

# LASTEN LEIKKIPUHEET: FOREIGNER TALK TYÖVÄLINEENÄ

TUULA HIRVONEN  
Jyväskylän yliopisto

## ABSTRACT

### CHILDREN'S PLAY AND FOREIGNER TALK

Conversations of 7-10-year-old native speakers of English and learners of English were studied to find out features of foreigner talk behavior in two different play contexts, free play and game instruction. More modifications were found in play talk in the surface syntax variables and in the discourse indicators. The two-way information exchange situation, which is also less structured, requires these modifications. The discourse structure variables, the role and commodity, varied significantly between play and game talk. In play, the roles and types of commodity are more evenly distributed, thus giving the learner more varied input.

#### 1. Johdanto

Toisen kielen omaksumista voidaan tutkia mm. siitä näkökulmasta, kuinka syntyperäiset puhujat kommunikoivat oppijoiden kanssa. Ns. input-tutkimuksessa tarkastellaan kielenoppijoiden kieltä suhteessa heidän kuulemaansa kieleen eli sitä kuinka oppijan kuulema kieli vaikuttaa omaksumisprosessiin. Tiedetään, että lapsille, siis L1:n oppijoille, suunnattu puhe on nk. modifioitua puhetta syntaktisesti, fonologisesti ja keskustelun rakenteen kannalta tutkittuna (ks. esim. Cross 1978, Clark ja Clark 1977, Ervin-Tripp 1976, Newport et al. 1977). Samoja piirteitä on löydetty myös aikuisille kielenoppijoille suunnatusta puheesta eli foreigner talkista (ks. esim. Hatch et al. 1978, Long 1981, Freed 1981). Tällaisen tutkimuksen peruskysymys on, voidaanko modifioidulla puheella osoittaa olevan vaikutusta kielen omaksumisprosessiin ja millä tasolla tapahtuva modifiointi on olennaista.

Yhä useammassa tutkimuksessa on havaittu keskustelun laadun olevan olennaisempi tekijä kuin syntaktinen modifiointi (ks. esim. Long 1981). Myös lasten on havaittu pystyvän modifioimaan puhettaan kuulijan mukaan (ks. esim. Andersen ja Johnson 1973, Katz 1981). Tässä tutkitut ikätovereiden leikkikeskustelut antavat mahdollisuuden tarkastella näiden piirteiden toteutumista kouluikäisten kielessä.

## 2. Metodi

Aineisto on äänitetty 7-10 -vuotiaiden englanninkielisten lasten (yksi- ja kaksikielisten) keskusteluista samanikäisten englantia opettelevien lasten kanssa. Tässä tarkastellaan oppijoille suunnattua puhetta (foreigner talk = FT) kahdessa erilaisessa kontekstissa, vapaassa leikissä ja pelin neuvomisessa. Kahdeksan oppijan ja neljäntoista englanninkielisen lapsen keskusteluja äänitettiin pareittain 30-45 min. kutakin paria kerran. Syntyperäiset englannin puhujat olivat sekä yksi- että kaksikielisiä lapsia. Yhtä oppijaa äänitettiin sekä yksi- että kaksikielisen leikkitoverin kanssa, joita taas äänitettiin keskenään, yhteensä n. 12 t. Keskusteluista koodattiin 18 lausetason muuttujaa ja diskurssi-indikaattoria sekä diskurssin rakennetta kuvaavia piirteitä. Aineisto käsiteltiin SPSS-ohjelmalla (Statistical Package for Social Sciences). Tilastollinen merkitsevyys testattiin  $\chi^2$ -testeillä.

Seuraavassa tarkastellaan leikki- ja pelitilanteiden eroja lause- ja diskurssitasolla.

## 3. Syntaktiset muuttujat ja diskurssi-indikaattorit

Erilaisten leikkitilanteiden voidaan olettaa vaativan erilaista modifikaatiota ja erilaisia keskustelustrategioita ja näin antavan oppijoille erilaista inputia. Tästä syystä oppijoita äänitettiin kahdessa leikkitilanteessa, joita voidaan nimittää tehtäväkonteksteiksi, vapaaksi leikiksi ja peliksi. Vapaa leikki oli leikkiä legoilla, nukeilla tai muovailuvahalla ja peli sisälsi sekä uuden pelin neuvomisen että sen pelaamisen. Esim. Long (1981) on osoittanut erilaisten tehtäväkontekstien aikuisten keskustelussa vaikuttavan keskustelun rakenteeseen. Pääasiassa modifikaatiotarpeeseen erilaisissa konteksteissa vaikuttaa se, kulkeeko tieto keskustelutilanteessa yhteen suuntaan, syntyperäiseltä oppijalle, vai molempiin suuntiin oppijan ja syntyperäisen välillä. Mitä enemmän kahdensuuntaista tiedon vaihtamista tilanne

edellyttää, sitä enemmän voidaan olettaa syntyperäisen puhujan modifioivan puhettaan. Näin varmistetaan tiedon kulku ja keskustelun jatkuvuus.

Hypoteesina esitettiin, että nämä kaksi leikkiätilannetta antavat oppijalle erilaista inputia leikin rakenteen ja sen kielenkäytölle asettamien vaatimusten vuoksi. Pelin kielen voi olettaa olevan vähemmän modifioitua kuin vapaan leikin. Peli on strukturoidumpi tilanne ja oppijan huomio on varmemmin kiinnittynyt pelikumppaniin. Vapaan leikin kieli voi olla vaihtelevampaa puheenaiheiden ja leikin tapahtumien vuoksi. Tilanne ei ole niin helposti määriteltävissä ja informaatio kulkee molempiin suuntiin oppijan ja hänen leikkikumppaninsa välillä kun taas pelissä jo tehtävänasettelu edellytti tiedon kulkua syntyperäiseltä oppijalle. Näin leikin voidaan olettaa vaativan enemmän interaktion ja rakenteiden modifiointia kuin pelin. Tällöin leikkikielen odotetaan olevan vähemmän kompleksia lauserakenteeltaan (muuttajat 1 ja 2, Taulukko 1) ja sisältävän lyhyempiä lauseita (muuttuja 3). Samoin lausekonstituenttien voidaan olettaa olevan lyhyempiä enemmän modifioidussa kielessä (muuttajat 4-6). Kopulan runsasta käyttöä leksikaalisten verbien sijaan ja epäkieliopillisten puhunnosten käyttöä on usein esitetty modifioidun kielen piirteiksi (ks. esim. Ferguson 1972). Tässä siis voitaisiin olettaa leikkipuheessa esiintyvän enemmän kopulaa ja epäkieliopillisiä puhunnoksia kuin pelissä (muuttajat 7 ja 8).

Diskurssi-indikaattoreiden osalta (muuttajat 9-18) esitettiin hypoteesi, että niitä lausetyyppejä, rakenteita tai ilmauksia, joiden voidaan olettaa edistävän kommunikaatioita ja ylläpitävän keskustelua, käytetään enemmän leikkikielessä. Esimerkiksi leikkikielessä oletetaan käytettävän enemmän kysymyksiä, enemmän preesensia ja enemmän viittauksia leikkiätilanteen ulkopuolisiin tapahtumiin tai asioihin kuin pelissä.

Tulokset on esitetty taulukossa 1.

Tulokset tukivat hypoteesia: yhdeksän muuttujaa 18:sta erosi merkitsevästi ( $p < .01$ ) tai lähes merkitsevästi ( $p < .05$ ) pelin ja leikin kesken siten että leikkiätilanne vaati enemmän modifikaatiota (taulukko 1.). Tehtäväkontekstilla on siis vaikutus foreigner talkin rakenteeseen ja tästä johtuen oppijan saaman inputin rakenteeseen.

Pintasyntaksin piirteistä seuraavat erosivat merkitsevästi pelin ja leikin kesken tukien hypoteesia:

- kompleksien rakenteiden määrä
- verbien määrä/puhunnos
- lauseen pituus sanoina mitattuna.

Subjektikonstituentin ja verbin pituudet erosivat lähes merkitsevästi mutta hypoteesin vastaisesti eli ne olivat pidempiä leikissä kuin pelissä. Diskurssin indikaattoreista seuraavat erosivat merkitsevästi tai lähes

merkitsevästi tukien hypoteesia:

- syntaktisten pintarakenteiden jakaumat
- fragmenttien määrä
- huomion kiinnittämiskeinojen määrä
- vokatiivien määrä
- objektin tekstuaalisen sidonnaisuuden tyyppien jakaumat
- ei-välittömään ympäristöön viittaavien puhunnosten määrä.

Taulukko 1. Yhteenvedo lausetason variaabelien tuloksista

MUUTTUJAT

1. Syntaktisen pintarakenteen muuttujat

	$\chi^2$ -testi	Leikki	Peli
1. Rinnasteisten ja upotettujen rakenteiden määrä	p<.001	14.8%	35.4%
2. Verbien määrä/puhunnos (2 tai useampia)	p<.001	12.1%	23.9%
3. Lauseen pituus 1-3 sanaa	p<.001	42.5%	33.6%
yli 11 sanaa		5.8%	13.2%
4. Subjektikonstituentin pituus 1 sana	(p<.05)	89.7%	89.6%
2 sanaa		9.4%	5.3%
5. Komplementtikonstituentin pituus 1 sana	ns	45.3%	39.4%
2 sanaa		35.1%	33.9%
6. Verbin pituus 1 sana	(p<.05)	54.6%	57.3%
2 sanaa		40.8%	34.7%
7. Kopuloiden osuus koko verbimäärästä	ns	25.9%	23.1%
8. Epäkieliopillisten puhunnosten määrä	ns	1.8%	0.9%

2. Diskurssi-indikaattorit

9. Syntaktisten pintarakenteiden jakaumat	p<.001	ks. Taulukko 2.	
10. Elliptisten rakenteiden määrä	ns	20.4%	21.9%
11. Fragmenttien määrä	p<.001	16.9%	9.6%
12. Vakioilmausten määrä	ns	29.3%	32.8%
13. Huomionkiinnittämiskeinojen määrä	p<.05	5.5%	3.1%
14. Vokatiivien määrä	p<.001	6.0%	1.5%
15. Objektin tekstuaalisen sidonnaisuuden tyyppien jakaumat	p<.01	ks. Taulukko 3.	
16. Edellisessä puhunnoksessa mainittujen objektikonstituenttien määrä	ns	33.5%	33.3%
17. Muiden aikamuotojen kuin preesensin osuus verbeistä	ns	34.7%	31.9%
18. Ei-välittömään ympäristöön viittaavien puhunnosten määrä	p<.05	13.6%	10.1%

(n= 895 n= 653)  
puhunnosta

Taulukosta havaitaan, että leikkitilanteessa n. 15 % kaikista puhunnoksista oli komplekseja rakenteeltaan kun vastaava luku pelitilanteessa oli n. 35 %. Puhunnoksia, jotka koostuivat kahdesta tai useammasta predikaatista oli n. 12 % leikissä ja n. 24 % pelissä. Samoin pelissä käytettiin enemmän pitempiä puhunnoksia: esim. n. 13 % pelin kielestä koostui puhunnoksista, joissa oli yli 12 sanaa kun vastaava luku leikissä oli n. 6 %. Leikkitilanne, joka edellyttää informaation kulkemista molempiin suuntiin leikkikumppanien välillä, vaatii syntyperäistä puhujaa modifioimaan myös pintasyntaksia enemmän kuin pelitilanne.

Subjektin, verbin ja komplementin pituuden siis ajateltiin heijastavan käytetyn kielen kompleksisuutta siten, että enemmän modifioitu kieli sisältäisi lyhyempiä konstituentteja. Tulokset eivät kuitenkaan tukeneet tätä hypoteesia. Subjekti ja predikaatti olivat lyhyempiä pelikontekstissa niin, että pelissä käytetyistä subjekteista n. 5 % oli kaksisanaisia kun taas leikissä vastaava luku oli n. 9 % (ks. taulukko 1). Samoin pelissä käytettiin vähemmän kaksisanaisia ja enemmän yksisanaisia predikaatteja kuin leikissä (kaksisanaisten verbien määrä pelissä n. 35 % ja leikissä n. 41 %). Kuitenkaan pelkän konstituentin pituuden ei voi odottaa antavan kokonaiskuvaa konstituentin kompleksisuudesta. Saattaa olla, että pitemmät mutta samalla eksplisiittisemmät rakenteet ovat helpompia ymmärtää kuin yksisanaiset verbit ja mahdollisesti pronominaaliset subjektit, joiden viittaussuhteet eivät ole selviä. Alkuperäistä hypoteesia täytyy tämän perusteella modifioida.

Syntaktisten pintarakenteiden (väitelauseet, kysymyslauseet, käskylauseet ja verbittömät lauseet) jakaumien on havaittu useissa tutkimuksissa osoittavan selviä eroja erilaisten interaktiotyyppien välillä (esim. Long 1981, Freed 1981). Tässä lasten leikki ja peli voidaan myös erottaa syntaktisten rakenteiden jakaumien perusteella. Taulukon 2 tulokset osoittavat, että leikissä kanssakäyminen johtaa vaihtelevampaan kielenkäyttöön kuin pelitilanteessa. Pelissä käytettiin enemmän väitelauseita ja vähemmän kysymyslauseita kuin leikissä, samoin vähemmän käskylauseita. Tässä tilanteessa väitelauseet toimivat yhtä hyvin kuin käskylauseet ohjeita annettaessa, koska kuulijan huomio on jo valmiiksi kiinnittynyt puhujaan. Leikissä taas on tarpeen kysyä mielipiteitä ja/tai aikomuksia. Näin oppija saa mahdollisuuden harjoitella erilaisia taitoja.

Vapaa leikkitilanne vaatii syntyperäistä puhujaa ohjailemaan keskustelun kulkua ja pitämään keskustelua yllä myös huomion kiinnittämisen tasolla. Leikkitilanteessa 6 % kaikista puhunnoksista sisältää vokatiivin ja pelissä 1.5 % ( $p < .001$ ). Samoin leikissä käytetään enemmän muita huomionkiinnittämiskeinoja (5.5 % kaikista puhunnoksista sisältää jonkun tällaisen ilmauksen, kun taas n. 3 % pelissä,  $p < .05$ ).

Taulukko 2. Syntaktisten pintarakenteiden jakaumat

	Leikki %	Peli %
väitelauseet	36.4	54.4
kysymyslauseet	22.3	10.9
käskylauseet	9.8	7.4
verbittömät lauseet	31.4	27.4
%	99.9	100.1
n=	895	653
$\chi^2=60.673$ df=3 p<.001		

Fragmenttien määrän, objektin tekstuaalisen sidonnaisuuden tyyppin ja ei-välittömän ympäristöön viittaavien puhunnosten määrän erot leikin ja pelin välillä tukivat hypoteesia (taulukko 1). Vähemmän jäsenytyneessä ja enemmän modifikaatiota vaativassa leikkitilanteessa esiintyi enemmän fragmentteja (n. 17 % vs. n. 10 % pelissä). Fragmentit, ei-täydelliset lauseet, väärät aloitukset jne., saattavat osoittaa tarvetta formuloida sanottava uudelleen. Leikissä käytetään enemmän anaforista objektikonstituenttia kuin pelissä, jossa taas toistot olivat yleisempiä. Pelin vaatima rajoitettu sanasto saattaa johtaa toistoihin ilman, että niitä voidaan pitää varsinaisena FT-strategiana. Toisaalta vapaita, ennen mainitsemattomia, objekteja voidaan käyttää enemmän pelissä, jossa informaatio kulkee yhteen suuntaan. Ks. taulukko 3.

Taulukko 3. Objektin tekstuaalisten sidonnaisuustyyppien jakaumat

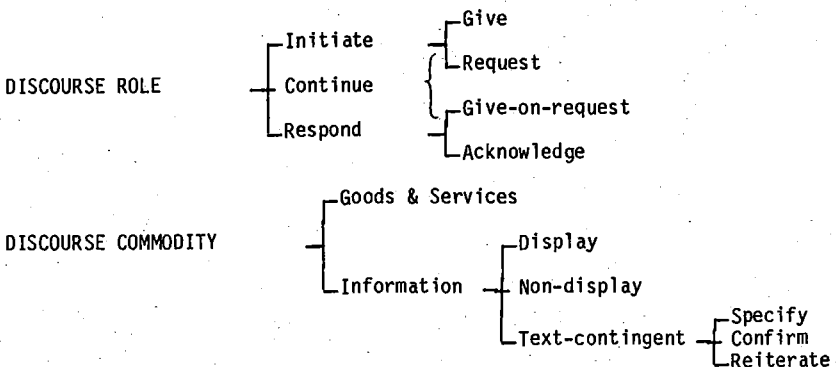
	Leikki %	Peli %
anaforinen	41.3	26.6
toisto	18.0	27.6
vapaa	40.7	45.7
%	100.0	99.9
n=	305	199
$\chi^2=13.222$ df=2 p<.01		

Peli ja leikki eroavat lähes merkitsevästi puhunnoksen kokonaisviittauksen suhteen. Leikissä käytetään enemmän puhunnoksia, jotka viittaavat johonkin välittömään, havainnoitavissa olevan tilanteen ulkopuoliseen asiaan. Leikissä n. 14 %:lla puhunnoksia oli tällainen viite verrattuna n. 10 %:iin pelissä.

Tulosten perusteella voidaan sanoa, että erilaiset leikkikontekstit, vapaa leikki ja peli, antavat oppijalle mahdollisuuden harjoitella erilaisia kielellisiä taitoja ja osallistua interaktioon eri tavoin: kahteen suuntaan kulkeva informaation vaihto leikissä antaa oppijalle mahdollisuuden kuulla modifioitua kieltä sekä osallistua modifioituun interaktioon paremmin kuin pelitilanne, jossa syntyperäisen puhujan ei tarvitse yhtä tarkoin ottaa huomioon oppijan vaatimuksia.

#### 4. Diskurssitilanne

Keskustelujen diskurssirakennetta kuvattiin Bristolin kielenomaksumisprojektissa käytetyllä mallilla (Wells 1975, Wells et al. 1979), joka perustuu Hallidayn (painossa) systeemikieliopin mukaiseen käsitykseen keskustelun rakenteesta roolisuhteina puhujan ja kuulijan välillä. Keskustelu kehittyi kahden variaabelin vuorovaikutusprosessista. Nämä ovat hyödyke, jota keskustelussa vaihdetaan (informaatiota tai tavaroita/palveluja), sekä roolit, jotka määräytyvät vaihtoprosessin mukaan. Kuvio 1 esittää puhujille tarjolla olevat mahdollisuudet luoda keskustelu.



Kuvio 1. Diskurssitilanne (Wells, Montgomery ja MacLure 1979)

Puhujan rooli on siis aloittaa (antamalla tai pyytämällä jotain) tai vastata (kuittaamalla tai vastaamalla pyyntöön). Puhuja voi myös valita roolin "jatkaa", jolloin hän sekä vastaa että aloittaa uuden aiheen. Hyödyke, jota vaihdetaan, on joko tavaroita/palveluita tai informaatiota, jota on kolmenlaista: esittävää (display), osoittavaa (non-display) tai tekstuaalista (text-contingent), jolla spesifioidaan, vähvistetään tai toistetaan annettua informaatiota. Roolin ja vaihdetun hyödykkeen kuvauksen avulla voidaan saada yleiskuva käytyjen keskustelujen luonteesta.

Kuten edellä kävi ilmi, ohjeiden antaminen ei pelissä johtanut imperatiivien käyttöön vaan ohjeet ja käskyt annettiin väitelauseissa. Tätä heijastavat myös syntyperäisten puhujien omaksumat diskurssirollit: pelissä oli vähemmän pyyntöjä kuin leikissä ja vastaavasti enemmän informaation tai palveluiden antamista. Leikissä roolit jakautuivat tasaisemmin. Oppijat myös saivat leikissä paremman mahdollisuuden osallistua keskusteluun. Tätä heijastaa syntyperäisen puhujan vastausroolien määrä, yht. n. 20 % leikissä ja n. 15 % pelissä. Ks. taulukko 4.

Taulukko 4. Diskurssirollin jakaumat

	Leikki %	Peli %
Request	37.4	19.4
Give	40.3	62.8
Continue	2.7	3.1
Give-on-request	11.3	8.5
Acknowledge	8.3	6.1
%	100.0	99.9
n=	844	635
$\chi^2=71.970$ df=4 p<.001		

Myös vaihdettavan hyödykkeen käytön erot ovat merkitseviä (ks. taulukko 5). Pelissä annetaan jonkin verran enemmän informaatiota kuin leikissä ja samalla vaihdetaan vähemmän palveluita. Tekstuaalista informaatiota tarvitaan enemmän vapaassa leikissä, jossa syntyy enemmän ongelmia viestin sisällöstä. Erityisesti seuraavien esimerkkien kaltaiset toistot ovat tavallisia:



NS:<sup>1</sup> Can you understand Pakistani language?  
 NNS: Uh?  
 NS: Can you understand Pakistani language?  
  
 NS: Gonna play this?  
 NNS: Uh?  
 NS: This?

Molemmissa esimerkeissä oppija pyytää syntyperäistä puhujaa toistamaan pu-  
 hunnoksen ja toisto annetaan.

Taulukko 5. Diskurssihyödykkeen jakaumat

	Leikki %	Peli %
Goods & services	15.0	9.6
Information	73.6	83.6
Display information	1.3	0.8
Text-contingent information		
Specify	1.5	1.6
Confirm	1.5	2.1
Reiterate	7.0	2.4
	%	
	n=	
	99.9	100.1
	844	634
$\chi^2=29.935$ df=5 p<.001		

Seuraavassa esimerkissä joudutaan käyttämään runsaasti tekstuaalista infor-  
 maatiota annetun viestin selventämiseen, sekä toistoon että vahvistamiseen.

NS: Do you like your school?  
 NNS: Eh? (request for reit.)  
 NS: Do you like school? (reit.given)  
 NNS: Yes (pause) you like it?  
 NS: It's all right  
 NNS: What school are you in?  
 NS: A Welsh one (pause)  
 NNS: Why in Welsh one?  
 NS: Pardon? (request for reit.)

<sup>1</sup> NS = native speaker (syntyperäinen puhuja)  
 NNS = non-native speaker (oppija)

- NNS: No thing (pause)  
Who teach your English?  
NS: Well, my mum and dad did  
NNS: Teach your English? (request for conf.)  
NS: Yeah well, I learn English, you know, in school as well  
(conf. given)  
NNS: Learn English in school? Welsh...  
(request for conf.)  
NS: Welsh in sc.. well, you see I know English,  
Welsh and English (conf. given)

Tässä ensin oppija pyytää toistoa, koska ei ole ymmärtänyt ja myöhemmin syntyperäinen pyytää toistoa. Oppija on aktiivinen, pystyy aloittamaan toipiikin itsenäisesti sekä vaatimaan toistoa ja selityksiä.

Interaktion rakenne eroaa peli- ja leikki-tilanteissa ja antaa oppijalle mahdollisuuden erilaisen kielenkäytön harjoitteluun. Pelissä oppija oppii kuuntelemaan ja vastaanottamaan informaatiota kun taas leikissä harjoitellaan informaation ja palveluiden vaihtamista. Kumpikin puhuja omaksuu sekä antajan että pyytäjän roolin. Näissä tilanteissa oppija joutuu yksinkertaisen kuittauksen lisäksi itse aktiivisesti osallistumaan keskusteluun.

## 5. Päätäntö

Tulokset ovat samansuuntaisia kuin muiden FT-tutkimusten: syntaktiset muuttujat vaihtelevat jonkin verran kahden erilaisen interaktiotyypin, vapaan leikin ja pelin välillä. Toisaalta interaktion laatua kuvaavat muuttujat, diskurssi-indikaattorit ja diskurssirakenteen kuvaajat, vaihtelevat johdonmukaisesti ja kuvaavat keskustelua globaalimmin. Tulosten voidaan katsoa tukevan interaktion kuvauksen tärkeyttä toisen kielen input-tutkimuksessa. Erilaiset interaktiio-tilanteet antavat oppijalle mahdollisuuden saada erilaista inputia ja sen lisäksi itse aktiivisesti harjoitella erilaisia taitoja.

## Lähteet

Andersen, E.S. ja C.E. Johnson 1973. Modifications in the speech of an eight-year-old as a reflection of age of listener. Stanford Occasional Papers in Linguistics, Report no 3, 149-60. Stanford, CA.

- Clark, H. ja E.V. Clark 1977. Psychology and Language: An Introduction to Psycholinguistics. New York: Harcourt Brace Jovanovich, Inc.
- Cross, T.G. 1978. Mothers' Speech and its Association with Rate of Linguistic Development in Young Children. Teoksessa The Development of Communication, toim. N. Waterson ja C. Snow. Chichester: John Wiley & Sons.
- Ervin-Tripp, S. 1976. Studying the language of the child's milieu. Teoksessa Baby Talk, and Infant Speech, toim. W. von Raffler-Engel ja Y. Lebrun. Amsterdam: Swets & Zeitlinger B.V.
- Ferguson, C.A. 1972. Toward a characterization of English foreigner talk. Anthropological Linguistics 17:1, 1-14.
- Freed, B.F. 1981. Foreigner Talk, Baby Talk, Native Talk. International Journal of the Sociology of Language, Special Issue on Foreigner Talk, toim. M.G. Clyne, 28, 19-39.
- Halliday, M.A.K. Language as Code and Language as Behavior: A Systemic-Functional Interpretation of the Nature and Ontogenesis of Dialogue. Mimeo. (Ilmestyy teoksessa The Semiotics of Culture and Language, toim. M.A.K. Halliday, S.M. Lamb ja A. Makkai. Buffalo: The Press at Twin Willows.)
- Hatch, E.M., R. Shapira ja J. Gough 1978. "Foreigner-talk" Discourse. ITL: Review of Applied Linguistics 39-40, 39-60.
- Katz, J.T. 1981. Children's Second-language Acquisition: The Role of Foreigner Talk in Child-Child Interaction. International Journal of the Sociology of Language. Special Issue on Foreigner Talk, toim. M.G. Clyne, 28, 53-68.
- Long, M.H. 1981. Input, Interaction and Second Language Acquisition. Teoksessa Native Language and Foreign Language Acquisition, toim. H. Winitz, Annals of the New York Academy of Sciences 379, 259-278. New York: The New York Academy of Sciences.
- Newport, E.C., H. Gleitman ja L. Gleitman 1977. Mother, I'd rather do it myself: some effects and non-effects of maternal speech styles. Teoksessa Talking to Children, toim. C. Snow ja C. Ferguson. Cambridge: Cambridge University Press.
- Wells, C.G. 1975. Coding Manual for the Description of Child Speech. Revised edition. University of Bristol School of Education.
- Wells, G., M. Montgomery ja M. MacLure 1979. Adult-Child Discourse: Outline of a Model of Analysis. Journal of Pragmatics 3:3/4, 337-380.