

子ども向け対話エージェント構築のための 親子絵本読み対話コーパスの収集と分析

中木裕子¹ 千葉祐弥¹ 藤田早苗¹ 荒木章子¹

¹NTT コミュニケーション科学基礎研究所

{yuko.nakagi,yuya.chiba,sanae.fujita,shoko.araki}@ntt.com

概要

親子が相互にやり取りを行いながら絵本の読み聞かせを行う対話型読み聞かせは子どもの言語発達を促すことが知られているが、対話型読み聞かせのような多様で柔軟な親子のやり取りを十分に扱える対話システムは実現されていない。本研究では、対話型読み聞かせが可能な対話エージェントの実現を目指し、日本人の親子 36 組による自然な絵本読み対話からなるマルチモーダルコーパスを構築した。親子間のコミュニケーションに関する対話行為タグの付与やクイズ・質問の分類を行い、子どもの発話率に基づき二群に分けて親子のやり取りを分析した。結果から、システムは子どもの特性に応じて対話戦略を適応させる必要があることが示唆された。

1 はじめに

絵本を一緒に読むことは、子どもの言語・コミュニケーションスキルの発達を促す重要な親子の活動である [1, 2]。特に、絵本の読み聞かせの中で、親が物語について子どもに問いかけ、子どもが自分自身の考えを共有する対話型読み聞かせは効果的であるとされている [3, 4, 5]。しかしながら、親の時間的制約や各家庭の事情により、すべての家庭が十分にこの機会を持つとは限らない。

このような背景から、親子の絵本読みを支援するシステムがこれまでに開発されてきた。例えば、Xu ら [6, 7] は読み聞かせ中のあらかじめ決められたタイミングで準備された質問を提示するシステムを開発した。また、Zhang ら [8] や Yao ら [9] は読み聞かせモジュールと質問応答モジュールを事前に決められた順序で切り替えるシステムを開発した。一方、実際の対話型読み聞かせでは質問応答や感想共有が任意のタイミングで行われる。システムがこのような制御を実現するためには、対話型読み聞かせにお

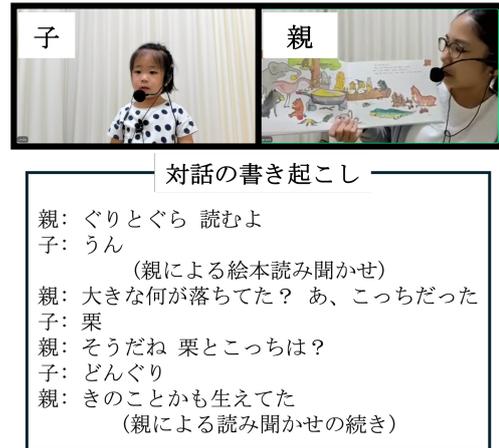


図1 親子の対話型読み聞かせの様子とその書き起こし

ける親子のインタラクションを理解する必要がある。これまで、読み聞かせコーパスを用いて多くの分析が行われてきたが [10, 11, 12, 13], 対話型読み聞かせコーパスを扱った研究はほとんど存在しない。

そこで本研究では、対話型読み聞かせの中で親が用いる対話戦略を明らかにし、それをもとに子ども向け対話型絵本読み聞かせエージェントを設計するために、親子による対話型絵本読み聞かせのコーパスを構築した。図1に、収集したデータの一例を示す¹⁾。収録したコーパスには 36 組の親子による 70 対話の音声・映像データ (計 10.7 時間) が含まれる。さらに初期分析のために、対話の書き起こしに対しては、親子のコミュニケーションに関する対話行為タグの付与と使用されたクイズおよび質問の分類を行った。本稿では、これらのアノテーションを用いて、対話型読み聞かせにおける親子のインタラクションの言語的側面を分析する。

本研究の貢献は二つある。第一に、36 組の親子による対話型読み聞かせを収録したマルチモーダル対話コーパスを構築した。第二に、子どもの発話率に基づいて書き起こしを分析し、親の対話戦略および

1) 図中の絵本は、中川李枝子・山脇 (大村) 百合子作『ぐりとぐら』pp. 24-25.

質問内容が子どもの発話率に応じて変化することを示した。

2 コーパス構築

2.1 対話型読み聞かせの収録

親子の明瞭な発話を収録するために、対話は防音室越しに実施した。親子は異なる防音室に入り、親が子どもに絵本を読み聞かせる対話を行った。親には読み聞かせの途中または終了後に絵本に関するやり取り（子どもの感想を問う質問や物語内容に関するクイズ）を行うように指示した。対話はビデオチャットで実施され、親子は各部屋に設置されたPCの画面上で互いの様子を見ながら対話を行った。

各親子による絵本の読み聞かせは2回実施された。1回目は全ての親子が同じ絵本を読んだ。選択された絵本はロングセラー作品であり、参加したすべての親が既知であると回答した。2回目は、1回目とは異なる5冊の絵本の中から収録に参加する子どもが選択した1冊を読んだ。候補となる絵本は、文字数と難易度が1回目の絵本と同程度になるように選ばれた。絵本の難易度は藤田ら [14] の手法に基づいて推定した。参加者は、各回の前後にアンケートに回答した。事前アンケートでは、本を読む頻度や本が好きかが質問された。事後アンケートでは、読んだ本の好きさや本がもっと読みたくなったかなどが質問された。

音声は各部屋に設置したステレオマイク、親子のヘッドセットマイク、子どもの胸元のピンマイク、子ども側の防音室に設置したコンデンサマイクを含む8チャンネルで収録し、48kHz サンプリング、32bit float の wav 形式で保存した。映像は Zoom の録画機能を用いて収録し、mp4 形式で保存した。

収録には、日本語を母語とする36組の親子が参加した。子どもの内訳は、3-5歳が18名、6歳が13名、7歳が5名であった。親の内訳は、男性が3名、女性が33名であった。1回目の収録のみを行った親子が2組いたため、本データセットには合計70対話が含まれる。実験は所属機関の研究倫理委員会の承認を受けた（倫 R05-022）。

2.2 アノテーション

収集した音声から発話内容を音声認識によって書き起こし、その書き起こしに対して、対話行為とクイズや質問の種類をアノテーションした。対話行為

は発話単位で付与した。発話は0.3秒を超える無音区間ごとに分割した。各発話は whisper-large-v3²⁾ を用いて自動書き起こしを行い、その後、発話区間の検出誤りと音声認識誤りを手作業で修正した。

対話行為タグのアノテーションには、親子のコミュニケーションに関するラベルである INCA-A [15] をもとに作成した13種類の対話行為タグセットを用いた。表1に対話行為タグの一覧を示す。タグ付与は google/gemma-3-27b-it³⁾ を用いて自動で行った。プロンプトでは、13種類の対話行為タグのリストと定義に基づき、与えられた各発話に最も適切なタグを割り当てるよう指示した。付録Aに、入力プロンプトを示す。自動でのタグ付与の信頼性を評価するために、2名の作業者が10対話に対してタグを付与した。アノテータ間の一致度は Cohen $\kappa = 0.826$ であり、高い一貫性が確認された。各アノテータと自動アノテーションとの平均一致度は Cohen $\kappa = 0.591$ であり、中程度の一致度を示した。そのため、本稿では自動アノテーションは十分に信頼できるものと判断し、分析においてもこれを使用した。

表1 対話行為タグの一覧

指示	発話誘導	マーキング	約束	宣言
陳述	質問	明確化要求	評価	テキスト編集
発声	応答	読み聞かせ		

さらに、親が発話したすべての子どもへの問いかけを抽出し、それらをクイズまたは質問に分類した。本研究では、絵本の内容から答えを導くことができる問いかけをクイズ、それ以外の問いかけ（例：子どもの感想や家族・友人に関する問いかけ）を質問と定義した。クイズと質問はそれぞれ WH 型と Yes/No 型の2種類に分類した。また、それぞれのクイズに対して、物語理解を評価するために設計されたクイズデータベースである FairytaleQA [16] の7つのカテゴリ（Character, Causal Relationship, Action, Setting, Feeling, Prediction, Outcome Resolution）のラベルを付与した。

2.3 データ統計

表2に本コーパスの統計量を示す。総対話時間は10.7時間で、1対話あたり平均9.17分であった。子どもと親の総発話数はそれぞれ2,699、8,495発話であった。付与した対話行為タグ数は11,194、クイズ

2) <https://huggingface.co/openai/whisper-large-v3>
3) <https://huggingface.co/google/gemma-3-27b-it>

表 2 コーパスの統計量

概要	
親子の数	36
対話数	70
子どもの年齢	3-7
子どもの参加者数 (女/男)	16/20
親の参加者数 (女/男)	33/3
対話時間	
総計	10.7 時間
1 対話あたり (平均 ± 標準偏差)	9.17 ± 2.15 分
総発話数	
子ども	2,699
親	8,495
問いかけ回数	
クイズ	323
質問	196

表 3 親子の対話行為タグの割合。どちらかの話者で 5% 以上の割合となったタグのみを表示。

タグ名	子ども	親
読み聞かせ	0.0%	50.7%
宣言	0.1%	5.0%
陳述	11.0%	5.5%
質問	9.6%	19.0%
評価	3.8%	5.7%
明確化要求	8.2%	1.6%
応答	57.9%	6.3%

と質問の数はそれぞれ 323, 196 であった。

表 3 に、付与された親子それぞれの対話行為タグの割合を示した。親では、読み聞かせ、質問、応答、評価、陳述、宣言の割合が高かった一方で、子どもでは、応答、陳述、質問、明確化要求の割合が高かった。このことは、対話型読み聞かせにおいて、親が主導になって読み聞かせや問いかけ、フィードバックを行い、子どもは質問に答えたり、自発的な発話や確認要求を行ったりすることで対話が行われていることを示唆する。

3 コーパス分析

既存の読み聞かせシステムでは、子どもの特性に合わせて対話戦略を調整する必要があることが知られている [8, 17]。収録したコーパスにおいても、子どもの発話量の多寡によってインタラクションの傾向が異なることが観測された。そこで本稿では、発話量の異なる群間で対話がどのように異なるのかを調べるため、二つの群に分けて分析を行った。分割は各対話における子どもの発話率を基準とし、閾値は中央値である 0.23 とした。分析には、対話行為タグおよびクイズと質問のアノテーションを用いた。

3.1 対話行為

3.1.1 対話行為系列のモデル化

対話型読み聞かせにおける対話の流れを分析するために、対話行為タグの系列を隠れマルコフモデル (Hidden Markov Model; HMM) を用いてモデル化した [18]。観測シンボルは、親の 13 種類と子の 13 種類の対話行為タグを合わせた 26 種類とした。モデルは、すべての状態間で遷移を持つエルゴードなカテゴリカル HMM として実装した。学習には、Python の `hmmlearn`⁴⁾ パッケージを用いた。初期状態分布は一様分布とし、状態遷移確率および出力確率は各状態で総和が 1 になるようランダムに初期化した。状態数は 1 から 10 までで変化させて学習した。各条件に対して学習は 100 イテレーションを行い、BIC が最小となるモデルを分析に用いた。

3.1.2 対話の流れの分析

図 2, 3 に、各群の対話行為タグの系列に最適化した HMM を示す。モデルの特徴を明確にするため、出力確率が 0.05 を超えるタグ名と遷移確率が 0.02 を超える遷移のみを表示した。辺の太さは遷移確率に比例する。これらの図から、二群の最適な状態数は異なることが分かる。3 つの状態は両群に共通する一方で、発話率が高い群には 1 つ状態が多く含まれていた。

共通する 3 つの状態は、親が絵本読みを繰り返す状態 (S0)、親が質問や評価を行う状態 (S1)、子どもが応答・陳述を行う状態 (S2) として解釈することができる。遷移確率に注目すると、親が絵本読みを繰り返す状態における自己遷移確率が最も高い一方で、残りの二つの状態間の遷移確率も比較的高いことが読み取れる。これらの結果は、3 つの状態が、親が読み聞かせの最中に質問し、それに対して子どもが応答するという対話型読み聞かせの基本的な流れを表していると考えられる。特に、発話率が低い群では、親が絵本読みを繰り返す状態からの遷移が主に親が質問や評価を行う状態に向かっており、親が対話を主導する傾向が強いことが示された。

子どもの発話率が高い群に固有な状態 (S3) は、親による子どもの発話に対する応答と子どもによる自発的な発話を表しており、比較的高い自己遷移ループを持つ。付録 B に、S3 として推定された対

4) <https://github.com/hmmlearn/hmmlearn>

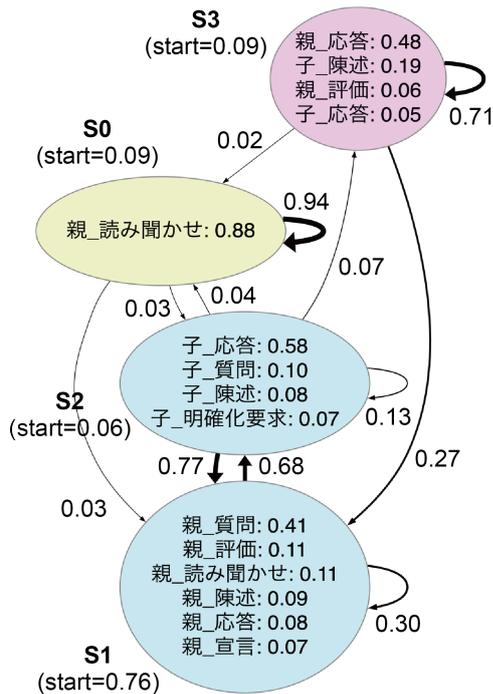


図2 子どもの発話率が高い群の対話の流れ

話区間の一例を示す。この区間から、通常の質問・応答のやり取りの後に、親の相槌や掘り下げ質問、子どもの自己開示に移行していることが読み取れる。従って、この状態は親が子どもの話を傾聴している状態と解釈できる。

以上の結果より、目標とする対話システムは、単純な質問・応答のやり取りを行う能力だけではなく、特に子どもが積極的に対話に参加する場合には傾聴するといった戦略をとる必要があると考えられる。

3.2 クイズおよび質問の種類

図4aに、発話率が高い群と低い群のクイズおよび質問におけるWH型とYes/No型の使用頻度を示す。両群において、クイズは主にWH型で構成されていることがわかる。一方、質問は子どもの発話率が高い群の親が、低い群の親と比べて、WH型をより頻繁に用いる傾向が見られた。この結果は対話システムが子どもの発話率に応じて問いかけの種類を調整する必要があることを示唆する。

図4bは、群別のクイズの種類を示している。図より、両群において主にCharacterとActionに関するクイズが使用されていることが分かる。一方、Causal relationship, Outcome resolution, Predictionはほとんど使用されていない。これらのクイズは、特定の出来事が生じた原因や次に起こることの

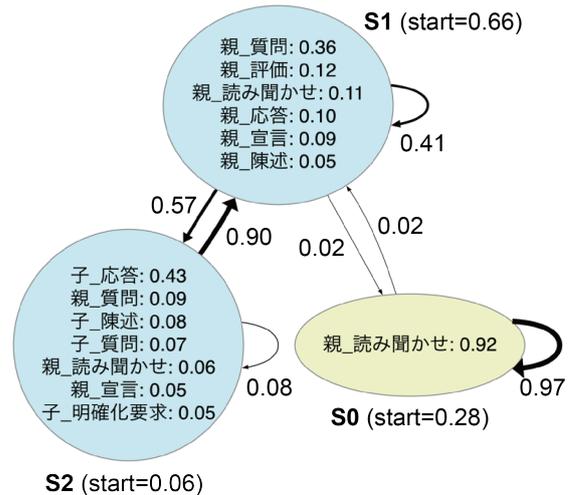


図3 子どもの発話率が低い群の対話の流れ

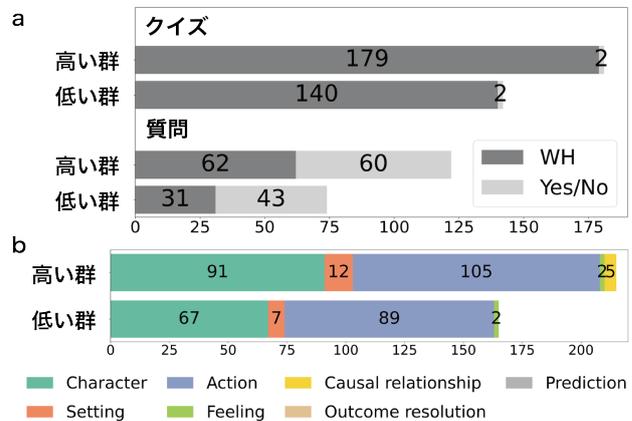


図4 子どもの発話率が高い群と低い群のクイズと質問の種類の種類

予測といった物語内の出来事の因果関係や時間関係を扱う。対話型読み聞かせでは、読み聞かせと質問応答が並行して進むため、このような質問は使用されにくかったと考えられる。

4 結論

本研究では、対話型読み聞かせが可能な対話エージェントの開発のために、親子の対話型読み聞かせコーパスを構築した。また、対話行為およびクイズと質問の種類に関する分析から、対話の流れや質問のパターンが子どもの発話率に応じて異なることを明らかにした。この結果から、システムは子どもの発話率に応じて対話戦略を適応させる必要があることが示唆された。今後は、追加収録によってコーパスを拡張するとともに、音声や非言語的ふるまいを含めたより詳細な分析を行う予定である。さらに、構築されたモデルに基づく対話システムを実装し、ユーザ評価によってその有効性を検証する。

参考文献

- [1] Adriana G. Bus, Marinus H. van IJzendoorn, and Anthony D. Pellegrini. Joint book reading makes for success in learning to read: A meta-analysis on intergenerational transmission of literacy. **Review of Educational Research**, Vol. 65, No. 1, pp. 1–21, 1995.
- [2] Claire Noble, Giovanni Sala, Michelle Peter, Jamie Lingwood, Caroline Rowland, Fernand Gobet, and Julian Pine. The impact of shared book reading on children’s language skills: A meta-analysis. **Educational Research Review**, Vol. 28, p. 100290, 2019.
- [3] Grover J. Whitehurst, Francine L. Falco, Christopher J. Lonigan, Janet E. Fischel, Barbara D. DeBaryshe, Marta C. Valdez-Menchaca, and Marie Caulfield. Accelerating language development through picture book reading. **Developmental psychology**, Vol. 24, No. 4, p. 552, 1988.
- [4] Paul L. Morgan and Catherine R. Meier. Dialogic reading’s potential to improve children’s emergent literacy skills and behavior. **Preventing School Failure: Alternative Education for Children and Youth**, Vol. 52, No. 4, pp. 11–16, 2008.
- [5] Hüseyin Kotaman. Impacts of dialogical storybook reading on young children’s reading attitudes and vocabulary development. **Reading Improvement**, Vol. 43, pp. 134–145, 01 2008.
- [6] Ying Xu, Dakuo Wang, Penelope Collins, Hyelim Lee, and Mark Warschauer. Same benefits, different communication patterns: Comparing children’s reading with a conversational agent vs. a human partner. **Computers Education**, Vol. 161, p. 104059, 2021.
- [7] Ying Xu, Joseph Aubele, Valery Vigil, Andres S. Bustamante, Young-Suk Kim, and Mark Warschauer. Dialogue with a conversational agent promotes children’s story comprehension via enhancing engagement. **Child Development**, Vol. 93, No. 2, pp. e149–e167, 2022.
- [8] Zheng Zhang, Ying Xu, Yanhao Wang, Bingsheng Yao, Daniel Ritchie, Tongshuang Wu, Mo Yu, Dakuo Wang, and Toby Jia-Jun Li. StoryBuddy: A human-AI collaborative chatbot for parent-child interactive storytelling with flexible parental involvement. In **Proceedings of the 2022 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems**, pp. 1–21, 2022.
- [9] Bingsheng Yao, Dakuo Wang, Tongshuang Wu, Zheng Zhang, Toby Jia-Jun Li, Mo Yu, and Ying Xu. It is AI’s turn to ask humans a question: Question-answer pair generation for children’s story books. In **Proceedings of the 60th Annual Meeting of the Association for Computational Linguistics**, Vol. 1, pp. 731–744, 2022.
- [10] Anastasia Stoops, Mengqian Wu, In Ho Ted Jung, and Jessica L. Montag. A novel corpus of naturalistic picture book reading with 2-to-3 year old children. **Language Development Research**, Vol. 4, No. 1, 2024.
- [11] Medha Tare and Susan A. Gelman. Bilingual parents’ modeling of pragmatic language use in multiparty interactions. **Appl. Psycholinguist.**, Vol. 32, No. 4, pp. 761–780, 2011.
- [12] Mirela Conica, Linda Kelly, Elizabeth Nixon, and Jean Quigley. Father and toddler language during shared book reading with text-based and wordless picture books. **Read. Res. Q.**, Vol. 58, No. 4, pp. 655–667, 2023.
- [13] Huili Chen, Yue Zhang, Felix Weninger, Rosalind Picard, Cynthia Breazeal, and Hae Won Park. Dyadic speech-based affect recognition using DAMI-P2C parent-child multimodal interaction dataset. In **Proceedings of the 2020 International Conference on Multimodal Interaction**, p. 97–106, 2020.
- [14] 藤田早苗, 小林哲生, 南泰浩, 杉山弘晃. 幼児を対象としたテキストの対象年齢推定方法. **認知科学**, Vol. 22, No. 4, pp. 604–620, 2015.
- [15] Anat Ninio, Cnow E. Snow, Barbara A. Pan, and Pamela R. Rollins. Classifying communicative acts in children’s interactions. **J. Commun. Disord.**, Vol. 27, No. 2, pp. 157–187, 1994.
- [16] Ying Xu, Dakuo Wang, Mo Yu, Daniel Ritchie, Bingsheng Yao, Tongshuang Wu, Zheng Zhang, Toby Jia-Jun Li, Nora Bradford, Branda Sun, Tran Bao Hoang, Yisi Sang, Yufang Hou, Xiaojuan Ma, Diyi Yang, Nanyun Peng, Zhou Yu, and Mark Warschauer. Fantastic questions and where to find them: FairytaleQA – an authentic dataset for narrative comprehension. In **Proceedings of the 60th Annual Meeting of the Association for Computational Linguistics**, Vol. 1, pp. 447–460, 2022.
- [17] Kunlei He, Aria Gastón-Panthaki, Dongni Zhuo, Joshua Munsey, Maggie Zhang, and Mark Warschauer. StoryPal: Supporting young children’s dialogic reading with large language models. In **Proceedings of the 24th Interaction Design and Children**, pp. 494–511, 2025.
- [18] Toyomi Meguro, Ryuichiro Higashinaka, Kohji Dohsaka, Yasuhiro Minami, and Hideki Isozaki. Analysis of listening-oriented dialogue for building listening agents. In **Proceedings of the SIGDIAL 2009 Conference**, pp. 124–127, 2009.

A 対話行為タグのアノテーション

2.2 章の自動アノテーションのために、google/gemma-3-27b-it を用いて各発話への対話行為タグのアノテーションは2段階で実施した。まず、図 5a に示したプロンプトを用いて、各発話の対話行為が読み聞かせもしくはそれ以外かを判定した。次に、図 5b に示したプロンプトを用いて、それ以外と判定された発話に対して12種類の対話行為タグを付与した。それぞれのプロンプトには、本稿で使用した対話行為タグとその定義が含まれている。図内の緑の{}には、各回で使用した絵本のタイトルや本文、10発話前までの対話履歴、アノテーション対象の発話が入る。

<p>a</p> <p>以下の発話は、親 (parent) または子供 (child) のいずれかが発話した文章です。対象の発話に対して、その発話が絵本の読み聞かせ (朗読) に該当するか、最も適切なものを1つ選び、その番号のみを出力してください。</p> <p>【ルール】</p> <ul style="list-style-type: none"> - 対話の文脈 (直前の会話内容や流れ) を必ず考慮してください。 - 返答は必ず「番号 (半角数字)」1つだけで出力してください。 <p>【決定手順】</p> <p>1) <対象の発話> が【絵本の本文】に「連続一致」または「助詞・送り仮名・句読点のみの差異レベルの「近似一致 (意味は同じ)」で含まれる場合、もしくは<対象の発話> が文脈的に親が子供に絵本の読み聞かせを行っている場合、かつ発話者が親で、メタ発話 (「読むね」「次のページ」など) ではないなら → 0. 朗読</p> <p>2) 上記に当てはまらないなら → 1. その他</p> <p>【タイプブレーク】 本文一致や強い近似があれば 0 を最優先 (0 > 1)</p> <p>【メタ発話の注意】 「読むね」「次のページへ」「ここは…だよ」「もう一回読む」等は朗読ではない。</p> <p>【対話行為リスト】</p> <p>0. 朗読: 親が子供に絵本を読み聞かせる行為</p> <p>1. その他</p> <p>【絵本の本文】</p> <p>タイトル: { 絵本のタイトル }</p> <p>本文:</p> <p>{ 本文 }</p> <p>【入カフォーマット】</p> <p>【発話者】: < 発話テキスト ></p> <p>< 過去の発話履歴 ></p> <p>{ 対話履歴 }</p> <p>< 対象の発話 ></p> <p>{ 対象の発話 }</p> <p>番号を1つだけ出力してください。</p>	<p>b</p> <p>以下の発話は、親 (parent) または子供 (child) のいずれかが発話した文章です。対象の発話に対して、その発話が下記のどの「対話行為 (Dialogue Act)」に該当するか、最も適切なものを1つ選び、その番号のみを出力してください。</p> <p>【ルール】</p> <ul style="list-style-type: none"> - 以下の対話行為リストの各対話行為の定義に従って割り当てを行ってください。 - 対話の文脈 (直前の会話内容や流れ) を必ず考慮してください。 - 発話者が親か子供かも参考にしてください。 - 返答は必ず「番号 (半角数字)」1つだけで出力してください。 <p>【対話行為リスト】</p> <ol style="list-style-type: none"> 指示 (Directives): 話し手が聞き手に対して、何らかの行動を取るよう促す行為 発話誘導 (Speech elicitations): 話し手が聞き手に対して、特定の発話 (単語・文・音など) を促す行為 約束 (Commitments): 話し手が何らかの行為を行うことを述べる行為 宣言 (Declarations): 新たな状態を言葉によって作り出す行為 (例: 「今から絵本を読むよ」「これで絵本読みはおしまい」「何かクイズしようか」) マーキング (Markings): 出来事の発生を示したり、物の受け渡しや感情表現を行ったりする行為 陳述 (Statements): 親の朗読行為以外で事実や意見を述べる行為 質問 (Questions): wh 質問、Yes/No 質問などを行う行為 評価 (Evaluations): 行動や発話を肯定的・否定的に評価する行為 明確化要求 (Demands for clarification): 発話の繰り返しや意味の確認を求める行為 テキスト編集 (Text editing): 誤った発話を正しい形に修正する行為 発声 (Vocalizations): 明確な機能を持たない発話や理解不能な発声を行う行為 応答 (Responses): 話し手の発話に対して応答する行為 <p>【入カフォーマット】</p> <p>【発話者】: < 発話テキスト ></p> <p>< 過去の発話履歴 ></p> <p>{ 対話履歴 }</p> <p>< 対象の発話 ></p> <p>{ 対象の発話 }</p> <p>番号を1つだけ出力してください。</p>
---	---

図 5 自動アノテーションで用いた入力プロンプト

B 対話の流れの分析

3.1 章の対話行為タグの系列のモデル化において、状態 S3 と推定された対話区間の例を表 4 に示す。表には、各発話の対話行為タグも掲載した。「ブルブル」は、『おぼけのブルブル』(荒井良二作) という絵本を指す。ここでは、子どもはなぜ「ブルブル」を読みたいと思ったのかを説明しており、親はその内容を傾聴していることが読み取れる。

表 4 状態 S3 として推定された対話区間の例

役割	発話書き起こし	対話行為タグ
子	全部初めてだったけどまブルブルがいいなと思って	陳述
親	あほんま	応答
親	うん	応答
親	あそうね	応答
親	なんでブルブルがいいと思ったん?	質問
子	もっとはじめは猫ちゃんのやつに目つけてたんだけど	陳述
親	うん	応答
親	目つけてた うんうん	応答
子	あのお話がちょっと見たらなんかへん なんかちょっとなんか	応答
親	うん	応答
親	猫ちゃん うん	応答
子	なんかあれだったから だから でもそれよりもあのね	陳述
親	あのブルブルが面白そうだなと思ってブルブルにした	応答
親	うん	応答