SOCIAL MEDIA ANALYTICS 2020-2021

# EFFETTO REDDIT

ANALISI DELLE DIFFERENZE STRUTTURALI E COMPORTAMENTALI TRA CINQUE DIVERSI SUBREDDIT



Teresa Cigna - 813925

Chiara Di Domenico - 815463

Federico De Servi - 812166

#### Obiettivo

Reddit è un sito Internet di social news, intrattenimento e forum, dove ciascun iscritto (redditor) può creare contenuti testuali o ipertestuali in una serie di subreddit specifici per ciascun argomento.

Vengono considerati 5 subreddit:

- r/Politics
- r/Coronavirus
- r/Science
- r/Television
- r/Gaming





- Vi sono differenze strutturali tra i subreddit relativi ad argomenti diversi?
- Come circola l'informazione all'interno di diversi subreddit?
- Le interazioni tra utenti sono principalmente positive o negative? Possiamo notare particolari differenze tra i subreddit?
- Come possono essere spiegate tali differenze?

## Argomenti - NER

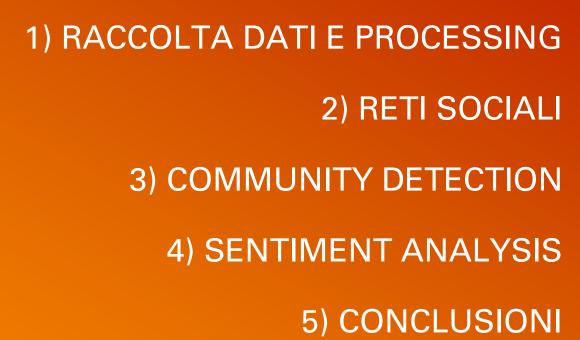
Si è deciso di esaminare, per ogni subreddit, i titoli e il corpo dei post analizzati in questo progetto in modo da poter essere più consapevoli nell'interpretazione dei risultati.

Nello specifico si è deciso di utilizzare la **Named Entity Recognition** per poter estrarre le entità nominate.

### Argomenti - NER

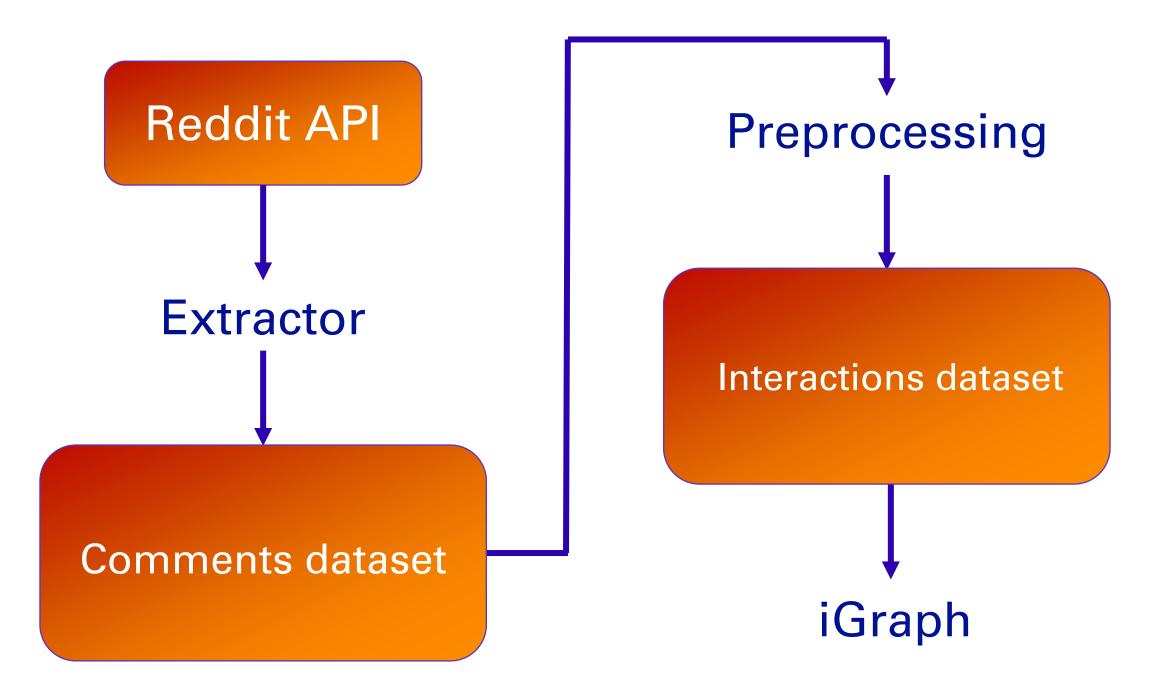
- **Science**: salute in Germania (1890); cambiamento climatico e inquinamento (1723); risk aversion (467); adolescenza, istruzione e carriera (355); ossigeno su Marte (207); fotoni, quanti (138); felicità (135); remdesivir (antivirale) (48); osteoartrosi (18); media (15);
- Politics: Donald Trump, Joe Biden, Elezioni, Wisconsin (4331);
- Television: Amazon Studios, Pulp Fiction, Lord of the Rings (1165); John Mulaney (1086); Star Wars (445); Criminal Minds (245); Superstore(160); Black Sails (121); Game of Thrones (119); Hawkeye (65); Jason Sudeikis (Ted Lasso) (23); Cinderella (19); Battlebots (13);
- Coronavirus: parallelismo morti Coronavirus e 11/9/2001 (4263); Coronavirus (622); vaccino (144); texas; virologia, zoonosi (127);
- Gaming: Game of the Year (458); Percezione dei videogiochi tra genitori e figli (377); Final Fantasy VII (368); Minecraft (233); Dark Souls (52); meme (7);

### **TOPICS**





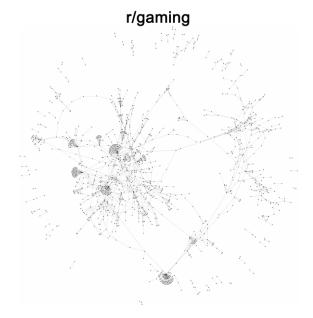
# RACCOLTA DATI E PREPROCESSING

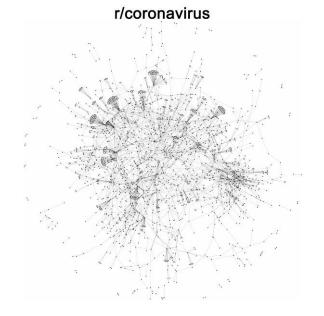


+

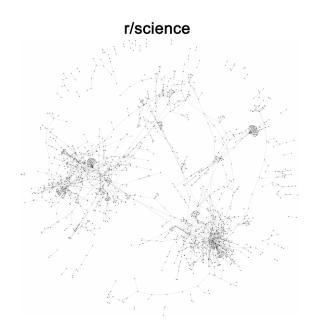
# RETI SOCIALI

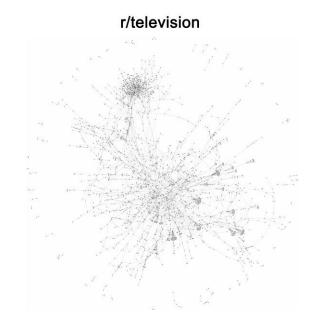


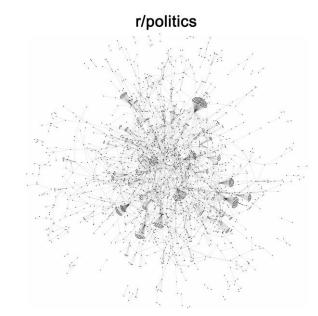




	Gam ing	Coronavirus	Science	Television	Politics	
Assortativity	-0,16	-0,19	-0,17	-0,14	-0,16	
# Authority score > 0.5	1	1	1	1	1	
# Hub score > 0.5	1	3	55	1	94	
Diameter	23	40	27	41	48	
Reciprocity	0,32	0,29	0,33	0,25	0,22	







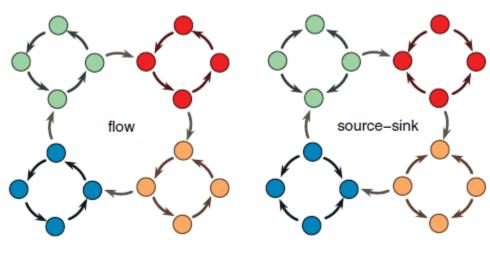


# COMMUNITY DETECTION



# Il metodo Infomap

Algoritmo di **community detection** che, minimizzando un'equazione chiamata Map Equation, forma communities in cui **l'information flow è massimizzato**.



L = 3.33

L = 4.58

### Risultati

Gaming - 194		Coronavirus - 256		Science - 217		Television - 306		Politics - 286	
# Users	Diameter	# Users	Diameter	# Users	Diameter	# Users	Diameter	# Users	Diameter
81	4	117	7	49	3	68	4	127	3
73	4	65	8	46	8	60	6	97	7
66	7	56	3	43	4	46	5	86	5
44	5	50	6	41	3	45	6	76	5
31	6	45	2	41	5	45	3	73	9

# SENTIMENT ANALYSIS '

#### Tecniche

#### Tecniche di sentiment utilizzate:

- Afinn
- NRCLex
- Bing-Liu
- TextBlob
- IBM WNLU
- VADER

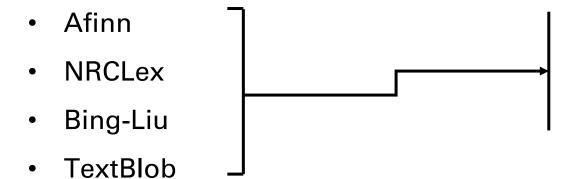
# Preprocessing

Preprocessing generico:

- Sostituzione termini ingannevoli
- Tokenizzazione
- Eliminazione link e simboli

### Tecniche

Tecniche di sentiment utilizzate:



- IBM WNLU
- VADER

# Preprocessing

Preprocessing specifico:

- Lemmatizzazione
- Rimozione stopwords
- Gestione delle negazioni

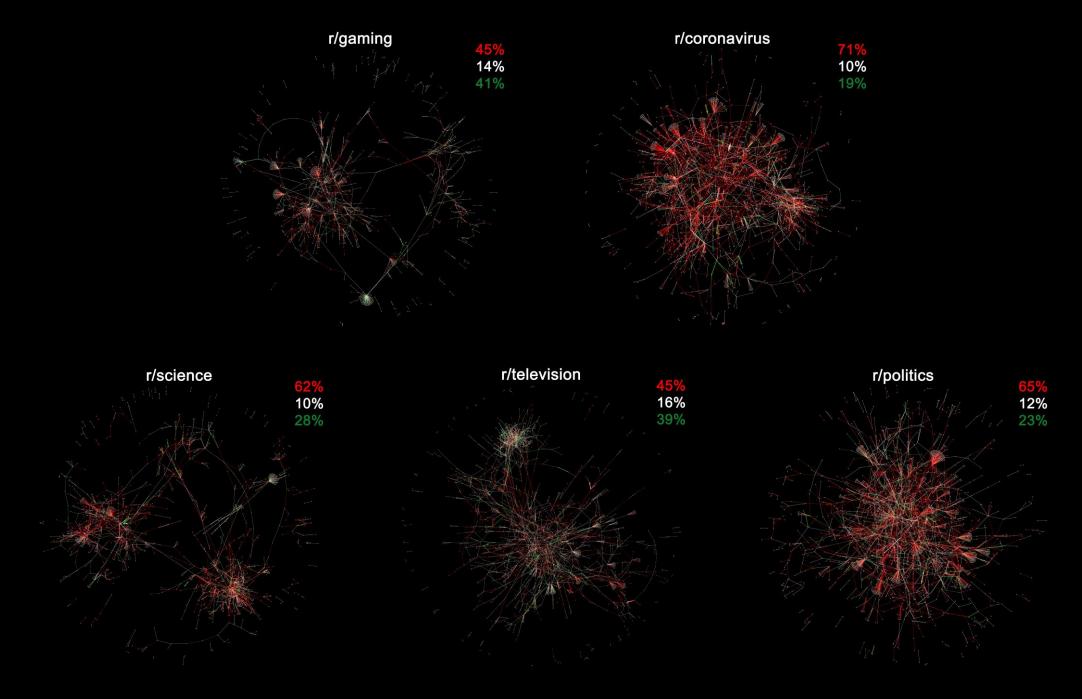
#### Valutazione

Dopo aver valutato manualmente 60 commenti di test per ogni subreddit (-1,+1), si sono confrontati i risultati ottenuti dalle varie tecniche di sentiment, calcolando **l'F1 score**. I risultati hanno visto IBM performare meglio, seguito da Afinn.

Le tecniche che sono state quindi utilizzate per il progetto sono state:

• **IBM** (peso: 0.75)

Afinn (peso: 0.25)



+

# CONCLUSIONI

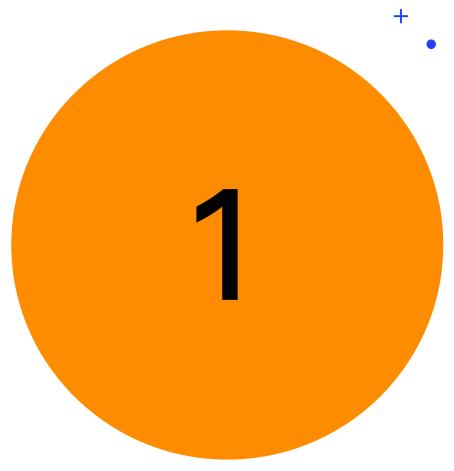


#### Differenze strutturali?

Le principali e sostanziali differenze riguardano il **numero di hub**. In particolar modo, si è notato chiaramente come **r/Politics** e **r/Science** risultino avere un numero di hubs particolarmente **elevato** rispetto agli altri subreddit.

Ciò significa che contengono molti più utenti che rispondono ad un alto numero di altri utenti, i quali hanno invece poche interazioni con altri.

Questo può indicare come i subreddit **r/Science** e **r/Politics** siano **particolarmente interconnessi al loro interno**.





#### Information flow? +

Si è notato come **r/Politics** e **r/Coronavirus** fossero i network contenenti le **communities più grandi**, le quali presentavano comunque un diametro particolarmente basso. Questo indica ulteriormente che tali communities sono molto interconnesse al loro interno, nonostante l'elevata dimensionalità.

Possiamo quindi affermare che all'interno dei subreddit r/Politics e r/Coronavirus l'informazione circoli più facilmente e più efficacemente.

#### Interazioni?

r/Politics, r/Coronavirus e r/Science risultano caratterizzate da una sentiment prevalentemente negativa

Questo <u>non</u> accade in r/Gaming e r/Television, i quali non risultano avere una sentiment preponderante.





# Spiegazione?

Pare che quindi, argomenti che possiamo definire più frivoli e leggeri abbiano una sentiment relativamente neutra, mentre argomenti che più suscitano emozioni forti e coinvolgimento psicologico ed emotivo come r/Politics presentino utenti che esprimono emozioni negative.

Questo non stupisce particolarmente, e conferma in gran parte l'esperienza quotidiana che tutti notano nelle discussioni relative a temi caldi come politica e all'ancor più controverso tema del Coronavirus.

03/09/20XX

0

#### GRAZIE

Teresa Cigna - 813925

Chiara Di Domenico - 815463

Federico De Servi - 812166



