

SPIS TREŚCI

WSTĘP ■ 7

I. FANTASY JAKO GATUNEK LITERATURY POPULARNEJ I ZJAWISKO KULTUROWE ■ 19

II. OD GATUNKU DO ONIMU. NAZWY WŁASNE W LITERATURZE FANTASY ■ 33

1. NAZEWNICTWO FANTASY EPICKO-MITOGRAFICZNEJ ■ 39

2. NAZEWNICTWO FANTASY HISTORYCZNEJ ■ 72

3. NAZEWNICTWO FANTASY HUMORYSTYCZNEJ ■ 99

4. FUNKCJE NAZW WŁASNYCH W UTWORACH ZALICZANYCH DO RÓŻNYCH ODMIAN FANTASY ■ 135

4.1. FUNKCJA IDENTYFIKACYJNO-DYFERENCJACYJNA ■ 139

4.2. FUNKCJE LOKALIZACJI W CZASIE, LOKALIZACJI W PRZESTRZENI I INFORMACYJNA ■ 144

4.3. FUNKCJA SEMANTYCZNA ■ 150

4.4. FUNKCJA SOCJOLOGICZNA ■ 153

4.5. FUNKCJA EKSPRESYWNA ■ 155

4.6. FUNKCJA INTERTEKSTUALNA ■ 158

III. FORMA I FUNKCJA NAZW WŁASNYCH W GRACH KOMPUTEROWYCH ■ 165

ZAKOŃCZENIE ■ 197

BIBLIOGRAFIA ■ 203