

Francesco Dedè

LUDONIMIA E CLASSI LESSICALI: LO STATUTO DEGLI
AVVERBI DI GIOCO IN -INΔA DEL GRECO*

ABSTRACT: The so called -ινδᾶ adverbs are a peculiar and poorly attested class of words in Ancient Greek which denote games. This paper considers their status as a class by taking into account their main morphological, syntactic and semantic characteristics. At the end of the analysis, the conclusion is drawn that the ancient and traditional classification of the -ινδᾶ ludonyms as adverbs is in fact inconsistent, though they are not prototypical nouns either. Rather, they are a non-prototypical category whose properties are due to their reference to the semantic field of games.

1. INTRODUZIONE

Nell'ambito della riflessione sullo statuto delle classi lessicali o parti del discorso, è ampiamente noto che ciascuna di esse presenta aspetti problematici peculiari; a tal proposito, la classe degli avverbi si caratterizza senz'altro per una notevole eterogeneità, dato che, nelle lingue in cui è individuabile come classe indipendente, essa comprende forme piuttosto diverse quanto al contenuto semantico e alle proprietà morfo-sintattiche (ad es. modificatori di verbo, di aggettivo, di frase, ecc.).¹ La suddivisione degli avverbi in sottoclassi, dunque, potrebbe

* L'attenzione di chi scrive all'ambito della ludonimia è anche frutto della collaborazione con un gruppo di ricerca interdisciplinare sul gioco nel mondo antico presso l'Università degli Studi di Milano.

¹ L'eterogeneità della classe degli avverbi è uno degli elementi che più viene messo in rilievo nella letteratura sul tema, cfr. ad es. l'osservazione di Schachter e Shopen: "The label *adverb* is often applied to several different sets of words in a language, sets that do not necessarily have as much in common with one another, either notionally or grammatically" (SCHACHTER - SHOPEN 2007:19-20), oppure quella – volutamente ironica – di Haser e Kortmann: "Adverbs easily constitute the most heterogeneous of all word classes; they often are described as a

essere considerata una cifra caratteristica di questa classe lessicale piuttosto particolare² e le formazioni avverbiali che costituiscono l'oggetto del presente contributo confermano pienamente quest'affermazione.

Si tratta di una serie di avverbi del greco antico che presentano due aspetti peculiari: a livello formale, essi sono caratterizzati dalla terminazione $-iv\delta\alpha$; a livello semantico, essi hanno come contenuto denotativo un'attività ludica, sono dunque ludonimi.³ Quest'ultimo aspetto rappresenta probabilmente la loro caratteristica più saliente, in quanto la presenza di un modello di formazione di parola riservato ad avverbi di gioco non pare essere una caratteristica tipologicamente molto diffusa.

Gli avverbi in $-iv\delta\alpha$ del greco erano già stati oggetto di studio nel XIX secolo, in particolare da parte di Schmidt⁴ e di Frohwein;⁵ Chantraine si riferisce a queste forme come a un gruppo "plus énigmatique" e ne denuncia il carattere "technique et populaire".⁶ La più grande difficoltà che si presenta nell'analizzare questi avverbi è costituita dal fatto che essi contano pochissime attestazioni nei testi e molto spesso si ritrovano citati in opere di natura grammaticale o in repertori lessicografici di vario tipo, dove tipicamente compaiono come oggetto di definizione, mentre rarissimi sono gli usi di queste parole in contesti frasali più vari e articolati. In questo contributo si indagherà lo statuto di queste formazioni all'interno del greco in un'ottica

'dust-bin' category to which items will be assigned that do not fit into other word classes" (HASER - KORTMANN 2006:66).

² Occorre tuttavia tenere presente che la possibilità di suddividere continuamente, sulla base di criteri formali, le classi lessicali tradizionali in classi più piccole, senza che si possa definitivamente affermare la priorità di una suddivisione rispetto alle altre, è un problema che riguarda non solo gli avverbi, ma le parti del discorso in generale, cfr. in proposito CROFT 2000:76-79.

³ Per il termine *ludonimo* cfr. SCALA 2013:163 ss.

⁴ SCHMIDT 1846. Non è stato possibile rintracciare il nome dell'autore, del resto citato solo con il cognome dagli studiosi successivi già nel XIX secolo: anche nell'indice del primo volume della *Hoefers Zeitschrift*, dove compare il suo contributo sugli avverbi in $-iv\delta\alpha$, è citato solo con il cognome, con l'unica indicazione aggiuntiva secondo la quale l'autore era professore nella città di Stettino.

⁵ FROHWEIN 1868.

⁶ CHANTRAINE 1933:277, 278.

prevalentemente sincronica, cercando di metterne in rilievo le peculiarità morfosintattiche e semantiche, con particolare riferimento alla loro categorizzazione lessicale.

2. IL CORPUS DEI LUDONIMI IN -ΙΝΔΑ

Prima di dare avvio all'analisi, non sarà fuori luogo procedere a una rideterminazione del *corpus* dei ludonimi greci in -ινδα, in parte per la relativa difficoltà di consultazione di alcuni degli studi sopracitati, in parte perché qualche forma non risulta compresa in tali studi. L'elenco che segue è il risultato dell'incrocio dei dati ricavati da Schmidt 1846, Frohwein 1868, Chantraine 1933, Buck-Petersen 1945 e dalla consultazione della versione online del *Thesaurus Graecae Linguae*; poiché queste forme non sono presenti in dizionari greco-italiano, le traduzioni sono tratte (con eventuali piccoli aggiustamenti) da *LSJ*.⁷

ἀκινήτινδα		‘who stirs fist’
ἀποδιδρασκίνδα		a game in which all but one ran away
βασιλίνδα		‘king of the castle’
διαληκίνδα	/	
διελκυστίνδα	/	‘tug-of-war’
δραπετίνδα		a game where one chased the rest
ἐπαιτίνδα		(to play) at beggars
ἐφετίνδα	/	(to play) at catch-ball
κρυπτίνδα		‘hide-and-peek’
κυβησίνδα		(to play) at ἐγκοτύλη (pick-a-back)
κυνητίνδα		(game of) kissing
ληκίνδα		beat time, tattoo
μῦνδα		(to play) at χαλκῆ μῦα
ξιφίνδα		sword-game

⁷ Le traduzioni fornite da *LSJ* non sempre riflettono con precisione la dinamica del gioco cui si riferiscono; per una spiegazione più dettagliata dei singoli giochi si rinvia alle voci relative della *RE*; v. anche le schede tematiche in CARBONE 2005:403-433.

ὄστρακίῃδα	(game) played with potsherds or
πλειστοβολίῃδα	dice-playing
ποσίῃδα	(to play) morra
στρεπτίῃδα	a game in which a piece of money,
σχοινοφιλίῃδα	a game somewhat like our hunt-the-
ταυρίῃδα	φαλλικὴ παιδιὰ παρὰ Ταραντίνοις
φαινίῃδα / φενίῃδα /	(to play) at ball
φρυγίῃδα	(to play) with roasted beans
χαλκίῃδα	(to play) the game χαλκισμός
χυτρίῃδα	
ψηλαφίῃδα	‘blind-man’s-buff’

Prescindendo dalle varianti grafiche e accentuali (come φαινίῃδα/φενίῃδα o λήκινδα/ληκίῃδα), il più delle volte riconducibili verosimilmente a errori di autori o copisti, il *corpus* degli avverbi di gioco in -ίῃδα risulta composto da 26 forme (considerando separatamente i sinonimi διεγκυστίῃδα e ἐγκυστίῃδα). All’elenco si possono aggiungere φρυγίῃδα e φενακίῃδα: il primo è un *hapax* attestato – all’interno di un elenco di forme senza spiegazione – in un passo dei *Canones* di Teognosto⁸ e considerato una forma genuina da Chantraine, che lo fa derivare da φυγή e si spinge fino ad attribuirgli il significato di “jeu où il faut se sauver”,⁹ laddove *LSJ* (s.v.) lo interpreta come un errore in luogo di φρυγίῃδα, termine attestato con maggiore sicurezza che indica un gioco in cui si utilizzano fagioli arrostiti o piccoli ciottoli. Il termine φενακίῃδα conta due attestazioni, entrambe in opere lessicografiche, rispettivamente l’*Etymologicum Magnum* – dove compare nella forma φενακίῃδα¹⁰ – e l’*Etymologicum* del grammatico Orione, dove invece compare nella forma φαινακίῃδα.¹¹ Entrambe le fonti riconnettono φενακίῃδα a φαινίῃδα interpretando, con ogni probabilità erroneamente, la seconda come una forma sincopata della

⁸ Theognost. *Can.* 165.

⁹ CHANTRAINE 1933:279.

¹⁰ *EM* 790.26.

¹¹ Orion 161.13.

prima. In realtà, la forma φαίννδα è assicurata da più fonti indipendenti (si tratta di uno degli avverbi in -νδα meglio attestati): essa indica un particolare tipo di gioco con la palla in cui i giocatori devono lancia-la l'uno all'altro.¹² L'origine etimologica di φαίννδα è piuttosto evidente e va senz'altro ricercata nel verbo φαίνω, nella sua accezione di "sembrare": il giocatore sembra tirare la palla in una certa direzione, ma la tira secondo un'altra traiettoria, ingannando in tal modo gli avversari. Probabilmente è proprio la presenza dell'idea di inganno che conduce alla formazione di φενακίνδα, termine che sincronicamente risulta associato alla famiglia etimologica di φέναξ "impostore, ingannatore", φενακίζω "inganno".¹³

Un primo dato da rilevare è l'estrema coesione formale di questi avverbi all'interno del lessico greco: se consideriamo, infatti, il complesso delle forme greche che terminano in -νδα, ci troviamo davanti a 49 elementi (senza considerare doppioni dovuti a grafia e/o accento); di queste 49 forme, ben 26 (o 28, se aggiungiamo φυγίνδα e φενακίνδα) sono avverbi ludonimici, mentre le restanti sono perlopiù toponimi stranieri (in particolare con riferimento a città dell'Asia Minore) o parole dal significato oscuro. Il dato numerico conferma dunque che la terminazione -νδα in greco doveva essere sentita in primo luogo come la marca tipica degli avverbi a contenuto ludico.

¹² Cfr. CARBONE 2005:213-214, 412-413.

¹³ Per quanto riguarda le varianti grafiche, φαίννδα – decisamente minoritario rispetto a φαίννδα – è interpretabile quasi certamente come un errore dovuto alla pronuncia [ε] del dittongo αι tipica del greco postclassico. Nel caso della coppia φενακίνδα ~ φαινακίνδα, invece, la variante con il digramma <α> sembra essere interpretabile come una forma ipercorretta, in quanto tutte le forme della famiglia di φέναξ sono attestate sempre con <ε>; tale forma è stata senz'altro propiziata dalla presenza delle due varianti φαίννδα/φενννδα (l'ulteriore variante φαίννδα, hapax in Eust. ad Od. 305.4 è sicuramente un errore, come dimostra anche la presenza di φαίννδα poco prima, ad Od. 304.32; sulle forme φενννδα, φενννίς v. infra, par. 4). A questo proposito occorre ricordare che l'etimologia più probabile – anche se non certa – di φέναξ è proprio quella che lo interpreta come una pronuncia popolare di un non attestato *φαίναξ (cfr. DELG, s.v.) e si potrebbe dunque pensare che la forma φαινακίνδα costituisca una prova a favore di tale proposta etimologica; tuttavia, pur ritenendo corretta l'etimologia che fa derivare φέναξ da φαίνω, riteniamo improbabile che una forma come φαινακίνδα, attestata un'unica volta in un'opera di natura lessicografica, possa essere un testimone sicuro dell'esistenza della forma ricostruita *φαίναξ.

Dal punto di vista semantico, l'aspetto caratteristico della terminazione *-ινδα* come formante è quello di fare riferimento a giochi focalizzandosi, nel processo denotativo, su una dinamica piuttosto che su un oggetto specifico: è il caso ad esempio di *μυῖνδα* "gioco in cui si chiudono gli occhi" (< *μύω*) o dei giochi di ruolo come *βασιλίνδα* "gioco del re" (in cui un giocatore dà gli ordini e gli altri li eseguono); anche quando il ludonimo descrive un gioco per cui è necessario utilizzare un oggetto o addirittura è derivato dal nome di un oggetto che caratterizza lo svolgimento del gioco, è interessante notare che esso non designa un generico "giocare con il tale oggetto", ma sempre una modalità particolare di gioco: la *πλειστοβολίνδα* non è semplicemente un "giocare a dadi", ma un gioco in cui "si scommetteva sul punteggio più alto ottenuto",¹⁴ così come l'*ὄστρακίνδα* non è affatto un "giocare con gli ὄστρακα", bensì un gioco di rincorsa a squadre, in cui l'*ὄστρακον* era solo l'elemento che serviva a determinare quale squadra dovesse inseguire l'altra.¹⁵ Per quanto riguarda la tipologia di giochi denotati, gli avverbi in *-ινδα* si riferiscono soprattutto a giochi e passatempi tipici dell'età infantile o adolescenziale.

Il suffisso *-ινδα* è dunque un formante di parola piuttosto specializzato dal punto di vista semantico: in particolare, è una comoda strategia di lessicalizzazione non ambigua nel caso in cui il nome del gioco sia costruito su una base che di per sé non lascerebbe pensare a un'attività ludica. Ciò accade tipicamente con le basi verbali: *ἀποδιδρασκίνδα* è una forma che esplicita nel modo più chiaro che l'azione di fuggire (*ἀποδιδράσκειν*) si configura in questo caso come parte di un gioco; oppure anche con altre basi non nominali, come per esempio *ποσίνδα* "gioco in cui bisogna indovinare una quantità" (< *πόσον*).¹⁶

¹⁴ CARBONE 2005:406.

¹⁵ Ivi, 432-433.

¹⁶ Cfr. l'avverbio più generico *ποσάκις* "quante volte?".

3. I LUDONIMI IN -INΔΑ E GLI AVVERBI IN -ΔΟΝ/-ΔΑ-/ΔΗΝ DEL GRECO

Se dal punto di vista sincronico la terminazione -ινδα risulta estremamente trasparente nella sua funzione, la sua origine è tutt'altro che chiara; come osserva Chantraine, "l'origine de ces adverbes est claire, mais le suffixe qui s'y trouve impliqué presente une structure singulière. Aucune analyse ne permet d'expliquer le groupe -νδ-".¹⁷ Del problema dell'origine remota del suffisso -ινδα non ci occuperemo specificamente in questa sede, limitandoci a citare l'ipotesi di Chantraine, che troverebbe appoggio in un passo di Erodoto,¹⁸ per cui tale morfema sarebbe stato indotto in greco da parlate dell'Asia Minore, in particolare dalla Lidia: l'induzione sarebbe proceduta da termini come ξιφίνδα e βασιλίνδα e sarebbe stata facilitata dalla presenza in greco di una serie di avverbi in -δα.¹⁹ Questa interpretazione troverebbe un punto di appoggio anche nel fatto sopra rilevato per cui la terminazione -ινδα caratterizza in greco solo gli avverbi ludonimici e un certo numero di toponimi legati soprattutto all'Asia Minore. Tale ipotesi è senz'altro plausibile e coerente nelle sue linee generali; purtroppo, essa deve rimanere al livello di semplice ipotesi in mancanza di prove più certe sul versante anatolico.²⁰

Rimanendo all'interno del greco, chi non ipotizza un'origine straniera del suffisso -ινδα lo interpreta solitamente come un suffisso complesso risultante dall'aggiunta della terminazione avverbiale -δα a formazioni già esistenti: il problema è naturalmente capire a quale tipo di formazioni questo suffisso sarebbe stato aggiunto. A questo proposito, un'ipotesi che è stata proposta è quella di una rideterminazione in -δα di antichi avverbi in *-im/-in (cfr. le forme latine

¹⁷ CHANTRAINE 1933:277.

¹⁸ Hdt. 1.94.

¹⁹ CHANTRAINE 1933:280-282.

²⁰ Sull'origine lidia del suffisso e con riferimento agli altri ludonimi citati da Erodoto come provenienti dalla Lidia, Schwyzer giustamente osserva: "doch zeigen di hier als lydisch genannten Spiele ἀστράγαλοι, κύβος, σφαῖρα gerade keine Adverbien auf -ινδα" (SCHWYZER 1939:627). Il dato culturale è senz'altro sufficiente a porre l'ipotesi di una derivazione lidia del suffisso -ινδα, non basta però a provarla in modo certo.

in *-tim*);²¹ questa ricostruzione è però resa alquanto incerta dall'assenza in greco di forme avverbiali in *-iv*. È naturalmente possibile pensare che avverbi di questo tipo potessero essere presenti in una fase più antica del greco e che gli avverbi in *-ivδa* ne siano l'unica traccia rimasta, ma tale ipotesi sembra destinata a rimanere speculativa: in mancanza di attestazioni certe, infatti, è piuttosto azzardato ricostruire una tipologia avverbiale comune a due o più lingue indoeuropee derivante da fasi linguistiche preistoriche.²²

Al di là dell'individuazione dell'origine storica del suffisso *-ivδa*, che, come abbiamo visto, risulta molto problematica, è stato spesso rilevato un collegamento tra gli avverbi in *-ivδa* e gli avverbi caratterizzati dal suffisso *-δα*:²³ questo aspetto merita qualche riflessione, anche alla luce di contributi recenti sulle forme avverbiali greche in *-δα/-δov/-δην*. Queste ultime sono state oggetto, a partire da un celebre articolo di Otto Haas (1956), di numerose indagini volte a chiarirne tanto lo status morfologico (in termini di processi di derivazione) quanto l'origine diacronica. In particolare, uno dei problemi posti più frequentemente al centro dell'indagine è se questi tre suffissi siano in realtà interpretabili come tre forme di un unico suffisso per la formazione di avverbi: questa sembra essere l'ipotesi prevalente

²¹ *Ibid.*

²² È ben noto che, a parte qualche antichissima forma avverbiale isolata come **meǵh₂* (itt. *mēk*, ved. *māhi*, gr. *μέγα*, ant. nord. *mjok*), l'unica strategia di formazione di avverbi ricostruibile per l'indoeuropeo è l'utilizzo di forme casuali di aggettivi o nomi (cfr. FORTSON 2004:132-133): anche ipotizzando l'esistenza di antichi avverbi in **-iv* in greco paralleli a quelli in *-tim* del latino, e soprattutto considerando che l'origine di questi ultimi è da riconoscere nell'uso avverbiale dell'accusativo di forme nominali a suffisso *-ti-* (cfr. LEUMANN 1977:501), l'ipotesi poligenetica sarebbe senz'altro preferibile a quella dell'induzione di morfema per contatto.

²³ Tale collegamento in realtà caratterizza soprattutto gli studi ottocenteschi e del primo Novecento, cfr. FROHWEIN 1868:127: "cum adverbis simplicibus suffixo (-δα, -δην) fictis artissime cohaerent quae duplici praedita in *-iv-δα -iv-δην* exeunt" e SCHWYZER 1939:627: "wie Erweiterungen einer Adverbialbildung [...] sehen aus die Bildungen auf *-ivδην* [...] und *-ivδα* (Spieladverbia zu *παίζειν*)"; CHANTRAINE (1933:277) si limita a constatare la somiglianza fonica tra le due serie, ma senza ipotizzare un collegamento, anche in virtù del fatto che ipotizza per il suffisso *-ivδa* un'origine straniera (v. *supra*). Il contributo di Chantraine è – a conoscenza di chi scrive – l'ultimo che si occupi esplicitamente delle forme in *-ivδa*: negli studi più recenti che trattano della serie di avverbi greci in *-δov/-δην/-δα* essi non sono di norma presi in considerazione.

ed è stata ripresa in tempi recenti da Jeremy Rau,²⁴ mentre una posizione più critica è stata assunta da Audrey Mathys, che sostiene che l'origine comune dei tre suffissi non è dimostrabile e che non sembra nemmeno essere l'interpretazione migliore dei dati in nostro possesso.²⁵

Per quanto concerne più da vicino l'argomento che stiamo trattando, è importante sottolineare che i fautori di entrambe le interpretazioni sostanzialmente concordano su un punto: gli avverbi in -δα sono in assoluto il tipo più raro e la loro distribuzione e frequenza nei testi dimostrano chiaramente che questo tipo suffissale è una variante del tipo -δόν nata nel contesto della poesia epica omerica e arcaica per ragioni metriche.²⁶ Il dato testuale è di per sé evidente: gli avverbi in -δα, sempre più rari in età classica ed ellenistica, sono presenti soprattutto nei testi poetici omerici e arcaici, dove gli avverbi in -ivδα sono del tutto assenti. Per quanto evidente, tuttavia, tale dato non è significativo di per sé, in quanto la dimensione ludica è solo parzialmente compatibile con il tono e i contenuti della poesia arcaica, soprattutto per quanto riguarda una ludicità più infantile e familiare, quale è generalmente quella espressa dagli avverbi in -ivδα; non risulta quindi particolarmente sorprendente l'assenza di queste forme dai testi arcaici.

Più significativi sono invece gli aspetti prettamente linguistici: se si ipotizza che gli avverbi in -ivδα siano formati mediante lo stesso procedimento (quale che sia) che deriva gli avverbi in -δα, è lecito aspettarsi che i primi condividano tutte o almeno la maggior parte delle peculiarità che caratterizzano i secondi. Ciò è in parte verificato se consideriamo la categoria lessicale della base di derivazione: sia -δα che

²⁴ RAU 2006.

²⁵ MATHYS 2016:269.

²⁶ Cfr. RAU 2006:216-217: "This [*scil.* gli avverbi in -δα] is the rarest of the three types, both within epic and in the later language. It agrees closely in derivational and distributional behaviour with the adverbs in -δόν and is most simply interpreted as a pluralization of it"; MATHYS 2016:255: "Chez ces poètes [*scil.* i poeti arcaici] comme chez Homère, les adverbes en -δα apparaissent toujours dans des contextes où -δόν ou -δην provoqueraient des difficultés métriques. Ils y sont d'ailleurs très rares".

-ινδα sembrano infatti avere un legame maggiore con le basi verbali.²⁷ Tuttavia, dal punto di vista morfologico lo statuto delle due classi di avverbi non è assolutamente paritetico: come si è già accennato, gli avverbi in -δα compaiono pressoché esclusivamente accanto a forme in -δόν o -δην; al contrario, per quanto riguarda gli avverbi ludonimici il suffisso -ινδα non presenta mai forme parallele in -ινδον o -ίνδην.²⁸

In realtà esiste in greco un ristrettissimo gruppo di avverbi in -ίνδην che, come rileva Chantraine, sono tipici del linguaggio giuridico e politico²⁹ e che sono accomunati da una semantica di tipo distributivo: ἀριστίνδην “secondo nascita/merito”, πλουτίνδην “secondo ricchezza”, κρατιστίνδην “scegliendo i migliori”, ἀγχιστίνδην “tra parenti”. La struttura formale del suffisso -ίνδην invita naturalmente a ricollegare questi avverbi tanto ai ludonimi in -ινδα quanto agli avverbi in -δην; tuttavia, da un lato la semantica degli avverbi in -ίνδην non presenta nessun punto di contatto con quella dei corrispettivi in -ινδα (se non per il fatto di costituire un gruppo coeso relativo a uno specifico linguaggio settoriale), dall’altro gli avverbi in -ίνδην sono tutti deaggettivali o denominali, laddove il tipo -δην ha un’impronta chiaramente deverbale. Se, dunque, la forma degli avverbi in -ίνδην è possibilmente dovuta a un incrocio di preesistenti modelli di formazione avverbiale, i dettagli del processo rimangono oscuri:³⁰ è però certo che gli avverbi in -ίνδην non possono essere visti come doppioni di quelli in -ινδα.

²⁷ Nel caso degli avverbi in -δα, questo legame è di natura anche quantitativa: le forme denominali sono infatti estremamente rare (v. i dati in MATHYS 2016). Nel caso degli avverbi in -ινδα, invece, le forme denominali sono probabilmente pari se non più numerose di quelle deverbali, ma è ragionevole pensare che gli usi denominali siano secondari (v. *infra*, par. 4).

²⁸ L’unico possibile doppione di cui chi scrive è a conoscenza, ὀστρακίνδην, non sembra essere particolarmente probante in quanto non è un ludonimo ed è attestato come *hapax* in un’orazione di Niceta Coniate (Nic. Chon. *Orat.* 59.7).

²⁹ CHANTRAINE 1933:283.

³⁰ La semantica distributiva di questi avverbi invita a ricollegarli alle forme, già presenti in Omero, κλήδην, ὄνομακλήδην e ἐξονομακλήδην “per nome”; la presenza della sequenza fonica -iv- rimane il dettaglio più oscuro. Si può tuttavia osservare che le basi cui è unito il suffisso -ίνδην hanno tutte una terminazione in dentale (con l’eccezione di φαρυγίνδην, termine comico calcato su ἀριστίνδην), cosa che non accade mai nel caso degli avverbi in -δην: poiché il suffisso avverbale -δην si affigge normalmente a basi consonantiche e poiché la sua variante -άδην è legata molto strettamente a basi verbali, a titolo di ipotesi si può pensare che, nell’impossibilità di unire il suffisso -δην nella sua forma semplice a basi nominali o

Sembra dunque alquanto improbabile che un tipo di formazione avverbiale secondario e la cui origine è legata ai condizionamenti della metrica esametrica possa essere stato preso a modello per una serie di avverbi semanticamente indipendenti e privi di collegamento con i generi letterari della poesia arcaica. Pertanto l'ipotesi migliore rimane a nostro giudizio quella di considerare il formante $-iv\delta\alpha$ come indipendente, almeno all'origine, dagli altri morfemi derivazionali avverbiali del greco (senza che ciò implichi automaticamente l'accettazione dell'ipotesi 'lidia' cui si è fatto cenno in precedenza).

4. I LUDONIMI IN $-IN\Delta A$ TRA AVVERBIALITÀ E NOMINALITÀ

L'appartenenza delle forme greche in $-iv\delta\alpha$ alla classe lessicale degli avverbi è un dato che le grammatiche e i dizionari del greco danno generalmente per acquisito; tuttavia, esso è meno scontato di quanto si potrebbe pensare ed è stato talvolta messo esplicitamente in discussione: Schmidt, che dedica una parte del suo articolo proprio a questo problema, dichiara in modo piuttosto reciso che "man kann sich nicht verhehlen, dass die Behauptung: die fraglichen Worte seien Adverbien, sehr wenig oder auch gar nichts fördert".³¹ La conclusione cui arriva lo studioso, cioè che le forme in $-iv\delta\alpha$ sarebbero semplicemente forme di neutro plurale, è posta in modo affrettato e non viene suffragata da dati sufficienti; il richiamo di Schmidt alla problematicità della categorizzazione delle forme in $-iv\delta\alpha$ stimola però a qualche considerazione in merito.

Innanzitutto, quali sono i fattori che militano a favore dello statuto avverbiale delle forme in $-iv\delta\alpha$? Per quanto ci è dato di vedere, essi sono sostanzialmente due: la loro indeclinabilità e la testimonianza dei grammatici antichi. Con riferimento a questi ultimi, le voci più significative sono quelle di Teognosto, Apollonio Discolo e Giovanni

aggettivali in consonante dentale, si sia cercato un modello formalmente vicino: tale modello avrebbe potuto essere rintracciato proprio nei ludonimi in $-iv\delta\alpha$.

³¹ Schmidt 1846:273.

Alessandrino che senza dubbio qualificano esplicitamente o implicitamente le forme in *-ινδα* come *ἐπιρρήματα*.³²

Quanto al primo aspetto, nella stragrande maggioranza dei casi i ludonimi in *-ινδα* si presentano sotto quest'unica forma, cosa che accomuna senz'altro queste forme agli altri avverbi greci. Tuttavia, il greco presenta qualche testimonianza della reinterpretazione totale o parziale di queste forme come nomi. Una forma 'blanda' di slittamento verso la classe dei nomi si può osservare in usi come *τὴν φαίνινδα παιδιάν* presente in un passo di Ateneo:³³ qui la forma *φαίνινδα* è utilizzata come modificatore di una testa nominale, ruolo tipicamente riservato agli aggettivi in funzione di attributo o ai sostantivi in funzione di apposizione.³⁴ Il passo successivo è naturalmente quello dell'utilizzo della forma in *-ινδα* accompagnato dall'articolo e con omissione del sostantivo *παιδιά*: quest'uso è ampiamente attestato in grammatici e lessicografi, primo fra tutti Polluce, la nostra fonte principale per quanto riguarda i ludonimi in *-ινδα*; lo stesso Polluce riporta un frammento del poeta comico Cratete in cui è descritto un personaggio femminile che *παίζει ἐν ἀνδρικοῖς χοροῖσι / τὴν κυνητίνδ'* (Poll. IX, 115): la tradizione manoscritta attesta per questo passo la variante *κυνητίνδαν*, metricamente impossibile e corretta dall'editore, con chiara reinterpretazione della forma in *-ινδα* come un sostantivo in *-ᾱ*.³⁵ Schmidt ricorda inoltre che un manoscritto dell'opera di Polluce presenta delle sovrascritte da parte dei copisti che riportano forme genitivali di ludonimi in *-ινδα*, come *βασιλίνδας*, *ὄστρακίνδας*, ecc.³⁶ Un altro indizio di slittamento verso la categoria nominale è dato anche dalla creazione, a partire da *φαίνινδα/φενίνδα*, del nome femminile

³² Theognost. *Can.* 164, A.D. *Adv.* 152.11-13, Jo. Alex. 32-33.

³³ Athen. I, 14f.

³⁴ La tradizione manoscritta del lessico Suida attesta addirittura il sintagma *ἐν τῇ βασιλίνδα λεγομένη παιδιᾷ* (*Suid.*, s.v. Κῦρος), scrittura in questo caso probabilmente dovuta a un errore banale del copista.

³⁵ Schmidt 1846:270 riporta la presenza della forma *κυβησίνδαν*, con analogia reinterpretazione, in Poll. IX, 123, ma l'edizione di Bethe presenta la forma *κυβησίνδα* e non menziona *κυβησίνδαν* nemmeno in apparato.

³⁶ Schmidt 1846:271-272.

φεννίς, attestato esclusivamente in opere lessicografiche, attraverso la forma intermedia φεννίδα (attestata da Esichio), interpretata come accusativo singolare.³⁷

Infine, una testimonianza interessante arriva proprio da uno dei grammatici che definisce ἐπιρρήματα le forme in -ινδα: Teognosto, presentandole, scrive che τὰ διὰ τοῦ ἰνδα ἐπιρρήματα ... πρὸς αἰτιατικὴν συντάσσεται, οἶον, βασιλίνδα παιδίαν (Theognost. *Can.* 164). Il grammatico sembra dunque affermare che le forme in -ινδα si accorderebbero all'accusativo con il sostantivo παιδιά; tale affermazione non è però del tutto perspicua, in quanto in un sintagma costituito da un ludonimo in -ινδα e dal sostantivo παιδιά, come si è visto più sopra, è quest'ultimo a essere la testa e a controllare un eventuale accordo di caso. L'interpretazione più immediata del testo, dunque, risulta paradossale, perché inviterebbe a vedere nelle forme in -ινδα degli accusativi, il tutto nel medesimo luogo in cui esse sono definite avverbi; il passo rimane dunque in certo modo oscuro.

Le testimonianze sopra citate provengono tutte dagli ambiti della riflessione grammaticale e dell'erudizione lessicografica antica: come tali, solo con molta cautela possono essere considerate indizi di usi della lingua comune del loro tempo e di certo non possono fare luce sulla questione dello status originario delle forme in -ινδα: tuttavia, esse mettono bene in evidenza come lo statuto avverbiale di tali forme sia quantomai incerto: dal punto di vista sintattico, anzi, esse si avvicinano senz'altro agli aggettivi e ai nomi. A ciò si potrebbe naturalmente obiettare che queste forme si trovano, come è lecito aspettarsi, anche come modificatori del verbo παίζω, ovvero in una posizione tipicamente avverbiale. Tuttavia, anche a questo proposito lo statuto delle forme in -ινδα è in qualche modo ibrido: i modificatori avverbiali prototipici, infatti, si caratterizzano solitamente per un contenuto semantico di portata abbastanza generale, dunque per un grado di referenzialità

³⁷ I dettagli dei rapporti tra le varie forme riconducibili a φαινίδα sono estremamente complessi e meriterebbero una discussione a parte, v. *supra*, nt. 13, v. anche SCHMIDT 1846:264-267 e GRASBERG 1864:90-92.

piuttosto basso, e – di conseguenza – per un’elevata sistematicità di applicazione; ad esempio, l’avverbio it. *velocemente* indica genericamente una modalità di eseguire un’azione e può essere applicato a un gran numero di verbi (*mangiare velocemente, giocare velocemente, procedere velocemente, ecc.*).

Al contrario, i ludonimi in *-ivδa* tendono dal punto di vista semantico ad avere significati molto specifici, indicando una tipologia di gioco precisa;³⁸ come conseguenza sul piano sintattico, la loro distribuzione è estremamente ristretta, in quanto come modificatori avverbiali essi compaiono – per un effetto di solidarietà semantica – di norma in combinazione con il verbo *παίζω*. A questo proposito, non bisogna trascurare che in un sintagma verbale la cui testa è un verbo che significa “giocare” gli avverbi ludonimici, al contrario degli avverbi di modo prototipici, si configurano più come argomenti che come circostanziali;³⁹ anche negli usi assoluti (o monovalenti), dal punto di vista semantico *giocare* sottintende sempre un *gioco*, analogamente ai verbi come *mangiare* o *bere* che sottintendono sempre qualcosa che viene mangiato o bevuto.⁴⁰

Il paradosso degli ‘avverbi’ in *-ivδa*, dunque, è quello di essere utilizzati come avverbi in un unico contesto – peraltro in maniera non prototipica – mentre in tutti gli altri loro utilizzi prevale la funzione pragmatica del riferimento, prototipicamente associata alla classe lessicale dei nomi.⁴¹ Questo paradosso trova la sua chiave di interpretazione proprio nella dimensione di solidarietà semantica cui si è

³⁸ Su questo aspetto, cfr. NUTI 2013, in partic. p. 66: “Come si vede, il fenomeno ludico è articolabile, concettualmente e culturalmente, in specifiche forme di gioco, per lo più caratterizzate da regole precise (di volta in volta mimetiche, agonistiche, aleatorie etc.) [...] il riferimento all’attività ludica è già contenuto noeticamente nel ‘nome proprio’ di ciascun *game*”.

³⁹ Ciò ha un’indubbia ricaduta sul piano semantico: come osserva Maria Patrizia Bologna proprio a proposito dei valori di gr. *παίζω*, “rapporti sintagmatici del ludonimo generale (con accusativi, sintagmi preposizionali, avverbi) determinano il passaggio dall’iperonimia all’iponimia, ad esempio in Antiph. 283 (φανίνδα παίζων ηεις εν Φαινεστίου), che attesta la combinazione con una tipica forma ludonimica in *-ivδa*” (Bologna 2016, p. 31).

⁴⁰ In greco sono ben attestati i casi di costruzione di *παίζω* con l’accusativo dell’oggetto interno *παιδιάν* “giocare a un gioco”.

⁴¹ Cfr. CROFT 1991:51 ss.

appena accennato: il fatto che i ludonimi siano tali proprio perché denotano un'attività ludica fa sì che sia estremamente difficile che essi vengano usati per modificare avverbialmente un qualunque verbo che non indichi il “giocare”. Si può tuttavia pensare che casi del genere possano prodursi qualora gli avverbi ludonimici vengano utilizzati in modo quasi antonomastico per designare una particolare modalità di fare qualcosa che sia tipicamente riscontrabile in un determinato gioco; fortunatamente, pur nella generale scarsità di attestazione dei ludonimi in *-ινδα*, il greco ci offre proprio un esempio in tal senso, nell'espressione aristofanesca *ὄστρακίνδα βλέπειν* (Ar. *Eq.* 855) “avere l'aria di stare giocando al gioco dell'*ὄστρακίνδα*”. A prescindere dal fatto che quest'espressione compare in un contesto che la caratterizza come fortemente marcata (c'è infatti un gioco di parole tra il gioco dell'*ὄστρακίνδα* e la prassi giuridica dell'ostracismo) e che dunque non possiamo sapere se questo uso di un ludonimo in *-ινδα* fosse diffuso nella lingua popolare, possiamo notare che anche in questo caso la posizione occupata da *ὄστρακίνδα* rispetto al verbo *βλέπειν* è quella di un argomento piuttosto che di un circostanziale.⁴²

Ciò che risulta chiaro da quanto fin qui si è detto è che tutte le particolarità grammaticali della classe dei ludonimi in *-ινδα* derivano dal suo legame esclusivo con la dimensione semantica della ludonimia, legame che è senza dubbio l'aspetto più peculiare di questa classe anche dal punto di vista tipologico. In particolare, l'elemento semanticamente più rilevante è la specificità della designazione ludonimica rispetto a quella avverbiale: i ludonimi designano giochi specifici, caratterizzati da azioni tipiche (correre in un certo modo, cercare di raggiungere certi obiettivi, ecc.) o da oggetti specifici (palla, dadi, *ὄστρακα*, ecc.), molto spesso dalla combinazione di entrambe le cose. Anche quando la forma

⁴² Non a caso, il verbo *βλέπω* nell'accezione di “sembrare” è frequentemente costruito, oltre che con avverbi come in *φιλοφρόνως βλέπειν* “avere un aspetto amichevole”, anche con nomi al caso accusativo come in *φόβον βλέπειν* “avere un aspetto terrificante”; questo è uno dei numerosi indizi che dimostra che in greco (come in generale nelle lingue indoeuropee antiche) la distanza tra la classe lessicale degli avverbi e quella dei nomi è molto meno netta che in altre lingue.

del ludonimo riprende o richiama solo uno degli elementi costitutivi del gioco, si tratta sempre di lessicalizzazioni sintetiche, con una trasparenza semantica spesso solo apparente;⁴³ al contrario, gli avverbi di modo prototipici sono generalmente caratterizzati da una semantica trasparente rispetto alla loro base di derivazione.

Quanto a quest'ultimo parametro, i ludonimi in *-ivδa* si suddividono in due sottoclassi, che dal punto di vista morfologico corrispondono sostanzialmente da una parte alle forme non deverbali, dall'altra a quelle deverbali. Queste ultime possono essere considerate forme intermedie tra i loro corrispettivi non deverbali e gli avverbi di modo prototipici: se, infatti, il suffisso *-ivδa* in un ludonimo denominale come *ὄστρακίνδα* esprime un rapporto generico tra l'idea di gioco e l'oggetto implicato, tale per cui la semantica del ludonimo è decodificabile solo da parte di chi conosca il gioco denotato, una forma come *κρυπίνδα* "nascondino" è interpretabile come lo sviluppo di un avverbio di modo associato al verbo *παίζω* (ipoteticamente, *κρυπίνδα παίζειν* "*giocare nascondendosi" → "giocare a nascondino"), ovvero, in ultima analisi, come l'esito di un processo di lessicalizzazione: l'azione di nascondersi non è di per sé legata all'ambito ludico, ma, quando vi è associata stabilmente in un segno linguistico, la sua espressione non coincide più semplicemente con l'idea generica del nascondersi, ma entra in una rete di relazioni semantico-cognitive estremamente coesa.

Prescindendo dalla complessa questione dell'origine storica del suffisso, i ludonimi in *-ivδa* di origine deverbale potrebbero essere i responsabili della sua interpretazione come marca ludonica a partire da un'ipotetica fase di formante avverbiale generico. Un interessante parallelo tipologico è quello dei già citati avverbi latini in *-tim*: in latino l'espressione *datatim ludere*, letteralmente "giocare dando a vicenda", è usata per indicare un gioco con la palla; come ricorda Andrea Nuti, "l'avverbio *datatim*, letteralmente 'a vicenda', 'scambievolmente', specifica, in correlazione con *ludo*, di quale gioco si tratti: lanciarsi la

⁴³ Come ad esempio nel caso di *ὄστρακίνδα*, v. *supra*, par. 2.

palla secondo certe modalità” (Nutti 1998:37). Tipologicamente, lat. *datatim ludere* è un equivalente perfetto di gr. φαίνινδα παίζειν;⁴⁴ inoltre, il latino ci fornisce anche un dato testuale utile a cercare di definire il percorso che porta le forme in -ινδα a essere utilizzate (anche) come nominalizzazioni etichettanti per denotare il gioco in sé: oltre al semplice *datatim ludere*, infatti, in latino è presente anche l’espressione più trasparente *pilā datatim ludere*,⁴⁵ dove l’oggetto con cui si gioca è indicato tramite una delle modalità più diffuse in latino, ovvero l’ablativo in funzione strumentale.⁴⁶ In latino l’uso ludonimico degli avverbi in -*tim* è solo uno dei possibili usi e si colloca quindi sul piano contestuale del senso,⁴⁷ laddove in greco, se ipotizziamo una situazione di partenza simile a quella attestata dal latino, la specializzazione del suffisso -ινδα per denotare giochi porta la dimensione ludonimica sul piano sistematico del significato. Naturalmente, questa non è che un’interpretazione verosimile dei fatti; è anche possibile che il suffisso -ινδα abbia sviluppato in altro modo la funzione di formante ludonimico e che sia stato liberamente applicato fin da subito tanto a basi verbali quanto a basi nominali.

5. CONCLUSIONI

Alla luce della moderna riflessione sulle classi di parole, la questione di quale sia la classe di appartenenza dei ludonimi in -ινδα non può avere una risposta semplificatoria, ma deve essere impostata in chiave

⁴⁴ Altre modalità di gioco con la palla sono espresse in latino dagli avverbi *expulsim* e *raptim*, cfr. LEUMANN 1977:501.

⁴⁵ Attestata unicamente in un frammento del poeta comico Novio (*Exodium* fr. 24 Frassinetti, cfr. NUTTI 1998:37).

⁴⁶ In greco la medesima funzione è svolta dal dativo, cfr. l’espressione già omerica σφαίρη παίζειν “giocare a palla” (Om. *Od.* 6.100).

⁴⁷ Vale la pena di notare per inciso che in latino il suffisso -*tim* ha avuto uno sviluppo significativo come mezzo di derivazione di avverbi denominali con semantica distributiva (*nominātim* “per nome”, *tribūtim* “per tribù”, cfr. LEUMANN 1977:501), analogamente a quanto già osservato per le forme in -ινδιν del greco (v. *supra*, par. 3). Il parallelo è significativo, ma riesce difficile darne un’interpretazione organica rispetto allo sviluppo del suffisso -ινδα.

prototipica, tenendo conto di quali sono i fattori che di volta in volta militano a favore di una categorizzazione avverbiale o nominale.

Dal punto di vista morfologico, l'indeclinabilità di queste forme è un tratto che le accomuna senz'altro agli avverbi; le testimonianze di forme declinate secondo i temi in $-\bar{\alpha}$ - o in $-i\delta-$, per quanto tarde e sporadiche, sono comunque indizi significativi di slittamento verso la classe dei nomi. È bene anche osservare che l'oscillazione in questo caso è favorita dal fatto che una terminazione in $-\alpha$ in greco si può ritrovare in tutte le classi lessicali aperte e non è quindi un elemento che si caratterizzi come prototipicamente avverbiale. Alla mancanza di flessione possiamo aggiungere anche la probabile mancanza di un genere inerente. I ludonimi in $-iv\delta\alpha$ assumono infatti di norma il genere femminile, verosimilmente per l'influsso del sostantivo $\piαιδία$; in una lingua come il greco che codifica costantemente il genere come categoria grammaticale inerente ai sostantivi, tale mancanza è senz'altro da annoverare come tratto non nominale.

Dal punto di vista sintattico, le posizioni occupate dai ludonimi in $-iv\delta\alpha$ si configurano come nominali piuttosto che avverbiali, sia nel caso dell'utilizzo come modificatori di sintagmi nominali (uso marcatamente nominale), sia nel caso dell'utilizzo come modificatori del sintagma verbale con il verbo $\piαιζω$ (uso più vicino al polo avverbiale ma non prototipico, in virtù della non-facoltatività del contenuto espresso).

Dal punto di vista semantico, i ludonimi in $-iv\delta\alpha$ tendono a esprimere un contenuto altamente specifico, non immediatamente inferibile dalla relazione tra la semantica lessicale della base e la semantica grammaticale del suffisso; essi sono inoltre usati più frequentemente con funzione referenziale piuttosto che di modificazione. Entrambe queste caratteristiche sono maggiormente associabili ai nomi piuttosto che agli avverbi.

Come è ben noto, in un'ottica di categorizzazione prototipica i tratti che definiscono una categoria non si collocano tutti sul medesimo piano; nel caso dei ludonimi in $-iv\delta\alpha$, la mancanza di flessione e la probabile assenza di un genere inerente collocano queste forme ai

marginari della categoria del nome in greco. Tuttavia, i dati presi in esame in questo contributo rendono evidente che anche la loro tradizionale categorizzazione come avverbi non regge alla prova dei fatti. I ludonimi in -ινδα del greco sono dunque una classe non prototipica all'interno del lessico greco. Dal punto di vista metalinguistico, in considerazione del fatto che l'elemento caratterizzante di questa classe è proprio la loro connessione alla sfera del gioco, la soluzione migliore potrebbe essere proprio quella di riferirsi ad essa come alla classe dei "ludonimi in -ινδα".

Francesco Dedè
Università degli Studi di Milano
francesco.dede@unimi.it

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- Bologna 2016 = M. P. BOLOGNA, *Ludonimia, logonimia ed espressività nel linguaggio: su alcuni usi di gr. παίζω*, «ACME» 69/1 (2016), pp. 27-33.
- Buck-Petersen 1945 = C. D. BUCK - W. PETERSEN, *A reverse index of Greek nouns and adjectives*, Chicago, The University of Chicago Press, 1945.
- Carbone 2005 = G. CARBONE, *Tabliope. Ricerche su gioco e letteratura nel mondo greco-romano*, Napoli, Dipartimento di Filologia Classica 'F. Arnaldi', 2005.
- Chantraine 1933 = P. CHANTRAINE, *Notes sur les adverbes en -ινδην, -ινδα, -ινδον désignant des jeux*, «Révue des Études Grecques» 46 (1933), pp. 277-283.
- Croft 1991 = W. CROFT, *Syntactic Categories and Grammatical Relations: The Cognitive Organization of Information*, Chicago, University of Chicago Press.
- Croft 2000 = W. CROFT, *Parts of speech as language universals and as language-particular categories*, in *Approaches to the Typology of*

- Word Classes*, ed. by Petra M. Vogel and Bernard Comrie, Berlin - New York, de Gruyter, 2000, pp. 65-102.
- DELG = P. CHANTRAINE, *Dictionnaire étymologique de la langue grecque. Histoire des mots*, Paris, Klincksieck, 2009 (I ed. 1968-1980).
- Fortson 2004 = B. W. FORTSON IV, *Indo-European Language and Culture. An Introduction*, Malden (MA) - Oxford, Blackwell, 2004.
- Frohwein 1869 = E. FROHWEIN, *De adverbiiis graecis*, in *Studien zur griechischen und lateinischen Grammatik. Erster Band*, hrsg. von Georg Curtius, Leipzig, Hirzel, 1868, pp. 63-132.
- Grasberg 1864 = L. GRASBERG, *Erziehung und Unterricht im klassischen Altertum. I. Theil. Die leibliche Erziehung bei den Griechen und Römern*, Würzburg, Druck und Verlag der Stahel'schen Buch- und Kunsthandlung, 1864.
- Leumann 1977 = M. LEUMANN, *Lateinische Grammatik. Erster Band. Lateinische Laut- und Formenlehre*, München, C. H. Beck, 1977.
- LSJ = H. G. LIDDELL - R. SCOTT - H. S. JONES, *A Greek-English Lexicon*, Oxford, Clarendon Press, 1940⁹, with a revised supplement, 1996.
- Haas 1956 = O. HAAS, *Die griechischen Absolutiva auf -δα -δην -δον*, in ΜΝΗΜΗΣ ΧΑΡΙΝ. *Gedenkschrift Paul Kretschmer*, vol. 1, hrsg. von Heinz Kronasser, Wien, Wiener Sprachgesellschaft, 1956, pp. 130-145.
- Haser - Kortmann 2006 = V. HASER - B. KORTMANN, *Adverbs*, in *Encyclopedia of Language and Linguistics*, ed. by Keith Brown, Boston, Elsevier, 2006, pp. 66-69.
- Mathys 2016 = A. MATHYS, *À propos des adverbes en -δην -δόν -δα -δά du grec ancien : problèmes morphologiques et syntaxiques*, in *Nouveaux acquis sur la formation des noms en grec ancien. Actes du colloque international, Université de Rouen, ERIAC, 17-18 octobre 2013*, éd. par Alain Blanc et Daniel Petit, Leuven-Paris, Peeters, 2016, pp. 243-279.
- Nuti 1998 = A. NUTI, *Ludus e iocus. Percorsi di ludicità nella lingua latina*, Viella-Treviso-Roma, Edizioni Fondazione Benetton Studi Ricerche, 1998.
- Nuti 2013 = A. NUTI, *Sui termini indicanti 'gioco' e 'giocare' nelle lingue indoeuropee: una panoramica*, in *Il gioco e i giochi nel mondo antico*.

- Tra cultura materiale e immateriale*, a cura di Claudia Lambrugo e Chiara Torre, Bari, Edipuglia, 2013, pp. 53-70.
- Rau 2006 = J. RAU, *The Greek Adverbs in -δην -δον -δα*, «Glotta» 82 (2006), pp. 211-220.
- RE = G. WISSOWA - W. KROLL - K. WITTE - K. MITTELHAUS - K. ZIEGLER (Hrsg.), *Paulys Realencyclopädie der classischen Altertumswissenschaft*, Stuttgart (München), 1893-1978.
- Scala 2013 = Andrea SCALA, *Considerazioni su attività ludica e linguaggio: giochi con le parole e parole per i giochi (ludonimi)*, in *Il gioco e i giochi nel mondo antico. Tra cultura materiale e immateriale*, a cura di Claudia Lambrugo e Chiara Torre, Bari, Edipuglia, 2013, pp. 161-167.
- Schachter - Shopen 2007 = P. SCHACHTER - T. SHOPEN, *Parts-of-speech systems*, in *Language Typology and Syntactic Description. Vol. 1: Clause Structure*, ed. by Timothy Shopen, Cambridge, Cambridge University Press, 2007 (I ed. 1985), pp. 1-60.
- Schmidt 1846 = ? SCHMIDT, *Ueber die griechischen Wörter in ἰνδα, welche zur Bezeichnung von Spielen dienen*, «Zeitschrift für die Wissenschaft der Sprache» 1 (1846), 264-275.
- Schwyzler 1939 = E. SCHWYZER, *Griechische Grammatik. Auf der Grundlage von Karl Brugmanns griechischer Grammatik. Erster Band. Allgemeiner Teil. Lautlehre, Wortbildung, Flexion*, München, C. H. Beck, 1939.