

感情形容詞「嬉しい」と「楽しい」の違い

大阪大学大学院生 坂場大道

u337306b@ecs.osaka-u.ac.jp

1. はじめに

日本語の感情形容詞「嬉しい」「楽しい」はともに肯定的な感情を表すが、以下のように生起環境は異なる。

- (1) a. プレゼントをもらえて {嬉しい/*楽しい}。
- b. 子供と遊ぶ時間が一番 {楽しい/??嬉しい}。
- c. 野球観戦は {楽しい/??嬉しい}。

先行研究では、両語の意味の違いについて議論されてきたが、その定義に用いられる概念の複雑さから、生起環境の違いを説明しきれない場合がある。本研究は、先行研究が提示する「嬉しい」「楽しい」の定義をそれぞれ精緻化することによって、両語の生起環境の違いの説明を試みる。¹

2. 先行研究

2.1 「嬉しい」と「楽しい」の違い

「嬉しい」と「楽しい」の違いに関する先行研究としては、山田(1982)、西尾(1993)、菊地(2000)などが挙げられる。以下の表に示すように、それぞれの先行研究が、それぞれ異なる語彙を用いて「嬉しい」と「楽しい」を定義している。

「嬉しい」	ある事柄を快として認知した瞬間に感じる感情 (山田 1982)
	あることが生じたり、何かを知ったりした時に、それが自分にとり望ましい、価値の高いことで、心がおどるようにあかるくなった状態 (西尾1993)
	自分を直接に益することで、それほど実現しやすくなく、自分ではその実現を(完全には)コントロールできないことが起こり、あるいはその実現が間近に迫り、それに触発されて起こる、快/喜びの感情 (菊地 2000)
「楽しい」	快と感じられる行動への能動的関与によって生じる感情 (山田 1982)
	快を感じられることに加わって味う、持続的なみちたりた感情 (西尾 1993)
	時間の過ごし方について、心で快と受け止める感覚 (菊地 2000)

(表1. 先行研究による「嬉しい」「楽しい」の定義)

¹本研究では、議論の対象を「嬉しい」「楽しい」の終止形・言い切りの形に限定する。

表1の定義から、(1)の「嬉しい」と「楽しい」の生起環境の違いの動機づけを試みる。山田に関して、(1a)は「プレゼントの受領」を【快と認知した感情】、(1b)の「遊ぶ」が【能動的関与】と考えられる。他方、(1c)の「野球観戦」は、(1a)の「プレゼントの受領」と同様、事態に対して受け身的な態度を示すのに対し、【能動的関与】と呼べるのか疑問が残る。

これに関して、西尾は「楽しい」を【持続的な感情】とすることで、この問題に対処可能となる。「野球観戦」は「プレゼントの受領」とは異なり、時間的な幅を持つ出来事で【持続的な感情】を引き起こすと考えられることから、「楽しい」が用いられる。他方、「嬉しい」の定義には問題が残る。(1a)は「プレゼントの受領」が【自分にとって望ましいこと】と考えられる。しかし、【心がおどるようにあかるくなった状態】とはどういう状態なのか、「楽しい」は【心がおどるようにあかるくなった状態】とは言えないのか不明である。

菊地は、西尾と似た観点から「楽しい」を【時間の過ごし方】とし、「嬉しい」には【自分を直接に益する】【実現しやすすくない】などの条件を加えている。しかし、(1a)の「プレゼントの受領」が【実現しやすすくない】事態とは言い切れない。【自分を直接に益する】根拠としては、「ライバルが大失敗して、嬉しい」という文が間接的・消極的な快を表すため、菊地は非文としている。しかし、この文は問題なく容認されるように思える。

このように先行研究では、主に「嬉しい」の定義に問題が残る。また、「楽しい」にも共通の見解は見られるものの、【持続的な満ち足りた感情】や【時間の過ごし方】など言い回しに大きな揺れがあり、それぞれの違いが稜然としない。これらの問題が生じる理由の1つとして、先行研究における定義に用いるメタ言語の十分な検討の不足が挙げられる。

本来、定義に用いる語には、定義される語自体よりも、簡単な概念が用いられなければならない(cf. Wierzbicka 1996; Goddard 2011)。なぜなら、ある概念Aを、他の概念Bを用いて説明した場合、概念Bを理解できる程度までしか、概念Aについて理解できないからである。例えば、「嬉しい」という言葉の意味がわからない人に対し、【ある事柄を快として認知した瞬間に感じる感情】と説明することで、「嬉しい」の理解を深めるのは困難であろう。

このように、先行研究の定義のメタ言語には、「嬉しい」「楽しい」自体よりも複雑な概念が用いられている。本研究は、Natural Semantic Metalanguage を定義に用いるメタ言語として採用することで、この問題を乗り越え、定義の精緻化を試みる。

2.2 Natural Semantic Metalanguage (NSM)

Natural Semantic Metalanguage (NSM) とは、Wierzbicka (1972) によって提唱された、意味を扱う分析枠組みである。それよりも簡単な概念には分解できない、最も基本的な意味を持つ意味元素の存在を想定し、これらは semantic primes と呼ばれる。

以下の表 2 は、2020 年現在で最新の、英語版²の semantic primes のリストである。右側の大文字で表記された約 65 個の意味元素が、左側に示すグループに分類されている。

Substantives:	I~ME, YOU, SOMEONE, SOMETHING~THING, PEOPLE, BODY
Relational substantives:	KIND, PARTS
Determiners:	THIS, THE SAME, OTHER~ELSE
Quantifiers:	ONE, TWO, SOME, ALL, MUCH~MANY, LITTLE~FEW
Evaluators:	GOOD, BAD
Descriptors:	BIG, SMALL
Mental predicates:	KNOW, THINK, WANT, DON'T WANT, FEEL, SEE, HEAR
Speech:	SAY, WORDS, TRUE
Actions, events, movement, contact:	DO, HAPPEN, MOVE, TOUCH
Location, existence, specification:	BE (SOMEWHERE), THERE IS, BE (SOMEONE)'S, BE (SOMEONE/SOMETHING)
Life and death:	LIVE, DIE
Time:	WHEN~TIME, NOW, BEFORE, AFTER, A LONG TIME, A SHORT TIME, FOR SOME TIME, MOMENT
Space:	WHERE~PLACE, HERE, ABOVE, BELOW, FAR, NEAR, SIDE, INSIDE
Logical concepts:	NOT, MAYBE, CAN, BECAUSE, IF
Intensifier, augmentor:	VERY, MORE
Similarity:	LIKE~WAY~AS

(表 2. Semantic primes の一覧 Goddard and Wierzbicka 2014)

また本研究は、近年 NSM 理論に導入された、semantic templates という概念を用いる。Goddard (2018) によると、類似した意味を持つ語の定義は、共通した概念構造を持っている。semantic templates とは、その共通した概念構造を定義に反映させるためのものである。以下は、英語の感情形容詞をコンピュータと共に用いた場合の semantic templates である。

(2) *Semantic template for English emotion adjectives with verb 'to be':*

Someone X was happy, angry, sad, ... (at this time)

- a. this someone thought like this at this time:
- b. “ _____
- c. _____ ”
- d. because of this, this someone felt something (very) good / bad
like people often feel when they think like this

(Goddard 2018: 72)

Goddard (2018) によると、英語の感情表現は、一律にこの型を持つ。本研究は、この型を日本語の感情形容詞にも応用し、他の言語における感情表現の定義との比較を可能にする。

² 今までに行われた 30 以上の言語の調査から、これらの意味元素は、すべての言語に存在する概念と考えられる。NSM はフランス語やロシア語、日本語など、全部で 30 以上の言語で展開されている。

3節では、「嬉しい」「楽しい」の主な意味の違いを3つ指摘し、それに基づいて表1の意味元素で両語の意味を再定義することで、先行研究の定義の精緻化を試みる。

3. 「嬉しい」と「楽しい」の意味

3.1 「嬉しい」と「楽しい」の意味の違い

「嬉しい」と「楽しい」の主な違いは、(I) 事態の捉え方、(II) 感情の誘因、(III) 共有可能性、の3点に集約される。以下では、これらの3つの違いについて議論し、定義を提示する。

第一に、(I) 事態の捉え方に関して、「嬉しい」の感情主体は感情を引き起こす事態について、何らかのいいことが「起きた」と捉えている一方、「楽しい」はそれが「起きている」と捉えている。以下の(3)では「嬉しい」「楽しい」ともに使用可能だが、「友人との再会」という出来事の捉え方において異なる。

- (3) a. 久しぶりに友人に会えて、嬉しい
- b. 久しぶりに友人に会えて、楽しい

(3a) は「友人との再会」が感情のきっかけとして解釈される一方、(3b) は感情の対象(「楽しむ」対象)として解釈される。³ 関連して、「嬉しい」の感情主体は、「起きた」事態の発生を以前から望んでいたのに対し、「楽しい」は「起きている」事態の継続を望む。

第二に、(II) 感情の誘因に関して、「楽しい」は感情主体自らが、何かをしていると捉えられている。山田(1982)による「楽しい」が【能動的関与】であるという主張は、西尾(1993)と菊地(2000)では採用されなかったものの、この条件なしには以下の違いを説明できない。

- (4) a. 嬉しそうだね。{何かあったの / ?? 何が起きてるの / ?? 何してるの}。
- b. 楽しそうだね。{何してるの / ?? 何が起きてるの / ?? 何かあったの}。

西尾と菊地による【持続的な感情】という基準のみでは、「楽しい」に後続する文として「何が起きてるの」も容認されるはずである。(4b) が示すように、行為を表す「何してるの」のみが容認されることから、持続性に加えて、感情主体による行為が必要とされる。⁴

³加藤(2001: 52)では、感情を表す動詞に関して、て形または名詞で表される内容が、「喜ぶ」は感情のきっかけとなっているのに対し、「楽しむ」はそれ自体、とされている。

⁴Ye(2006: 76)でも、中国語の肯定的感情を表す2つの表現に関して、*xi*(喜)が外的な力である‘happening’によって生じる一方、*le*(樂)は人的努力である‘doing’によって生じるとされている。

第三に、(III) 共有可能性に関して、「嬉しい」が個人を対象とした感情であるのに対し、「楽しい」は周囲に共有可能な感情である。以下に示すように、「楽しい」のみが「お祭り」を主題化して、対象についての一般的な品定めとして用いることができる。

(5) お祭りは {楽しい / ?? 嬉しい}。

(5) は、発話者の個人的な感情ではなく、「お祭り」に参加する人々が「楽しい」という感情を抱くことを表す。他方、「嬉しい」は同様な文脈で用いられにくい。西尾 (1993) によると、「楽しい」の方が、恒常的属性を表す限定用法（「楽しいお祭り」）としても用いられやすい。従って、「嬉しい」は感情を引き起こす事態が、個人を対象としている⁵のに対し、「楽しい」にはそのような制限がない、と考えられる。これは、「嬉しい」が【自分にとり望ましい】とする西尾 (1993) や【自分を直接に益する】という菊地 (2000) の主張と符合する。

3.2 「嬉しい」と「楽しい」の定義

上述の議論に基づいて本研究が提案する「嬉しい」「楽しい」の定義は、以下である。

(6) *Someone X was ureshii at this time:*

- a. this someone thought like this at this time:
- b. “something good happened to me
- c. I wanted something like this to happen”
- d. because of this, this someone felt something good
like people often feel when they think like this

(7) *Someone X was tanoshii at this time:*

- a. this someone X thought like this at this time:
- b. “something good is happening because I am doing something now
- c. I want this to be happening for some more time”
- d. because of this, this someone felt something good
like people often feel when they think like this

(6) に関して、何らかのいいことが自分に「起きた」 (= 6b) 「嬉しい」の感情主体は、そのような事態の発生を以前から望んでいた (= 6c)。他方、(7) に関して、感情主体が自ら何かをし

⁵ 感情主体本人でなく、その家族などにいいことが起きた時も「息子の成長が嬉しい」のように使用可能だが、その場合は感情主体が「自分にいいことが起きた」ものとして、その事態を捉えていると考えられる。

ていることで何かいいことが「起きている」(= 6b)「楽しい」は、周囲と共有可能であることから、(6b)の to me は含まれず(= 7b)、「起きている」事態の継続を望む(= 7c)。

上記の定義の違いから、(1)の生起環境の違いの説明を試みる。(1a)は「プレゼントの受領」といういいことが自分に「起きた」ことによる感情なので「嬉しい」、(1b)は「遊ぶ」という主体自らの行為によって「起きている」ことに基づく感情なので「楽しい」が用いられる。(1c)は周囲に共有可能な「楽しい」が、「野球観戦」の属性として用いられる。

このように本研究では、先行研究の知見を活かしつつ、新たな具体例を提示しながら、定義の精緻化を試みた。厳しい語彙制限によって、定義される語よりも簡単な概念のみを用いることで、生起環境の違いをより説明可能な定義を提案した。

4. 結語

本研究は、感情形容詞「嬉しい」と「楽しい」に関して、(I) 事象の捉え方、(II) 感情の誘因、(III) 共有可能性の 3 つの主な意味の違いを示し、これらの違いをもとに、意味元素による再定義をした。定義には、「嬉しい」「楽しい」よりも簡単な概念のみを用いることによって、両語の意味を知らない日本語非母語話者にとっても、より理解しやすいだけでなく、両語の生起環境の違いも、より説明可能な定義を試みた。

参考文献

- Goddard, C. 2011. *Semantic Analysis: A Practical Introduction, 2nd ed.* Oxford: Oxford University Press.
- Goddard, C. 2018. *Ten Lectures on Natural Semantic Metalanguage: Exploring Language, Thought and Culture Using Simple, Translatable Words.* Leiden: Brill.
- Goddard, C. and A. Wierzbicka. 2014. *Words and Meanings: Lexical Semantics across Domains, Languages and Cultures.* Oxford: Oxford University Press.
- Wierzbicka, A. 1972. *Semantic Primitives.* Frankfurt: Athenäum.
- Wierzbicka, A. 1996. *Semantics: Primes and Universals.* Oxford: Oxford University Press.
- Ye, Z. 2006. Why Are There Two 'Joy-Like' 'Basic' Emotions in Chinese? Semantic Theory and Empirical Findings. In P. Santangelo with D. Guida (Eds.), *Love, Hatred, and Other Passions: Questions and Themes on Emotions in Chinese Civilization* 59-77. Leiden: Brill.
- 加藤由紀子. 2001. 「感情表現における動詞とその周辺」『岐阜大学留学生センター紀要』 47-59. 岐阜大学留学生センター.
- 菊地康人. 2000. 「タノシイとウレシイ」『日本語: 意味と文法の風景』(国広哲弥教授古稀記念論文集). 143-159. 東京: ひつじ書房.
- 西尾寅弥. 1993. 「喜び・楽しみのことば」『日本語学』 12: 14-22.
- 山田進. 1982. 「ウレシイ・タノシイ」 國廣哲弥 (編)『ことばの意味 3 - 辞書にかいてないこと』 112-120. 東京: 平凡社.