

오픈소스 개발 프로젝트 기술 보고서

지친현대인과독거노인등 고민이있는모든사람들을위한 AI 심리상담 챗봇 - 메아리

오픈소스 개발 프로젝트 2021042005 조경빈

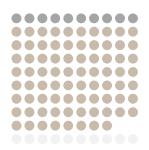




186만

우울증 인구

지친 현대인은 물론이고 우울증 인구와 독거노인 인구가 지속적으로 증가함.

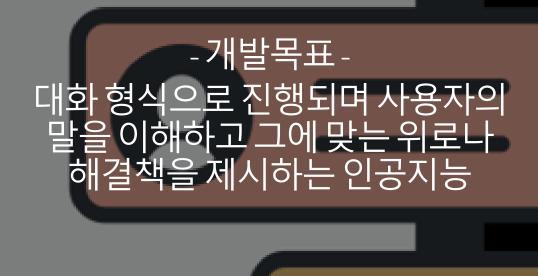


176만

독거노인









학습 모델 : Sentence BERT

데이터셋:웰니스대화스크립트

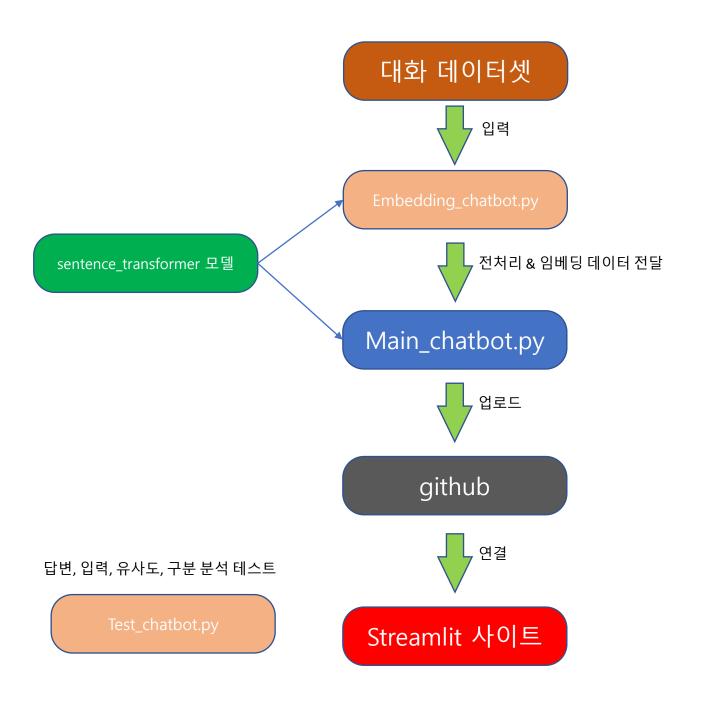
+그외 대화 데이터셋

라이브러리 : streamlit, pandas,

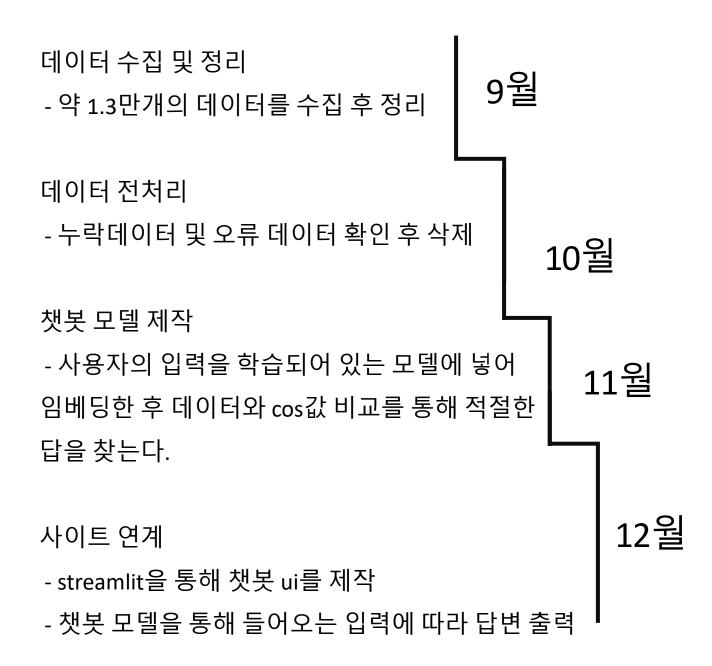
sentence-transformers, scikit-learn

프로젝트설계 - 심리상담 AI

SW구조



개발일정&실적



프로젝트 결과

- 1. 모델 수정 및 정확도 향상을 위한 노력
- "너무 피곤해", "기운이 없어", "힘들어" 3가지로 정확도 테스트
- 모델과 config값을 조정하며 평균 9.6의 정확도가 나오는 모델을 사용
- 정확도와 속도의 상승을 위한 데이터 수정
- 13000개의 데이터 중 중요 데이터 약1000개 추출 → 데이터 값 수정 → 정확도 상승 (참고 1-1)
- 나머지 약 12000개의 데이터 중 애매하거나 이상한 답변 데이터 삭제 → 속도 상승
- 모델 준비 완료

2. 전처리

■ 1.3만개의 대화 데이터 중 누락 데이터를 소거

3. 임베딩

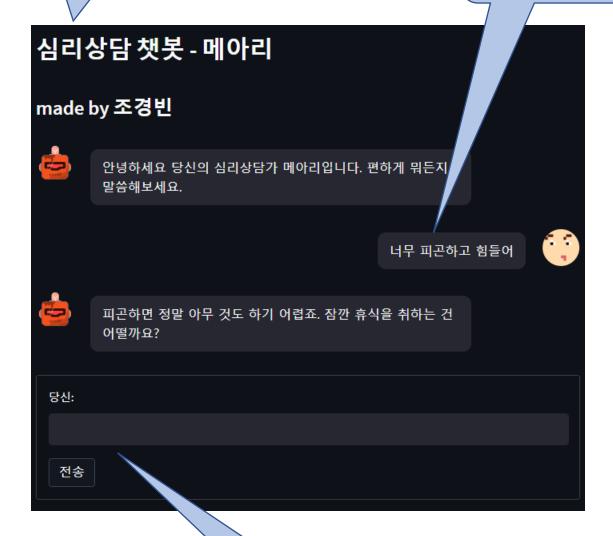
- 더미 데이터 생성
- 학습 된 모델을 통해 임베딩한 값을 데이터에 추가

4. 메인 챗봇 시스템

- 입력 값과 학습 데이터를 비교하여 답변 추출한다.
- 유사도 0.8 이상의 답변만 사용한다. 이를 적정 유사도라고 정의한다.
- 중요 데이터를 먼저 비교하며 적정 유사도를 못 넘겼을 경우 일반 데이터로 답변 추출. 마찬가지로 적정 유사도를 못 넘겼을 경우 재입력을 요청한다.

메인 헤더 & 서브 헤더

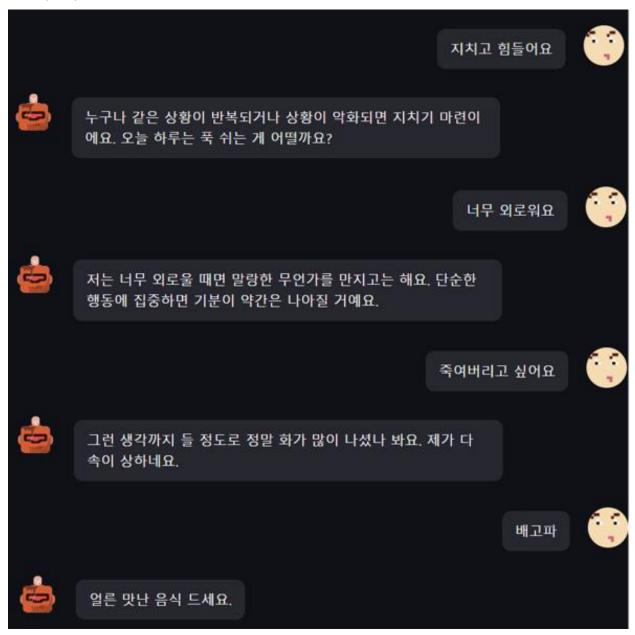
저장 되어 있는 입력 값과 답변을 차례로 출력



입력 창 → 들어오는 입력을 저장

- 6. 마이 멘탈 포켓 포키와 비교
- 테스트 입력 문
- → "지치고 힘들어요", "너무 외로워요", "죽여버리고 싶어요", "배고파"
- 선정 이유: 앞두 입력 보편적인 입력, 극단적인 입력과 일상 입력도 테스트
- 결과

그림(1-2) 메아리의 테스트 결과



20:32



우울감과 무기력 때문에 많이 힘드신가 보군요. ♀ 당장 느껴지는 마음 속 고통이 크실 것 같아요. 그 고통을 혼자서 짊어지는 것은 너무 버거우실 거에요.

우선 당신의 마음을 있는 그대로 인정해주세요. 그리고 누군가에게 당신의 어려운 마음을 터 놓는 것도 좋을 것 같아요.

지금 저에게 얘기하셔도 좋고요. 😃

너무 외로워요

20:34



코로나 상황이 지속되다 보니, 보고싶은 사람들을 만날 수 없게 되셨나봐요. ♀

사람은 사회적 동물이라 누군가와 연결되어 있어야 하는데, 코로나 때문에 단절과 외로움을 느끼게 될수밖에 없을 거에요.

죽여버리고 싶어요

21:07



죽고 싶다는 생각이 들 만큼 괴로우시군요. 지금 당신이 느끼는 고통이 너무나 커서 어찌할 바를 모르실 수도 있을 거에요. ↔

지금 당장은 힘들겠지만, 이 고통스러운 마음도 결국은 해결될 수 있는 감정이라는 것을 말해주고 싶습니다. 먼 훗날 그래도 삶을 선택한 것이 더 나았다고 회상하듯 읊조리게 되실 수도 있어요.

21:23

배고파



몸무게에 변화가 있다니, 혹시 요새 고민이나 걱정이 생긴 건 아닌지 걱정이 돼요. ☺️ 신체적인 변화는 마음의 변화를 반영하거든요.

- 6. 마이 멘탈 포켓 포키와 비교 --- 이어서
- 결과 분석
- 메아리는 질문에 대해서 납득이 가는 답변을 계속 출력한다. 왜냐하면 대화 데이터와 상담 데이터, 위로 데이터 등 여러 데이터를 합쳤기 때문이다.
- 포키는 답변이 납득이 안가는 부분도 있었지만 답변이 구체적이고 UI와 이모티콘, 말투가 사용자를 편안하게 해준다.

7. 후속 연구 계획

- 포키와 비교한 것을 바탕으로 UI, 답변의 구체성, 사용자를 편안하게 해주는 요소를 추가할 계획이다.
- 프로젝트 진행 중에 가장 아쉬웠던 점이 정확도와 속도 입니다. 더 나은 모델을 사용하거나
- 이 프로젝트 전용으로 모델을 작성하는 방법을 사용하여 정확도를 올릴 계획입니다.

또한 임베딩 하는 구조를 다시 작성하는 것으로 정확도를 올릴 계획입니다.

- 속도를 높이기 위해서 좋은 그래픽카드가 달린 컴퓨터를 메인으로 서버를 생성하여 사이트를 운영할 계획입니다. 사이트 제작을 위한 공부도 할 계획입니다.
- 좀 더 나아가서 의미 태깅이나 대화의 연속성을 고려하는 방법으로 모델을 제작 해보고 싶습니다.

또한 멀티턴 문맥의 특징을 고려한 대조학습으로 만든 DBERT도 테스트를 진행해보고 싶습니다.

깃허브 링크

https://github.com/AI-MeisterBin/project_chatbot

sentence-bert 모델 업로드 링크

https://huggingface.co/Al-MeisterBin/ko-sentence-bert-MeisterBin

사이트 링크

https://ai-meisterbin-project-chatbot-main-chatbot-qj3hxl.streamlit.app/