też przykładem konstruowania tożsamości i wyrażania postawy wobec instytucjonalnych form kontroli (Foucault, 2005, s. 49–51).

### 2.9. Funkcja estetyczna, symboliczna i komunikacyjna: ekwiwalent litery a w tytułach tekstów kultury i tekstów naukowych

We współczesnych praktykach komunikacyjnych znak @ jest wykorzystywany jako zamiennik litery *a* nie tylko w wulgaryzmach, ale także w tytułach różnych tekstów. Pełni funkcję nie tylko wizualnej stylizacji, ale także symbolicznego zakotwiczenia danej nazwy w kulturze cyfrowej. Z punktu widzenia semiotyki społecznej tego typu reprezentacje nie są neutralne – są konstruowane w ramach określonych praktyk społecznych i służą konkretnym celom komunikacyjnym (van Leeuwen, 2005, s. 6, 28). Użycie więc @ jako elementu tytułu powieści czy noweli (np. *S@motność w sieci* Janusza L. Wiśniewskiego, *One Night @ the Call Center* Chetana Bhagata), nadaje tym tekstom charakter nowoczesny, cyfrowy, sieciowy, a jednocześnie buduje estetyczny idiom wizualny (Cacciari, Glucksberg, 1995, s. 285–286), kojarzony z internetową przestrzenią i tożsamością.

Charakterystycznym i mieszczącym się w ramach tej kategorii sposobem użycia @ stało się umieszczenie tego znaku w pierwszym słowie tytułu powieści J.L. Wiśniewskiego *S@motność w sieci* (2001). Z pewnością ten znak stanowił wyraz nowoczesności, który miał przyciągać uwagę odbiorców – na przełomie XIX/XX wieku taka wizualizacja była nowatorska na polskim rynku wydawniczym, zwracała uwagę różnych grup czytelników, wyróżniała się swoim „cyfrowym” charakterem spośród wielu tytułów wydawniczych skierowanych do szerokiego grona odbiorców. I choć w pierwszym momencie można odebrać ten znak wyłącznie jako pomysłowy ozdóbek graficzny kojarzony z siecią WWW, który został wykorzystany przez marketingowców, to warto tu pokusić się o głębszą refleksję. Obecność @ ukazuje nam bowiem liczne możliwe eksplikacje, które można rozwinąć, korzystając z różnych perspektyw: semiotycznej, socjokulturowej czy estetycznej. Niewątpliwie @ w tytule powieści jest ikoną cyfrowej epoki zaprezentowanej w powieści, jej emblematem. W 2001 roku, gdy *S@motność w sieci* zostaje opublikowana, @ pojawia się powszechnie przede wszystkim w adresach e-mailowych, czyli podstawowej formie komunikacji cyfrowej tamtego czasu. Rozwijająca się na łamach powieści historia miłosna rozgrywa się przede wszystkim w przestrzeni wirtualnej, a więc znak @ uosabia medium, dzięki któremu dochodzi do

kontakty i dialogu bohaterów, sygnalizując że Internet to nie tylko tło, ale także jeden z głównych bohaterów powieści. Tytułowy znak osadza więc powieść w estetyce sieci, nadając mu formę bliską i zrozumiałą pokoleniu wychowanemu na IRC (*Internet Relay Chat*, czyli przede wszystkim użytkownikom czatów i e-maili). @ staje się dzięki powieści Wiśniewskiego w zbiorowej świadomości sygnałem przynależności do nowej kultury tekstu i wskaźnikiem epoki mediów elektronicznych – podobnie jak emotikony czy # w późniejszej globalnej, masowej komunikacji (i twórczości) cyfrowej. Można uznać go za tekstowy artefakt cyberkultury, w którym nastąpiło przeniesienie języka protokołów komunikacyjnych do przestrzeni literackiej, co byłoby zgodne z koncepcją Łotmana (1999, s. 36–39, 123–125) i jego teorią semiosfery. Zastosowany w tytule powieści symbol e-poczty wywiedziony z praktyk internetowych zaczyna samodzielnie funkcjonować w zbiorowej świadomości użytkowników sieci, ale także poza nią, np. w tekstach kultury (a właściwie popkultury, bo do tej grupy należy zaliczyć powieść Wiśniewskiego). Tekst ukazuje epokę, w której elektroniczny emblemat kodowany znakiem spoza klasycznego alfabetu można odnaleźć w każdej przestrzeni (wirtualnej czy realnej) i zrekonstruować jako oznakę nowoczesności i łączności. Znak @ sugeruje, że zaprezentowany w powieści świat emocji, intymności i samotności zostaje niejako „skolonizowany” przez technologię. Co istotne, można go także potraktować jako metatekstowy komentarz – uosabia on bowiem alienację dwojga bohaterów powieści. Tytułowa *s@motność* nie znika, mimo zainicjowania bezpośredniego kontaktu Jakuba z poznaną kobietą, lecz zostaje przeniesiona w inny wymiar. Znak @ staje się zatem ikoną tego „pół-istnienia” bohaterów „w sieci” i poza nią. Bez niego tytułowa samotność byłaby tylko literacka – z nią staje się cyfrowa, inna, symbolicznie wyobcowana i pokazująca nowy wymiar tego zjawiska.

W noweli Chetana Bhagata *One Night @ the Call Center* (2005) – bardzo popularnej w Indiach i przetłumaczonej na wiele języków – tytuł również zawiera symbol @. Jego obecność nie jest jedynie graficzną osobliwością czy typograficzną ekstrawagancją, lecz świadomym zabiegiem semiotycznym, który działa na kilku poziomach komunikacyjnych jednocześnie. Po pierwsze, znak @ pełni tu funkcję substytutu – zastępuje angielski przyimek *at*, co jest zgodne z jego pierwotnym i funkcjonalnym zastosowaniem w adresach e-mailowych. Tego typu substytucja ma charakter ekonomiczny, typowy dla języka cyfrowej komunikacji, w którym dąży się do skrótu, zwięzłości i efektywności przekazu. Jednocześnie jednak, użycie znaku @ w tytule niesie ze sobą ładunek symboliczny – funkcję, którą można określić jako estetyczno-emblematyczną. Wskazuje na cyfrowy kontekst fabuły: akcja powieści rozgrywa się podczas jednej nocy w indyjskim *call center* – przestrzeni w pełni osadzonej w świecie globalnej komunikacji i relacji zapośredniczonych przez technologię. Znak @ w tym ujęciu działa jak metonimia – przywołuje całą infrastrukturę, która umożliwia tego typu pracę, a także społeczno-ekonomiczny krajobraz epoki cyfrowej. Można zatem mówić o wielowarstwowej semantyce @ w tytule Bhagata. Znak działa zarówno jako indeks, zakotwiczony w funkcjonalnej praktyce komunikacyjnej (lokalizacja wirtualna), jak i jako symbol ery cyfrowej, skrótowy znak rozpoznawczy kultury informacyjnej. Jego obecność w tytule może być również rozumiana jako element intertekstualny – odsyłający do języka

i estetyki cyfrowego życia codziennego, a przez to rezonujący szczególnie silnie z młodym odbiorcą zanurzonym w sieciowych formach komunikacji.

Znak @ jest obecny nie tylko w przestrzeni literatury popularnej, ale także pojawia się w tytułach publikacji naukowych. Przykłady takich opracowań jak *Pedagogika @ środki informatyczne i media* pod red. Tanasia (2004) czy *Ped@gog w blogosferze – II* Śliwerskiego (2009) świadczą o rosnącej świadomości wykorzystania znaków cyfrowych jako elementów przyciągających uwagę, ale też niosących określone konotacje semantyczne. W takich kontekstach znak @ pełni funkcję nie tylko typograficzną czy symboliczną, ale również metakomunikacyjną – odsyła do przemian, jakie zachodzą w obszarze edukacji, nauki i komunikacji pod wpływem technologii cyfrowych. Umieszczenie @ w słowie *ped@gog* nie tylko wskazuje na związki pedagogiki z nowymi mediami i blogosferą, lecz również implikuje pewną redefinicję tożsamości dyscypliny – pedagoga jako praktyka osadzonego w sieci, poruszającego się między tradycyjną dydaktyką a cyfrowym rozszerzeniem swojego działania. Znak @ zyskuje w takim przypadku status emblematu, funkcjonując niemal jak logo epoki edukacji zmediatyzowanej. Jednocześnie staje się narzędziem estetyzacji dyskursu naukowego, zrywając z konwencjonalną powagą publikacji akademickich. W tym sensie pełni on rolę hybrydy, lokującej tekst w przestrzeni między nauką a cyberkulturą – wpisując się tym samym w cyfrową estetykę wiedzy, o której wspomina Hayles (2008, s. 127), a także odpowiada na potrzebę nadania tekstowi tożsamości rozpoznawalnej w przestrzeni wyszukiwarek czy mediów społecznościowych. Z perspektywy semiotycznej @ w tytułach naukowych zyskuje potencjał polisemiczny, będąc kombinacją: ikonu – poprzez kształt i skojarzenie z adresem e-mailowym oraz staje się symbolem wyznaczającym przynależność danego dyskursu do formacji poznawczej ery cyfrowej (Lisowska-Magdziarz, 2019, 75). Trzeba zauważyć, że takie wykorzystanie @ stanowi również formę reklamy wewnątrzdyscyplinarnej – sygnalizuje, że każda z przywołanych publikacji „mówi głosem współczesności”, nie ucieka od rzeczywistości cyfrowej, lecz ją oswaja. Można to odczytać jako próbę zakorzenienia refleksji akademickiej w realiach nowego paradygmatu edukacyjno-komunikacyjnego.

Reasumując, obecność @ w tytułach książek czy publikacji naukowych stanowi zarówno strategię uwspółcześnienia komunikatu, jak i element świadomego wpisania tekstu w cyfrową semiosferę – zgodnie z koncepcją Łotmana (2008, s. 47–48), według której każda przestrzeń kultury działa jak system znaków wzajemnie się interpretujących. Typologicznie znak @ w tych kontekstach przyjmuje postać znaku ikoniczno-symbolicznego: jego forma jest wizualnie rozpoznawalna i powiązana z kulturą cyfrową (ikon), zaś jego użycie niesie określony przekaz ideowy i estetyczny (symbol) – zgodnie z klasyfikacją znaków zaproponowaną przez Peirce’a (1998, s. 5–6). Jednocześnie jako element stylizacji językowej, stanowi wyraz praktyki semiotycznej, w której znaczenie znaku nie jest dane raz na zawsze, lecz podlega ciągłej semiozie i negocjacji znaczeń (Barthes, 1970, s. 98–102). Trzeba podkreślić, że przedstawione w tym punkcie praktyki użycia znaku @ w tytułach są charakterystyczne przede wszystkim dla pierwszego dziesięciolecia XXI wieku i nie utrwalają się w praktyce nazewniczej w kolejnych latach (Houston, 2014, s. 102).

## 2.10. Funkcja estetyczna i symboliczna: w branding i designie

Znak @ w sieci, ale także poza nią, w przestrzeni publicznej (reklamy, ogłoszenia, billboardy, branding itp.), stał się rozpoznawalnym symbolem Internetu i cyfrowej komunikacji. Jak stwierdza Houston:

Na przełomie XXI wieku symbol ten można było znaleźć w niemal wszystkich nazwach: od dostawców usług internetowych (Excite@Home) i internetowych „c@fés”, po sztuki teatralne (F@ust, wersja 3.0) (2014, s. 101–102).

I rzeczywiście dość często twórcy, media czy firmy technologiczne posługują się @ w swojej typografii – w logotypach, nazwach własnych i licznych projektach graficznych używa się tego znaku, aby natychmiast wywołać skojarzenia z sieciowym multimedialnym, nowoczesnym i zapośredniczonym porozumiewaniem się, co dodatkowo wzmacnia status tego znaku jako symbolu współczesnej komunikacji.

Należy podkreślić, że od czasu pierwszego użycia w cyfrowym świecie znak @ stał się symbolem przemian w języku, komunikacji i kulturze. Przestał być zwykłym, użytkowym ikonem, a został kluczową wizualizacją pojęć takich jak „Internet”, „cyfrowość” czy „nowoczesna/cyfrowa komunikacja”. Znak @ nabiera wymiaru metajęzykowego – komentuje nie tylko treść, ale i medium przekazu. Jest sygnałem wywoławczym nowo powstałej wspólnoty cyfrowej (Boyd, 2010, s. 53). W logotypach (Internet@Cafe, English@School, Work@Home itp.), sloganach reklamowych (reklama Burger King: „@ BK You Got It!”; ten slogan był używany był w latach 2002–2003 w Stanach Zjednoczonych, w ramach kampanii skierowanej do młodzieży, a więc jednej z grup intensywnie korzystającej z sieci WWW) czy tekstach kultury pojawia się jako synekdocha kultury cyfrowej. Staje się reprezentantem, emblematem zjawiska, jakim jest globalna sieć WWW, i zachodzących tam procesów społecznych oraz kulturowych. Przykłady takiego użycia w polskojęzycznych zasobach Internetu są umieszczone na rys. 4. Podkreślają one za pomocą @ obecność sieci i cyfrowości w przestrzeni usług.

Z perspektywy socjosemiotyki wspomniane użycia @ nie są neutralne – są konstruowane w ramach określonych praktyk społecznych i służą konkretnym celom komunikacyjnym (van Leeuwen, 2005, s. 28). Pojawienie się @ w nazwie firmy/institucji, akronimie, logo czy sloganie nadaje im nowoczesny charakter, sieciowy i cyfrowy, a jednocześnie buduje estetyczny idiom wizualny, kojarzony z internetową tożsamością. Tu funkcja estetyczna znaku @ wiąże się z jego paragrafemicznym statusem (Ryabova, 2021, s. 454), czyli wykorzystaniem graficznego kształtu jako znaczącego komponentu tekstu. Znak nie zmienia wymowy ani funkcji gramatycznej wyrazu, ale modyfikuje jego zapis i konotacje. Te znaczenia nie są arbitralne – są konstruowane społecznie i kulturowo, wpisane w kontekst cyfrowej komunikacji i jej mediów oraz marketing. W rezultacie @ staje się symbolem epoki cyfrowej, podobnie jak emoji czy inne znaki

wizualne (Danesi, 2016, s. 88). Tym samym @ funkcjonuje jako symulakr (Baudrillard, 1994, s. 6, 101–102) – znak oderwany od swojego pierwotnego odniesienia, funkcjonujący w obiegu kultury jako autonomiczny symbol, czysta fikcja, która funkcjonuje jako prawda sama w sobie. Znak @ staje się więc nie tylko medium, ale i komunikatem, zgodnie z McLuhanowskim *medium is the message* (McLuhan, 1964, s. 7). Współczesna semioza nadaje mu coraz to nowe, kolejne znaczenia, których źródłem jest nie system języka, lecz praktyka kulturowa, estetyczna i medialna.

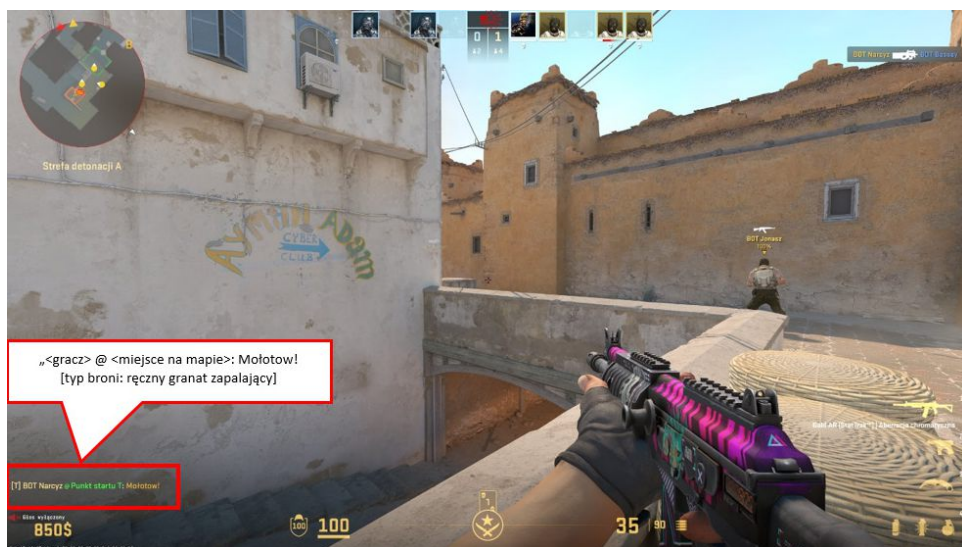
Niezwykłość znaku @ została także dostrzeżona i doceniona przez Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Nowym Jorku (akronim ang. MoMA). W 2010 roku @ stała się częścią stałej kolekcji tego muzeum, a jej współczesne zastosowanie zostało podane przez kuratorkę działu architektury i wzornictwa MoMA, Paulę Antonelli jako przykład „elegancji, oszczędności, intelektualnej przejrzystości i poczucia możliwych przyszłych kierunków, które są osadzone w sztuce naszych czasów” (Antonelli, 2023; tłum. własne). W internetowym magazynie MoMA, rozwijając myśl performera Tino Sehgała, kuratorka uznała znak @ za otwarty na interpretację, a jednocześnie niezmienny w swojej istocie – taki, który nie jest dziełem projektowym, ale ujawnia swoją moc poprzez użycie go w różnych kontekstach. Można go więc uznać jako znak niematerialny i syntetyczny (Antonelli, 2023). Jednorodny kształt @ i jej funkcjonalność dobrze wpisują się w estetykę współczesnej technologii, gdzie liczy się prostota, szybkość i efektywność. @ jest przykładem tzw. niematerialnego designu (*immaterial design*), czyli projektowania nie formy fizycznej, lecz relacyjnej funkcji znaku i jego obecności w dyskursie społecznym. Krippendorff (2006, s. 46–50) określa *design* jako „nadawanie znaczeń”, podkreślając że projektowanie nie ogranicza się do rzeczy, lecz obejmuje procesy semiozy, tożsamości i relacji użytkowników. Podobnie uważa Buchanan (2001, s. 188–190), który twierdzi, że współczesny *design* koncentruje się nie tyle na obiektach, ile na organizowaniu doświadczeń komunikacyjnych – czego @ jest modelowym przykładem.

Podjęta przez MoMA decyzja włączenia @ do stałej kolekcji miała wymiar nie tylko symboliczny, ale również epistemologiczny – pokazała, że przedmioty niematerialne, projektowane jedynie z myślą o funkcjonalności, mogą stać się symbolami nowoczesności i współczesności, a także podlegać różnym zabiegom artystycznym oraz kulturowej reinterpretacji. Znak @, jako symbol *designu*, to zsyntetyzowany graficzny znak typograficzny, który – poza swoją pierwotną funkcją użytkową – pełni współcześnie rolę semantycznego, komunikacyjnego i kulturowego medium, integrującego aspekty projektowania wizualnego, interfejsowego oraz tożsamościowego. W kontekście projektowania komunikacji cyfrowej nieposiadający jednego autora znak @ funkcjonuje jako narzędzie organizowania relacji użytkownik–system–społeczność, jednocześnie stając się ikonicznym elementem języka wizualnego kultury sieciowej. Włączenie znaku @ do kolekcji MoMA pokazuje, że design nie musi mieć postaci fizycznej – może być jedynie koncepcją, projektem graficzno-funkcjonalnym, który w swoim założeniu

ma przekształcać relacje społeczne. Jako graficzno-semantyczny interfejs @ pełni funkcję mediacyjną między użytkownikiem, systemem technologicznym a wspólnotą, wpisując się tym samym w język wizualny współczesnego designu komunikacyjnego (Danesi, 2016, s. 88–89; Lisowska-Magdżiarz, 2019, s. 87).

### 2.11. Funkcja identyfikacyjna i modalna: gry komputerowe

Znak @ pojawia się także w grach komputerowych – począwszy od tych najstarszych, typu *roguelike* (gdzie **reprezentuje postać gracza na mapie**, tj. *player character* – jest więc wskaźnikiem tożsamości gracza), przez gry wieloosobowe (gdzie na czatach służy jako **zawołanie bezpośrednie do innych graczy, zachęcając do interakcji** – na podobieństwo komunikatorów i mediów społecznościowych), aż po gry współczesne, jak np. *Need for Speed™ Hot Pursuit Remastered* czy *Counter-Strike 2*. W tych ostatnich grach @ **pełni funkcję separatora kluczowych informacji** (podobnie jak @ w adresie e-mailowym), umożliwiając przekazywanie danych uwierzytelniających w różnych kontekstach, np. gdy w *Counter-Strike 2* gracz rzuca granat błyskowo-hukowy gra automatycznie wysyła wiadomość potwierdzającą tę czynność, widoczną lewej, dolnej części ekranu: „<nazwa gracza> @ <miejsce na mapie>: komunikat”, np. Narcyz@Punkt startu T: Mołotow! [ładunek wybuchowy – tłum. aut.]” (źródło: *Counter-Strike 2*. Gra e-sportowa) lub inny komunikat (zob. rys. 6).



Rys. 6. Zrzut ekranu z gry komputerowej z przykładem użycia znaku @ jako separatora  
Źródło: *Counter-Strike 2*. Gra e-sportowa. Valve Corporation.

Różne odczytania znaku @ w grach komputerowych ukazują ewolucję jego zastosowania w tym typie aktywności sieciowej – przez dekady jego funkcje zmieniają się i są zależne od kontekstu: technicznego, wizualnego czy narracyjnego gry.

## 2.12. Funkcja techniczno-strukturalna: @ w językach programowania

W językach programowania @ nadano różne, nowe znaczenia: w Mojo czy starszym Pythonie jest używany do dekoratorów, czyli funkcji, które modyfikują inną funkcję lub metodę. Dekoratory są często stosowane do dodawania dodatkowej logiki, np. logowania, autoryzacji lub modyfikowania działania funkcji bez zmiany jej kodu. Znak @ jest używany w języku Zig przed nazwą funkcji lub struktury, aby oznaczyć, że jest ona określona pewnym atrybutem. Atrybuty mogą modyfikować zachowanie kompilatora lub dostarczać dodatkowych informacji o elemencie. W języku Java czy C# znak @ jest używany do definiowania adnotacji, które są metadanymi dostarczonymi do kodu. Adnotacje nie mają bezpośredniego wpływu na wykonanie programu, ale mogą dostarczać dodatkowych informacji, np. dla kompilatora lub narzędzi. Reasumując, **znak @ modyfikuje zachowanie kodu, dodaje metadane, wskazuje atrybut/adnotację, niekiedy działa jako operator albo identyfikator kontekstowy, więc jego funkcje są czysto użytkowe** i różnią się w zależności od języka programowania. Czasem mają charakter techniczny, czasem deklaracyjny, a jeszcze w innych wypadkach syntaktyczny.

Z perspektywy socjolingwistyki i socjosemiotyki znak @ funkcjonuje w tych użyciach jako element paragrafemiczny (Ryabova, 2021, s. 454) – pełni rolę znacznika kodowego, który wyznacza granice dostępu do profesjolektu programistów. Jak pokazują badania nad językami specjalistycznymi, tego typu znaki są wyznacznikami stylu, a ich użycie wpływa na percepcję tożsamości mówiącego jako eksperta (Bucholtz, Hall, 2005, s. 590–591). W tym sensie @ działa jako indeks kompetencji i narzędzie legitymizacji w ramach cyfrowej wspólnoty zawodowej (Silverstein, 2003, s. 199). Jego użycie pokazuje, że semioza cyfrowa obejmuje nie tylko język naturalny, ale również języki formalne – znaczenia są tworzone w ruchu, przez użycie w określonych praktykach społeczno-technologicznych (Lisowska-Magdżiarz, 2019, s. 78–80). Programista nie „czyta” znaku @, ale działa na jego podstawie – interpretacja jest więc operacyjna i związana z reakcją, nie zaś z reprezentacją.

## 3. SEMIOZA ZNAKU @

Semioza – rozumiana jako proces nadawania i przekształcania znaczeń znaków (Lisowska-Magdżiarz, 2019, s. 25) – w przypadku symbolu @ obejmuje ponad półtora tysiąca lat i wiele kontekstów społeczno-kulturowych. Prześledzenie kolejnych etapów użycia @ ukazuje, jak jego znaczenie nie jest stałe, lecz kształtowane przez praktyki komunikacyjne i potrzeby kolejnych epok. Poniżej, w tabeli 1, przedstawiono kluczowe fazy tej ewolucji, od średniowiecznego skryptorium po cyfrową globalną wioskę, analizując, jakie elementy znaku pozostały ciągłe, a jakie uległy przekształceniu pod wpływem nowych kontekstów i odbiorców znaku.

Tabela 1

*Semioza znaku @ – funkcje językowe, społeczne oraz typy znaku od średniowiecza do epoki cyfrowej*

| Użycie @                                                                   | Modus dominujący                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | Funkcja językowa<br>(odnosi się do wewnętrznego<br>statusu znaku w systemie<br>językowym)                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Funkcja społeczna<br>(wskazuje na cel i skutek użycia<br>znaku w relacjach międzyludzkich)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | Typ znaku (wg Peirce'a)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|----------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Ligatura ad<br/>(VI–XIV wiek)</b>                                       | <b>Graficzno-piśmienniczy<br/>(manuskrypty)</b><br>Znak funkcjonował<br>w formie zapisu rękopiś-<br>miennego, powstałego<br>w wyniku praktyk skryp-<br>torskich. Jego modalność<br>była wyłącznie wizualna<br>i materialna, związana<br>z fizycznym aktem pisa-<br>nia i kopiowania tekstów<br>przez skrybów w śred-<br>niowiecznych skrypto-<br>riach. | <b>Skrótowa (umowna)</b><br>Znak ten nie miał niezależ-<br>nej wartości leksykalnej ani<br>fonetycznej – pełnił funkcję<br>skrótową, zapisu pomoćni-<br>czego, co sytuowało go na<br>marginesie systemu języko-<br>wego. Z perspektywy struk-<br>turalnej był to więc znak<br>pomocniczy, mieszczący się<br>w porządku graficznej repre-<br>zentacji języka, a nie jego<br>fonologicznej realizacji. | Znak służył do ekonomizacji<br>zapisu – jego użycie przez mniów<br>kopiujących teksty miało na celu<br>przyspieszenie pisania, oszczędność<br>miejsca oraz standaryzację skrótów.<br>W ten sposób pełnił funkcję instru-<br>mentalną i wspólnotową – znak<br>umożliwiał sprawniejszą transmi-<br>sję treści w obrębie wspólnot mona-<br>stycznych i skryptorskich.<br>Funkcja oznaczająca: @ nie wyraża<br>emocji ani nie perswaduje – infor-<br>muje o relacji przestrzennej. Funkcja<br>ta jest czysto pragmatyczna. | <b>Ikon</b><br>Graficznie odwzorowuje<br>połączenie liter <i>a</i> i <i>d</i> , ale<br>uzgadnia też konwencjonalne<br>znaczenie „do/w stronę”.<br>Nie wskazuje na swój obiekt<br>arbitralnie (jak symbol), lecz<br>przez pewne podobieństwo<br>formy. Jednak z czasem,<br>w kontekście rozwijającej<br>się sztuki pisania, znak ten<br>nabrał cech <b>symbolu</b> – jego<br>rozpoznanie wymagało zna-<br>jomości konwencji pisarskich<br>danej epoki. |
| <b>Arroba – jed-<br/>nostka masy<br/>i objętości<br/>(XV–XVI<br/>wiek)</b> | <b>Wizualno-skrótowy<br/>(pismo, handel)</b><br>Znak pojawia się w doku-<br>mentach kupieckich i cel-<br>nych jako element zapisu<br>ilości towaru. Pełni funk-<br>cję rachunkową.                                                                                                                                                                      | <b>Metrolologiczna (wskazu-<br/>jąca bezpośrednio)</b><br>@ oznaczał konkretną jed-<br>nostkę masy lub objętości;<br>pełnił rolę skrótu liczebnika,<br>a nie części mowy; nie miał<br>charakteru leksykalnego<br>ani fonologicznego – nie<br>funkcjonował jako wyraz<br>ani głoska w systemie języ-<br>kowym. Miał funkcję użyt-<br>kową (ułatwiał zapis).                                           | Funkcja znaku była silnie zako-<br>rzeniona w praktyce ekonomicz-<br>nej i komunikacyjnej ówczesnych<br>wspólnot handlowych. Znak uła-<br>twiał wymianę informacji między<br>kupcami i urzędnikami – jego funk-<br>cją była optymalizacja komunikatu:<br>skrótowanie, porządkowanie i standa-<br>ryzacja zapisu ilości towarów. Był<br>więc nośnikiem znormalizowanej<br>informacji – nie tyle przekazując<br>sens, co organizując relację między                                                                      | <b>Symbol</b><br>Jako oznaczenie jednostki<br>arroba była arbitralnym zna-<br>kiem konwencjonalnym.<br>Jako że jej forma nie przy-<br>pomina fizycznie masy czy<br>objętości, klasyfikuje się ją<br>jako symbol (choć graficznie<br>wywodzi się z ligatury <i>ad</i> , co<br>może jednak wskazywać na<br>jej charakter ikoniczny).                                                                                                                    |

|                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                        |
|-------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>Handlowy i księgowy znak pisarski (II pol. XIX wieku–I pol. XX wieku)</b></p> | <p><b>Piśmienniczy i tekstowy</b> (pismo, maszynopis, handel, księgowość)<br/>@ pojawia się w zestawieniach liczbowych jako znak <i>at the rate of</i>, a od 1889 roku także na klawiaturach maszyn do pisania Hammond (a potem Remington i in.), co ułatwia jego szybkie wprowadzanie do ksiąg, dokumentów.</p> | <p><b>Arytmetycznooperatorowa</b> (wskazująca bezpośrednio) Dosłowne oznaczenie jednostkowej ceny i ilości. W przykładowej formule „5 @ \$1” pełnił funkcję operatora mnożenia (każdy z pięciu towarów po dolarze), więc jego rolę można określić w kategoriach matematycznych, a nie leksykalnych. Znak @ nie był częścią morfemów czy słów, ale działał jako operator semantyczny. Nie należał do systemu języka naturalnego w sensie gramatycznym lub składniowym.</p> | <p>nadawcą (kupcem) a odbiorcą (kontrahentem, urzędnikiem, klientem). Był więc narzędziem kontroli, ale i znakiem zaufania.<br/>Funkcja oznaczająca: arroba zastępowała i odsyłała do ustalonej wielkości. Nie miała funkcji emotywnej.</p> | <p><b>Symbol</b><br/>Jako skrót jest arbitralnym konwencjonalnym znakiem; nie ma fizycznego związku z ideą „stawki” ani nie przypomina liczby, więc klasyfikuje się go jako symbol (choć graficznie nawiązuje do ligatury <i>ad</i>).</p> | <p>Symbol jednostki metrycznej był uściślony konwencją ekonomiczną, której rozpoznanie wymagało znajomości systemu wag i miar danej części świata.</p> |
| <p><b>Kulturowa reinterpretacja nazwy @ w różnych językach</b></p>                  | <p><b>Mowa</b> (rejestr potoczny)<br/>Użytkownicy różnych języków opisują kształt znaku, ale nie używają go do oznaczenia prepozycji <i>at</i> czy w znaczeniach znanych z epoki analogowej.</p>                                                                                                                 | <p><b>Nominatywna</b> (metajęzykowa)<br/>Mówienie o znaku @ jako o np. <i>małpie</i> lub <i>ślimaku</i> pełni funkcję nazewnictwa i wywołuje skojarzenie – brak tu jednak funkcji składowej. To metaopis znaku, który opiera się na metaforze.</p>                                                                                                                                                                                                                        | <p>W pewnym sensie określenia @ stają się elementem mediatyzacji języka – pokazują, jak globalny symbol nabiera lokalnych znaczeń. Funkcja metajęzykowa: nazwa odnosi się do samego kodu, czyli do znaku i sposobu jego tworzenia.</p>      | <p><b>Symbol</b><br/>@ pozostaje symbolem systemu poczty elektronicznej, ale ma także cechy charakterystyczne dla <b>ikonu</b>: spiralny ogonek przypomina fizyczny obiekt – zwierzęcy ogon, muszlę, ucho itp.</p>                        |                                                                                                                                                        |

| Użycie @                                                  | Modus dominujący                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | Funkcja językowa<br>(odnosi się do wewnętrznego<br>statusu znaku w systemie<br>językowym)                                                                                                                                                                                                                                                     | Funkcja społeczna<br>(wskazuje na cel i skutek użycia<br>znaku w relacjach międzyludzkich)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | Typ znaku (wg Peirce'a)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|-----------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                           | Określenie pojawia<br>się w wypowiedziach<br>o języku (np. „gdzie<br>jest klawisz z małpą?”),<br>w rozmowach, instruk-<br>cjach.                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | Funkcja emotywna: humorystyczne<br>metafory znaku @ (np. czeski <i>rol-<br/>mops</i> , szwedzkie <i>ucho słonia</i> ) wyra-<br>żają postawę nadawcy i wzmac-<br>niają wspólnotowość użytkowników<br>danego języka.<br>Funkcja fatyczna: tworzone nazew-<br>nictwo z elementami zoomorficz-<br>nymi utrzymuje więź i ułatwia inter-<br>akcję w grupie językowej.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Separator<br/>cyfrowy<br/>w adresie<br/>e-mailowym</b> | <b>Tekstowo-wizualny,</b><br><b>cyfrowy</b> (przede wszyst-<br>kim korespondencja elek-<br>troniczna, niekiedy także<br>pismo)<br>Znak pojawia się w adre-<br>sie emailowym w postaci<br>zapisanej; pełni funkcję<br>separatora i jest przetwa-<br>rzany przez komputery.<br>Nie jest na ogół wypo-<br>wiadany, lecz odczy-<br>tywany jako element<br>adresu. | <b>Syntaktyczna</b> (wskazująca<br>bezpośrednio)<br>@ zastępuje angielski przy-<br>imek <i>at</i> , ale w praktyce jest<br>operatorem systemowym:<br>rozdziela identyfikator użyt-<br>kownika od nazwy domeny,<br>sygnalizując relację „lokaliz-<br>acji” w sieci. Nie niesie tre-<br>ści leksykalnej, lecz organi-<br>zuje strukturę adresu. | Pełni funkcję <b>adresu społecznego</b> ,<br>podobnie jak nazwisko i adres w tra-<br>dycyjnej korespondencji. Przed @ –<br>osoba, po @ – przynależność.<br>Funkcja oznaczająca: @ wskazuje<br>relację „użytkownik w domenie”<br>i umożliwia systemowi pocztowemu<br>jednoznaczne zinterpretowanie<br>adresu. Znak nie wyraża emocji<br>nadawcy ani nie apeluje do odbiorcy,<br>więc nie realizuje funkcji emoty-<br>wnej czy konatywnej; nie służy też do<br>podtrzymywania kontaktu w sensie<br>fatycznym (choć umożliwia tech-<br>niczne nawiązanie łączności) i nie<br>koncentruje uwagi na formie komu-<br>nikatu, więc nie jest poetycki. Jego<br>rola sprowadza się wyłącznie do<br>„oznaczania” struktury adresu. | <b>Symbol</b><br>Choć symbol @ wywodzi się<br>z ligatury <i>ad</i> , w adresie email<br>jego funkcja jest całkowicie<br>konwencjonalna – na mocy<br>umowy, nie zaś na mocy<br>podobieństwa. Jest zna-<br>kiem o znaczeniu wyuczo-<br>nym i społecznie utwalo-<br>nym. Można dostrzec w nim<br>pewien aspekt indeksowy, bo<br>wskazuje konkretny adres<br>w sieci, ale brak fizycznego<br>związku z miejscem spra-<br>wia, że traktuje się go przede<br>wszystkim jako symbol. |

|                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |  |
|--------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| <p><b>W mediach społecznościowych</b></p>              | <p><b>Tekstowo-wizualny, hipertekstowy</b></p> <p>Znak @ pojawia się w przestrzeni cyfrowej jako element tekstu zapisanego (np. postów, komentarzy, tweetów), a jego obecność często automatycznie tworzy hiperłącze do profilu użytkownika (np. @ user). Jest to modalność hipertekstowa: znak pełni tu funkcję interaktywną (umożliwia kliknięcie) i otwiera kontakt ze wskazanymi użytkownikami mediów społecznościowych.</p> | <p><b>Nominatywna</b> (metajęzykowa)</p> <p>Znak @ pełni funkcję meta-językową technicznie (ale nie składniowo) i modyfikuje strukturę wypowiedzi w mediach społecznościowych – zapowiada, że następujący po nim ciąg znaków należy interpretować jako nazwę użytkownika (lub innego adresata komunikatu). Może być także traktowany jako operator adresowy.</p> | <p>Znak @ staje się narzędziem konstruowania wspólnoty i relacji w przestrzeni cyfrowej. Jest sygnałem afiliacyjnym, umożliwiającym zaznaczenie przynależności do określonej sieci społecznej (np. oznaczenie użytkownika jako członka organizacji, grupy aktywistów lub fandomu).</p> <p>Funkcja konatywna: @ działa tu jako akt wywołania, czyli apel do konkretnej osoby/grupy. Określa, kogo dotyczy wypowiedź, kogo oznaczono. Tym samym służy: inicjowaniu kontaktu i odpowiedzi, oznaczaniu kogoś (np. w komentarzu), zaznaczaniu przynależności do określonej wspólnoty komunikacyjnej (np. tagowanie innych użytkowników w celu dołączenia ich do rozmowy).</p> <p>Funkcja fatyczna: @ wspiera rytuały komunikacyjne społeczności cyfrowych oraz pozwala tworzyć mikrorelacje w mediach społecznościowych.</p> | <p><b>Kombinacja ikonu–indeksu–symbolu</b></p> <p>Pełni funkcję <b>ikonu</b>, ponieważ jego pozycja i sposób zapisu nawiązują do przestrzenniej reprezentacji powiązań (np. osoba „wewnątrz” domeny). Z perspektywy interakcyjnej (w komunikatorach) @ staje się wskaźnikiem (<b>indeksem</b>) – sygnalizuje kierunek komunikacji i obecność adresata w systemie. Jest też <b>symbolem</b>, ponieważ jego znaczenie opiera się na konwencji – oznacza nazwę użytkownika w danym systemie.</p> |  |
| <p><b>Ekwiwalent litery (np. a) w wulgaryzmach</b></p> | <p><b>Wizualny, graficzny, cyfrowy</b></p> <p>Znak @ pojawia się w zapisie cyfrowym, w komunikacji internetowej (komentarze, posty, czaty).</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                  | <p><b>Graficzna, substytucyjna</b> (umowna)</p> <p>@ nie należy tu do systemu fonologicznego języka, tylko do systemu zapisu (pisma) i funkcjonuje jako niealfabetyczny zamiennik litery, używany w obrębie słowa.</p>                                                                                                                                           | <p>Użycie znaku @ stanowi strategię oporu wobec mechanizmów cenzury w mediach społecznościowych i przestrzeni cyfrowej.</p> <p>Funkcja emotywna: @ wyraża emocje nadawcy (np. frustrację, gniew).</p> <p>Funkcja poetycka: znak zwraca uwagę na formę komunikatu, często łagodzi tabu, ale może być także wyznacznikiem humoru lub autoironii.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | <p><b>Symbol</b></p> <p>Znaczenie @ – jako zamiennika litery – jest konwencjonalne (uzgodnione w społeczności internetowej).</p> <p>W symbolu tym można także odnaleźć cechy ikonu, ponieważ kształt przypomina literę a, co wzmacnia rozpoznawalność.</p>                                                                                                                                                                                                                                    |  |

| Użycie @                                                                        | Modus dominujący                                                                                                                                                                                                                                                                          | Funkcja językowa<br>(odnosi się do wewnętrznego statusu znaku w systemie językowym)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | Funkcja społeczna<br>(wskazuje na cel i skutek użycia znaku w relacjach międzyludzkich)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | Typ znaku (wg Peirce'a)                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|---------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                 | <p>Używany jest świadomie jako substytut litery – grafem, często z dodatkowym znaczeniem kulturowym (np. cenzura, żart, ekspresja).</p>                                                                                                                                                   | <p>Ma charakter paragraficzny – modyfikuje zapis, ale zachowuje rozpoznawalność słowa, dzięki czemu nie narusza jego funkcji komunikacyjnej. W języku systemowym nie pełni funkcji fleksyjnej czy składniowej, lecz działa na poziomie reprezentacji graficznej formy leksykalnej.</p>                                                                                                                                                                                       | <p>W kontekście społecznym taki zapis może też budować tożsamość użytkownika – który może się jawić odbiorcy jako osoba sprytna, dowcipna, buntownicza albo przestraszająca norm danego serwisu/medium społecznościowego, zabraniającego używania przekleństw.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | <p>Można tu też mówić o działaniu znaku jako maski – @ ukrywa coś, co mimo to wciąż pozostaje czytelne.</p>                                                                                                                                                                                            |
| <p><b>Ekwiwalent liter a w tytułach tekstów kultury i tekstów naukowych</b></p> | <p><b>Tekstowo-wizualny, ikonograficzny, typograficzny</b><br/>(drukowany/cyfrowy)<br/>Znak @ pojawia się w druku lub tekście elektronicznym. Jego obecność nie jest konieczna dla rozumienia treści semantycznej zdania, ale działa na poziomie wizualno-estetycznym i symbolicznym.</p> | <p><b>Nominatywna, graficzna, substytucyjna</b> (umowna)<br/>Znak @ zastępuje literę <i>a</i> (ewentualnie ang. <i>at</i>), czyli zmienia formę wyrazu, ale nie jego znaczenie denotatywne. To rodzaj graficznej substytucji, która nadaje wyrazowi nowe konotacje kulturowe. Znak staje się częścią nazwy własnej (tytułu), a więc pełni funkcję nominatywną w strukturze językowej. Jednocześnie aktywuje funkcję ekspresywną (estetyczną, perswazyjną, wyróżniającą).</p> | <p>Znak ten działa jako kod rozpoznawczy – sygnalizuje, że dany tekst (literacki, naukowy czy użytkowy) zakorzeniony jest w cyfrowej rzeczywistości. Stanowi również narzędzie stylizacji, nadające tytułowi nowoczesny i „medialny” charakter, co sprzyja jego rozpoznawalności i atrakcyjności rynkowej.<br/>Funkcja metaforyczna: @ odnosi się do samego języka (wizualnie „komentuje”, jak tekst ma być odczytany – jako cyfrowy, nowoczesny).<br/>Funkcja konatywna: wykorzystuje się potencjał znaku do odróżnienia tekstu, przyciągnięcia młodszej publiczności i wpisania go w kod pop-kultury (teksty kultury)</p> | <p><b>Kombinacja ikonu–symbolu</b><br/><b>Ikon</b><br/>Wizualne skojarzenia z adresem e-mail nadają mu charakter graficznego znaku rozpoznawczego epoki cyfrowej.<br/><b>Symbol</b><br/>Znaczenie @ jako nowoczesnego symbolu cyfrowości wynika z konwencji, nie z podobieństwa ani przyczytności.</p> |

|                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|--------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>W brandingu i designie</b></p> | <p><b>Medialno-wizualny, reprezentacyjny</b><br/>(sieć WWW lub druk)<br/>Jest elementem identyfikacji wizualnej firm, instytucji, dzieł sztuki.<br/>Obecność znaku ma charakter celowego działania projektowego – jest to modalność wizualno-estetyczna, nastawiona jest na rozpoznawalność i skojarzenie z epoką cyfrową.</p> | <p><b>Nominatywna, metajęzykowa</b> (umowna)<br/>Znak @ przyjmuje funkcję stylistyczną i semantyczną, wprowadzając konotacje nowoczesności, technologiczności i obecności w sieci. W tym kontekście nie wpływa na wymowę ani znaczenie słowa, choć zmienia sposób zapisu. Tworzy metakomunikat – wskazuje na przynależność danej nazwy/ wizualizacji do kultury cyfrowej i komentuje medium.</p> | <p>czy osławia rzeczywistość cyfrową, będąc głosem nowoczesności (teksty naukowe).<br/>Funkcja poetycka: graficzna stylizacja i efektywność wizualna w tytule są częścią estetyki wypowiedzi, nie tylko jej treści.</p> | <p>Funkcja społeczna użyciu znaku @ to budowanie tożsamości cyfrowej, która działa zarówno na poziomie ideologicznym (cyfrowość = nowoczesność), jak i marketingowym (przyciąganie uwagi, rozpoznawalność). Komunikuje przynależność do określonych praktyk społecznych, buduje tożsamość, wskazuje na cyfrowe obywatelstwo oraz orientację na media i technologiczne. Wskazuje na intencję komunikacyjną, relację nadawca–odbiorca, skojarzenia kulturowe.<br/>Funkcja poetycka: pojawienie się @ powoduje skupienie na formie komunikatu, jego estetyce i brzmieniu.<br/>Funkcja konatywna: użycie @ ma na celu wywołanie reakcji, działania.<br/>Funkcja emotywna: @ wyraża postawę nadawcy, jego emocje lub tożsamość.<br/>Funkcja fatyczna: w niektórych sytuacjach @ wskazuje na otwartość na kontakt cyfrowy. Może więc symbolicznie otwierać „kanał połączenia” nadawcy z odbiorcą.</p> <p>W zależności od kontekstu użycia:<br/><b>Symbol</b><br/>@ jako ustalony konwencjonalnie znak cyfrowości i komunikacji elektronicznej (np. w logotypach czy nazwach firm).<br/><b>Indeks</b><br/>Wskazujący na przynależność do dyskursu technologicznego, odsyła do sieci, Internetu, nowoczesności (przez związek przyczynowo-skutkowy lub fizyczny).<br/><b>Ikon</b><br/>W kontekście branding: znak @ przypomina a (mamy więc podobieństwo), choć nie jest literą (a wizualną metaforą języka cyfrowego).</p> |
|--------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

| Użycie @                    | Modus dominujący                                                                                                                                                                                                                                                                                          | Funkcja językowa<br>(odnosi się do wewnętrznego statusu znaku w systemie językowym)                                                                                                                                                                                                                                                           | Funkcja społeczna<br>(wskazuje na cel i skutek użycia znaku w relacjach międzyludzkich)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | Typ znaku (wg Peirce'a)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|-----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Gry komputerowe</b>      | Wizualno-interaktywny<br>Znak @ pojawia się na ekranie jako graficzny element interfejsu użytkownika, często zintegrowany z komunikatem tekstowym (np. chatem), aktywowany w interakcji. Jego odbiór zachodzi głównie przez wzrok i w kontekście dynamicznej interakcji gracza z grą lub innymi graczami. | <b>Metajęzykowa, delimitacyjna</b> (umowna)<br>Znak @ nie ma znaczenia leksykalnego <i>per se</i> , lecz pełni funkcję separatora – sygnalizuje strukturę komunikatu systemowego gry lub czatu. Jako znak niebędący częścią słownika języka naturalnego określa przynależność do kodu technicznego lub konwencji języka graczy komputerowych. | Dominuje tu interakcja – znak @ wskazuje tożsamość gracza, wywołuje go, utrzymuje kontakt z grą lub graczami, co wpływa na dynamiczną współpracę, rozpoznawalność, a także efektywność działań.<br>Funkcja fatyczna: utrzymuje kanał komunikacji między graczami.<br>Funkcja konatywna: jako zawołanie lub prośbę o reakcję.<br>Funkcja metajęzykowa: szczególnie w grach taktycznych, gdzie sam znak sygnalizuje systemową strukturę komunikatów.      | W zależności od kontekstu użycia:<br><b>Indeks</b><br>Wskazuje relację (np. @+nazwa postaci wskazuje na gracza; @+lokacja – na miejsce).<br><b>Symbol</b><br>Uzgodniony konwencjonalnie w danym typie gry (np. jako przywołanie użytkownika).<br><b>Ikon (w starszych grach)</b><br>Gdy postać gracza w grach ASCII przedstawiona była znakiem @ (np. NetHack), znak odzorowywał awatar gracza – tu pojawiało się także działanie ikoniczne, choć mocno umowne. |
| <b>Języki programowania</b> | <b>Tekstowy, cyfrowy</b><br>Widoczny wyłącznie w warstwie formalnego kodu źródłowego zapisu tekstowego (modalność tekstowo-syntaktyczna).                                                                                                                                                                 | <b>Nominatywna, metajęzykowa</b> (umowna)<br>Odnosi się nie do treści programu, ale do jego struktury i reguł składniowych (języka programowania).                                                                                                                                                                                            | Pełni funkcję symbolicznego znacznika kompetencji profesjonalnych – obecność i poprawne użycie @ może być odczytane jako wyraz biegłości koodera.<br>Funkcja metajęzykowa: działa jak sygnał uruchamiający wyższy poziom interpretacji kodu – oznacza instrukcję dla kompilatora, a nie dla człowieka.<br>Funkcja indeksalna: wskazuje na przynależność do wspólnoty praktyki programistycznej, w której jego znaczenie jest rozpoznawalne i zrozumiałe | <b>Indeks</b><br>Występowanie @ wiąże się z konkretną funkcją i strukturą języka programowania.<br><b>Symbol</b><br>Znaczenie @ jest ustalane konwencjonalnie w obrębie danego języka programowania.                                                                                                                                                                                                                                                            |

Źródło: opracowanie własne.

Reasumując, semioza znaku @ to modelowy przykład, tego jak znak graficzny adaptuje się do kolejnych potrzeb komunikacyjnych, zachowując ciągłość formy przy radykalnej zmianie funkcji. Od ikonicznej ligatury, przez symbol jednostki miary, operator handlowy, po indeks społeczności online – @ stale zmienia „to, do czego się odnosi” oraz „to, jak jest rozumiany”. Jego *signifié* przesunęło się od fizycznej przestrzeni („do, ku czemuś”) do przestrzeni abstrakcyjnych (jednostka umowy, połączenie sieciowe, relacja społeczna wirtualna), podczas gdy *signifiant* (znaczące) – charakterystyczny zawijas – pozostał zasadniczo ten sam. Taka ścieżka ewolucji potwierdza tezę, że znaki żyją tak długo, jak długo społeczność znajduje dla nich zastosowanie (por. Eco, 1976, s. 15–17, 49–50). *M@tpa* przetrwała, bo okazała się „plastyczna” semantycznie, a jednocześnie unikalna graficznie. W dobie nadmiaru informacji jej zwężność i wizualna odrębność stały się zaletą. Obecność tego znaku sugeruje, że komunikacja jest nie tylko nowoczesna i cyfrowa, ale również osadzona w logice sieci WWW i mediów społecznościowych, gdzie tożsamość użytkownika i jego aktywność są współkształtowane przez architekturę technologii. W tym kontekście znak @ działa jako metonimia świata *networked publics*, czyli – jak definiuje je Boyd (2010, s. 39) – „(...) to społeczności, które zostały przekształcone przez technologie sieciowe. Jako takie są one jednocześnie (1) przestrzenią zbudowaną za pomocą technologii sieciowych oraz (2) wyobrażoną zbiorowością, która powstaje w wyniku przecięcia się ludzi, technologii i praktyk.”. Takie publiczności nie są pasywnymi odbiorcami, lecz aktywnymi uczestnikami przestrzeni medialnej, w której znak @ może symbolizować zarówno zakorzenienie w cyfrowej rzeczywistości, jak i poczucie wspólnoty tworzonej przez znane sobie kody, symbole i język wizualny.

#### 4. PODSUMOWANIE

Zaprezentowane w artykule użycia znaku @ pokazują, jak bardzo pojemne stało się jego znaczenie z biegiem czasu. Ten początkowo prosty, czysto funkcjonalny ikon, będący zwykłym znakiem pisarskim, używany potem jako jednostka miary i wagi w handlu, a następnie także w rachunkowości, stał się dzięki sieci WWW jednym z najlepiej rozpoznawalnych na świecie symboli ekspansji cyfrowej rzeczywistości (Crystal, 2001, s. 94–96). W tym znaku utrwalił się multimodalny charakter internetu, a także tego, co w nim realne, ale także metaforyczne i symboliczne, widzialne i zapisane.

Przeprowadzona w artykule analiza unaoczniała wielowiekowe trwanie znaku @ w niezmienionej graficznej postaci, choć w różnych znaczeniach i funkcjach. Ważne jest jednak dostrzeżenie, że pewien moment był w historii znaku @ przełomowy. To dzięki Tomlinsonowi w 1971 roku ten mocno już wtedy zapomniany i rzadko używany symbol zyskał nowe życie i stał się znakiem gwałtownej zmiany, którą za Łotmanem (1999, s. 156–157) można określić mianem bifurkacji, bowiem wraz z pojawieniem się sieci WWW i poczty elektronicznej nastąpiła eksplozja społeczna i kulturowa, która na nowo uporządkowała świat, w tym także dotychczasowe znaczenia @ i reguły jej użycia. Zmiana znaczenia @ nie dokonała się wyłącznie na poziomie językowym, ale przede wszystkim w kontekście

społecznym – w wyniku transformacji praktyk komunikacyjnych, mediatyzacji życia codziennego oraz rosnącej roli tożsamości cyfrowych. Dziś znak @ można uznać za jednostkę semiotyczną, która łączy funkcje językowe, społeczne i estetyczne, a zarazem odzwierciedla dynamikę współczesnych zmian w komunikacji i kulturze. Współczesna percepcja @ wykracza poza jej funkcjonalność – użytkownicy nadają jej nowe znaczenia, które zależą od kontekstu społecznego, medialnego, a także od indywidualnych i grupowych doświadczeń komunikacyjnych. Mimo że przeprowadzona w artykule analiza skupiała się na współczesnych zastosowaniach znaku @ przede wszystkim w polskich zasobach sieci, należy też dostrzec, że odbiór tego znaku jest zróżnicowany także kulturowo, co pokazuje sama nazwa znaku w różnych europejskich językach.

W komunikacji internetowej ten znak może być też postrzegany jako element kreatywnej ekspresji lub manifestu tożsamościowego – użytkownicy celowo stylizują nazwy marek, pseudonimy, tytuły czy slogany za pomocą @, aby wyróżnić się lub zamanifestować cyfrową przynależność. Takie użycia potwierdzają, że znak ten wszedł do kulturowej ikonografii współczesności i funkcjonuje w świadomości społecznej jako nośnik znaczeń symbolicznych i afektywnych (Galloway, 2004, s. 98). Co więcej, @ staje się nie tylko znakiem obecności w przestrzeni cyfrowej, ale jego użycie sygnalizuje jego performatywny charakter – może inicjować odpowiedź, wskazywać uczestnictwo lub wykluczenie, tworzyć więź lub dystans. Tym samym percepcja @ jest nierozzerwalnie związana z praktykami społecznymi i emocjonalnymi, które kształtują współczesne doświadczenie komunikacji. To unikalna konwergencja elementów językowych, wizualnych i mentalnych, symbolizująca współczesne formy cyfrowej komunikacji oraz jej kulturowe i estetyczne ramy. Przedstawione w artykule użycia @ są świadectwem ludzkiej zdolności do tworzenia za pomocą rozmaitych środków semiotycznych kolejnych, nowych znaczeń i symboli, które odzwierciedlają szeroko pojęte doświadczenia i wartości globalne, wykraczając daleko poza pierwotnie przypisane im kulturowo cechy. Przy czym nie są one neutralnym opisem rzeczywistości, a intencyjnym, nadawczym interpretowaniem, które można dowolnie zdekodować (Stasiuk-Krajewska, 2021, s. 925).

Sieciowa przestrzeń ekspresji pozwala na zbudowanie nieznanych dotychczas kontekstów i resemiozę znaku @, co wpisuje się w ideę tworzenia znaczeń w procesie interakcji społecznych nie tylko przez tekst, ale także przez obraz i rozbudowany system znaczeń (Iedema, 2003, s. 41). I choć znak @ nie istnieje jako przedmiot, nie ma jednego autora, nie zmienia formy, to z pewnością znacząco zmienił sposób, w jaki się komunikujemy, w jaki myślimy i w jakim jesteśmy obecni w realnej i wirtualnej przestrzeni.

#### BIBLIOGRAFIA

- Allman, W.F. (2012). The Accidental History of the @ Symbol. *Smithsonian Magazine*. [https://www.smithsonianmag.com/science-nature/the-accidental-history-of-the-symbol-18054936/?utm\\_source=Hismag.org&utm\\_medium=article-15026](https://www.smithsonianmag.com/science-nature/the-accidental-history-of-the-symbol-18054936/?utm_source=Hismag.org&utm_medium=article-15026) (dostęp: 9.05.2025 r.).
- Antonelli, P. (2023). @ at MoMA. <https://www.moma.org/magazine/articles/834> (dostęp: 9.05.2025 r.).

- Barthes, R. (1970). *Empire of Signs*. New York: Hill and Wang.
- Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and Simulation*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Boyd, D. (2010). Social Network Sites as Networked Publics: Affordances, Dynamics and Implications. W: Z. Papacharissi (red.), *A Networked Self. Identity, Community, and Culture on Social Network Sites* (s. 47–66). Abingdon-on-Thames: Routledge.
- Brighurst, R. (2008). *The Elements of Typographic Style. version 3.2*. Vancouver: Hartley & Marks.
- Bucholtz, M., Hall, K. (2005). Identity and interaction: A sociocultural linguistic approach. *Discourse Studies*, 7(4–5), 585–614. <https://doi.org/10.1177/1461445605054407> (dostęp: 29.07.2025 r.).
- Cacciari, C., Glucksberg, S. (1995). Understanding idioms: Do visual images reflect figurative meanings?. *European Journal of Cognitive Psychology*, 7(3), 283–305. <http://dx.doi.org/10.1080/09541449508402450> (dostęp: 29.07.2029 r.).
- Crystal, D. (2001). *Language and the Internet*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Czerwiński, M. (2015). *Kultura. Dyskurs. Znak*. Kraków: Wydawnictwo UJ.
- Danesi, M. (2016). *The Semiotics of Emoji: The Rise of Visual Language in the Age of the Internet*. London: Bloomsbury Academic.
- Eco, U. (1976). *A Theory of Semiotics*. Bloomington: Indiana University Press.
- Foucault, M. (2005). *Porządek dyskursu* (tłum. M. Kozłowski). Warszawa: Słowo/obraz terytoria.
- Galloway, A. (2004). *Protocol: How Control Exists After Decentralization*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Hayles, N.K. (2008). *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*. Notre Dame: University of Notre Dame Press.
- Hopfinger, M. (2010). Rekonfiguracja komunikacji społecznej. W: K. Wolny-Zmorzyński, W. Furman (red.), *Internetowe gatunki dziennikarskie* (s. 11–20). Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Houston, K. (2014). *Shady Characters: The Secret Life of Punctuation, Symbols, and Other Typographical Marks*. New York: W.W. Norton & Company.
- Iedema, R. (2003). Multimodality, resemiotization: extending the analysis of discourse as multisemiotic practice. *Visual Communication*, 2(1), 29–57. <http://dx.doi.org/10.1177/1470357203002001751> (dostęp: 29.07.2025 r.).
- Klemm, M., Stöckl, H. (2015). Lingwistyka obrazu – umiejscowienie dyscypliny, przegląd, dezyderaty badawcze. W: R. Opiłowski, J. Jarosz, P. Staniewski (red.), *Lingwistyka mediów. Antologia tłumaczeń* (s. 45–56). Wrocław: Oficyna Wydawnicza Atut – Wrocławskie Wydawnictwo Oświatowe; Dresden: Neisse Verlag.
- Krajewski, M. (2005). *Kultury kultury popularnej*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Labov, W. (1972). *Sociolinguistic Patterns*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- van Leeuwen, T. (2005). *Introducing Social Semiotics*. London: Routledge.
- Lisowska-Magdziarz, M. (2019). *Znaki na uwięzi. Od semiologii do semiotyki mediów*. Kraków: Księgarnia Akademicka.
- Luchetta, E. (2020). The at sign: we investigate the symbol that has come to define the technological revolution. <https://www.pixartprinting.co.uk/blog/at-sign-investigate-symbol/?srsltid=AfmBOoqwOgW2rq6NhSeHVgKXO-1WiRrmZTMQ4Up7MwRHqcCsBOvdi2sh> (dostęp: 29.07.2025 r.).
- Łotman, J. (1999). *Kultura i eksplozja* (tłum. B. Żyłko). Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.
- Łotman, J. (2008). *Uniwersum umysłu. Semiotyczna teoria kultury* (tłum. B. Żyłko). Gdańsk: Wydawnictwo UG.
- Maćkiewicz, J. (2016). Jak można badać przekazy multimodalne. *Język Polski*, 97(2), 18–27. <https://doi.org/10.31286/JP.96.2.3> (dostęp: 29.07.20205 r.).

- Makowska, M. (2013). Jakim językiem mówią tekst i obraz? O relacji tekst-obraz na przykładzie demotywatorów. *Tekst i Dyskurs*, 6, 169–184.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York: McGraw–Hill.
- Nowakowska, A. (2008). Obrazy sieci. Internet w wyobrażeniach wizualnych młodzieży. W: T. Ferenc, K. Olechnicki (red.), *Obrazy w sieci: socjologia i antropologia ikonosfery Internetu*, (s. 283–305). Toruń: Wydawnictwo Naukowe UMK.
- Peirce, Ch.S. (1998). Pragmatism (1907). W: N. Houser (red.), *The Essential Peirce: Selected Philosophical Writings*. (T. 2., s. 1–502). Bloomington: Indiana University Press.
- Pomes, K. [b.d.w.], Słów kilka o historii znaku @. <https://repozytorium.ur.edu.pl/server/api/core/bitstreams/5417cfbc-a703-429f-9e54-04dceed6e721/content> (dostęp: 29.07.2025 r.).
- Tomlinson, R. (1971). @. <https://www.moma.org/collection/works/134555> (dostęp: 29.07.2025 r.).
- Roselyn, A. (2019). The History of The @ Symbol. *Artist*. [https://www.theartist.me/culture/origin-history-at-symbol/#google\\_vignette](https://www.theartist.me/culture/origin-history-at-symbol/#google_vignette) (dostęp: 29.07.2025 r.).
- Ryabova, M.Y. (2021). Paragraphemic Means of Expressiveness in the English-Language Fashion Discourse, *Germanic Languages*, 14(2), 453–457. <https://doi.org/10.30853/phil210045> (dostęp: 29.07.2025 r.).
- Silverstein, M. (2003). Indexical order and the dialectics of sociolinguistic life. *Language & Communication*, 23(3–4), 193–229. [https://doi.org/10.1016/S0271-5309\(03\)00013-2](https://doi.org/10.1016/S0271-5309(03)00013-2) (dostęp: 29.07.2025 r.).
- Stasiuk-Krajewska, K. (2021). O czym mówią obrazy? Wizualne metafory kryzysu. *Studia medioznawcze*, 22(2), 924–936. <https://doi.org/10.33077/uw.24511617.sm.2021.2.639> (dostęp: 29.07.2025 r.).
- Steinbrinck, K. (2023). The History of Email: Digging Into the Past, Present, and Future. *Blog Email on Acid*. <https://www.emailonacid.com/blog/article/email-marketing/history-of-email/> (29.07.2025 r.).

## ŹRÓDŁA

- Bhagat, Ch. (2005). *One Night @ the Call Center*. New Dehli: Rupa Publications Private Limited.
- Counter-Strike 2. Gra e-sportowa. Valve Corporation. <https://www.counter-strike.net/cs2?l=polish> (dostęp: 13.11.2024 r.).
- Facebook. <https://www.facebook.com/> (dostęp: 29.07.2025 r.).
- Instagram. <https://www.instagram.com/> (dostęp: 29.07.2025 r.).
- Messenger. <https://www.messenger.com/> (dostęp: 29.07.2025 r.).
- Oferteo. <https://www.oferteo.pl/maly-format-grafiki-komputerowe-malgorzata-supernak/firma/4663920> (dostęp: 29.07.2025 r.).
- OpenAI. <https://chatgpt.com/> (dostęp: 13.11.2024 r.).
- Stowarzyszenie E-learningu Akademickiego. <https://sea.edu.pl/> (dostęp: 29.07.2025 r.).
- Śliwerski, B. (2009). *Ped@gog w blogosferze – II*. Kraków: Oficyna Wydawnicza Impuls.
- Tanaś, M. (2004). *Pedagogika @ środki informatyczne i media*. Kraków: Oficyna Wydawnicza Impuls.
- TikTok. <https://www.tiktok.com/explore> (dostęp: 29.07.2025 r.).
- Wikipedia. Hasło: Małpa (znak pisarski). [https://pl.wikipedia.org/wiki/Ma%C5%82pa\\_\(znak\\_pisarski\)](https://pl.wikipedia.org/wiki/Ma%C5%82pa_(znak_pisarski)) (dostęp: 29.07.2025 r.).
- Wikipedia. Hasło: „at sign”. [https://en.wikipedia.org/wiki/At\\_sign](https://en.wikipedia.org/wiki/At_sign) (dostęp: 29.07.2025 r.).
- Wiśniewski, J. (2001). *Samotność w sieci*. Warszawa: Prószyński i S-ka.
- X, <https://x.com/home?lang=pl> (dostęp: 29.07.2025 r.).

**The @ symbol as an element of the linguistic practice – semantics, symbolism and functions**

Keywords: @ symbol, semiosis, symbol, metaphor, online communication.

**ABSTRACT**

The aim of this article is to describe the meanings, function and connotation of the @ symbol in various communication practices across the ages, from the medieval *at* ligature, through its use in trade, to it being a modern symbol of the digital culture. This study utilizes techniques of sociolinguistic and sociosemiotic analysis of the examples of @’s use, making an assumption that the meaning of the symbol develops through social practices, cultural context and communication conventions. The results of the research indicate an evolutionary and polysemic character of the @ symbol – its meanings change together with social, cultural and technological transformations. This symbol rose to the rank of the symbol of the modern information culture and digital identity, and the process of its semiosis remains dynamic, which means that the types of use and interpretation of the @ continue to transform together with changes of the communication practices. Further discussion highlights the exceptional adaptive capacity of @. In each historical period and communicative medium, it fulfilled functions aligned with the prevailing communicative needs. In the Middle Ages, it served primarily as a scribal abbreviation; in trade, it facilitated the economization of written records; in accounting systems, it operated as a marker of quantity and price. With the advent of computing technologies, @ became a key element in user identification within networked environments. In the digital era, it acquired an additional symbolic and aesthetic dimension: it appears in book titles, event names, social media identifiers, and graphic design, where it functions as an emblem of “digitality” and affiliation with online culture. The article underscores that @ is simultaneously graphically simple and interpretively rich. What once operated as a practical abbreviation now functions as an iconic, emotive, and identificatory sign. Its openness to further semantic transformation suggests that @ is not a closed symbol of the past, but a living component of the contemporary communicative landscape, whose meanings will continue to evolve alongside ongoing changes in technology and culture.