



NLP – Modération de Chat

Nakache Eithan
Ziane Camil
Hadj-Said Samy
Perez Jason
Six Briac
Bellamy Baptiste

Sujet

Modération en temps réel des chats sur une plateforme de contenu, par l'intermédiaire de modèle NLP

Table des matières

1	Introduction	1
2	Présentation du jeu de données	2
3	Statistiques descriptives du jeu de données	4

1. Introduction

Ce projet se propose de développer des modèles du traitement du langage naturel dédiés à la modération en temps réel des chats sur une plateforme de contenu. L'objectif principal est d'assurer la modération des messages des utilisateurs afin de prévenir la diffusion de contenus inappropriés, tels que les insultes, les spams et autres formes de communications indésirables.

Dataset

Le dataset choisit pour ce projet est le **Jigsaw Toxic Comment Classification**. Ce dataset recense un grand nombre de commentaires anglais, provenant de Wikipedia, labellisés par des humains en fonction de leur toxicité. Ce dernier provient d'une compétition Kaggle et peut être obtenu à partir du lien suivant : [jigsaw toxic comment classification challenge](#).

Objectif

Plusieurs modèles de machine learning et de deep learning seront développés et entraînés dans le but de prédire la pertinence et l'acceptabilité des messages. Une fois ces modèles développés, nous procéderons à une évaluation rigoureuse de leurs performances par comparaison mutuelle. L'ultime étape de ce projet consistera en la création d'une preuve de concept sous la forme d'une interface web. Cette interface permettra de modérer en direct les messages échangés sur un chat de live streaming, démontrant ainsi l'applicabilité pratique de nos recherches.

2. Présentation du jeu de données

Objectifs et Financement du Dataset

Le dataset de classification des commentaires toxiques de JIGSAW a été créé pour promouvoir la recherche sur la détection de la toxicité dans les commentaires en ligne. Il vise à identifier des comportements indésirables tels que les commentaires toxiques. Ce corpus a été collecté dans le but de développer des technologies et des méthodes capables de modérer automatiquement ces types de contenu nuisible sur les plateformes en ligne.

Le projet a été financé par Jigsaw (anciennement connu sous le nom de Google Ideas) et Google, dans le cadre d'un concours organisé sur la plateforme Kaggle. Ce partenariat a non seulement mis à disposition les ressources nécessaires, mais a également encouragé la communauté globale des data scientists à résoudre ce problème urgent de modération des contenus toxiques sur Internet.

Contexte et Caractéristiques des Données du Dataset

Les commentaires inclus dans le dataset proviennent des pages de discussion de Wikipedia. Ces discussions sont menées en anglais par des contributeurs qui échangent sur les améliorations à apporter aux articles et sur les modifications nécessaires. Ces échanges sont caractéristiques des interactions collaboratives typiques sur Wikipedia, où les utilisateurs débattent de la véracité, de la neutralité et de la complétude des articles.

Le format du texte est écrit et prend la forme de communications en ligne non formelles mais structurées. Cela signifie que les commentaires, bien que rédigés dans un cadre informel, suivent une certaine structure logique et sont orientés vers des objectifs spécifiques de collaboration et de modification de contenu.

Démographie des auteurs

Les informations démographiques spécifiques sur les auteurs des commentaires ne sont pas fournies.

Processus de collecte

Le dataset comprend environ 160 000 commentaires pour l’entraînement et 60 000 commentaires pour le test. Ces données ont été extraites dans le but de représenter divers comportements toxiques, bien que la méthode exacte d’échantillonnage n’ait pas été spécifiée.

Étant issues de plateformes ouvertes, les questions de consentement sont gérées dans le cadre des normes de Wikipedia concernant la publication de commentaires publics. Toutefois, les détails spécifiques concernant le consentement des auteurs ne sont pas divulgués.

En ce qui concerne le prétraitement, les données ont été anonymisées et les informations personnellement identifiables ont été supprimées pour protéger la vie privée des utilisateurs.

Processus d’annotation

Le dataset est structuré autour de plusieurs catégories d’annotations qui permettent de définir la nature de la toxicité des commentaires. Celles-ci incluent : **Toxique**, **Très toxique**, **Obscène**, **Menace**, **Insulte**, **Haine identitaire**. Ces catégories ont été choisies pour couvrir un large éventail de comportements toxiques potentiellement rencontrés dans les commentaires en ligne.

La méthode d’annotation repose sur l’intervention de multiples annotateurs pour chaque commentaire. Cette approche vise à maximiser la fiabilité des annotations. Le recours à plusieurs annotateurs permet de réduire les biais individuels et d’améliorer la précision générale des données annotées, assurant ainsi que les modèles de machine learning entraînés avec ce dataset peuvent fonctionner de manière efficace et équitable.

Distribution

Le dataset est disponible à des fins de recherche non commerciales. Les utilisateurs doivent généralement accepter des conditions d’utilisation qui limitent l’utilisation commerciale et la redistribution.

3. Statistiques descriptives du jeu de données

Division du dataset

Le dataset a été divisé en trois parties : entraînement, validation et test. Voici la répartition du nombre de commentaires dans chacune de ces parties :

Catégorie	Nombre de commentaires
Train	127,656
Validation	31,915
Test	63,978

TABLE 3.1 – Répartition du nombre de commentaires

Répartition des labels

Les commentaires toxiques sont minoritaires dans l'ensemble des données. En effet il y a **10.2%** de commentaire globalement non-toxique. Cela peut poser des problèmes lors de l'entraînement des modèles, car les classes minoritaires peuvent être sous-représentées et donc mal apprises. Il y a aussi une répartition inégale au sein des labels de toxicité. On peut remarquer que la somme des pourcentages n'est pas égale à 100% car un commentaire peut avoir plusieurs labels. On est donc dans un problème de classification multi-labels.

Label	Pourcentage
toxic	94.3%
severe_toxic	9.8%
obscene	51.9%
threat	3.1%
insult	48.2%
identity-hate	8.6%

TABLE 3.2 – Répartition des labels sur les commentaires globalement toxiques

Corrélation entre les labels

On peut remarquer que les labels de toxicité sont fortement corrélés entre eux. On peut dès à présent anticiper une difficulté du modèle à distinguer un commentaire toxique d'un commentaire obscène (**74%** de corrélation). Cela représente un point à prendre en compte lors de la conception du modèle. La matrice de corrélation est incluse dans l'appendice ??.

Longueur des commentaires

La distribution de la longueur des commentaires est très variée. En effet l'écart type est bien plus élevé que la moyenne. La longueur moyenne des commentaires est de **395** caractères, avec un écart-type de **593** caractères. Cela peut poser des problèmes lors de la conception du modèle. Il est donc important de prétraiter les données pour normaliser la longueur des commentaires.



FIGURE 3.1 – Distribution de la longueur des commentaires

Distribution des mots

Dans le jeu de données, il y a un total de environ 180 000 mots uniques. Sans surprises, les mots les plus fréquents sont les mots de liaison et les mots vides. Mais en vue de la source du dataset les mots **articles**, **wikipedia** et **pages** apparaissent aussi très souvent dans les commentaires (top 26, 30, 31 respectivement). En effet les utilisateurs peuvent citer des sources pour appuyer leurs propos. Dans les commentaires toxiques, on trouve des insultes, des mots vulgaires et des mots discriminatoires. On peut visualiser ces derniers en utilisant WordCloud. Cela représente une représentation visuelle des mots les plus utilisés. En annexe ??, on peut voir une représentation WordCloud générée à partir des commentaires du jeu de données filtré selon le type de toxicité.

4. Tokenizer

4.1 Pré-traitement du jeu de données

Le pré-traitement des données est une étape essentielle dans le processus d'analyse de texte. Il vise à nettoyer, transformer et préparer les données brutes afin de les rendre exploitables pour l'entraînement des modèles. Dans cette section, nous appliquerons différentes techniques de pré-traitement sur notre jeu de données afin de le rendre apte à être utilisé dans nos modèles prédictifs.

4.1.1 Tokenisation à base d'expressions régulières (RegexTokenizer)

La tokenisation est le processus de division du texte en unités plus petites appelées "tokens". La tokenisation à base d'expressions régulières utilise des règles basées sur des motifs d'expressions régulières pour diviser le texte en tokens.

Description de la méthode de tokenisation à base d'expressions régulières

La tokenisation à base d'expressions régulières consiste à diviser le texte en tokens en utilisant des règles définies par des motifs d'expressions régulières. Ces motifs permettent de reconnaître les limites entre les mots, les ponctuations, etc.

Implémentation de la tokenisation à l'aide de la classe `RegexTokenizer`

Nous commençons par importer la classe `RegexTokenizer` et appliquer la tokenisation sur notre jeu de données.

Avant tokenisation	Après tokenisation
"Hello, World!"	['Hello', ',', 'World', '!']
"I love NLTK"	['I', 'love', 'NLTK']

TABLE 4.1 – Exemple de tokenisation à base d'expressions régulières

4.1.2 Tokenisation byte-pair encoding (TikToken)

Le byte-pair encoding (BPE) est une méthode de tokenisation qui découpe le texte en sous-unités de texte appelées "tokens" en utilisant un algorithme de compression de données.

Description de la méthode de tokenisation byte-pair encoding

La tokenisation BPE découpe le texte en sous-unités de texte de taille variable, appelées "tokens", en utilisant un algorithme de compression de données.

Implémentation de la tokenisation à l'aide de la bibliothèque TikToken

Nous appliquons la tokenisation BPE sur notre jeu de données en utilisant la bibliothèque TikToken.

Avant tokenisation	Après tokenisation
"Hello, World!"	['Hello', ',', 'World', '!']
"I love TikToken"	['I', 'love', 'Ti', 'k', 'To', 'ken']

TABLE 4.2 – Exemple de tokenisation BPE

4.1.3 Comparaison avec d'autres tokenizers

Nous avons également comparé la performance de notre tokenizer avec d'autres options disponibles dans la bibliothèque MinBPE.

Tokenizer	Temps d'entraînement (minutes)
RegexTokenizer	???
TikToken	0 (déjà entraîné)
BasicTokenizer	69

TABLE 4.3 – Comparaison des temps d'entraînement des tokenizers

Tokenizer	Temps d'exécution (seconde)
RegexTokenizer	???
TikToken	???
BasicTokenizer	???

TABLE 4.4 – Comparaison des temps d'exécution des tokenizers

Nous constatons que le RegexTokenizer et le TikToken sont significativement plus rapides que le BasicTokenizer. TikToken est le plus rapide parmi tous les tokenizers testés.

4.1.4 Méthodes de normalisation du texte

La normalisation du texte est une étape cruciale du pré-traitement des données textuelles. Elle vise à uniformiser le texte en le mettant en minuscules, en supprimant les stop words et en lemmatisant les mots.

Suppression des stop words

Les stop words sont des mots courants qui n'apportent pas beaucoup de valeur sémantique au texte. Nous les supprimerons de notre jeu de données.

Lemmatisation

La lemmatisation consiste à réduire les mots fléchis ou dérivés à leur forme de base ou racine. Cela permet de normaliser le texte et de réduire la dimensionnalité de l'espace des features.

Mise en minuscules

La mise en minuscules permet d'uniformiser le texte en convertissant toutes les lettres en minuscules. Cela permet d'éviter les doublons dus à la casse.

Identification des verbes et des noms

Nous avons modifié la méthode de lemmatisation pour identifier les verbes et les noms dans une phrase. Parfois, les verbes étaient considérés comme des noms et ne pouvaient pas être lemmatisés avec le lemmatiseur par défaut.

4.1.5 Pré-traitement supplémentaire du jeu de données

En plus des techniques de pré-traitement déjà mentionnées, nous avons également effectué les actions suivantes pour rendre notre jeu de données plus adapté à l'entraînement de nos modèles :

Conservation des caractères spéciaux

Nous avons choisi de ne pas supprimer les caractères spéciaux du texte. En effet, la ponctuation, par exemple, peut être importante pour détecter la toxicité dans le langage (par exemple, "!!!!").

Conservation des symboles '=' et des chiffres

Nous avons décidé de conserver les symboles '=' et les chiffres dans le texte, car ils peuvent être utilisés dans des expressions symboliques (par exemple, "8==>" pour représenter un penis).

Suppression des balises HTML, des URL et des adresses e-mail

Nous avons supprimé les balises HTML, les URL et les adresses e-mail de notre jeu de données. Ces éléments étaient fréquents dans notre base de données en raison d'erreurs de récupération de données lors de la collecte de commentaires sur Wikipedia.