



Extended Abstract

DOI: 10.22099/JCLS.2025.51670.2072

The Role of Character Naming in Contemporary Iranian Children's Fantasy Literature

Sepideh Rajabi Dehkordi*

Asghar Rezapourian

Hojjat-Allah Rabiei

Introduction

Fantasy literature holds a long-standing connection with myth, folklore, and the literary traditions. Characters such as fairies and giants, commonly rooted in ancient narratives, require names that evoke a sense of antiquity or deviance from modern linguistic norms to sustain the atmosphere of fantasy. In contemporary children's literature, the creation of believable and enchanting fantasy worlds depends in part on the creative naming of characters, creatures, and places.

This paper explores the significance of naming conventions in contemporary Iranian children's fantasy literature. It highlights how the use of archaic, imaginative, and unconventional names can enhance the immersive quality of fantasy worlds, while generic or modern names may weaken the intended narrative atmosphere. Drawing on selected national award-winning works, the study employs a genetic-structuralist approach to analyze the role of intertextuality, cultural heritage, and linguistic creativity in fantasy character naming. The findings suggest that successful fantasy stories strike a balance between innovation and

* PHD Student of Persian Language and Literature, Islamic Azad University, Shahrekord Branch, Shahrekord, Iran
(Corresponding Author)
sepidehraj1@gmail.com

Article Info: Received: 2024-11-23, Accepted: 2025-4-12



COPYRIGHTS ©2025 The author(s). This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution (CC BY-NC 4.0), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, as long as the Original authors and source are cited. No permission is required from the authors or the publisher.

tradition, using meaningful and imaginative names that resonate with young audiences while honoring the genre's deep roots in classical literature.

Review of Literature and Methodology

This study employs a qualitative content analysis of nationally recognized fantasy novels for children, including Shokuh Qasem-nia's *Little Heli in The Land of Giants*, Jamshid Khanian's *Childhood of the Earth*, and Ahmad Akbarpour's *Ghoulmaz*. Through the lens of genetic criticism, the research examines how naming conventions reflect historical influences, cultural references, and structural dynamics of fantasy narratives. Sources were collected from public and digital libraries, and data were analyzed using note-taking and descriptive-analytical methods.

In 1401, Sadeghi et al., in an article titled "The Use of Mythological Elements in Children's Fantasy Stories of the 2000s," discussed the features of fantasy in Iranian mythology and criticized the face of a mythological figure based on these features. This research was published in the *Journal of Children's Literature Studies*, Issue 1, Spring and Summer (pp. 111-132). Research on the criteria for selecting the morality of fantasy characters in the present research has been of interest to the authors, and research on the criteria for selecting proper and unusual fantasy names is the focus of the present research. Another study titled "Criticism and Study of Proper Names in Persian in Fantasy Literature," was also published by Shanki et al. in the *Journal of Literary Criticism*, Issue 15, Fall 1401, pp. 193-219.

Discussion

Many modern fantasy writers rely on common or contemporary names for their characters, which often undermines the fantastical elements of the narrative from the outset. To maintain the magical tone and depth of the fantasy genre, the use of old, invented, or non-standard names is crucial. Such naming practices align the story with the genre's heritage and prevent disconnection from the mystical worlds often inspired by classical works.

Contemporary fantasy, though innovative and forward-looking, remains closely linked to traditional stories and motifs. This connection naturally places fantasy literature within the realm of postmodernism, which embraces both modernity and reimagination of the past. Authors must therefore balance these elements carefully: naming characters with overused or real-world names can lessen emotional engagement, reduce narrative suspense, and make the story feel derivative. For instance, choosing the name "Rostam" for a new character immediately evokes the epic figure from Ferdowsi's *Shahnameh*, regardless of the originality of the plot. This type of intertextual reference limits narrative possibilities, causing the story to follow a familiar and predictable path. It creates a mental overlap in the reader's mind, making it harder for the new

narrative to establish its unique identity. Moreover, stories filled with familiar or reused names may be mistaken for adaptations, even when they are original.

Fantasy authors often borrow from folk traditions and cultural archetypes. This reliance on heritage is not a limitation but rather a source of depth and richness. However, the success of a fantasy novel lies in its ability to create a new universe within this traditional framework –one that feels fresh and unique through inventive language and naming.

Conclusion

Naming plays a pivotal role in shaping the fantasy genre. While invented names may seem nonsensical or overly creative at first glance, they often follow underlying rules of coherence, role-assignment, and genre logic. The use of archaic or innovative names helps bridge the gap between ancient and contemporary fantasy, enriching the narrative and engaging the reader more deeply. Ultimately, the success of an original fantasy work depends not only on its plot but also on the linguistic imagination behind its characters' names.

Keywords: Fantasy names, children's novels, formative criticism, non-normativity

References:

- Akbarpour, A. (2022a). *Gholmaz*. Tehran: Hoopa Publishing. [in Persian]
- Akbarpour, A. (2022b). *Three magic whistles*. Tehran: Ofogh Publishing. [in Persian]
- Asadollahi, A. S. (2007). Formative criticism method in literature. *Journal of the Research of the Academy of Arts*, 7, 62–92. <http://noo.rs/1K6Gp> [in Persian]
- Bashardoost, M. (2022). *Wave and coral: Approaches to literary criticism in the new world and the history of literary criticism in Iran*. Tehran: Soroush Publishing. [in Persian]
- Dad, S. (2006). *Dictionary of literary terms*. Tehran: Morvarid Publications. [in Persian]
- Dekhoda, A. A. (2006). *Dictionary*. Tehran: University of Tehran. [in Persian]
- Futouhi Rood Moejani, M. (2003). *Theory of the history of literature*. Tehran: Sokhan Publishing. [in Persian]
- Futouhi Rood Moejani, M. (2011). *Stylistics: Theories, approaches and methods*. Tehran: Sokhan Publishing. [in Persian]
- Futouhi Rood Moejani, M. (2022). *The ritual of writing a research paper*. Tehran: Sokhan Publishing. [in Persian]
- Ghazal-Ayagh, S. (2013). *Children's and young adults' literature and promoting reading*. Tehran: Samt Publications. [in Persian]
- Hossampour, S., & Arameshfard, S. (2012). A look at the dimensions of narrative in the story of Ahmad Akbarpour's *Three magic whistles* (Based on Maria Nikolaeva's theory). *Children's Literature Studies Journal*, 3(1), 5. <https://doi.org/10.22099/jcls.2012.422> [in Persian]

- Khanian, J. (2010). *Childhood of the earth*. Tehran: Amirkabir Publications. [in Persian]
- Qasemnia, S. (2021a). *Little Heli in the land of giants*. Tehran: Peydayesh Publishing. [in Persian]
- Qasemnia, S. (2021b). *Fes-Fes Khanum*. Tehran: Ghadiani Publications. [in Persian]
- Qasemnia, S. (2023). *The collection of pea adventures*. Tehran: Peydayesh Publishing. [in Persian]
- Sadeghi, O., Zahiri-Nav, B., & Rostami, M. (1998). The use of mythological elements in children's fantasy stories of the eighties. *Children's Literature Studies Journal*, 1(25). <https://doi.org/10.22099/jcls.2021.34957.1735> [in Persian]
- Sadeghi-Shahpar, R., & Behnam Kho, Z. (2018). Fantastic techniques in the stories of Mohammad Reza Shams. *Persian Language and Literature Research*, 49. <https://sid.ir/paper/56161/fa> [in Persian]
- Safavi, K. (2004). *From linguistics to literature*. Tehran: Sooreh Mehr Publishing. [in Persian]
- Selajeqeh, P. (2008). *From this eastern garden*. Tehran: Institute for the Intellectual Development of Children and Young Adults. [in Persian]
- Shaghaghi, V. (2014). *Principles of morphology*. Tehran: Samt. [in Persian]
- Shamisa, S. (2015). *Literary criticism*. Tehran: Mitra Publishing House. [in Persian]
- Shanaki, H., & Ehteshami, S. (2001). Criticism and study of the translation of proper nouns into Persian in fantasy literature. *Journal of Literary Criticism*. Institute of Humanities and Cultural Studies, University of Tehran. <http://lcq.modares.ac.ir/article-29-64032-fa.html> [in Persian]
- Shariat, M. J. (1993). *Persian grammar*. Tehran: Asatir Publishing House. [in Persian]
- Tayough, A. R. (2023). Sociological style analysis of Hamid Mossadegh's poems based on formative criticism. *Journal of Persian Language and Literature*, 33, 31–54. <https://doi.org/10.22034/bahareadab.2023.16.6952> [in Persian]



شماره الکترونیکی: ۲۷۸۳-۰۶۱۶

مقاله‌ی علمی پژوهشی، دوفصلنامه، سال ۱۶، شماره‌ی دوم،

پاییز و زمستان ۱۴۰۴، پیاپی ۱۳، صص ۱۲-۱۴



DOI: 10.22099/JCLS.2025.51670.2072

معیارهای ساخت «نام» در رمان‌های فانتزی کودکان بر مبنای نقد تکوینی

سپیده رجبی دهکردی * 

اصغر رضاپوریان ** 

حجت‌الله ربیعی *** 

چکیده

فانتزی، گونه‌ای ادبی مبتنی بر تخیل است که در ادبیات کودکان جایگاه مهمی دارد. دنیای کودکان محل به‌کارگیری حواس پنج‌گانه است و خلق آثار تخیلی و وهمی درک‌پذیر برای کودکان، امری تخصصی و پراهمیت است. بسیاری از نویسندگان فانتزی به اقتباس و بازنویسی آثار کهن می‌پردازند و بسیاری از آنان دست به خلق آثاری بر اساس ادبیات کهن همچون شاهنامه‌ی فردوسی می‌زنند و نام شخصیت‌های فانتزی داستان خود را از همین آثار می‌گیرند. بعضی از نویسندگان، به تألیف داستان فانتزی می‌پردازند، اما برای نام‌گذاری شخصیت‌های فانتزی داستان خود حساسیت خاصی نشان نمی‌دهند و نام‌های پرکاربرد را انتخاب می‌کنند. اما از آنجاکه داستان‌های فانتزی نیازمند جنبه‌ی نوآوری و هیجان هستند، روش نام‌گذاری خارق‌العاده‌ی شخصیت‌های فانتزی می‌تواند بر این جنبه بیفزاید. در نقد با رویکرد تکوینی، منتقد به عواملی همچون: تاریخ، محتوا و ساختار متن توجه می‌کند، با توجه به این رویکرد می‌توان معیارهای نام‌گذاری در رمان‌های فانتزی کودکان را بررسی کرد. این پژوهش با هدف کیفیت‌بخشی به خلق رمان و داستان‌های تألیفی فانتزی ایرانی برای کودکان انجام گرفته است و با پردازش کیفی و تحلیل محتوای آثار برگزیده‌ی جشنواره‌های کشوری با روش فیش‌برداری و نقد تکوینی به این نتیجه می‌رسد که اگرچه اسامی فانتزی در داستان‌های برگزیده‌ی کودکان در نگاه اول، بی‌معنا و مبتدی به نظر می‌رسند، اما قوانینی مانند

* دانشجوی دکتری زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد شهرکرد، شهرکرد، ایران. sepidehrajai@gmail.com

** دانشیار زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد شهرکرد، شهرکرد، ایران. rezaporian@iau.ac.ir (نویسنده‌ی مسئول)

*** استادیار زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه آزاد اسلامی واحد شهرکرد، شهرکرد، ایران. h_r_baran@yahoo.com

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۳/۹/۳، تاریخ پذیرش مقاله: ۱۴۰۳/۱/۲۳



COPYRIGHTS ©2025 The author(s). This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution (CC BY-NC 4.0), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, as long as the Original authors and source are cited. No permission is required from the authors or the publisher.

معناپذیری همراه با هنجارگریزی، نقش‌پذیری و رعایت اصول دستور زبان در این نام‌گذاری‌ها، بر اساس قوانین فانتزی است و عواملی همچون تغییر دوره‌ی مکاتب ادبی و محدودیت بینامتنی در آن‌ها تأثیرگذار است.

واژه‌های کلیدی: اسامی فانتزی، رمان کودکان، نقد تکوینی، هنجارگریزی.

۱. مقدمه

در بیشتر داستان‌های فانتزی کودکان معاصر، رویکرد نوگرایی مطابق با داستان‌های قدیمی دیده می‌شود. اولین نکته در پردازش موضوع فانتزی کودکان و نوجوانان تفکیک این دو گروه سنی از یکدیگر است. در رده‌بندی سنی کودکان، گروه سنی «الف» و «ب» به سنین قبل از پیش‌دبستانی و سال‌های اول دبستان گفته می‌شود. گروه سنی «ج» از کودکان ده‌ساله شروع و به نوجوانان دوازده‌ساله ختم می‌شود (قرل‌ایاغ، ۱۳۹۲: ۲-۱۸). خلق آثار فانتزی برای کودکان به واسطه‌ی درک ابتدایی سال‌های اول زندگی، مقوله‌ای است که با احساس پنج‌گانه درک می‌شود «همانندپنداری حسی (دیداری، شنیداری، لامسه، بویایی و چشایی) به دلیل بدویت و سادگی خود بار عظیمی از وظیفه‌ی تصویرسازی در آثار کودکان، به‌ویژه آثار کودکان (قبل از دبستان و سال‌های اول دبستان) «گروه سنی الف و ب» را به دوش دارد» (سلاجقه، ۱۳۸۷: ۵۷). نویسندگان متبحر باتکیه بر ادبیات کهن سعی می‌کنند که برای نام‌گذاری شخصیت‌های داستان خود از نام‌های اعجاب‌انگیز و ابداعی استفاده کنند. این در صورتی است که بسیاری از نویسندگان برای داستان‌های جادویی و تخیلی خود از اسامی پرکاربرد استفاده می‌کنند و به نام‌گذاری شخصیت‌ها توجه‌ی خاصی ندارند. استفاده از نام‌های عجیب و مهیج بر جذابیت داستان می‌افزاید و داستان را با روحیه‌ی قدمت داستان‌های کهن می‌آمیزد و طرحی نو به وجود می‌آورد. از آنجاکه هنجارگریزی و آشنایی‌زدایی عناصر مهم آثار تخیلی هستند، باتوجه به ساختار علمی اسامی فانتزی کودکان، متوجه خواهیم شد که نویسنده‌ی آثار کودکان در انتخاب اسامی شخصیت‌های فانتزی، باتوجه به قوانین و اصول عمل کرده است، به‌گونه‌ای که اسامی جدید تازه خلق‌شده از زیبایی، روانی و معناپذیری بهره برده‌اند. در نقد تکوینی نویسنده به دنبال عوامل سازنده‌ی متن است، درواقع نقد تکوینی یکی از صورت‌های نقد ساختارگرایی است که به صورت وسیع به محتوای متن دقت می‌کند. در این رویکرد انواع نقد از قبیل: نقد فرمالیستی، ساختارگرایی، تاریخی، جغرافیایی، اجتماعی و جنبه‌ی هنری به کار گرفته می‌شود. این نقد به دست لوسین گلدمن منتقد رومانیایی (۱۹۷۰-۱۹۱۳) که خود منتقد ساختارگرایی است، پایه‌گذاری شد. او معتقد بود ساختار متن، به دست مؤلف جمع‌آوری نمی‌شود، بلکه آثار تولیدشده در یک برهه‌ی زمانی در دستان جامعه‌ی مردمی شکل می‌گیرد و نویسنده‌ی هنرمند این اتفاق‌ها را به شکل هنری بروز می‌دهد. «به نظر گلدمن ارزش اثر ادبی در این است که نگرشی منسجم درباره‌ی جهان ارائه دهد. به نظر او فرم از محتوا جدا نیست. اما اثر تنها با محتوا، ارزش نمی‌یابد. هنرمند نباید از واقعیت رونوشت بردارد. هنر، منطق درونی دارد که خاص خود اوست. به گفته‌ی گلدمن اثر ادبی بیان جهان‌نگری است، بیان نوعی شیوه‌ی مشاهده و نوعی احساس جهانی انضمامی و متشکل از موجودات و اشیاست». (تایوگ به نقل از گلدمن، ۱۴۰۲: ۳۶). برگردان اسامی خارجی و ساخت اسامی فانتزی در فن ترجمه‌ی انگلیسی به فارسی و عربی به فارسی قوانین خاصی دارند و مترجمان از الگوهای خاصی همچون: الگوی ون‌کویلی، الگوی لیهپایم، الگوی دیویس و الگوی سارکا استفاده می‌کنند که قواعدی تقریباً مشترک همچون: انتقال مستقیم اسم از مبدأ،

آوانویسی بخشی از ترجمه و بخشی از اسم واقعی، جایگزین اسمی خاص معادل نام در ترجمه، ترجمه‌ی نام و جایگزینی ترجمه و استفاده از تدابیر ساخت کلمه (ترکیب واژگانی) برای ترجمه پیروی می‌کنند (کشاورز، ۱۴۰۰: ۱۸۷).

۱.۱. بیان مسأله

بعضی از نویسندگان در انتخاب نام شخصیت‌های داستان فانتزی، از نام‌های پرتکرار استفاده می‌کنند، این در صورتی است که در نمونه‌های کهن ایرانی و خارجی از اسامی ساختگی و ابداعی برای شخصیت‌های فانتزی استفاده شده است و فقط تعداد محدودی از نویسندگان ایرانی از این قاعده پیروی می‌کنند. این پژوهش در نظر دارد معیارهای انتخاب نام‌های فانتزی در داستان‌های مطرح جشنواره‌های کشور ایران را بررسی کند و قوانین به‌کاررفته و علت استفاده‌ی آن‌ها را به رشته‌ی تحریر درآورد.

۱.۲. پیشینه‌ی پژوهش

در سال ۱۴۰۱، صادقی و دیگران در مقاله‌ای با نام «کاربرد عناصر اساطیری در داستان‌های فانتزی کودکان دهه‌ی هشتاد» به ویژگی‌های فانتزی در اساطیر ایرانی پرداخته‌اند و چهره‌ی یک اسطوره را بر اساس این ویژگی‌ها نقد کرده‌اند. پژوهش در معیار انتخاب اخلاقیات شخصیت‌های فانتزی در پژوهش پیش رو توجه‌ی نویسندگان را جلب کرده است و پژوهش در معیار انتخاب اسامی خاص و غیرمعمول فانتزی، کانون توجه‌ی پژوهش پیش رو است. در پژوهشی دیگر با نام «نقد و بررسی اسامی خاص به فارسی در ادبیات فانتزی»، شانکی و همکاران (۱۴۰۱) به بررسی ترجمه‌ی اسامی فانتزی داستان‌های خارجی به فارسی پرداخته شده است و معیارهای ترجمه‌ی اسامی در نظر گرفته شده است. در پژوهش پیش رو معیار انتخاب اسامی فانتزی در داستان‌های معاصر ایرانی درخور توجه است. کتاب *فانتزی در ادبیات کودکان و نوجوانان* (محمدی، ۱۳۹۸) یکی از مهم‌ترین منابع مطالعه‌ی فانتزی در ایران است که به همه‌ی ابعاد فانتزی به‌طور کامل پرداخته است، اما این کتاب از داستان‌های فانتزی ایرانی کمتر سخن می‌گوید و معیار انتخابش، نویسندگان معروف داستان‌های غربی است. در این کتاب، معیارهای نام‌گذاری بررسی نشده است. در مقاله‌ای با عنوان «شگردهای فانتزی‌سازی در داستان‌های محمدرضا شمس» از صادقی‌شهر و همکاران (۱۴۰۱)، معیار نویسندگان، برشمردن ساخت دنیای فانتزی جدید در داستان‌های محمدرضا شمس بوده است. مقاله‌ی دیگری که می‌توان در زمینه‌ی ادبیات فانتزی کودکان به آن پرداخت، پژوهش «نگاهی به ابعاد روایت‌مندی در داستان سه سوت جادویی احمد اکبرپور برپایه‌ی نظریه‌ی ماریا نیکولایوا» از حسام‌پور و همکاران است که در سال ۱۳۹۱ در نشریه‌ی مطالعات ادبیات کودک دانشگاه شیراز، به چاپ رسیده است. این مقاله به بررسی چارچوب‌های فانتزی پرداخته است و نام‌گذاری شخصیت‌ها در داستان فانتزی از این چارچوب‌ها مستثنی نیست. در مقاله‌ای با نام «روش نقد تکوینی در ادبیات» که به قلم اسداللهی در سال ۱۳۸۶ چاپ شده است، به مؤلفه‌های نقد تکوینی پرداخته است و دنیای نویسنده، دغدغه‌های فکری وی، حقایق موجود و مکانیسم عملکرد آن‌ها در متن را بررسی کرده است.

۱.۴. روش تحقیق

جامعه‌ی تحقیق شده در این پژوهش، رمان‌های فانتزی معاصر تألیفی هستند و جنبه‌ی اقتباس و بازنویسی ندارند. در میان این آثار، بسیاری از رمان‌ها نام‌های معمولی و انسانی دارند یا در جشنواره‌های کشوری شرکت داده نشده‌اند، بنابراین جزء پژوهش حاضر قرار نگرفتند. از این میان، سه رمان *هلی فستلی* در سرزمین غول‌ها اثر شکوه قاسم‌نیا، *کودکی‌های زمین* اثر جمشید خانیان و *غول‌ماز* اثر احمد اکبرپور، واجد شرایط تحقیق بودند. نمونه‌گیری به صورت جست‌وجو، مشاهده و تفکیک رمان‌های کودکان منتخب کشوری انجام شد و از این میان رمان‌های فانتزی انتخاب شدند. کلیه‌ی کتاب‌ها از کتابخانه‌های عمومی، تخصصی و دیجیتال جمع‌آوری شد و به شیوه‌ی توصیفی تحلیلی با نمونه‌کاوی داستان‌های فانتزی دارای شخصیت‌هایی با اسامی غیر معمول انتخاب شدند.

۲. مبانی نظری

۲.۱. ماهیت فانتزی

فانتزی به آثاری گفته می‌شود که از دنیای واقعی آگاهانه دور می‌شوند تا واقعیت‌ها را در جهان غیرواقعی بازسازی کنند. در این گونه آثار با عوامل غیرواقعی روبه‌رو می‌شویم که اگرچه با منطق جهان واقعی همخوانی اندکی دارد، ولی بازتاب حقیقت والاتری دارند که در آن معنویت و انسان‌دوستی است (رک. قزل‌ایاغ، ۱۳۹۲: ۹).

۲.۲. نقد تکوینی (رویکرد تکوینی)

هدف اصلی این شیوه، ریشه‌یابی عوامل و عناصر سازنده‌ی متن و مؤلف است. در این روش تاریخ‌پژوه ادبی به جست‌وجوی سرشته‌های تاریخی ایجاد آثار ادبی می‌پردازد و در درون سنت و نظام‌های ادبی یا در درون نظام‌های فرهنگی اجتماعی به بررسی و جست‌وجوی عوامل و زمینه‌هایی مشغول می‌شود که در شکل‌گیری اثر ادبی مؤثرند. برای یافتن عناصر سازنده و خاستگاه فکری و زیبایی‌شناسی متن، پژوهش در منابع، مآخذ، جریان‌های فکری و اجتماعی و نیز مطالعه‌ی سنت و نظام‌های دیگر ادبی در دستور کار منتقد قرار می‌گیرد. از این راه ریشه‌های یک اندیشه، صورت، سبک، فرم و درون‌مایه‌ی اثر ادبی، در متن‌های گذشته یا در زندگی شخصی نویسنده جست‌وجو می‌شود (رک. فتوحی، ۱۳۸۲: ۱۳۰).

۲.۳. «نظریه‌ی دو عمل» در ترجمه

«نظریه‌ی دو عمل» در این پیش‌فرض ریشه دارد که عمل نام‌گذاری اسامی خاص در یک رمان به وسیله‌ی کارکرد شخصیت صاحب‌نام تعریف می‌شود (رک. شانکی به نقل از گییکا، ۱۴۰۱: ۲۰۴). دو نوع نقش کلی هم برای اسامی خاص تعریف نقش اصلی در لحظه‌ی نام‌گذاری آغاز می‌شود و هدف از آن شناسایی شخصیت صاحب‌نام و تمایز او از سایر شخصیت‌هاست. از سوی دیگر تمام نقش‌های دیگری که اسامی خاص در رابطه با عناصر مختلف داستان دارند، نقش دوم محسوب می‌شوند. از آن جمله می‌توان به نقش‌های معنایی، تلمیحی و اجتماعی اشاره کرد که در ادامه شرح داده می‌شوند. اسم خاص در عمل نام‌گذاری از لحاظ نظری ممکن است با هشت عنصر مختلف ارتباط داشته باشد و در هر ارتباط،

نقش‌های مختلفی داشته باشد. این عناصر و نقش‌های مرتبط با هریک از آن‌ها عبارتند از: ۱. شخصیت: «صاحب اسم» اسم، ممکن است نقش‌های معنایی، اجتماعی، کنشی یا بومی‌سازی داشته باشد؛ ۲. نام‌گذار: «شخصیتی خیالی که شخصیت را نام‌گذاری می‌کند» اسم، ممکن است نقش‌های بیانگری، آرزومندی یا آشکارسازی داشته باشد؛ ۳. بافت «موقعیتی نام‌گذار» اسم، ممکن است نقش‌های تلمیحی یا یادبودی داشته باشد؛ ۴. «خود اسم که به شخصیت داده شده است» اسم، ممکن است نقش شاعرانه داشته باشد؛ ۵. «شخصیت‌های خیالی که از اسم استفاده می‌کنند» اسم، ممکن است نقش‌های کنشی، تعلیمی‌آموزشی، مخفی‌گری یا طنز داشته باشند؛ ۶. «نویسنده‌ی رمان» اسم، ممکن است نقش بیانگری داشته باشد؛ ۷. بافت «موقعیتی نویسنده» اسم، ممکن است نقش‌های بومی‌سازی، تلمیحی یا یادبودی داشته باشد و ۸. «خواننده -اسم»، ممکن است نقش‌های کنشی، تعلیمی‌آموزشی، مخفی‌گری یا طنز داشته باشد (رک. همان: ۲۰۵). نقش‌های ذکرشده در طبقه‌بندی بالا، به مثابه‌ی «اصطلاح» معنای مشخصی دارند. «بنا به گفته‌ی ویلکن، نقش معنایی، یک شخصیت خیالی را باتوجه‌به معنای استعاره‌ی یا لفظی نام توصیف می‌کند» (همان: ۲۰۵). «نقش اجتماعی» نشان‌دهنده‌ی وابستگی نقش اجتماعی گروهی یا ملی یک شخصیت است. «نقش کنشی» زمانی رخ می‌دهد که شخصیت صاحب نام (شخصیتی که از نام استفاده می‌کند) یا خواننده، به نام واکنش نشان می‌دهد. «نقش بومی‌سازی» نیز زمانی اطلاق می‌شود که اسم، شخصیت را به مکان خاصی مرتبط کند (چه در دنیای واقعی و چه در دنیای خیالی). «نقش بیانگری» زمانی است که اسم احساسات نام‌گذار (در دنیای خیالی) یا نویسنده (در دنیای واقعی) را درباره‌ی شخصیت صاحب نام یا خود نام بروز دهد. «نقش آرزومندی» نشان می‌دهد که نام‌گذار دوست دارد شخصیت صاحب نام چه ویژگی‌هایی داشته باشد. «نقش آشکارسازی» اطلاعاتی را درباره‌ی خود نام‌گذار افشا می‌کند. «نقش تلمیحی» زمانی رخ می‌دهد که اسم به شخصیت دیگری در دنیای خیالی و یا شخصیتی در دنیای واقعی تلمیح داشته باشد. «نقش یادبودی» زمانی رخ می‌دهد که نام، نشانگر نهادی باشد که برای نام‌گذار یا نویسنده آشنا باشد. «نقش شاعرانه» در رابطه‌ی نام با خودش اتفاق می‌افتد، یعنی زمانی که نام به دلیل ساختار درونی خاص خود، توجه‌ی خواننده را جلب کند (رک. همان، به نقل از Rutkowski: ۲۰۵). اگر فردی که از اسم استفاده می‌کند (در دنیای خیالی) یا خواننده (در دنیای واقعی) دانشی به واسطه‌ی نام به دست آورد، آن نام دارای نقش «تعلیمی‌آموزشی» است. اگر اسم، هویت شخصیت صاحب اسم را از حداقل یکی از شخصیت‌های دیگر داستان یا خواننده مخفی کند، دارای «نقش مخفی‌گری» است و اگر اسم، شخصیتی که آن را به کار می‌برد یا خواننده را سرگرم کند، دارای «نقش طنز» است (رک. همان: ۲۰۶).

۲.۴. هنجارگرایی

زبان‌شناسان شرایط متعددی را برای هنجارگرایی ادبی لازم می‌دانند، «لیچ» هنجارگرایی را گزینش عناصر نامتعارف از میان امکانات نهفته‌ی زبانی تعریف می‌کند و برای هنجارگرایی هنرمندانه سه شرط مهم مطرح می‌کند: شرط اول نقش‌مند باشد، شرط دوم جهت‌مند باشد (منظور گوینده را بیان کند) و شرط سوم هدف‌مند باشد. در این صورت است که برجسته‌سازی تحقق می‌یابد (صفوی، ۱۳۸۳: ۴۷).

۲.۴.۱. انواع گونه‌های فراهنجاری

گونه‌های فراهنجاری عبارت است از:

۱. فراهنجاری آوایی: در این نوع فراهنجاری، گوینده از قواعد آوایی زبان معیار پا را فراتر می‌گذارد و صورت آوایی رایج را به کار نمی‌برد؛

۲. فراهنجاری نوشتاری: نویسنده در صورت نوشتار تغییر ایجاد می‌کند. مانند: (طنزیم به جای تنظیم)؛

۳. فراهنجاری واژگانی: کاربرد واژه‌های نامتعارف که در زبان عادی مرسوم نیست. این فراهنجاری بر دو نوع است: اول) استفاده از واژه‌های ناشناخته که در زبان وجود دارند ولی استفاده نمی‌شود و دوم) استفاده از کلمات نوساخته که قبل از این در زبان وجود نداشته‌اند؛

۴. فراهنجاری نحوی: شاعر یا نویسنده با جابه‌جایی کلمات در جمله و تغییر جایگاه آن‌ها ساخت عادی نحو زبان را درهم می‌ریزد؛

۵. فراهنجاری بافتی: انتقال کلام از یک بافت موقعیتی به بافت دیگر موجب فراهنجاری در کلام می‌شود. این فراهنجاری ناشی از ناهماهنگی عوامل گفتمان در بافت کلام است و شامل بافت جغرافیایی، بافت تاریخی و بافت متنی است؛

۶. فراهنجاری معنایی: سازگاری عناصر طبقه‌های دستوری با یکدیگر بر روی زنجیره‌ی گفتار را نظم و هم‌نشینی می‌گویند. فراهنجاری معنایی نوعی انحراف در ژرف‌ساخت جمله است؛ چنانکه جای یک کلمه از کلمه یا طبقه‌ی دستوری دیگری استفاده شود (رک. فتوحی، ۱۳۹۰: ۴۸-۴۵).

۲. ۵. انواع اسم

اسامی انواع متفاوتی دارند که عبارتند از:

۱. اسم خاص: «اسم خاص، اسمی است که شامل همه‌ی افراد هم‌جنس و هم‌نوع خود نشود، بلکه بر فرد معینی دلالت کند. مانند: منوچهر، پروین، رخس، اصفهان» (شریعت، ۱۳۷۲: ۱۷۷)؛

۲. اسم عام: اسمی است که همه‌ی افراد هم‌جنس و هم‌نوع خود را شامل گردد و بتوانیم بر هریک از آن‌ها این اسم را اطلاق کنیم، مثل «پسر» که به همه‌ی پسران دنیا می‌توان گفت «پسر» (همان: ۱۷۷)؛

۳. واژه‌ی بسیط: «واژه‌ای که فقط یک تک‌واژ دارد و به اجزای خود تجزیه‌ناپذیر است، واژه‌ی بسیط یا ساده نام دارد» (شقایق، ۱۳۹۳: ۳۳)؛

۴. واژه‌ی غیربسیط: «واژه‌های غیربسیط حاصل عملکرد فرایندهای واژه‌سازی زبانی از قبیل ترکیب، اشتقاق و تکرار هستند» (همان: ۳۴)؛

۵. واژه‌ی مرکب: «واژه‌ای غیرساده (غیربسیط) که در ساختمان آن بیش از یک تک‌واژ آزاد به کار رفته باشد» (وحیدیان‌کامکار، ۱۳۹۹: ۱۲۴)؛

۶. واژه‌ی مشتق: «آن است که در ساختمان آن بیش از یک تک‌واژ آزاد و دست‌کم یک تک‌واژ وابسته وجود دارد» (همان: ۱۲۴)؛

۷. واژه‌ی مشتق_مرکب: «واژه‌ای است که بیش از یک تک‌واژ آزاد و دست‌کم یک تک‌واژ وابسته داشته باشد» (همان: ۱۲۴)؛

۸. فرایند آمیزش: «چنانچه قسمت پایانی واژه‌ای را به قسمت آغازین واژه‌ی دیگر متصل کنند، واژه‌ای آمیخته ساخته می‌شود و این فرایند، آمیزش نامیده می‌شود» (شقایق، ۱۳۹۳: ۱۰۹)؛
۹. جمله‌ی بی‌فعل: «گروه کلمه‌های که فعل از آخر آن‌ها حذف شده است و به واسطه‌ی قرینه‌ی لفظی به فعل پی می‌بریم» (وحیدیان‌کامکار، ۱۳۹۹: ۲۳).

۲. ۶. پست مدرنیسم

این اصطلاح گاه به دوره‌هایی در عرصه‌ی تاریخ ادبیات فرهنگ غرب اطلاق می‌شود که پس از جنگ جهانی دوم آغاز شد. پسامدرنیسم در ادبیات و هنر، همتای پساساختگرایی در زبان‌شناسی نظریه‌های ادبی است. پست مدرنیست‌ها عقاید و اصول مدرنیست‌ها از قبیل حقیقت مطلق، پیوستگی و وحدت را رد می‌کنند و به تعدد فرهنگی نسبیت و کثرت نظر دارند و مخالف عقل‌گرایی علمی و دستیابی به وحدت اجتماعی، سیاسی و فرهنگی در عصر مدرن هستند (رک. داد، ۱۳۸۵: ۱۱۲).

۲. ۷. بینامتنیت

بینامتنیت مبتنی بر این اندیشه است که متن، نظامی، بسته، مستقل و خودبسنده نیست، بلکه پیوندی دوسویه و تنگاتنگ با سایر متون دارد. حتی می‌توان گفت که در یک متن مشخص هم مکالمه‌ای مستمر میان آن متن و متونی که بیرون از آن متن وجود دارند جریان دارد. این متون ممکن است ادبی یا غیر ادبی باشند، هم عصر همان متن باشند یا به سده‌های پیشین تعلق داشته باشند. درواقع، کریستوا معتقد است هیچ متنی «آزاد» از متون دیگر نیست (رک. مکاریک، ۱۳۸۳: ۷۲).

۳. بحث و بررسی

یکی از ویژگی‌های مهم رمان فانتزی، نام‌گذاری شخصیت‌ها و مکان‌های مطابق با محتوای داستان است که در کیفیت داستان، اهمیت زیادی دارد. از آنجاکه داستان‌های فانتزی از ابتدا دارای روحیه‌ای ماورایی و تخیلی خلاف واقع داشته‌اند و در لامکان و لازمان شکل گرفته‌اند، شخصیت فانتزی نمی‌تواند نامی پرکاربرد و عمومی داشته باشد، زیرا فانتزی‌سازی به معنای هماهنگ‌شدن کلیه‌ی عناصر خلاف واقع برای شکل‌گیری داستانی خارق‌العاده است. «در دنیای فانتزی‌ها، سیاه‌چاله‌ی تخیل، قدرت و جاذبه‌ی سیاه‌چاله‌های فضایی را دارد که هر چیزی را درون خود می‌بلعد و از جنس خود می‌کنند. این هسته‌ی مرکزی انرژی تصویرهای تخیلی را تأمین می‌کند و بدون آن تخیلی شکل نمی‌گیرد. در حقیقت هستی قانون‌مند در این هسته‌ی سیاه‌چاله بلعیده می‌شود و از آن دنیای فانتاستیک خلق می‌شود. این سیاه‌چاله اگرچه پیوسته تخیل جدیدی خلق می‌کند، اما عمر طولانی دارد. این پدیده هر ذره و عنصر تخیلی را جذب و دوباره از آن در شکل‌ها و الگوهای تازه استفاده می‌کند. به‌نوعی الگوهای تخیل فانتاستیک که کهن هستند از این هسته‌ی مرکزی در می‌آیند» (محمدی، ۱۳۹۸: ۳۳). در این پژوهش که بر روی کتاب‌های تألیفی رمان فانتزی کودکان معاصر انجام شده است، ملاک استفاده از سه رمان

هلی‌فستلی در سرزمین غول‌ها، کودکی‌های زمین و غول‌ماز، استفاده از اسامی تخیلی و غیرمعمول شخصیت‌ها و همچنین جوایز معتبر کشوری است که به این رمان‌ها تعلق گرفته است.

۳. ۱. هلی‌فستلی در سرزمین غول‌ها

رمان هلی‌فستلی در سرزمین غول‌ها یکی از رمان‌های موفق کودکان و نوجوانان است که در سال ۱۳۸۱ به قلم شکوه قاسم‌نیا در نشر پیدایش منتشر شد و در همان سال در مراسم کتاب سال جمهوری اسلامی ایران، به‌عنوان کتاب برگزیده معرفی شد. این رمان شرح حال دختر بچه‌ای با نام «هلی» است که بدون گفتن دلیل با «خاله‌خالخال» که خاله‌ی واقعی‌اش نیست، زندگی می‌کند، خاله‌خالخال برادری به نام «رستم» دارد که غول است ولی خودش خبر ندارد. از قضا غول‌های سرزمین غول‌ها که با «هلی‌کوچولو» و «خاله‌خالخال» در ارتباط بودند، دایی‌رستم را که در شهر دیگری زندگی می‌کرد، می‌بینند و می‌شناسند و او را با خود به سرزمین غول‌ها می‌برند.

جدول شماره‌ی ۱، اسامی خاص خارق‌العاده در رمان هلی‌فستلی به سرزمین غول‌ها می‌رود

ردیف	نام خاص خارق‌العاده	نقش نام	معنای نام	ساختار دستوری نام	فراهنجاری در ایجاد نام فانتزی
۱	هلی‌کوچولو	نقش شاعرانه	مصغر هل (دهخدا: هلی)	اسم خاص	فراهنجاری واژگانی (استفاده از نام دانه‌ی خوشبوی هل برای شخصیت فانتزی)
۲	خاله‌خالخال	نقش بیانگری	خاله، زنی است با صورت پر از خال (قاسم‌نیا، ۱۴۰۰: ۳۶۰)	واژه‌ی غیربسیط: اسم عام + تکرار واژه	فراهنجاری واژگانی (استفاده از صفت ظاهری در اسم خاص)
۳	بی‌بی‌غول بانو	نقش آشکارسازی / نقش تلمیحی یا یادبودی	بی‌بی: زن نیکو و کدبانو (دهخدا: بی‌بی) بانو: خانم و خاتون که زن محترمه باشد (دهخدا: بانو)	واژه‌ی غیربسیط: اسم عام (بی‌بی) + اسم عام (غول) + اسم عام (بانو)	فراهنجاری واژگانی (بهره‌گیری از صفات انسانی برای غول)
۴	شابی‌بی غوله	نقش آشکارسازی / نقش تلمیحی یا یادبودی	شا (شاه) شهریار، ملک بی‌بی: زن نیکو و کدبانو	واژه‌ی غیربسیط: اسم عام (شاه) + اسم عام (بی‌بی) + اسم عام (غول) + ه (پسوندهای معرفه)	فراهنجاری واژگانی (بهره‌گیری از صفات انسانی برای غول)
۵	دایی‌رستم	نقش تلمیحی	رستم: تنومند، شجاع	واژه‌ی غیربسیط: اسم عام (دایی) + اسم خاص (رستم)	
۶	بل‌بله‌گوش	نقش یادبودی / نقش آشکارسازی	(بل‌بله‌گوش): دارای گوش پهن و بزرگ (دهخدا: بل‌بله گوش)	واژه‌ی غیربسیط: تکرار اسم (بل‌بله) + اسم عام (گوش)	فراهنجاری واژگانی (استفاده از صفت به‌جای اسم خاص)

۷	ماما چهارچشمی	نقش آشکارسازی	ماما: دایه، مادر (دهخدا: ماما) چهارچشمی: کسی که چشم‌های باز و مراقب داشته باشد (دهخدا: چهارچشمی)	واژه‌ی غیربسیط اسم عام (ماما (مامان)) + صفت شمارشی (چهار) + اسمی عام (چشم) + ی (نسبی)	فراهنجاری واژگانی (ساخت صفت به‌واسطه‌ی اخلاقیات)
۸	غول‌های نی‌قلیانی	نقش آشکارسازی	نی‌قلیانی: (صفت)، شخص لاغراندام	واژه‌ی غیربسیط اسم عام (غول) + نشانه‌ی جمع (های) + اسم آلت (نی‌قلیانی)	فراهنجاری واژگانی (ساخت صفت به‌واسطه‌ی ظاهر صورت)
۹	غول چهارشاخ	نقش آشکارسازی	چهارشاخ: درمانده (دهخدا: چهارشاخ)	اسم عام (غول) + صفت شمارشی (چهار) + اسم عام (شاخ)	فراهنجاری واژگانی (غول چهارشاخ به جای دوشاخ)
۱۰	باباریش سفید	نقش معنایی/ نقش آشکارسازی		واژه‌ی غیربسیط اسم عام (بابا) + اسم مرکب (ریش سفید)	فراهنجاری واژگانی
۱۱	غول مگسی	نقش کنشی	غولی خیاط که از پر مگس به‌عنوان پارچه استفاده می‌کند	واژه‌ی غیربسیط اسم عام (غول) + اسم عام (مگس) + (ی) نسبی	فراهنجاری واژگانی (ساخت صفت به‌واسطه‌ی شغل)
۱۲	مارغولک	نقش آشکارسازی	کرم بزرگی که شبیه مار است	اسم خاص (مار) + (هسته‌ی گروه اسمی (غول) + صفت تصغیر (ک))	فراهنجاری معنایی (استفاده از صنعت پارادوکس (غول: بزرگ) + پسوند تصغیر)
۱۳	زندان مارمیله	نقش آشکارسازی	زندانی که میله‌هایش از مارهای بزرگ درست شده است	اسم مکان (زندان) + واژه‌ی مرکب (صفت مغلوب (مارمیله))	فراهنجاری نحوی/ فراهنجاری معنایی (زندانی که میله‌های آن مار هستند)
۱۴	فیل بالدار	نقش بیانگری	فیلی که گوش‌های بزرگی برای پرواز دارد	اسم خاص (فیل) + واژه‌ی مشتق (بالدار)	فراهنجاری معنایی (فیل بال ندارد)
۱۵	غول‌های سرخ‌رنگ	نقش آشکارسازی		اسم عام (غول) + علامت جمع (های) + سرخ‌رنگ (صفت ساده‌ی بیانی)	فراهنجاری واژگانی (استفاده از ترکیب وهمی)
۱۶	غول‌های آدم‌خوار	نقش تلمیحی/ آشکارسازی		اسم خاص (غول) + صفت جمع (های) + واژه‌ی مشتق (آدم‌خوار)	فراهنجاری واژگانی
۱۷	چاله‌ی هوایی	نقش تلمیحی/ آشکارسازی	دست‌اندازهای فضایی	اسم مکان (چاله) + اسم مکان (هوا) + ی نسبی	
۱۸	زنبورهای خون‌آشام	نقش تلمیحی/ آشکارسازی		اسم عام (زنبور) + علامت جمع (های) + واژه‌ی مشتق (خون‌آشام)	فراهنجاری واژگانی (اغراق در نیش زنبور)
۱۹	کک‌های آدم‌خوار	نقش تلمیحی/نقش آشکارسازی		اسم عام (کک) + علامت جمع (های) + واژه‌ی مشتق (آدم‌خوار)	فراهنجاری واژگانی (کک خونخوار به جای کک آدم‌خوار)

۲۰	سوسک‌های چهارشاخکی	نقش آشکارسازی	اسم عام (سوسک) + علامت جمع (های) + صفت شمارشی (چهار) + اسم عام (شاخک) + ی نسبی	فراهنجاری واژگانی (سوسک دوشاخکی به جای چهارشاخکی) برای اغراق‌آمیز کردن شخصیت فانتزی
۲۱	شاغول فوتینا	نقش تلمیحی/ نقش آشکارسازی	درختی با ساقه‌های دراز و کم‌جان (اصطلاح ساختگی توسط نویسنده)	فراهنجاری بافت متن (استفاده از کلمه‌ی محاوره در بافت)
۲۲	گول سه‌کله	نقش آشکارسازی	اسم عام (گول) + صفت شمارشی (سه) + اسم عام (کله)	فراهنجاری واژگانی (گول سه‌کله به‌جای اژدهای سه‌سر)
۲۳	شیشه‌ی عمر	نقش تلمیحی	جانِ گول‌ها در فانتزی	فراهنجاری واژگانی (آفرینش ترکیب وهمی)
۲۴	تور گول‌گیری	نقش آشکارسازی	واژه‌ی مشتق مرکب (تور + گول + گیری)	فراهنجاری واژگانی (تغییر کلمات در اصطلاح تور گول‌گیری به‌جای تور ماهی‌گیری)
۲۵	گول خورخوره	نقش تلمیحی	گول خطرناک	فراهنجاری واژگانی: (گول خورخوره به‌جای لولوخورخوره)

در جدول طراحی‌شده‌ی بالا به اسامی فانتزی که شکوه قاسم‌نیا در *رمان هلی فستلی*، شخصیت‌های داستان را نام‌گذاری کرده است پرداختیم. قاسم‌نیا همین ترفند نام‌گذاری را در کتاب *مجموعه‌ی ماجراهای نخودی* و آثار ترجمه‌شامل «نامی‌ناقلا» و «فس‌فس‌خانم» نیز به‌کار برده است. همان‌طور که مشاهده می‌شود، نویسنده در نام‌گذاری و انتخاب اسم فانتزی برای شخصیت‌های داستان فانتزی به اصولی همچون نقش‌مندی ترکیب واژگانی، معنا، اصول دستور زبان فارسی و فراهنجاری توجه کرده است. قاسم‌نیا در بخش نقش‌مندی اسامی، از نقش آشکارسازی بیشتر از بقیه‌ی نقش‌ها استفاده کرده است، با توجه به تعاریف گفته‌شده می‌توان نتیجه گرفت که ایشان برای انتخاب نام، بر روی عملکرد رفتاری شخصیت‌ها تأکید داشته است و نام در نظر گرفته‌شده، نشان‌دهنده‌ی خصوصیت‌های رفتاری شخصیت‌هاست و این امر حاکی از شناخت صحیح نویسنده به توجه کودکان درباره‌ی خصوصیت‌های رفتاری و عملکرد اطرافیان است. این نوع نام‌گذاری به طرز دقیقی، توجه مخاطب کودک را به خود جلب خواهد کرد و به دلیل تازگی در ذهن کودک خواهند ماند. اگر با دیدی دقیق‌تر به رمان یادشده بنگریم، متوجه خواهیم شد که نام هر شخصیت فانتزی در داستان، خلاصه‌ای از امور فانتزی است که در طول داستان برای او اتفاق می‌افتد. می‌توان گفت که یکی از معیارهای آشکار برای انتخاب نام در داستان‌های فانتزی کودکان، در نظر گرفتن صفت‌ها و اخلاق افراد است، به‌طوری که ظاهر گول‌ها و صفت‌هایی که گول‌ها را از یکدیگر متمایز کرده است در نام مرکب یا اسم غیربسیط آن‌ها به‌خوبی مشهود است. برای مثال در نام «کک‌های آدم‌خوار» نویسنده از صنعت مبالغه استفاده کرده است تا صفت خون‌خواری «کک» را به‌طور مبالغه‌آمیزی به خاصیت آدم‌خواری تبدیل کند و به این نحو فضای مبالغه‌آمیز فانتزی کودک‌پسند را به اوج خود رسانده است و شخصیت معمولی (کک) را به موجود

جدیدی تبدیل کرده است که کودک به راحتی پذیرای مفهوم آن است. «تخیل کنشگری یا تخیل شخصیت‌ها که محور دیگری از تصویرهای تخیلی داستان را می‌سازد، تخیل صورت است. تخیل صورت، تخیل ترکیب اجزا و اشکال موجود است، برای رسیدن به شکلی تازه» (محمدی، ۱۳۹۸: ۳۳). در میزان استفاده از فراهنجاری‌ها نیز، «قاسم‌نیا» در بیشتر نمونه‌ها از فراهنجاری واژگانی استفاده کرده است. به طور کلی فراهنجاری واژگانی در بخش استفاده از کلمه‌های قدیمی و نامرسوم، یادآور فضاهای قدیمی و عامیانه‌ای است که خوراک داستان‌های فانتزی است. باور پذیرفته شده درباره‌ی فضاهای فانتزی این است که داستان فانتزی در فضاهای قدیمی یا متروکه شکل می‌گیرد، فضاهایی همچون: (خانه‌ی مادر بزرگ‌ها، انبار یا زیرزمین‌های قدیمی و خرابه‌های متروکه و...) و این باور که در فضاهای قدیمی همیشه اتفاق‌هایی در حال اجراست که در دنیای واقعی انجام‌شدن آن امکان ناپذیر است، رویدادی است که به طور ناخودآگاه در ذهن انسان وجود دارد. با وجود چنین باورهایی، توجیه استفاده از کلمات غیرمرسوم، قدیمی و غیرواقعی، امری معقول و پسندیده به نظر می‌رسد. از طرفی پریان و غول‌ها محصول ادبیات کهن هستند و در نتیجه، نامی که برای آن‌ها انتخاب می‌شود یا موجود جدیدی که از روی آن‌ها ساخته شده است و همچنین افرادی که در مواجهه با رویداد فانتزی قرار گرفته‌اند، باید دارای جنبه‌ی قدیمی یا فراهنجاری از نوع بافت متنی (استفاده از نامی که در زمان معاصر استفاده نمی‌شود) باشند تا داستان با فضای حاصل از ادبیات کهن فاصله نگیرد. این در صورتی است که بسیاری از نویسندگان معاصر، نامی پرکاربرد و امروزی برای شخصیت‌های اصلی در داستان فانتزی انتخاب می‌کنند و این امر باعث می‌شود که از همان ابتدای داستان، مخاطب وارد فضای مدنظر در داستان نشود.

قاسم‌نیا در تولید اسامی شکل گرفته از ترکیب‌های واژگانی و اصطلاح‌های مرسوم نیز تغییرهایی به وجود آورده است و از آن‌ها شخصیت‌های جدیدی که برای کودکان درک‌پذیر و مقبول باشد، ساخته است، به عنوان مثال در اصطلاح (تور ماهی‌گیری، تغییر ایجاد کرده است و آن را به تور غول‌گیری تبدیل کرده است. تصویر تشکیل شده از این ابزار تخیلی، حاصل جابه‌جایی ساده‌ی کلمه‌ها است که ذهن پویای نویسنده به راحتی آن را ساخته است و خوشایند مخاطبان نیز قرار گرفته است. «تخیل زبانی، تخیل اندیشه است. در تخیل اندیشه، محتوای اندیشه که در قالب واژگان زبان اراده می‌شود به وجود می‌آید. تخیل زبانی یعنی آفرینش زبان نو، انحراف از زبان هنجار و بازی با زبان هنجار. تمام این موارد در فانتزی وجود دارد. به نوعی ریشه این تخیل در آداب و آیین‌های جادویی است» (محمدی، ۱۳۹۸: ۴۳).

همان‌طور که قبلاً اشاره شد، نام‌گذاری اسامی یا حتی اتفاق‌هایی که در فانتزی معاصر شکل می‌گیرند، نیاز به طرحی نو دارند. فانتزی معاصر به دنبال خلق آثار جدید و بدون تکرار است و خواهان امور تخیلی جدیدی است که با دنیای نوین امروزی مطابقت و از طرفی با دنیای کهن پیوندی دیرینه داشته باشد. این خصوصیت به طور ناخواسته، فانتزی را وارد دنیای پست‌مدرنیسم می‌کند. پست‌مدرنیسم خواهان تجدیدگرایی به همراه مدرنیته است. «بنیادگرایی و سنت‌گرایی رجعتی به گذشته و ریشه‌هاست. پست‌مدرنیسم نمی‌خواهد به گذشته رجعت کند، بلکه می‌خواهد عیوب، نواقص، نقایص، خلل و فرج مدرنیته را آشکار کند و رفع کند» (بشر دوست، ۱۴۰۱: ۱۷۲). از طرف دیگر امور شخصیت‌های فانتزی پیرو خواست نویسنده پیش نمی‌روند، از این رو نام شخصیت‌های فانتزی و افرادی که در مواجهه با امر فانتزی قرار می‌گیرند باید به گونه‌ای انتخاب شود که مخاطب، پایان داستان را به اشتباه حدس نزند و به احساس دل‌زدگی نرسد، به همین خاطر داستان فانتزی معاصر بر اساس چارچوب‌های پست‌مدرنیسم باید عجیب، جدید و درعین حال مطابق با نام‌های کهن داستانی باشد. «به

نظر پست‌مدرنیست‌ها، مدرنیست‌ها از گذشته بریده‌اند و این زیان‌بار است، از امکانات گذشته می‌توان به‌عنوان ماده‌ی خام استفاده کرد، از گذشته می‌توان برای امروز ارمغان‌ها آورد» (شمیسا، ۱۳۹۴: ۴۲۲). با وجود چنین دلایلی می‌توان نتیجه گرفت که نویسنده‌ی خلاق که توانایی خلق اسامی ابداعی را دارد، برای ادامه‌ی بقای داستان فانتزی خود به بعضی از چارچوب‌های پست‌مدرنیسم رجوع می‌کند و در سایه‌ی آن به خلق اثر جدید می‌پردازد.

۳.۲. کودکی‌های زمین

کتاب رمان کودکی‌های زمین در سال ۱۳۷۶ به قلم جمشید خانیان نوشته شده است و در انتشارات امیرکبیر به چاپ رسیده است. این کتاب که برگزیده‌ی بیست سال ادبیات دفاع مقدس در سال ۱۳۸۹ است، درباره‌ی پسری به نام «چمل» است که در بحبوحه‌ی جنگ تحمیلی در انتظار مراسم ازدواج خواهرش «مریمی» است. دلیل شکل‌گیری داستان، اضطراب ناشی از جنگ، بمباران، اسارت و شهادت است. یکی از دلایل مهم تخیل در افکار کودکان، تخیل ناشی از محدودیت است. به این شکل که کودکان عادت دارند در مقابل برآورده‌نشدن خواسته‌ها و اهداف زندگی، به خیال‌بافی بپردازند و آن خیال را تاجایی که امکان دارد در ذهن خود گسترش دهند. در ادامه‌ی داستان و در پس این اضطراب غولی به نام «کل کل اشتر» از میان دود بمباران ظاهر می‌شود تا مرهمی بر دردهای چمل باشد. اگرچه خواهر چمل قبل از مراسم عروسی به شهادت می‌رسد، اما چمل به‌واسطه‌ی این رویداد و به کمک «کل کل اشتر» از جا برمی‌خیزد و به دفاع از کشورش می‌پردازد.

جدول شماره‌ی ۲، اسامی خاص خارق‌العاده در رمان کودکی‌های زمین

ردیف	نام خاص خارق‌العاده	نقش نام	معنای نام	ساختار دستوری نام	ساختار شکنی در ایجاد نام فانتزی
۱	چمل	نقش معنایی- بومی‌سازی	به معنای چشم (در گویش لک) (آبادیس: چمل)	اسم خاص	فراهنجاری واژگانی / فراهنجاری بافتی (جغرافیایی) (استفاده از نام غیرمرسوم در گویش داستان)
۲	مریمی	نقش شاعرانه	نوعی سکه‌ی طلای درشت که از آن گردنبند بسازند ^۱ دهخدا: مریمی)	اسم خاص	فراهنجاری واژگانی (استفاده از نام جواهرآلات برای انسان)
۳	کنار	نقش شاعرانه	میوه‌ای شبیه عناب (دهخدا: کنار)	اسم خاص	فراهنجاری واژگانی (استفاده از نام میوه برای انسان)
۴	کل کل اشتر	نقش آشکارسازی نقش طنز	کل کل: پرگو (آبادیس: کل کل) اشتر: (معرب) کسی که پلک چشمش گفته باشد، دریده‌چشم (دهخدا: اشتر)	واژه غیربسیط واژه مرکب (کل کل) + اسم عام اشتر (نام عربی)	فراهنجاری واژگانی (آفرینش ترکیب واژگانی)
۵	بتیل	نقش شاعرانه	زن ازدنیابریده برای خدای تعالی (دهخدا: بتیل)	اسم خاص	فراهنجاری بافت (جغرافیایی) استفاده از اسم عربی

جمشید خانیان یکی از نویسندگان رمان کودکان در دفاع مقدس است. دیدگاه فانتزی او به جنگ یادآور نیازمندی‌های کودکان در شهرهای جنگ‌زده است. تخیل کودکان در موقع نیازمندی‌های مادی و معنوی پررنگ‌تر می‌شود و کودک به واسطه‌ی تخیل، پرده بر نیازهای خود می‌کشد و به این ترتیب مرهمی بر آلام خود می‌گذارد و از آنجاکه انسان پیوسته مملو از نیازهای گوناگون است، تخیل در همه‌ی جای زندگی انسان نقش خود را به‌خوبی ایفا می‌کند. حتی در زمان‌های جنگ و خونریزی تخیلات گوناگون می‌تواند راهی برای نجات انسان پدید بیاورد. معیارهای نام‌گذاری «خانیان» در رمان جنگ که شامل اسامی گویشی غیرمرسوم ایرانی است، یادآور سهم همه‌ی مردم ایران در جنگ تحمیلی است. اگرچه نام‌های انتخابی او از میان اسامی ایرانی برگرفته شده است، اما اسامی نام‌برده بسیار کمیاب و ناآشنا هستند و این یکی از نکاتی است که مخاطب را با هر لهجه و گویشی به خوانش این رمان تشویق می‌کند. همان‌طور که قبلاً هم اشاره کردیم، در فراهنجاری واژگانی، از کلماتی استفاده می‌شود که قدیمی و منسوخ شده است و در زبان جایگاهی ندارند و در فراهنجاری بافتی جغرافیایی (فراهنجاری در گویشی که متعلق به مکانی به جز مکان رخداد است) از کلماتی استفاده می‌شود که مناسب متن موجود نیست و به زبان دیگری تعلق دارند. نام «چمل» نامی محلی در گویش لری به معنای (چشمانم) است و خانیان این اسم را در گویش آبادانی یعنی همان مکان شکل‌گیری داستان استفاده کرده است. ترکیب اسم «کل کل اشتر» که نام غول ماجراست، ترکیبی ساختگی برگرفته از زبان عامیانه و عربی مردم جنوب کشور است که به تخیل کار، بُعدی شیرین و جذاب بخشیده است. از طرفی به دلیل نامأنوس بودن دنیای غول و پریان با دنیای انسان‌ها و به پیروی از آن نام‌گذاری افرادی تخیلی و غیرواقعی که از آن سرزمین وارد داستان‌های زمینی شده‌اند، باید اعجاب‌آور و در هاله‌ای از ابهام باشد. گاهی نویسنده برای اثربخشی یک رویداد برای شخصیت مدنظر، نامی به‌خصوص انتخاب می‌کند. اگر نام شخصیت‌های فانتزی از میان نام‌های پرکاربرد استفاده شود، میزان ترس، هیجان و طنز القاشده از داستان تخیلی، برای مخاطب کمتر و از میزان جذابیت داستان کاسته خواهد شد. در میان داستان‌ها و رمان‌های فانتزی، نویسنده خواه‌ناخواه دست به استفاده از سنت‌های قومی و فرهنگ‌های عامیانه می‌زند، همین امر ریشه در قدمت فانتزی دارد و دلیل واضحی بر این نکته است که فانتزی دوران جدید به فانتزی کهن وصل است و از آن دور نشده است، بلکه به‌وسیله‌ی پیشامدهای مربوط به روزگار، خلق داستان‌های فانتزی، گستره‌ی خود را پهن کرده است و به زایایی و پویایی می‌رسد. در بررسی رمان کوتاه کودکی‌های زمین درباره‌ی نقش‌پذیری اسامی شخصیت‌های داستان به این نتیجه می‌رسیم که شاعر از «نقش‌های شاعرانه» بیشتر استفاده کرده است و این موضوع با روحیه‌ی شاعرانه‌ی نویسنده ارتباط مستقیم دارد. همچنین درباره‌ی فراهنجاری‌های موجود در نام‌گذاری اسامی استفاده‌شده، می‌توان چنین نتیجه گرفت که نویسنده به‌طور آگاهانه از اسامی موجود در گویش‌های مختلف ایرانی از جمله گویش لک، عربی و جنوبی بهره گرفته است و بدین ترتیب به‌طور آگاهانه به اتحاد مردم ایران در جنگ اشاره کرده است و همین روش نام‌گذاری باعث ارتباط تنگاتنگ موضوع داستان با هماهنگی نام‌های فانتزی انتخابی نویسنده است. در نام‌گذاری شخصیت فانتزی داستان که غولی به نام «کل کل اشتر» است، نویسنده از فراهنجاری واژگانی استفاده کرده است؛ بدین ترتیب که واژه‌ی محاوره‌ی «کل کل» و واژه‌ی عربی «اشتر» را با هم ترکیب کرده است و ترکیب واژگانی جدیدی به وجود آورده است.

۳.۳. غولماز

رمان *غولماز* یکی از آثار برگزیده‌ی احمد اکبرپور است که ازجمله رمان‌های تخیلی باکیفیت برای کودکان است و جایزه‌ی چهار لاک‌پشت پرنده را در سال ۱۳۹۷ دریافت کرده است. در این رمان که در سرزمین غول‌ها اتفاق افتاده است، حتی «غول‌دخترها» هم باید به سربازی بروند و ازجمله ارکان سربازی برای آن‌ها آدم‌خواری است. ازقضا غولماز که دختر یکی از غول‌های فرمانده است، باید به سربازی برود. در ادامه داستان غولماز با آدمیزادی آشنا می‌شود که نام او را آدیماغ می‌گذارد و محتوای داستان اموری است که غولماز با آدیماغ انجام داده است و به نجات سرزمین غول‌ها و در انتها، پایان گرفتن دشمنی غول‌ها با آدمیزاد می‌انجامد.

جدول شماره‌ی ۳، اسامی خاص خارق‌العاده در رمان *غولماز*

ردیف	نام خاص خارق‌العاده	نقش نام	معنای نام	ساختار دستوری نام	ساختار شکنی در ایجاد نام فانتزی
۱	غولماز	نقش شاعرانه / نقش طنز	نام دخترانه در سرزمین غول‌ها	اسم مشتق: اسم خاص + پسوند آز، در زبان ترکی پسوند آز به معنای (نشدن) است: سول (پژمرده) + م + (آز): پژمردگی‌ناپذیر من غولماز: غول+م+آز: غول (تکرار) نشدنی من	فراهنجاری واژگانی استفاده از پسوند نام دخترانه‌ی ترکی برای غول
۲	غولسا	نقش شاعرانه / نقش طنز	نام دخترانه در سرزمین غول‌ها	اسم مشتق: اسم + سا (همانند) گل + سا: گل‌سا (همانند گل) غولسا (همانند غول)	فراهنجاری واژگانی (استفاده از پسوند نام دخترانه برای غول)
۳	خرغول	نقش آشکارسازی / نقش طنز	غول بزرگ بی‌دقت	واژه‌ی مرکب	
۴	درخت گالابولی	نقش شاعرانه نقش طنز	درخت گلابی در سرزمین غول‌ها	واژه‌ی مرکب	فراهنجاری واژگانی (اضافه کردن هجا به کلمه‌ی «گلابی» و ساخت کلمه‌ی «گالابولی»)
۵	برگ مانگولیا	نقش شاعرانه / نقش طنز	برگ یک گیاه در سرزمین غول‌ها (تغییر هجا در برگ مانگولیا) مگنولیا: نوعی گل تزئینی	اسم مرکب: با پس و پیش کردن حرف (گ) و (م) و اضافه کردن هجای بلند (آ) به جای (-) در کلمه‌ی (برگ مانگولیا)، نویسنده کلمه‌ی جدید را ابداع کرده است.	فراهنجاری واژگانی (تغییر دادن کلمه‌ی مگنولیا به مانگولیا) و ساخت کلمه‌ی جدید
۶	آدیماغ	نقش شاعرانه / نقش طنز	آدمیزاد لاغر	اسم مشتق مرکب: اسم (آدمی) + پسوند (زاد) + اسم (لاغر): نویسنده در مرحله‌ی بعدی چند عدد حروف و هجا را برداشته و کلمه‌ی جدید ابداع کرده است.	فرایند آمیزش نویسنده چند حرف و هجا را برداشته است، کلمات را به هم چسبانده است و کلمه‌ی جدید ابداع کرده است.

۷	سمبوسه‌ی قلقله‌زن	نقش تلمیحی / نقش طنز	اسم مشتق مرکب اسم خاص (سمبوسه) + تکرار اسم (قلقله) + پسوند (زن)	فراهنجاری نحوی (جابه‌جا کردن کلمات در اصطلاح «سمبوسه» به جای «کدوی قلقله‌زن»)
۸	بازی شاخ به شکم	نقش طنز	بازی ابداعی بچه‌غول‌ها	فراهنجاری واژگانی (ابداع بازی مخصوص برای بچه‌غول‌ها)
۹	شاغیلما	نقش آشکارسازی / نقش طنز	شاه‌غول ما (نام فرماندهی غول‌ها)	فراهنجاری آوایی (استفاده از حرف (ی) به جای (و) در واژه‌ی غیل به جای غول)

در رمان *غول‌ماز* به فرهنگ معنای کلمات ابداعی نویسنده برمی‌خوریم که ابداع خود نویسنده است. وی از الفاظی ابداعی استفاده کرده است که گویی زبان‌گویی غول‌ها است و بعد از آفرینش این الفاظ به ترجمه‌ی آن‌ها در همان نقطه از داستان پرداخته است. برای مثال: «آرپاخ یا احمق غول‌ها در اینجا یعنی کوچولوی بامزه‌ی زبان‌نهم دوست‌داشتنی» (اکبرپور، ۱۴۰۱: ۱۲). احمد اکبرپور همین شیوه‌ی نوشتار را در رمان سه سوت جادویی نیز به کار برده است. شیوه‌ی جدیدی که نویسنده در انتخاب نام شخصیت‌های فانتزی داستان به کار برده است، استفاده از فراهنجاری آوایی است، به نحوی که در جدول بالا به وضوح دیده می‌شود، نویسنده جای بسیاری از هجاها در کلمه‌های مرسوم را تغییر داده است و به ترکیب‌های واژگانی جدیدی رسیده است که مطلوبیت لازم برای داستان را دارند. این امر که به صورت هدف‌مند ایجاد شده است، در رمان *غول‌ماز* به طور مرتب تکرار شده است. بیشترین تفاوت رمان *غول‌ماز* با دیگر رمان‌های فانتزی کودکان، زاویه‌ی دید از نگاه شخصیت فانتزی است، به طوری که نویسنده، داستان را از زبان غول داستان بیان کرده است و همین قضیه موجب تازگی موضوع رمان است. اگر نویسنده در رمان تألیفی از اسامی ابداعی استفاده نکند، تازگی موضوع به صورت برجسته دیده نمی‌شود. به عنوان مثال استفاده از نام «رستم» برای پهلوان ایران باستان، نامی شایسته و به سزا است، حال اگر نویسنده‌ی دیگری این نام شناخته‌شده و گوش‌آشنا را برای شخصیت داستانی خود انتخاب کند، این شخصیت یادآور رستم دستان و داستان‌های پهلوانی اوست، از این رو اجازه‌ی انتخاب مسیر جدید را از داستان خود گرفته است و راهی مشخص و تکراری برای داستان خود انتخاب کرده است؛ اگرچه داستان، محتوای جدید و به روزی داشته باشد، سرنوشت این داستان با انتخاب نام «رستم» به سرنوشت داستان‌های «رستم دستان» گره خورده است. از این رو با نام‌گذاری تکراری، متن به دلیل محدودیت بینامتنی (تبادر یک موضوع در ذهن به واسطه‌ی مطالع‌ی موضوعی در داستان) دچار رکود و بستگی خواهد شد. همچنین داستانی که با اسامی پرکاربرد و تکراری نام‌گذاری شده باشد، خواه‌ناخواه جزء داستان‌های اقتباسی قرار می‌گیرد، بنابراین یک داستان جدید تألیفی برای موفقیت خود نیاز به انتخاب اسامی جدید و ابداعی دارد.

۴. نتیجه‌گیری

فانتزی قوانین و چارچوب‌های تدوین‌شده‌ای دارد. نوآوری در این حوزه بر اساس همین قوانین صورت می‌گیرد و نویسنده‌ی فانتزی نمی‌تواند در انتخاب نام، سلیقه‌ای و بدون قانون عمل کند. این پژوهش به وسیله‌ی نقد تکوینی با استفاده از مؤلفه‌هایی همچون: فرم و ساختار، معنا، نقش‌پذیری و زبان‌شناسی به پردازش معیارهای ساخت اسم در رمان‌های

فانتزی کودکان پرداخته است و چنین نتیجه می‌گیرد که اسامی جدید و ابداعی دارای انواع گونه‌های هنجارگریزی همراه با رعایت اصول دستور زبان فارسی هستند. پریان و غول‌ها محصول‌های ادبیات کهن هستند در نتیجه نامی که برای آن‌ها انتخاب می‌شود یا موجود جدیدی که از روی آن‌ها ساخته شده است و همچنین افرادی که در مواجهه با رویداد فانتزی قرار گرفته‌اند، باید روحیه‌ی اعجاب‌آمیز با رویکرد ادبیات کهن، ابداعی و ساختارشکن داشته باشند تا داستان از فضای اصلی خود فاصله نگیرد. بنابراین شایسته است که اسامی شخصیت‌های فانتزی دارای کارکردها و معنای خاصی باشند که اسامی معمولی و پرکاربرد این خصوصیت‌ها را ندارند. فانتزی معاصر به دنبال خلق آثار جدید و بدون تکرار است و خواهان امور تخیلی جدیدی است که با دنیای نوین امروزی مطابقت و از طرفی با دنیای کهن پیوندی دیرینه داشته باشد. این خصوصیت به طور ناخواسته فانتزی را وارد دنیای پست‌مدرنیسم می‌کند. به دلیل نامأنوس بودن دنیای غول و پریان با دنیای انسان‌ها و به پیروی از آن نام‌گذاری افراد تخیلی و غیرواقعی که از آن سرزمین وارد داستان‌های زمینی شده‌اند، باید اعجاب‌آور و در هاله‌ای از ابهام باشد. اگر نام شخصیت‌های فانتزی از میان نام‌های پرکاربرد استفاده شود، میزان ترس، هیجان و طنز القاشده از داستان تخیلی برای مخاطب کمتر خواهد بود و داستان جذابیت خود را از دست خواهد داد. نام‌گذاری تکراری، متن را به دلیل محدودیت بینامتنی دچار رکود و بستگی خواهد کرد و همچنین داستانی که با اسامی پرکاربرد و تکراری نام‌گذاری شده باشد، خواه‌ناخواه جزء داستان‌های اقتباسی قرار می‌گیرد، بنابراین یک داستان جدید تألیفی برای موفقیت خود نیاز به انتخاب اسامی جدید و ابداعی دارد.

منابع

- اسداللهی، الله‌شکر. (۱۳۸۶). «روش نقد تکوینی در ادبیات». پژوهش‌نامه‌ی فرهنگستان هنر، بهمن و اسفند، شماره‌ی ۷، صص ۶۲-۹۲. <http://noo.rs/1K6Gp>
- اکبرپور، احمد. (۱۴۰۱). *غولماز*. تهران: هوپا.
- _____ (۱۳۸۹). *سه سوت جادویی*. تهران: افق.
- بشردوست، مجتبی. (۱۴۰۱). *موج و مرجان، رویکردهای نقد ادبی در جهان جدید و سرگذشت نقد ادبی در ایران*. تهران: سروش.
- تایوغ، علی‌رضا. (۱۴۰۲). «تحلیل سبک جامعه‌شناختی اشعار حمید مصدق بر اساس مبنای نقد تکوینی». *زبان و ادبیات فارسی دانشگاه آزاد اسلامی واحد فسا*، شماره‌ی ۳۳، صص ۳۱-۵۴. [Doi:10.22034/bahareadab.2023.16.6952](https://doi.org/10.22034/bahareadab.2023.16.6952)
- حسام‌پور، سعید و آرامش فرد، شیدا. (۱۳۹۱). «نگاهی به ابعاد روایت‌مندی در داستان سه سوت جادویی احمد اکبرپور (بر پایه‌ی نظریه‌ی ماریا نیکولایوا)». *مطالعات ادبیات کودک*، دوره‌ی ۳، شماره‌ی ۱، پیاپی ۵، صص ۱۹-۴۶.
- <https://doi.org/10.22099/jcls.2012.422>
- خانیان، جمشید. (۱۳۷۶). *کودکی‌های زمین*. تهران: امیرکبیر.
- داد، سیما. (۱۳۸۵). *فرهنگ اصطلاحات ادبی*. تهران: مروارید.
- دهخدا، علی‌اکبر. (۱۳۶۵). *لغت‌نامه*. تهران: دانشگاه تهران.
- سلاجقه، پروین. (۱۳۸۷). *از این باغ شرقی*. تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.

شانکی، حامد؛ احتشامی، ثمر. (۱۴۰۱). «نقد و بررسی ترجمه‌ی اسامی خاص به فارسی در ادبیات فانتزی». *نقد ادبی پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی*، سال ۱۵، شماره‌ی ۵۹، صص ۱۹۳-۲۱۹.

<http://lcq.modares.ac.ir/article-29-64032-fa.html>

شریعت، محمدجواد. (۱۳۷۲). *دستور زبان فارسی*. تهران: اساطیر.

شقاقی، ویدا. (۱۳۹۳). *مبانی صرف*. تهران: سمت.

شمیسا، سیروس. (۱۳۹۴). *نقد ادبی*. تهران: میترا.

صادقی، عمران؛ ظهیری‌ناو، بیژن؛ رستمی، مهدی. (۱۴۰۱). «کاربرد عناصر اساطیری در داستان‌های فانتزی کودکان دهه‌ی هشتاد». *مطالعات ادبیات کودک*، شماره‌ی ۱، پیاپی ۲۵، صص ۱۱۱-۱۳۴.

<https://doi.org/10.22099/jcls.2021.34957.1735>

صادقی‌شهر، رضا؛ بهنام‌خو، زهره. (۱۳۹۷). «شگردهای فانتزی‌سازی در داستان‌های محمدرضا شمس». *پژوهش زبان و*

ادبیات فارسی، شماره‌ی ۴۹، صص ۱۲۳-۱۵۲. <https://sid.ir/paper/56161/fa>

صفوی، کورش. (۱۳۸۳). *از زبان‌شناسی به ادبیات*. تهران: سوره‌ی مهر

فتوحی‌رودم‌عجنی، محمود. (۱۳۹۰). *سبک‌شناسی، نظریه‌ها، رویکردها و روش‌ها*. تهران: سخن.

_____ (۱۳۸۲). *نظریه‌ی تاریخ ادبیات*. تهران: سخن.

قاسم‌نیا، شکوه. (۱۴۰۰). *هلی‌فستلی در سرزمین غول‌ها*. تهران: پیدایش.

_____ (۱۴۰۲). *مجموعه‌ی ماجراهای نخودی*. تهران: پیدایش.

_____ (۱۴۰۰). *فس‌فس‌خانم*. تهران: قدیانی.

قزل‌ایاغ، ثریا. (۱۳۹۲). *ادبیات کودکان و نوجوانان و ترویج خواندن*. تهران: سمت.

کشاورز، حبیب. (۱۴۰۰). «راهبردهای برگردان اسامی خاص در ترجمه‌ی عربی رمان «سمفونی مردگان» بر اساس الگوی ون‌کویلی (۲۷۰۰)». *پژوهش‌های ترجمه در زبان و ادبیات عربی*، دوره‌ی ۱۱، شماره‌ی ۲۵، صص ۹-۳۱.

<https://doi.org/10.22054/rctall.2021.57698.1526>

وحیدیان‌کامیار، تقی. (۱۳۹۹). *دستور زبان فارسی ۱*. تهران: سمت.

محمدی، محمدهادی. (۱۳۹۸). *فانتزی در ادبیات کودکان و نوجوانان*. تهران: هدهد.

مکاریک، ایرناریما. (۱۳۸۳). *دانشنامه‌ی نظریه‌های ادبی معاصر*. ترجمه‌ی مه‌ران مهاجر و محمد نبوی، تهران: آگه.