

第三章 遵守规则及规则悖论

第一节 遵守规则

一、语言游戏规则的定义

一个游戏的规则必然要伴随着游戏自运而生，并且其规则可能会被游戏玩家不断地学习和掌握，这样才能使玩家学会规则并进一步地利用规则，以使得他们可以更加方便地进行游戏。为了达到这个要求，就必须保证游戏和玩家之间的行动均是可以理解的。那么，在这里我们不妨可以设想一种关系，一种关于语法规则和语言的关系，它们就应该是好像游戏规则和游戏本身那样。

这就好像我们在玩象棋游戏一样，棋子要想在整个象棋游戏中发挥作用，那么它就应该按照一定的规则移动，同理，若一个语词要想表达一个意义，那么它也要遵循一定的在语句中的使用规则。

语言游戏的规则就应该是语言在日常生活中的使用方法，不管我们的日常生活有多么的复杂多变或是丰富多彩，但是即使是这样，语言的语义、语用规则或是一系列的句法规则等等都应该是字词符合生活形式的、与之相一致的游戏规则。在我们所生活的社会中，作为语言游戏的各种规则就必须存在公共的属性，这样既可以约束语言，也为语言的交流、理解提供了可能性的保证，这保证也正是今后我们在语言实践中的前提。因此，规则不可能从日常生活中分离开来，或是只被公式化的描述，因为所有的规则都来自于我们的生活方式。这就不难想象，所有人的行动就必须按照一定的规则进行，并且我们在遵守规则的过程中是非常自然的，就好像我们走路时迈开的双腿一样。

二、规则的不确定性

随着我们生活形式的不断变化，语言游戏中，规则不可能是恒久不变的，它总是要根据生活形式的变化随之发生变化，所以规则便具有开放和可变的特性。维特根斯坦指出规则并不是在客观上约定俗成，并好像是一把时时接受检查的尺子。相反的，在我们的日常生活中语言游戏则是规则的媒介，同时，规则也可以用做判断一个语言游戏的目的和效果的标准。此外，在各不相同的语言游戏中，规则的尺度将时刻处于不稳定的变化中，在遵守规则与不遵守规则的情况下进行的语言游戏之间必然存在着各种各样的过渡。我们再来看一下维特根斯坦对此的看法：

“我对人说“你差不多就站在这儿！”——这个解释不是充分有效的吗？而任何一个别的解释不也可能无效吗？”

“但难道这个解释不是不够精确的？”——是的，干吗不可说它“不精确”？可我们先得明白“不精确”的含义是什么。因为在这里它的含义是“不合用”。让我们考虑一下，相对于这个解释，我们把什么称为“精确”的解释。也许是用粉笔划出来的一个区域？这时我们立刻想到线是有宽度的。那么，粉笔线颜色的边界要更精确些。但这种精确在这里还有什么作用？岂非无的放矢？而且我们还没有确定什么才算越过了这条鲜明的界限，使用什么设备来度量，等等。我们随时随地可以调节怀表的快慢，或者校对它内部的零件以使其走到准确的时间。但是，请想一下，校对之后的怀表真的是像理想状态那样的准确无误吗？或是它与那理想的状态到底差多少？这个问题我们应该告诉对方？也许，我们可以列举出一些测量工具或者测量方式，因为它们的刻度可能比怀表更加精细，这时我们也许会说这些测量工具的刻度比怀表的刻度更加精准。“在那一类时间度量里，‘把表调到准确钟点’这话就有着不同、虽然是相关联的含义，‘报时间’则是一个不同的过程，等等。”——我对某人说：“你来就餐应该更准时些，你知道我们准一点钟开始。”——这里就真的谈不上准确性吗？就因为人们可以说：想想实验室或天文台是怎么确定时间的，在那儿你就明白“准确”的含义是什么了？不精确就是贬义的，相反，精确就是应该是褒义的吗？我们可以这样理解，“不精确”很难像“精确”那样地达到我们的目的。但是问题的关键恰恰是被我们叫做“目的”的东西。如果我说我们和太阳的距离没有准确到一米的误差，又或者我告诉一个木匠那个桌子的长度没有准确到几微米，这就是不精确吗？从来没有规定出准确性的唯一理想；我们不知应该怎样来想象这种理想——除非自己设定应该把什么称作这个理想。但你发现很难遵守这样一个设定，遵守一个使你自己满意的设定。”

因此，我们不是很难看出，根据目标设定的差异，精确性的定义便体现于不同的层次上，所以，在此评判精确性的标准并不是绝对的，而是相对的。在这里，我们用日常语言来举例子，我们每每使用一次语言也并不是被一种清晰的界限或着规则所限定。虽然特定的规则一直指引着游戏的进行，但实际上，并不是全部的语言游戏都是按照一成不变的、十分精确的规则进行。也就是说，在我们的观察下看出的也仅仅是一部分语词的使用规则，但绝对不可能是全部。或者换句话说，语言已经深深地融入了我们的生活，并且也牢牢地在生活形式中生根。所以，当我们面对前所未有的生活形式之时，某些时候就不能避免的会超出现存规则的控制范围。这就表明，某条规则不可能是永恒地正确，而这条规则中的正确或错误也仅仅是相对的。至此，我们可以知道在一个语言游戏中可能这条规则会被承认，也可能不会被承认，而这条规则本身并没

有什么问题，它也许在另外的一个语言游戏中会得到承认。即，规则存在于游戏中，并时时刻刻等待着改善。如果有时候我们发现了一个曾未遇到的事情时，我们会自主地去完善那部分缺失的规则，而且会付之于行动中。

语言和游戏的类别这时不是为我们提供了另外一种思路吗？现在我们假想有一些正在打球的人们，他们起初按照现实存在的游戏去进行，但过了一阵子，有些人却厌烦了这个游戏，于是开始用手中的球来砸另外一个人或者类似的情况等等。现在，也许有人说：“在此期间他们也是按照一种规则来扔球的。”在日常生活中我们不是也经常出现边做一件事边制订它的规则的事吗？又或者是边做边修改。

三、规则的一致性

从前文的分析中我们不难看出要想进行语言游戏，就必须依赖于语言实践和社会。语言游戏里的甲乙两人就好像是在用彼此的思想来下棋那样，我们总是要不断地尝试表达我们自己的思想和想法。正因为如此，这就更加要求了游戏中的规则必须时刻保证游戏的参与者的行动或行为是能够相互理解的。所有的语言游戏都应该是具有公共理解属性的一种活动，它们的规则又依靠着各种关系关联在一起，并且以一个“家族”的形式而呈现出来。一个个人的体验或者是观念都不能用来确定语言的意义。因此，语言的意义是由生活形式支配的，同时根据我们的实践活动来确定，换句话说，生活形式确定了语言的意义。

“‘一致’这个词和‘规则’这个词同出一族，它们是堂兄弟。我教给一个人怎样使用其中一个词，他也就学会了另外一个词的用法。”^[1]所以，语言游戏的规则具有一致性的特点。与此同时，语言游戏的规则还受到日常逻辑和社会习惯的同时约束。日常逻辑的具体表现是人们成长时的特定社会实践或传统，同时也是客观世界的存在方式。语言游戏深深扎根于生活形式当中，说到底还是人类生活实践的一部分。在此，维特根斯坦为了进一步阐述生活方式的重要性，他把人们接受语言规则于绘画风格的选择进行了比较。他说：“拿一个概念和一种画法作比较，因为我们的画法难道就是任意的吗？我们可以高兴选哪种就选哪种吗？”

维特根斯坦曾在《论确实性》中发表过这样的看法：人经常会像动物那样去接受语法规则。因此，人类共同的天性和相同的社会实践就已经从源头上控制了规则的不确定性。从这种角度来看的话，这种不确定性仅仅是相对的。由

^[1] [英]路德维希·维特根斯坦. 哲学研究 (陈嘉映, 译) 上海: 上海人民出版社, 2005 年. 第 99 页

于上述原因控制了规则的不确定性，那么，规则从本质上来讲就应该是一种产物，一种有关于社会实践的产物。生活形式的一致性保证了规则的一致性。因为人作为语言游戏的主要参与者，所以，某个独立出来的人就绝不会是语言活动的核心和主角。正因为如此，所以，这便从根本上要求我们必须要对他人或相互之间的联系存有一定的兴趣。语言就这样被我们如此一致的使用着，这也构成了人类全部语言活动的基础。同时，规则也影响着我们，它促使我们形成习惯，进而让语言活动变得更加顺畅，从此便达到了彼此沟通、交流的目的。

第二节 遵守规则悖论及解决

一、遵守规则悖论的提出

到此为止，现在似乎有一个新的问题又出现在了我们的面前。即，人们并不是在已经遵守了规则的前提下去参加语言游戏的，而是在游戏的过程中才学会遵守规则的。

当然可以设想，有那么个部落不知游戏为何物，却有两个人坐在棋盘两端，一步一步在那里走棋；甚至具备所有心灵伴随现象。我们假如看见了，我们会说他们在下棋。但请你现在设想根据某些规则把下棋转换为一系列我们通常不会和游戏联系在一起的行为——例如转换为尖叫和跺脚。那两个人现在不是按照我们所习见的形式下棋，而是叫啊跺啊；不过根据适当的规则，这些活动是可以转换为一盘棋的。我们现在还愿说他们在玩一种游戏吗？又有什么道理那样说呢？

一条规则不能确定任何行动方式，因为我们可以使任何一种行动方式和这条规则相符合，那么也就可以使它和规则相矛盾。于是无所谓符合规则也无所谓矛盾。^[1]

克里普克 (S. Kripke) 也认为在维特根斯坦遵守规则的现象中存在着一个悖论，他是通过数学中加法的运算来说明此问题的：

通常我们都知道如何做加法，比如，我们几乎能够不假思索地说出 $68+57$ 等于 125 。但是，如果深入地思考一下加法运算的过程，我们就会发现问题远不是那么简单。假定在通常的加法之外还有另一种准加法（克里普克用符号 \oplus 来表示）其意义为：在两个加数 x 和 y 都小于 57 时， $x \oplus y$ 同于 $x+y$ ；在其他情况下， $x \oplus y$ 不等于 $x+y$ ，而总是等于 5 。

[1] [英]路德维希·维特根斯坦. 哲学研究 (陈嘉映, 译) 上海: 上海人民出版社, 2005 年. 第 93-94 页

这样，当我不假思索地说 $68+57$ 等于 125 时，可能会有人反对说：不对，结果应该是 $5!$ 因为你一直在用“+”意指“ \oplus ”。^[2]

从前文中我们可以看出，在特定的语言游戏和生活形式的相关实践中，某个规则与其遵守这个规则本身之间可以表述为一种内在的语法关系。换句话说，即，一条规则的意义在于告诉了人们应该按照如规则所示的那样的方式来行动。但是如果我们没有看到那样的情况，我们就自然会想到，在遵守规则这个问题上就不得不总是要面对悖论：即一条规则理应对一种特定的行动方式起着决定作用，它决定了何种行为是在遵守规则，何种行为是在违反规则，要不然它便不会被称为规则了；而另外一方面，一条规则又好像不能决定我们行动的方式，因为，在这里好像每一种行动都可以被改变为符合这条规则。

二、遵守规则悖论的解决

如果确实存在规则悖论的话，那么我们的语言游戏将不可能进行下去，所以在这里维特根斯坦给出了解决这个悖论的思路。他认为如果是在特定的语言游戏和生活形式中，通常一条规则就已经为我们规定好了我们要以何种行为方式才能与这条规则相符，换句话说就是在特定的语言游戏和生活形式中，这条规则就已经告诉我们应该如何去做或者该去做些什么。现在，我们用相反的角度来理解，即如果每一行为方式，都可以解释为与那条规则相悖，那么如此看来也就不存在符合或相悖了，这样也就表示了无所谓存不存在遵守规则的问题了。

让我们设想在某个国家里，人们从事着通常的人类活动，看上去也显然使用着一种清晰的语言。细看他们从事各种活动，他们的做法是可以理解的，在我们看来是“合乎逻辑的”。但我们想要学习他们的语言之时却发现那是不可能的。这在于，他们所说的、他们的声音，和他们的行动之间并没有合乎规则的联系；然而，这些声音仍不是多余的，因为如果我们堵住一个人的嘴，后果会和我们这里的后果一样：没有那些声音，他们的行动就会——我要这样说——陷入混乱。

我们应该不应该说这些人有一种语言，诸如命令、报告等等呢？

比照我们称之为“语言”的，这里还缺少合乎规则的特性。^[2]

由此，我们可以看出，我们的所有形式都是依照着某种规则所进行的，但是我们却没有办法用那条规则来解释说明我们为何要如此那样的行动；不然，

[2] 韩林合. 维特根斯坦《哲学研究》解读. 北京：商务印书馆，2010年. 2010 1370页

[2] [英]路德维希·维特根斯坦. 哲学研究（陈嘉映，译）上海：上海人民出版社，2005年. 第94页

我们得到的将是确定规则的相反结论，这也就说明了在这里规则和理由是对立的。

从前文中我们可以得知，如果要参与某种游戏，就要按照那个游戏的规则进行，但是这是建立在我们自己先要了解规则的基础上，也就是说我们的一切行动都是发源于规则，并且同时也被规则所制约着、控制着。照此看来，所有行动的前提就是先要懂得规则，这当然也是所有行动的原因，换个角度来分析可以看出行动是针对规则的反应和结果，也就是说先有规则而后有行动。

事实上，在我们的日常生活中，我们往往不是事先掌握了规则才去行动的，大多数情况都是我们在游戏中循序渐进地自我掌握了规则的。维特根斯坦曾给出这样的说法：“当我遵守规则时，我并不选择。我盲从地遵守规则。”对于语言游戏来说也是如此，我们经常是在不知道规则的情况下就已经开始了行动，规则则是在语言游戏进行的过程中才慢慢显示出来，我们在过程中逐渐地了解 and 掌握规则。从这个角度来讲的话，规则就不是先于行动而存在的，而是在行动中才慢慢显露出来的，它是已经蕴含在游戏本身的东西，这样我们好像已经掉到了关于遵守规则的陷阱中了。即，要想进行语言游戏的话，我们就必须要知道并且遵守规则，但是大多数情况是我们甚至是在规则是什么都不清楚的情况下来参与游戏的。

笔者认为，所谓的规则悖论正是在误解了规则的基础上产生的，如果我们脱离了语言游戏的实践，从而孤单地、形式地只从理论上去讨论规则问题，那么就肯定会出现规则与遵守规则理由的矛盾。又或者我们把语言游戏及其规则分裂开来讨论，到超过了语言游戏界限范围的空间去寻找，那么，肯定会使我们深陷于遵守规则悖论中而不能自拔。

那么，我们要如何才能解决理由与规则的对立，从而解决这个悖论呢？这就需要参与和训练。

解决悖论，首先我们要参与实践。规则和遵守规则之间是一种实践关系。维特根斯坦曾经指出：“我们去遵守规则，这种做法就相当于一种实践活动。”我们不可能通过解释来掌握规则。我们对被解释的东西不能给予任何的支持，我们能够给予支持的也仅仅是遵守或违背规则而进行的一种有关语言的实践活动。因此，我们不需要费尽心思地区解释规则问题，因为行动可以说明一切。

如果我们认为主要目的是来解释语言游戏的规则，那么这就正好与语言游戏的要求背道而驰了。我们应该判断我们是否遵守了规则呢？笔者认为这种判断并不需要理论上的解释或者是系统而抽象的概括，相反，这种判断应该来自

于我们的语言游戏，即只有在语言游戏的实践中，才能判断我们是否遵守了规则。维特根斯坦指出：“一条规则是否是好的规则就在于它是否能够在实践中被使用。”这就是说，在我们的实际生活中，规则和游戏是不可分割的、遵守规则与语言实践同样是联系在一起的。一旦我们背离了语言活动，孤立地讨论遵守或不遵守规则是没有任何意义的，规则只有在语言的的实际应用中才能得到体现，才可称得上为有意义的规则。

规则是在我们日常的实践中逐渐显示出来的。遵守规则本身就是一种实践活动，这种活动本身就蕴含于语言游戏本身，是一个无须引导的自然的自主的过程。人们没有等待规则的暗示，也不期待规则告诉我们下一步该怎么做。这是因为规则总是告诉我们同样的内容，而我们只需照例行事罢了。这里之所以会有遵守规则的悖论产生就是因为我们抛弃了语言游戏的实践，并一再地努力，试图在理论上对游戏规则做出分析。

如果我们想要解决这个悖论，那么我们还需长期训练。训练会在规则和遵守规则之间建立起一种稳固的联系，这正是因为我们的行动方式已经被规则所规定了，从另外一方面说，只有在语言游戏中规则才能如此这般的使用。我们总是在先参与进而掌握了一定的规则的情况下来参与语言游戏的，而后又通过训练掌握去如何利用规则，这样我们就是在遵守规则的前提下来进行语言游戏的。

维特根斯坦曾指出：“遵守规则类似于服从命令。人们是被训练这样做的；人们是以特定的方式对命令做出反映的。”我们应该如何训练某个人遵守语言的规则呢？这就需要让他融入一个具体的语言游戏中，举出一些例子来帮助他理解，举例之后再让那个人去模仿。这样就可以教会他如何去遵守规则，并能够让他对我们的命令作出恰当地反应。因此可以说，教育和训练为遵守规则所必须。没有教育和训练，遵守规则便是无稽之谈；有了教育和训练，遵守规则才能够得以实行。

规则不是外在的；之于人的语言实践，规则不是设定的。因此，我们只能在语言游戏实践中寻找规则，而不能到游戏之外去寻找规则、设定规则。经过教育和训练的人，能够在语言游戏中遵守规则。规则在游戏中被遵守，规则决定游戏，而游戏必须遵守规则。因此，我们想要解决悖论就必须返回到实际的生活、返回到语言实践中。

第三节 语言游戏对二语习得产生的影响

语言游戏可以被解释为语言的教授和语言学习的过程以及相应的活动。

“语言游戏”一词所强调的是：我们使用语言进行对话的过程中所产生的某种行为举止的一部分就应该是某种生活形式的一部分，语言自身的意义就蕴含在生活当中。

“语言游戏”说是一种针对研究语言活动的理论，教授语言和学习语言正是一种基于语言应用的一种活动。因此，“语言游戏”说是教授语言的基础，对语言教学有着重要指导作用。

自 20 世纪以来，语言学理论有了空前的发展经历。从索绪尔的结构主义语言学派到乔姆斯基的生成语言学派，再到韩礼德系统功能语言学和莱考夫认知语言学的转变。与此同时，语言教学法也经历了从传统的对比教学到现代的功能教学的演变。目前的语言习得理论逐渐将教学重心转变为如何去学习，这就意味着我们应该如何去创造语境，让学生融入到真正的语言环境中来，并且逐渐从单一的对目的语本身的教学延伸到目的语的社会文化等领域的教学。在这渐变的过程中，又以维特根斯坦以“语言游戏说”为领头代表，这一带有浓厚哲学色彩的语言学理论及其语言观对语言习得有着深刻的启示和巨大的借鉴意义。

维特根斯坦提出的“语言游戏”说不仅仅涉及到语言本身，而且还涉及到人类全部的生活形式。“语言游戏”说的精髓在于告诉我们用语言来交流的过程就像是游戏一样，这也是维特根斯坦在充分观察儿童母语习得过程的实际情况提出的，因此这一说法具有实践基础。

“语言游戏”的形式丰富多样。在这里维特根斯坦列举了一些生活中的语言游戏比如问候、请求、编故事、演戏、唱歌、猜谜、讲笑话、编笑话等等，又或是把一种语言翻译成另一种语言，这些语言游戏强调语言和活动是编织在一起的，两者不能分离，这也说明生活中语言运用的实践性、多样性、变动性。

既然语言游戏的精髓在于应用活动，那么说到底就是语词的意义在于使用。因此，有关怎样在语言游戏中使用词的问题构成语言游戏的重要内容。维特根斯坦认为，词的意义由词在语言游戏中的功能决定或者词的意义存在于它的用法中：一个词的含义是它在语言中的用法。一个词在一个语言游戏中扮演什么样的角色，起什么样的作用，就使这个词获得什么样的意义。虽然人们不能猜测一个词是怎样起作用的，但却能察看其用法，词的功能在用词的操作之中表现出来。

维特根斯坦也喜欢用下棋说明语言游戏。语言类似下棋，词类似棋子，语法类似规则，上下文类似棋势，一个词有多种用法则类似一个棋子有多种走法。下棋规则是习得的并通过实际的对弈活动显现；同样，人们习得一种语言，不是通过先学习一套规则来指导语言运用，而是通过参与各种语言游戏，每一种游戏都受限于具体的社会语并受特定的社会习俗所决定。另外，走棋并不单是棋子在棋盘上如此这般地走动，而是依据棋势的不同，每走一步都有其特殊目的。我们说一句话，用一个词也存在这样的问题：“问问你自己，在什么场合，为什么目的，我们这样说？哪些行动方式伴随这些说法？这是我们可以想想我们的问候用语在哪些场景里用到它们？为什么用到它们？可见，维特根斯坦基于儿童第一语言习得的“语言游戏说”与语言习得紧密相连，并可用来指导语言习得，尤其是二语习得的具体实践。

语言游戏说在一定程度上突破了把语言视为静态系统的不足，揭示了语言学习是一个动态过程。在这一过程中，语言游戏既是目的又是媒介，语言能力是在语言运用的过程中获得的。二语习得的目标是培养学生以第二语言为目的语进行交际的能力，即将语言符号与语境要素匹配起来的能力。这与语言游戏说的主张一致。语言游戏说对二语习得理论的发展产生了深刻的影响。

语言游戏是个体社会活动的一部分，这些活动面向生活呈现开放状态。同时，语言游戏说关于语言运用的实践性、多样性、具体性与二语习得注重在自然环境中习得语言的观点相通。然而，乔姆斯基认为在获得普遍语言能力的言语习得过程中，存在着理想的说者/听者，双方在同一个既无地理方言也无社会方言的语言社团里生活。显然，乔姆斯基的理论脱离实际生活基础，这与语言游戏说在出发点上形成鲜明对照。

因此，外语(第二语言)学要借助丰富的语言运用开展，使语言进入自己的生活形式。对二语习得来说，真实语料就是来自于本族语者(native speakers)说或者使用的可用于其教学的母语材料，包括原版教材、电影、报刊、杂志及文章等。真实语料不仅可以让学生学习到语言本身的正确用法，还可以让学生学会伴随语言的活动及体态语。维特根斯坦“语言游戏说”考察的是动态语言。日常生活中的语言是动态的、不断变化的。

二语习得从听、说、读、写等言语技能到言语交际技能的递进，从言语准确、流利到表达得体的发展，牵涉到语境、语体、语用、非言语行为等许多因素。显然，单靠形式语言研究不能满足多方需求。生活形式复杂多样，切合语境的语言运用不可穷尽。话语生动活泼，充满各种新颖的变异形式。这些都要求语言学习回到多样、具体的语言游戏上来，回到动态的观察上来，以摆脱课堂、

教材模拟语言的机械影响。语言游戏是许多完整的交际单位，它们由语言行为和非语言行为组成。多样的语言游戏因此就要求多样的教法和学法。值得注意，一些二语教师从提高语言习得者的兴趣，创设合适语言环境，加大习得力度，消除“文化休克”（culture shock）的消极影响，虽然此处的“游戏”指狭义娱乐活动，并非维特根斯坦语言游戏的全部，然而作为对现行教学法的补充，不无裨益。游戏可以以乐趣取代句式、句型反复练习的枯燥，同时达到掌握发音、语法的效果；而且能有效制造情景和消除信息隔阂，使学生在不知不觉的情况下发展交际能力。这正契合语言游戏说倡导的本义。

语言游戏的“家族相似”表明，语言之间存在一定程度的相似性，并非霄壤相隔，如语言表达多以时间先后顺序组词造句，世界各地的语言运用大多包括：“下达命令、按照一个对象的外观来描述它或按照它的量度来描述它、根据描述（绘图）构造一个对象、报道一个事件、对这个事件的经过作出推测、提出及检验一种假设、用图表示一个实验的结果、编故事和读故事、演戏、唱歌、猜谜、编笑话、把一种语言翻译成另外一种语言。这启发我们在二语习得过程中，应重视母语和目的语之间在各种语言活动中的相似性和差异性，充分利用学生已经习得的母语，促成在目的语学习中的正迁移。况且，同一语言中有更多的联系和相似性，主要体现在简单形式和复杂形式并无鸿沟相隔，如由“请求”到“下达命令”的递进，从“读故事”到“编故事”再到“演戏”的过渡等。实际生活中没有静止理想的逻辑语言，语言总是和其他活动联系在一起的，语言运用的丰富性、多样性、实践性、不确定性，很难用逻辑命题和事实的简单对应解释。每一个语词的使用总是特定对象在特定语境中的运用。

因这些多样的形式无法逐一解释，所以在二语习得过程中应该特别重视学生的实践和感悟，强调学生在语言运用中自我构造、自我调整、自我完善的重要性。这样，通过逐步增加新形式，就可以从多种原始形式构造多种复杂的形式。

语言游戏的多样性并非摒弃规则，而是认为规则也是多样的，是针对个体而言，须要显示却无法逐一说明。建立在形式语言学理论基础上的教学法，对于初级阶段学生熟悉语音、词汇、语法等要素的规则是必须的，教师的宣讲是练习的基础。但是，语言游戏的规则和活动结合在一起，并不局限于成文语法。因此，那种认为全体学生只须掌握语法规则的论调，显然失之偏颇。规则面对个体才有意义，因此即便规则相同，但对不同的个体其意义也可以迥然相异。

二语习得的实质是以提升个体的言语技能和言语交际技能为目标，语言游戏重在个体能够遵照规则开展各种活动，因而要在具体语言项目中把规则显示给游戏的参与者，将个体带到实际的各种言语活动中，充分调动其积极主动性，而不必拘泥于知先行后的教条，也不可能通过逐一讲来彰显。语言游戏和二语习得实质上都强调先行后知，在行中知，甚至只行而不必知。在规则引导下的语言游戏意味着从简单到复杂、重复与创新交织的开放过程，其中凝结着循序渐进、熟能生巧的含义。

