

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ  
БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ**

**Факультет прикладной математики и информатики**

Кафедра дискретной математики и алгоритмики

**СКОКЛЕЕНКО ДАНИИЛ АРТУРОВИЧ**

**АНАЛИЗ СООБЩЕНИЙ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ  
СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЕЙ НА ПРЕДМЕТ  
ПРИНАДЛЕЖНОСТИ К СПАМОВЫМ**

Магистерская диссертация специальность 1-31 81 09 «Алгоритмы и  
системы обработки больших объёмов информации»

Научный руководитель  
Соболевская Елена Павловна,  
доцент,  
кандидат физ.-мат. наук

Допущен к защите  
«\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2017 г.  
Зав. кафедрой ДМиА  
\_\_\_\_\_ Котов В.М.  
доктор физ.-мат. наук,  
профессор

Минск, 2017

# ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ .....	6
1 Политика Twitter в отношении спама .....	8
1.1 Структура Twitter .....	8
1.2 Распространенность спама в Twitter .....	8
1.3 Политика Twitter относительно спама .....	9
2 Методы классификации спама .....	11
2.1 Выявление социальных спамеров .....	11
2.2 Выявление социального спама .....	12
2.3 Прочие подходы .....	12
3 Описание методологии .....	14
3.1 Набор данных .....	14
3.2 Описание признаков .....	14
3.3 Используемые классификаторы .....	16
3.3.1 Наивный Байесовский классификатор .....	17
3.3.2 Метод $k$ ближайших соседей .....	17
3.3.3 Метод опорных векторов (SVM) .....	19
3.3.4 Метод решающего дерева .....	23
3.3.5 Метод случайных лесов .....	27
4 Проведенные эксперименты .....	29
4.1 Подбор параметров по сетке .....	29
4.1.1 kNN .....	29
4.1.2 Наивный байесовский классификатор .....	29
4.2 Выбор классификатора .....	29
ЗАКЛЮЧЕНИЕ .....	31
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ .....	32

## АННОТАЦИЯ

Магистерская диссертация, 33 с., 4 табл., 14 рис., 22 источн.

СОЦИАЛЬНЫЕ СЕТИ, СПАМ, ЗАДАЧА КЛАССИФИКАЦИИ, МАШИННОЕ ОБУЧЕНИЕ

**Объект исследования** — применение алгоритмов машинного обучения для классификации спама в социальных сетях.

**Цель работы** — исследование методов определения спама в социальных сетях, сравнение подходов для решения задачи классификации спама, построение модели распознавания спама в социальной сети Twitter на основе алгоритмов машинного обучения.

**Методы исследования** — наивный байесовский классификатор, метод  $k$  ближайших соседей, метод опорных векторов (SVM), решающие деревья, случайные леса.

**Результатом** является предложенный подход для построения классификатора социального спама, не требующий наличия исторических признаков пользователя социальной сети.

**Область применения** — системы спамообороны.

## АНАТАЦЫЯ

Магістарская дысертацыя, 33 с., 4 табл., 14 рис., 22 источн.

САЦЫЯЛЬНЫЯ СЕТКІ, СПАМ, ЗАДАЧА КЛАСІФІКАЦЫІ, МАШЫННАЕ НАВУЧАННЕ

**Аб’ект даследавання** — прымяненне алгарытмаў машыннага навучання для класіфікацыі спаму ў сацыяльных сетках..

**Мэта працы** — даследаванне метадаў вызначэння спаму ў сацыяльных сетках, параўнанне падыходаў для вырашэння задачы класіфікацыі спаму, пабудова мадэлі распазнання спаму ў сацыяльнай сетцы Twitter на аснове алгарытмаў машыннага навучання.

**Метады даследавання** — найўны байесовскі класіфікатар, метады  $k$  бліжэйшых суседзяў, метады апорных вектараў (SVM), вырашальныя дрэвы, выпадковыя леса.

**Вынікам** з’яўляецца прапанаваны падыход для пабудовы класіфікатара сацыяльнага спаму, які не патрабуе наяўнасці гістарычных прыкмет карыстальніка сацыяльнай сеткі.

**Вобласць выкарыстання** — сістэмы самаабароны.

## ABSTRACT

Master thesis, 33 p., 4 tab., 14 fig., 22 ref.

SOCIAL NETWORKS, SPAM DETECTION, CLASSIFICATION PROBLEM, MACHINE LEARNING

**Object of research:** Application of machine learning algorithms in social spam classification problem.

**Purpose** — studying methods of detection spam in social networks, comparing approaches to solving the problem of spam classification, building a model for spam recognition in the social network Twitter based on machine learning algorithms.

**Research methods** — naive Bayes classifier,  $k$ -nearest neighbors algorithm, support vector machines (SVM), Decision trees, Random forest.

**Results** is the proposed approach for building a social spam classifier that does not require the historical features of the user of the social network.

The results can be applied in antispam systems.

## ВВЕДЕНИЕ

Проблема спама в социальных сетях, иначе говоря, социального спама, наносит все больший ущерб для таких компаний, как Facebook, Twitter, Pinterest и т.д. Согласно исследованию компании Nexgate, специализирующейся на безопасности пользователей социальных сетей, вышеупомянутые платформы столкнулись с 355% ростом объема социального спама в первой половине 2013 года [1].

Социальный спам влечет за собой последствия самого различного рода, и как результат, существует несколько определений понятия «социальный спам». Одна из самых популярных социальных платформ Twitter дает собственное определение спаму и предоставляет несколько различных способов сообщать о спамовых активностях. Примером такого сообщения может служить твит «@spam @username», где @username – никнейм потенциального спамера. При этом, будучи коммерческой платформой, Twitter достаточно лояльно относится к сообщениям рекламного характера, при условии, что они не нарушают правила и политику использования социальной сети. В последние годы вышло в свет огромное количество работ и исследований, посвященных выявлению различных скрытых трендов и тенденций в самых разнообразных областях, начиная от финансовых рынков и заканчивая общественно-политической сферой, огромная часть которых строилась на основе открытых данных пользователей Twitter, что подтверждает огромную значимость этой платформы, как для академической, так и для индустриальной части общества. Потребность в выявлении значимой информации в шумовом поле Twitter является одной из ключевых задач подобных исследований, и в этом смысле, огромные объемы социального спама очень серьезно усложняют эту задачу.

Существующие техники и методы классификации социального спама в основной своей массе используют обширный объем исторических данных о пользователе. В данной работе была предпринята попытка создания классификатора спама на основе не столь большого набора необходимых данных, а лишь той информации, которую можно извлечь непосредственно из данных об авторе твита в момент его публикации. Значимым плюсом подобного классификатора может служить его способность своевременно определять спамовых пользователей и, как следствие, потенциальное применение в режиме реального времени. Используя классифицированный вручную набор данных твитов, среди которых находились спамовые твиты, была предпринята попытка использования пяти алгоритмов классификации на основе двух различных групп признаков.

Целью работы является исследование и разработка методов автоматического распознавания спам-сообщений в социальной сети Twitter. При написании работы были поставлены следующие задачи:

1. Исследование политики, применяемой социальной сетью Twitter относительно спама, а также техник, используемых спамерами.
2. Проведение анализа существующих методов распознавания спама, а также оцен-

ки их эффективности.

3. Разработка методов автоматического распознавания спама.
4. Реализация разработанных методов и проведение экспериментальной оценки результатов их работы.

Структура данной работы следующая. Глава 1 знакомит читателя с основной характеристикой социальной сети Twitter, а также с существующей на данный момент политикой этой компании относительно спама. В главе 2 приведен обзор и анализ ключевых исследований в сфере классификации социального спама. Глава 3 посвящена описанию техник и приемов, которые я использовал для своего классификатора. В главе 4 приведены результаты попытки построения классификатора спама и оценка его качества.

# 1. Политика Twitter в отношении спама

## 1.1. Структура Twitter

Twitter - социальная сеть, позволяющая пользователям писать сообщения, не превышающие 140 символов, которые могут быть увиденными и прокомментированными любым другим пользователем этой социальной сети. Структура Twitter представляет собой направленный граф, где пользователи — узлы, а ребра отражают отношения между ними. Некоторые определения:

*Твит (сообщение)* - текст длиной до 140 символов, в котором могут содержаться ссылки, хэштеги и упоминания;

*Ретвит* - перепубликация твита, созданного другим пользователем;

*Хэштег* - специально зарезервированный символ «#», употребляемый перед словом, обозначающим принадлежность к определенной теме;

*Упоминание* - специально зарезервированный символ «@», употребляемый перед именем пользователя;

*Тренд* - набор слов и хэштегов, популярность использования которых на определенный момент времени резко превышает остальные;

В Twitter пользователь может формировать связь с другими пользователями путем подписки на их твиты. Простейший пример взаимоотношений пользователей показаны на Рисунке 1.

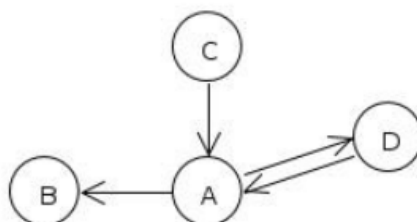


Рисунок 1 — Пример взаимоотношения пользователей Twitter

## 1.2. Распространенность спама в Twitter

Результаты исследований показывают, что более 3% сообщений в Twitter являются спамом [2], [3], около 8% всех ссылок указывают на вредоносный контент [4]. Также сообщается, что более 90% всех спамовых сообщений содержат ссылки [5].

В силу ограниченности длины статуса 140 символами спамеры распространяют вредоносный контент преимущественно посредством ссылок. Twitter трансформирует все ссылки с помощью собственного сервиса по сокращению URL, что позволяет спамерам не затрачивать дополнительных усилий на маскировку источника. В основной массе исследований приводятся описания следующих выявленных стратегий спамеров:



1. Спам в отношении пользователей, подписанных на спамера (любой твит пользователя автоматически появляется в новостной ленте его подписчиков) [6], [7];
2. Использование упоминаний (твит с упоминанием пользователя появляется в новостной ленте упомянутого, независимо от того, является он подписчиком спамера или нет) [7];
3. Покупка подписчиков с целью создания видимости благонадежной репутации аккаунта [6], покупка ретвитов [4];
4. Спам в отношении пользователей, чьи твиты содержат слова релевантные проводимой спам-кампании [6];
5. Использование в твитах популярных поисковых слов (техника напоминает SEO) [7];
6. Эксплуатация хэштегов популярных тем [7], [8], создание спамерских тем [4];
7. Изменение частей URL, с целью создания видимости различия ссылок [6], [9];
8. Атака фолловеров знаменитости посредством упоминания ее в своих твитах [6];
9. Использование специальных приложений, таких как TweetAttacks и TweetAdder, облегчающих использование техник 4, 8 [6];
10. Взлом аккаунтов пользователей (подбором паролей или фишингом) и рассылка спама от их лица [4], [8];
11. Копирование твитов знаменитостей с добавлением спам-ссылки [4];
12. Использование сервисов для сокращения ссылок (может быть сформирована длинная цепь перенаправлений) [4];

### **1.3. Политика Twitter относительно спама**

Хотя алгоритм борьбы со спамом в Twitter не афишируется, чтобы не облегчить его обход, раздел «Abuse and Spam» Twitter rules [10] содержит перечисление действий, за которые аккаунт может быть заблокирован. Данный список позволяет составить некоторое представление о принципах борьбы Twitter со спамом. Некоторые условия, которые могут служить поводом для блокировки аккаунта, перечисленные в правилах Twitter:

1. Создание множественных аккаунтов;
2. Публикация ссылок на вредоносный контент;
3. Создание статусов, содержащих преимущественно ссылки;

4. Создание дублированных статусов от имени одного или разных аккаунтов;
5. Создание множественных нерелевантных статусов в темах, в т.ч. популярных;
6. Использование множественных упоминаний в целях привлечения внимания к аккаунту, сервису или ссылке;
7. Многочисленные блокировки и жалобы на спам со стороны других пользователей;

Несмотря на предупреждение о блокировке за вышеперечисленные действия, Twitter по тем или иным причинам блокирует далеко не все аккаунты, удовлетворяющие одному или нескольким из вышеперечисленных условий. Так, существует список спамерских аккаунтов [11], на странице источника которого указано, что автор регулярно отправляет списки обнаруженных спамерских аккаунтов в группу Twitter по борьбе со спамом.

Список был создан в 2009 году, тем не менее, лишь 27% из 632 аккаунтов были заблокированы Twitter к 2016.

## 2. Методы классификации спама

Методы обнаружения спама в социальных сетях берут начало с техник классификации сообщений электронной почты на спамерские и легитимные. Техники варьируются от надстроек над SMTP, анализа последовательностей его транзакций и составления черных списков отправителей до идентификации спам-сообщений по определенным правилам, и, наконец, применения различных методов машинного обучения: байесовской классификации, нейросетей, марковских моделей [12]. Среди традиционных методов классификации для электронной почты наиболее популярны Наивный байесовский классификатор и SVM, как признанные наилучшими для категоризации текстов [13].

Использование для обнаружение спама в Twitter теми же методами что и в электронной почте неэффективно, в первую очередь из-за ограничения на длину сообщения. Кроме того, спам в Twitter распространяется преимущественно посредством ссылок, поэтому при использовании черных списков ссылок за время до блокировки вредоносной ссылки по ней успевает перейти большое количество пользователей. Поэтому для решения задачи обнаружения спама в Twitter должны применяться методы, учитывающие специфику этой социальной сети.

В этой главе приведено описание существующих подходов классификации спама в социальной сети Twitter.

### 2.1. Выявление социальных спамеров

В опубликованных ранее работах, задача автоматизации поиска спама рассматривалась с 2-х точек зрения. Первая – подход, основанный на классификации конкретного пользователя, как спамера или не спамера. Формальная постановка задачи для подобного подхода выглядит следующим образом: Для аккаунта  $\alpha \in A$ , где  $A$  - множество аккаунтов, построить функцию  $\Theta(\alpha) : A \rightarrow \{Spam, Ham\}$ , то есть аккаунт классифицируется как спамерский, если функция  $\Theta$  принимает значение Spam, и как благонадежный иначе.

Подобный подход наиболее популярен в большинстве работ на данный момент (см. [3], [5], [14], [9], [15], [16]) и требует наличия признаков, которые должны быть собраны на основе поведения пользователя до этого, например, прирост или убытие подписок и подписчиков, среднее количество хэштегов, ссылок и упоминаний в предыдущих сообщениях и т.д. Однако это требование не всегда достижимо из-за ограничений в Twitter API.

Ли [9] и Янг [15] использовали различные методы для сбора данных о спамовых аккаунтах (см. пункт 3.1), и провели всестороннее исследование поведения спамеров. Они оба полагались на твиты, размещенные пользователями в прошлом, а также такие признаки, как частота публикации твитов, частота подписок, процент взаимных подписок и коэффициент локальной кластеризации сетевого графа, и боролись с тактикой уклонения спамеров, поскольку эти признаки сложны для симулирования.

Феррара [16] помимо вышеперечисленных признаков использовал sentiment-оценку текстов сообщений из все того же набора данных [9].

Миллер [17] трактует задачу обнаружения спама, как проблему обнаружения аномалий и предлагает алгоритм кластеризации для ее решения. Такой алгоритм строится на множестве легитимных пользователей, выбросы которых классифицируются как спамовые аккаунты.

Набор признаков, используемых в указанных выше работах, требует сбора исторических данных для каждого пользователя, что не отвечает требованиям обозначенного сценария обнаружения спама в реальном времени.

## **2.2. Выявление социального спама**

Второй, альтернативный вариант, который не так популярен в литературе, это перевести задачу классификации с пользователя на отдельный твит [5]. В этом случае предполагается, что той информации, которая может быть извлечена из сообщения пользователя, достаточно для классификации сообщения как спамового. В данной работе используется именно этот подход.

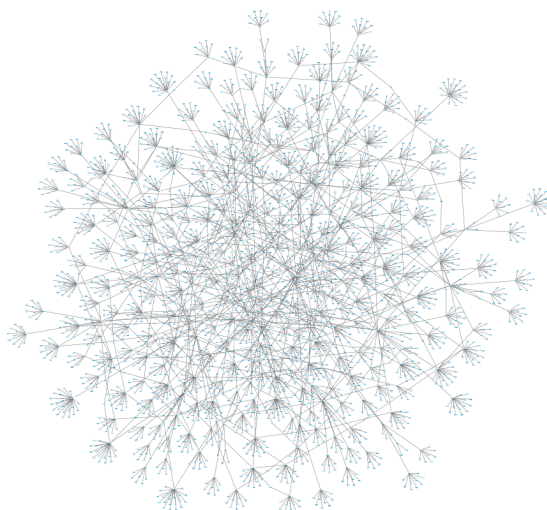
Сантош [18] исследовал два различных подхода, а именно алгоритмы классификации текста на основе сжатия (т.е. динамическое марковское сжатие и предсказание путем частичного сопоставления) и использование модели «мешок слов» для обнаружения спам-твитов.

Мартинес-Ромо [8] применил расстояние Кульбака-Лейблера и исследовал различие языка, используемого в наборе твитов, содержащих трендовые слова и хэштеги, подозрительных твитов (твиты, содержащие ссылку на веб-страницу) и страниц, на которые ссылаются подозрительные твиты. Эти различия в языковой дивергенции использовались в качестве признаков для классификации. Для разметки спамовых твитов в своей работе авторы использовали несколько черных списков спамовых URL-адресов, поэтому каждый из помеченных ими спам-твитов содержит URL-ссылку и не может идентифицировать другие типы спам-твитов.

## **2.3. Прочие подходы**

Существуют и иные методы обнаружения спама в социальных сетях, в частности, подход, основанный на тенденции спамеров образовывать связи друг с другом (см. Рис. 2), алгоритм поиска спамеров Criminal account Inference Algorithm (CIA) — на основе начального множества вредоносных аккаунтов с помощью «оценки зловредности» калькулируемой из степени связанности аккаунтов и семантической схожести их статусов отслеживаются остальные спамеры. Тем не менее, алгоритм CIA позиционируется не как полноценный алгоритм детектирования, а как «легковесный алгоритм вывода и ранжирования», который может быть встроен в систему обнаружения спамеров в комбинации с другими методами [19].

В своей работе Жань [20] предлагает находить потенциальных спамеров как поль-



**Рисунок 2 — Пример взаимосвязей спамовых аккаунтов Twitter**

зователей, имеющих достаточно большое количество твитов, являющимися дубликатами сообщений других пользователей. Для выявления дублированных твитов среди набора твитов всех пользователей в наборе данных используется метод locality-sensitive hashing (LSH), позволяющий оценить коэффициент схожести Жаккара для  $n$ -грамм над словами в статусах. Твиты, для которых коэффициент Жаккара превышает 0.8, считаются дубликатами. Использование данного метода в детектировании спамеров предполагает дальнейшую классификацию на основе свойств сообщений и профилей, характерных для спамеров, имеющих дублированные сообщения.

### 3. Описание методологии

В этой главе будет дано описание начального набора данных, его предобработка, признаки, которые были использованы для построения классификатора, а также описание использовавшихся алгоритмов.

#### 3.1. Набор данных

Наличие размеченной коллекции твитов в задаче классификации спама имеет критически важное значение. Набора данных, который бы полностью удовлетворял всем требованиям найдено не было. В качестве базы был использован набор данных из [9], который распространяется по открытой некоммерческой лицензии Creative Commons. Датасет представляет из себя случайно собранную в период с 30.11.2009 г. по 02.08.2010 г. информацию о 22,223 спамерах и 19,276 легитимных пользователях, а также 2,353,473 и 3,259,693 спамовых и легитимных сообщениях этих аккаунтов соответственно. Данные были получены путем регистрации 60 аккаунтов-приманок для спама, целью которых было имитировать пользовательское поведение. Аккаунт-приманка имел возможность совершать одно из 4-х действий:

1. Публиковать обычное текстовое сообщение;
2. Упомянуть один из других аккаунтов-приманок с помощью символа «@»;
3. Публиковать сообщение, содержащее ссылку;
4. Публиковать сообщение, содержащее одну из ТОП-10 трендовых слов Twitter;

Каждый из аккаунтов-приманок не мог взаимодействовать с пользователями не из круга других аккаунтов-приманок. Как только один из искусственных аккаунтов упоминался в сообщении аккаунта «извне» или появлялся у него в подписках, информация о новом спамовом аккаунте заносилась в датасет.

Перед извлечением признаков из набора данных к тексту твитов были применены несколько техник предобработки с целью нормализации и уменьшения «шума» на стадии классификации.

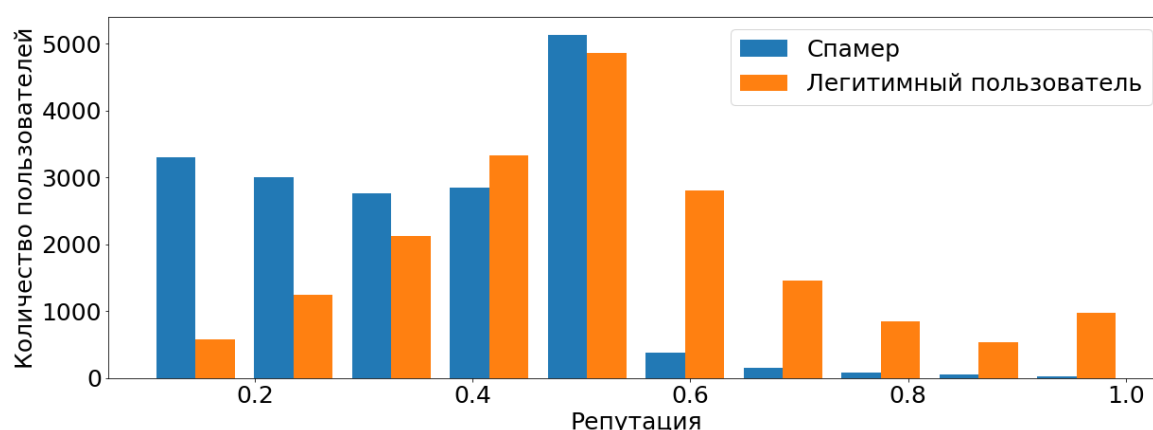
#### 3.2. Описание признаков

Поскольку спамеры и обычные пользователи имеют различные цели при размещении твитов или взаимодействии с другими пользователями в Twitter, справедливо предположение, что характеристики спам-твитов сильно отличаются от обычных твитов. Признаки, присущие твиту, включают, помимо самого твита, набор метаданных, включая информацию о пользователе, разместившем твит, который также легко доступен в потоке твитов, к которому у нас есть доступ. Признаки были разделены по следующим группам:

## 1. Пользовательские признаки

## 2. Признаки контента

**Пользовательские признаки** включают в себя список из атрибутов автора твита (см. Таблицу 1), который генерируется из метаданных каждого сообщения. Например «репутация пользователя» [3] (см. Рис 3), которая определяется как соотношение между числом подписчиков и общим числом подписчиков и подписок и используется для измерения степени влияния пользователя. Такие признаки как число ретвитов не использовались, поскольку они содержат в себе историчность.



**Рисунок 3 — Распределение пользователей по репутации Twitter**

**Признаки контента** фиксируют свойства текста каждого твита (табл. 1). Среди 17 контентных атрибутов присутствует количество спам-слов и количество спам-слов на одно слово, которые генерируются путем сопоставления с известными спамовыми словами <sup>1</sup>.

<sup>1</sup><https://github.com/splorp/wordpress-comment-blacklist/blob/master/blacklist.txt>

Пользовательские признаки	Признаки контента
Длина названия профиля	Количество слов (КС)
Длина описания профиля	Количество символов
Количество подписок (ПС)	Количество пробелов
Количество подписчиков (ПЧ)	Количество слов с заглавной буквы (КЗ)
Количество твитов	КЗ/КС
«Возраст» аккаунта, ч. (ВА)	Максимальная длина слова
Соотношение подписчиков и подписок (ПЧ/ПС)	Средняя длина слова
Репутация пользователь (ПЧ/(ПС + ПЧ)))	Количество символов «!»
Прирост подписок (ПС/ВА)	Количество символов «?»
Количество твитов в день	Количество URL (КЛ)
Количество твитов в неделю	КЛ/КС
	Количество хэштегов (КХ)
	КХ/КС
	Количество упоминаний (КУ)
	КУ/КС
	Количество спамовых слов (КСП)
	КСП / КС

**Таблица 1 — Список итоговых признаков**

### 3.3. Используемые классификаторы

Наиболее популярным и эффективным подходом на данный момент является использование машинного обучения с учителем с различными признаками, основанными как на содержании сообщений, так и на свойствах отдельных профилей пользователей.

Машинное обучение (machine learning) – это область научного знания, имеющая дело с алгоритмами, «способными обучаться». Необходимость использования методов машинного обучения объясняется тем, что для многих сложных – «интеллектуальных» – задач (например, распознавание рукописного текста, речи и т. п.) очень сложно (или даже невозможно) разработать «явный» алгоритм их решения, однако часто можно научить компьютер обучиться решению этих задач. Одним из первых, кто использовал термин «машинное обучение», был изобретатель первой самообучающейся компьютерной программы игры в шашки А. Л. Самуэль в 1959 г. [21]. Под обучением он понимал процесс, в результате которого компьютер способен показать поведение, которое в нее не было заложено «явно». Это определение не выдерживает критики, так как не понятно, что означает наречие «явно». Более точное определение дал намного позже Т. М. Митчелл [22]: говорят, что компьютерная программа обучается на основе опыта  $E$  по отношению к некоторому классу задач  $T$  и меры качества  $P$ , если качество решения задач из  $T$ , измеренное на основе  $P$ , улучшается с приобретением опыта  $E$ .

В настоящее время машинное обучение имеет многочисленные сферы приложения, такие, как компьютерное зрение, распознавание речи, компьютерная лингвистика и обработка естественных языков, медицинская диагностика, биоинформати-



ка, техническая диагностика, финансовые приложения, поиск и рубрикация текстов, интеллектуальные игры, экспертные системы и др.

На этапе классификации и оценки были протестированы 5 алгоритмов классификации, реализованных с использованием `scikit-learn`<sup>2</sup>: Наивный Байесовский классификатор, Метод  $k$  ближайших соседей, метод опорных векторов (SVM), решающее дерево, случайные леса.

### 3.3.1. Наивный Байесовский классификатор

Идея Байесовского классификатора для спам-фильтра основана на предположении, что некоторые слова особенно часто встречаются в спаме. Отсюда возникает идея посчитать для каждого слова  $w$  из коллекции текстов количество писем с ним  $n_{ws}$  в спаме (*spam*) и количество писем с ним  $n_{wh}$  в «не спаме» (*ham*), а затем оценить вероятность появления каждого слова  $w$  в спамном и неспамном тексте:

$$P(w|spam) = n_{ws}/n_s; P(w|ham) = n_{wh}/n_s; \quad (1)$$

Получив текст письма, для которого нужно определить, относится оно к спаму или нет, мы можем оценить вероятность появления всего текста в классе «спам» и в классе «не спам» произведением вероятностей слов:

$$P(text|spam) = P(w_1|spam)P(w_2|spam)...P(w_N|spam) \quad (2)$$

$$P(text|ham) = P(w_1|ham)P(w_2|ham)...P(w_N|ham) \quad (3)$$

«Наивность» подхода в этом случае состоит в предположении, что вхождение разных слов в текст – это независимые события.

Получив текст письма, для которого нужно определить, относится оно к спаму или нет, мы можем выбрать тот класс, в котором вероятность возникновения этого текста, домноженная на априорную вероятность класса, будет максимальна:

$$a(text) = \arg \max_y P(y|text) = P(y) \times P(text|y) \quad (4)$$

При этом важно понимать, что если новый текст содержит хотя бы одно слово, которое до этого не встречалось ни в одном из классов, то мы не сможем классифицировать текст как *spam* или *ham*, поскольку  $P(text|spam) = P(text|ham) = 0$ .

В библиотеке `sklearn` наивный байесовский классификатор реализуется с помощью модуля `sklearn.naive_bayes`<sup>3</sup>.

### 3.3.2. Метод $k$ ближайших соседей

Метод  $k$  ближайших соседей ( $k$  nearest-neighbor,  $k$ -NN) относится к наиболее простым и в то же время универсальным методам, используемым как для решения

---

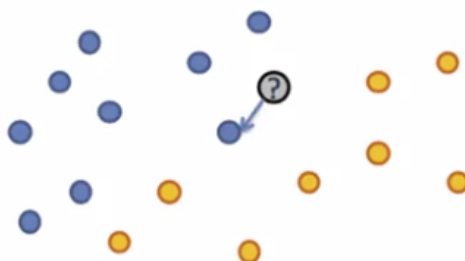
<sup>2</sup><http://scikit-learn.org/>

<sup>3</sup>[http://scikit-learn.org/stable/modules/naive\\_bayes.html](http://scikit-learn.org/stable/modules/naive_bayes.html)

задач классификации, так и восстановления регрессии. В случае классификации новый объект классифицируется путем отнесения его к классу, являющемуся преобладающим среди  $k$  ближайших (в пространстве признаков) объектов из обучающей выборки. Если  $k = 1$ , то новый объект относится к тому же классу, что и ближайший объект из обучающей выборки (См. Рис 4 5 ).

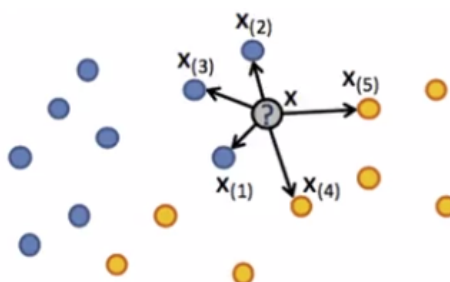


**Рисунок 4 — Демонстрация метода k-NN,  $k = 1$**



**Рисунок 5 — Демонстрация метода k-NN,  $k = 1$**

Можно модифицировать этот метод, поскольку принимать решения по одной точке может быть не очень надежно. Посмотрим на  $k$  ближайших точек, выберем среди них доминирующий класс и отнесем новую точку к этому классу (см. Рис 6 ).



**Рисунок 6 — Демонстрация метода k-NN,  $k = 5$**

Также в алгоритм k-NN можно добавить веса. Веса могут зависеть от номера соседа  $w(x_i = w(i))$  или расстояния до соседа  $w(x_i = w(d(x, x_i)))$

Имея функцию весов можно определить класс как:

$$Z = w(x_1) + w(x_2) + \dots + w(x_m) \quad (5)$$

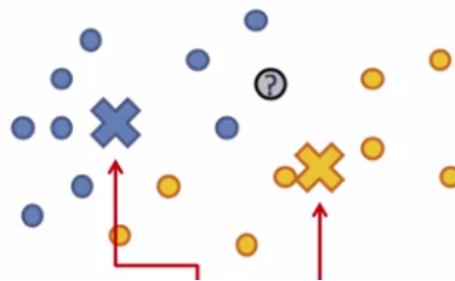
$$Z = w(x_{m+1}) + w(x_{m+2}) + \dots + w(x_n) \quad (6)$$

$$\arg \max_Z \quad (7)$$

Также можно классифицировать объект посчитав центр обоих классов, как среднее арифметическое точек, которые входят в один и в другой класс (см. Рис ??) и присвоить класс ближайшего центра новой точке:

$$\mu_{-1} = \frac{1}{l_{-1}} \sum_{i:y_i=-1} x_i \quad (8)$$

$$\mu_{+1} = \frac{1}{l_{+1}} \sum_{i:y_i=+1} x_i \quad (9)$$



**Рисунок 7 — Демонстрация метода k-NN**

При решении задачи регрессии с помощью метода k-NN суммируются не просто веса объектов, а веса, умноженные на значения функции, которую мы хотим приблизить, в этих объектах, нормировав ее на сумму всех весов.

В библиотеке sklearn метод kNN реализуется с помощью модуля sklearn.Neighbors

4

### 3.3.3. Метод опорных векторов (SVM)

Один из самых распространенных методов машинного обучения – машина опорных векторов (SVM – Support Vector Machine) – является развитием идей, предложенных в 1960–1970 гг. В. Н. Вапником и А. Я. Червоненкисом. Данный метод представляет из себя линейный классификатор, использующий кусочно-линейную функцию потерь и L2-регуляризатор:

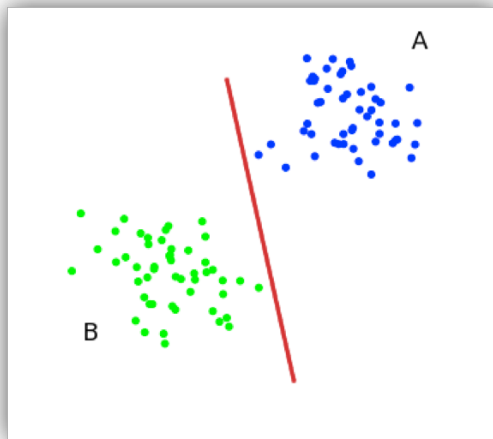
$$\sum_{i=1}^l L(M_i) + \gamma ||w||^2 \rightarrow \min_w \quad (10)$$

где  $L(M_i)$  - функция потерь, а  $\gamma ||w||^2$  - регуляризатор

<sup>4</sup><http://scikit-learn.org/stable/modules/neighbors.html>

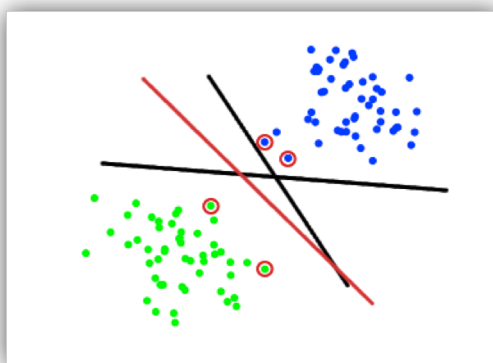
Идею метода удобно проиллюстрировать на следующем простом примере: даны точки на плоскости, разбитые на два класса (Рисунок 8).

Проведем линию, разделяющую эти два класса. Далее, все новые точки (не из обучающей выборки) автоматически классифицируются следующим образом: точка выше прямой попадает в класс А, точка ниже прямой — в класс В.



**Рисунок 8 — Демонстрация метода опорных векторов**

Такую прямую назовем разделяющей прямой. Однако в пространствах высоких размерностей прямая уже не будет разделять наши классы, так как понятие «ниже прямой» или «выше прямой» теряет всякий смысл. Поэтому вместо прямых необходимо рассматривать гиперплоскости — пространства, размерность которых на единицу меньше, чем размерность исходного пространства. В  $\mathbb{R}^3$ , например, гиперплоскость — это обычная двумерная плоскость. В нашем примере существует несколько прямых, разделяющих два класса (Рисунок 9):



**Рисунок 9 — Демонстрация метода опорных векторов**

С точки зрения точности классификации лучше всего выбрать прямую, расстояние от которой до каждого класса максимально. Другими словами, выберем ту прямую, которая разделяет классы наилучшим образом (красная прямая на рис. 9). Такая прямая, а в общем случае — гиперплоскость, называется оптимальной разделяющей гиперплоскостью. Другими словами, оптимальной разделяющей гиперплос-

костью называется гиперплоскость, ортогональная отрезку, соединяющему ближайшие точки выпуклых оболочек двух классов, и проходящая через середину этого отрезка.

Вектора, лежащие ближе всех к разделяющей гиперплоскости, называются *опорными векторами* (support vectors). На Рисунке 9 они помечены красными кружочками.

Для дальнейшей формализации положим в математической постановке задачи обучения с учителем,  $\mathbb{Y} = \{-1, 1\}$ ,  $\mathbb{X} = \mathbb{R}^n$ . Рассмотрим случай линейной разделимости. Пусть имеется обучающая выборка:  $(x_1, y_1), \dots, (x_m, y_m)$ ,  $x_i \in \mathbb{R}^n$ ,  $y_i \in \{-1, 1\}$ . Метод опорных векторов строит классифицирующую функцию в виде

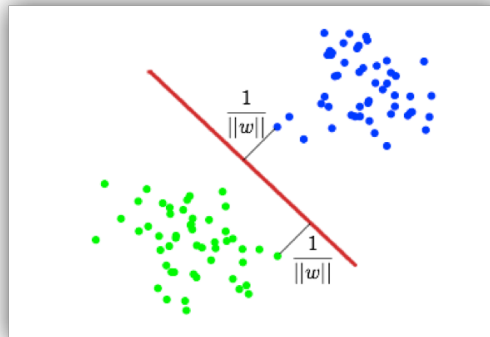
$$f(x) = \text{sign}(w \times x + b) \quad (11)$$

где  $w \times x$  — скалярное произведение,  $w$  — нормальный вектор к разделяющей гиперплоскости,  $b$  — вспомогательный параметр. Те объекты, для которых  $f(x) = 1$  попадают в один класс, а объекты с  $f(x) = -1$  — в другой. Выбор именно такой функции неслучаен: любая гиперплоскость может быть задана в виде  $w \times x + b = 0$  для некоторых  $w$  и  $b$ .

Далее, мы хотим выбрать такие  $w$  и  $b$  которые максимизируют расстояние до каждого класса. Можно подсчитать, что данное расстояние равно  $\frac{1}{\|w\|}$  (Рисунок 10). Проблема нахождения максимума  $\frac{1}{\|w\|}$  эквивалентна проблеме нахождения минимума  $\|w\|^2$ . Запишем все это в виде задачи оптимизации:

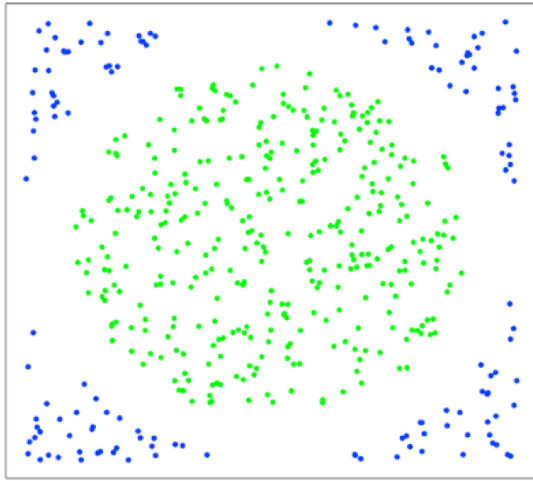
$$\begin{cases} \arg \min_{(w,b)} \|w\|^2, \\ y_i(w \times x + b) \geq 1, i = 1, \dots, m \end{cases} \quad (12)$$

которая является стандартной задачей квадратичного программирования и решается с помощью множителей Лагранжа.



**Рисунок 10 — Демонстрация метода опорных векторов**

На практике случаи, когда данные можно разделить гиперплоскостью, или, как еще говорят, *линейно*, довольно редки. Пример линейной неразделимости можно видеть на Рисунке 11



**Рисунок 11 — Демонстрация метода опорных векторов**

В этом случае поступают так: все элементы обучающей выборки вкладываются в пространство  $Z$  более высокой размерности с помощью специального отображения  $\varphi : \mathbb{R}^n \rightarrow Z$ . При этом отображение выбирается так, чтобы в новом пространстве  $Z$  выборка была *линейно* разделима. Классифицирующая функция  $f$  принимает вид

$$f(x) = \text{sign}(w \times \varphi(x) + b) \quad (13)$$

Выражение  $K(x, x') = \varphi(x) \times \varphi(x')$  называется *ядром* классификатора. С математической точки зрения ядром может служить любая положительно определенная симметричная функция двух переменных. Положительная определенность необходимо для того, чтобы соответствующая функция Лагранжа в задаче оптимизации была ограничена снизу, т.е. задача оптимизации была бы корректно определена. Точность классификатора зависит, в частности, от выбора ядра. Чаще всего на практике встречаются следующие ядра:

1. Полиномиальное:  $K(x, x') = (x \times x' + \text{const})^d$
2. Радиальная базисная функция:  $K(x, x') = e^{-\gamma|x-x'|^2}, \gamma > 0$
3. Гауссова радиальная базисная функция:  $K(x, x') = e^{-\frac{|x-x'|^2}{(2\sigma^2)}}$
4. Сигмоид:  $K(x, x') = \tanh(k(x \times x') + c), k > 0, c < 0$

Для того чтобы использовать метод опорных векторов для задачи классификации с числом классов  $N > 2$ , возможно также использовать следующие стратегии:

1. "Каждый против каждого": построить  $N(N-1)/2$  классификаторов на всех возможных подзадачах бинарной классификации. Новый объект классифицируется всеми построенными решающими правилами, затем выбирается преобладающий класс.

2. "Один против всех": обучить  $N$  моделей на задачах бинарной классификации вида "один класс против всех остальных". Класс нового объекта выбирается по максимальному значению отступа.

В библиотеке sklearn алгоритм SVM реализуется с помощью модуля `sklearn.svm.SVC`<sup>5</sup>.

### 3.3.4. Метод решающего дерева

Метод деревьев решений (decision trees) является одним из наиболее популярных методов решения задач классификации и прогнозирования. Иногда этот метод Data Mining также называют деревьями решающих правил, деревьями классификации и регрессии. Это семейство алгоритмов, которое очень сильно отличается от линейных моделей и в то же время занимает крайне важную роль в машинном обучении.

Суть метода деревьев решений легко продемонстрировать на примере известной задачи определения судьбы пассажиров «Титаника» (см. Рис. 12)

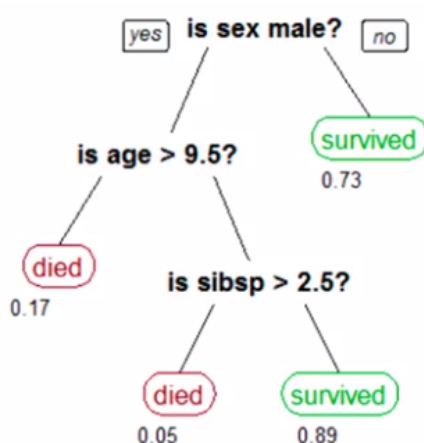


Рисунок 12 — Демонстрация метода деревьев решений

В первую очередь мы смотрим, какой пол у данного пассажира. Если это женщина, то мы сразу говорим, что она выживет, и этот ответ будет правильным в 73

В общем случае решающее дерево это некоторое бинарное дерево (не всегда), у которого в каждой внутренней вершине записано простое условие. В зависимости от того, верное оно или нет, мы будем идти либо вправо, либо влево от этой вершины. В каждом листе решающего дерева записан некоторый прогноз. Таким образом, мы берем некий объект, стартуем из корня и движемся по дереву, проверяя условие в текущей вершине. В зависимости от его выполнения идем либо влево, либо вправо. В конце концов мы попадаем в лист, в котором записан прогноз, который и выдается в качестве ответа модели.

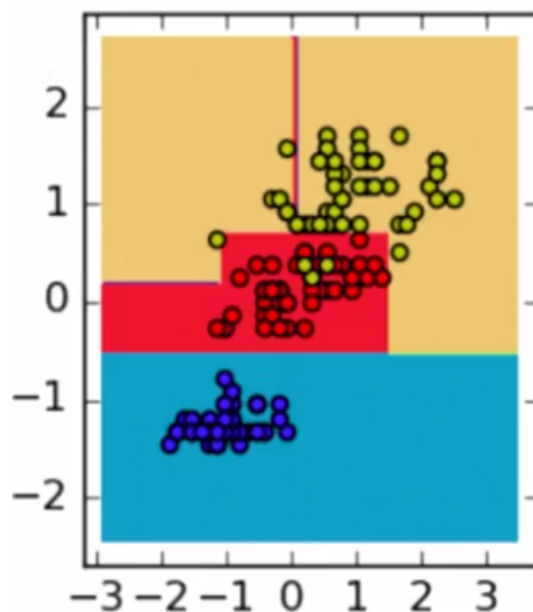
Можно строить и более сложные небинарные деревья, но, как правило, используются именно бинарные. Этого достаточно, чтобы решать большинство задач.

<sup>5</sup><http://scikit-learn.org/stable/modules/generated/sklearn.svm.SVC.html>

Условия во внутренних вершинах также используются крайне простые. Наиболее частый вариант — проверка, находится ли значение  $j$ -того признака левее, чем некоторый порог  $[x^j \leq t]$ . То есть мы берем у объекта  $j$ -тый признак, сравниваем с порогом  $t$ , и если оно меньше порога, мы идем влево, если больше порога, мы идем вправо.

Прогноз в листе будет вещественным, если это регрессия, и он будет пытаться как можно лучше приблизить истинный ответ. Если это классификация, то есть два варианта: дерево может выдавать либо номер класса (тогда в каждом листе будет записан просто тот или иной класс), либо распределение вероятности на классах. В этом случае в каждом листе будет записан некоторый вектор длины  $k$ , если  $k$  — это число классов, который будет говорить, насколько вероятно, что объект относится к тому или иному классу.

Посмотрим, как выглядят зависимости, которые восстанавливают решающие деревья. Рассмотрим задачу классификации с двумя признаками. В ней три класса, и видно, что решающее дерево может очень неплохо отделить каждый класс от всех остальных (см. Рис. 13)



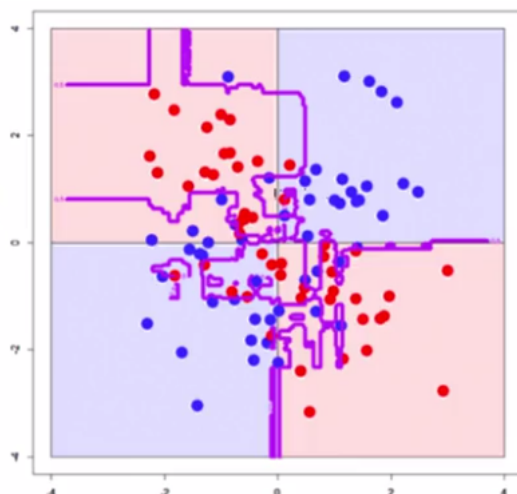
**Рисунок 13 — Демонстрация метода деревьев решений**

Видно, что разделяющая поверхность каждого класса кусочно-постоянная, и при этом каждая сторона разделяющей поверхности параллельна одной из осей координат из-за того, как именно мы выбрали условия. Каждое условие сравнивает значение ровно одного признака, ровно одной координаты с порогом.

В то же время решающее дерево может легко переобучиться. Его можно сделать настолько глубоким, что каждый лист решающего дерева будет соответствовать ровно одному объекту обучающей выборки (см. Рис. 14).

В этом случае, если мы запишем в каждом листе ответ соответствующего объекта, мы получим нулевую ошибку на обучающей выборке, но в то же время дерево будет явно переобученным.





**Рисунок 14 — Демонстрация метода деревьев решений**

Поскольку дерево может достичь нулевой ошибки на обучающей выборке, нам не подходит любое дерево. Теоретически, каждую задачу можно решить деревом, которое будет иметь нулевую ошибку и при этом не быть переобученным, и, скорее всего, это будет минимальное дерево из всех, у которых нулевая ошибка. Минимальным оно может быть, например, в смысле количества листьев, то есть можно поставить задачу построить такое решающее дерево, которое не ошибается на данной выборке и при этом имеет меньше всего листьев. К сожалению, эта задача NP-полная, то есть ее невозможно решить за разумное время, поэтому в машинном обучении пользуются гораздо более простым подходом: строят дерево жадно, последовательно, от корня к листьям, а именно мы начинаем с пустого дерева, дальше выбираем каким-то образом корень, который разбивает нашу выборку на две, дальше разбиваем потомков этого корня и так далее. Ветвим дерево до тех пор, пока не решим, что этого достаточно. Пусть в вершине  $m$  оказалась выборка  $X_m$ . Будем использовать некоторый критерий ошибки  $Q$ , который зависит от того, какие объекты попали в данную вершину, то есть  $X_m$ , и от параметров разбиения  $j$  и  $t$ , то есть на основе какого признака мы разбиваем и с каким порогом мы сравниваем значение этого признака.

Будем выбирать параметры  $j$  и  $t$ -разбиения так, чтобы они минимизировали данный критерий ошибки  $Q$ . Подбирать параметр  $j$  можно перебором, поскольку признаков у нас конечное число, а из всех возможных значений параметра  $t$  (порога) можно рассматривать только те, при которых получаются различные разбиения. Можно показать, что этих значений  $t$  столько, сколько различных значений признака  $j$  на обучающей выборке. Например, можно отсортировать все значения  $j$ -того признака и брать пороги между этими значениями.

$$Q(X_m, j, t) \rightarrow \min_{j,t} \quad (14)$$

После того как мы выбрали конкретное разбиение, выбрали оптимальные значения параметров  $j$  и  $t$ , мы разбиваем нашу вершину на две: левую и правую. При этом

часть объектов, а именно те, на которых  $j$ -тый признак меньше или равен порогу  $t$ , отправляются влево (будем обозначать это подмножество как  $X_l$ ), а часть объектов из  $X_m$ , те, у которых значение  $j$ -того признака больше порога  $t$ , отправляются вправо, и это подмножество обозначается как  $X_r$ :

$$X_l = \{x \in X_m \mid [x^j \leq t]\} \quad (15)$$

$$X_r = \{x \in X_m \mid [x^j > t]\} \quad (16)$$

Эту процедуру можно повторить дальше для двух дочерних вершин, тем самым углубляя наше дерево.

В какой-то момент нам все же придется остановиться. Критериев останова очень много. Например, можно смотреть, сколько объектов находится в данной вершине. Если там всего один объект обучающей выборки, понятно, что дальше разбивать не имеет смысла; если же больше, можно разбивать дальше. Или, например, можно смотреть, какие объекты попали в эту вершину: если они все относятся к одному классу в задаче классификации, можно прекратить разбиение; если же есть несколько классов, можно разбивать дальше. Или, например, можно следить за глубиной дерева и останавливать разбиение, если глубина превышает некоторый порог, например, 10.

Рассмотрим каким образом выбирать ответ в листе, если мы решили объявить вершину листом. Если мы решаем задачу классификации, то наиболее логичным выбором будет возвращать тот класс, который наиболее популярен в выборке  $X_m$ , которая попала в данный лист. То есть для каждого класса  $y$  мы считаем, сколько объектов этого класса попало в данную вершину, и возвращаем тот, который максимален:

$$a_m = \arg \max_y \sum_{i \in X_m} [y_i = y] \quad (17)$$

Если же мы хотим возвращать вероятности классов в данной вершине, это тоже очень легко сделать. Вероятность  $k$ -того класса оценивается как доля объектов  $k$ -того класса в данной вершине среди всех объектов, впавших в эту вершину, то есть среди всех объектов из  $X_m$ .

$$a_{mk} = \frac{1}{|X_m|} \sum_{i \in X_m} [y_i = k] \quad (18)$$

В библиотеке `sklearn` алгоритм дерева решений реализуется с помощью модуля `sklearn.tree`<sup>6</sup>.

---

<sup>6</sup>[scikit-learn.org/stable/modules/tree.html](http://scikit-learn.org/stable/modules/tree.html)

### 3.3.5. Метод случайных лесов

Решающее дерево слишком легко подгоняется под обучающую выборку и получается непригодным для построения прогнозов. Бороться с переобучением довольно сложно. Надо либо использовать критерии остановок, которые слишком простые и не всегда помогают, либо делать стрижку деревьев, которая, наоборот, слишком сложная. Однако решающие деревья очень хорошо подходят для объединения в композиции, для построения одного непереобученного алгоритма на основе большого количества решающих деревьев. Композиция алгоритмов — это объединение  $N$  алгоритмов в один. Алгоритм  $a(x)$ , который возвращает знак среднего (в случае задачи классификации) или просто среднее (в случае задачи регрессии) и называется композицией  $n$  алгоритмов. А алгоритмы  $b_1, \dots, b_n$ , которые мы объединяем в композицию, называются базовыми алгоритмами:

$$a(x) = \text{sign} \frac{1}{N} \sum_{n=1}^N b_n(x) \quad (19)$$

Для того чтобы строить композицию, нужно обучить  $n$  базовых алгоритмов. При этом понятно, что нельзя их обучать на всей обучающей выборке. Они получатся одинаковыми, и в их усреднении не будет никакого смысла. Нужно делать их немного различными. Например, с помощью рандомизации, то есть обучать их по разным подвыборкам обучающей выборки. Поскольку решающие деревья очень сильно меняются даже при небольших изменениях обучающей выборки, такая рандомизация с помощью подвыборок будет очень хорошо влиять на их различность. Один из популярных подходов по построению подвыборок — это бутстрап. Предположим, что у нас есть полная обучающая выборка, состоящая из  $l$  объектов. Мы генерируем из нее  $l$  объектов с возвращением, то есть мы берем из нее некоторый случайный объект, записываем его в новую выборку и возвращаем обратно. То есть в какой-то момент мы можем снова его вытянуть и снова поместить в обучающую выборку. При этом новая выборка будет тоже иметь размер  $l$ , но при этом какие-то объекты будут в ней повторяться, а какие-то объекты исходной обучающей выборки не встретятся ни разу. Можно показать, что количество различных объектов в бутстрапированной выборке будет равняться  $0,632 * l$ , то есть примерно 63 % объектов исходной выборки будет содержаться в бутстрапированной.

Есть и другой подход к рандомизации. Это просто генерация случайного подмножества обучающей выборки. Например, мы берем случайные 50 % объектов и на них обучаем базовый алгоритм. Этот подход чуть хуже, потому что в нем появляется гиперпараметр — размер подвыборки. В нашем примере это было 50 %. В случае же с бутстрапом никаких параметров нет. Он без какой-либо настройки выдает нам подвыборку, что гораздо удобнее.

Среди достоинств алгоритма случайных деревьев можно выделить:

1. высокое качество предсказания;

2. способность эффективно обрабатывать данные с большим числом классов и признаков;
3. внутреннюю оценку обобщающей способности модели;
4. легко построить параллельную высоко масштабируемую версию алгоритма;
5. метод обладает всеми преимуществами деревьев решений, в том числе о отсутствии необходимости предобработки входных данных, обработкой как вещественных, так и категориальных признаков, о поддержкой работы с отсутствующими значениями.

К недостаткам можно отнести:

6. склонность к переобучению на некоторых задачах, особенно на зашумленных задачах;
7. большой размер получающихся моделей. Требуется памяти для хранения модели, где — число деревьев.

В библиотеке `sklearn` модели «случайный лес» реализуются с помощью модуля `sklearn.ensemble` <sup>7</sup>.

---

<sup>7</sup><http://scikit-learn.org/stable/modules/ensemble.html>

## 4. Проведенные эксперименты

### 4.1. Подбор параметров по сетке

#### 4.1.1. kNN

Для алгоритма kNN оптимальной оказалась модель с  $k = 13$  с применением весов, зависящих от расстояния до соседа (см. п. 3.3.2)

Number of neighbors $k$	Weights	Accuracy
$k = 1$	uniform	0.8549
$k = 1$	distance	0.8549
$k = 3$	uniform	0.87634
$k = 3$	distance	0.87596
$k = 5$	uniform	0.88281
$k = 5$	distance	0.88302
$k = 7$	uniform	0.88481
$k = 7$	distance	0.88525
$k = 9$	uniform	0.88546
$k = 9$	distance	0.88635
$k = 11$	uniform	0.88560
$k = 11$	distance	0.88737
$k = 13$	uniform	0.88618
<b><math>k = 13</math></b>	<b>distance</b>	<b>0.88844</b>
$k = 15$	uniform	0.88612
$k = 15$	distance	0.88802
$k = 17$	uniform	0.88551
$k = 17$	distance	0.88797
$k = 19$	uniform	0.88481
$k = 19$	distance	0.88802

Таблица 2 — Подбор по сетке kNN

#### 4.1.2. Наивный байесовский классификатор

### 4.2. Выбор классификатора

Результаты алгорита kNN

В качестве метрик качества классификаторов были выбраны полнота (R), точность (P) и F-1 статистика. Метрика полноты представляет из себя отношение числа сообщений, корректно классифицированных как спам (True Positives) и общего числа спамовых сообщений (True Positives + False Negatives):

$$R = \frac{TruePositives}{TruePositives + FalseNegatives} \quad (20)$$

Точность - это отношение числа сообщений, корректно классифицированных как спам (True Positives) и общего числа сообщений, классифицированных как спам (True Positives + False Positives):

$$P = \frac{TruePositives}{TruePositives + FalsePositives} \quad (21)$$

F-1 статистика может быть проинтерпретирована как гармоническое среднее между метриками точности и полноты:

$$F1 = \frac{2 \times P \times R}{P + R} \quad (22)$$

Для обучения из имеющегося набора данных случайным образом был использован

<b>Классификатор</b>	<b>Точность</b>	<b>Полнота</b>	<b>F-1</b>
kNN	86%	86%	86%
Решающее дерево	89%	89%	89%
Наивный байесовский классификатор	76%	76%	76%
<b>Случайные леса</b>	<b>93%</b>	<b>93%</b>	<b>93%</b>
SVM	86%	86%	86%

**Таблица 3 — Сравнение показателей классификатора**

<b>Группа признаков</b>	<b>Время на вычисление (сек.) для 1000 твитов</b>
Пользовательские признаки	0.0057
Признаки контента	1.0448

**Таблица 4 — Время вычисления признаков**

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В данной работе были рассмотрены различные подходы, которые применяются для построения систем определения социального спама в т.ч. с ограничением на число признаков. В результате работы были исследованы 5 алгоритмов машинного обучения, а именно Наивный Байесовский классификатор, метод  $k$  ближайших соседей, метод опорных векторов, решающее дерево и случайный лес. Лучший результат продемонстрировал алгоритм Random Forest - 93%.

Наиболее высокий известный мне результат в данной задаче составляет 97%, однако в нем отсутствуют какие-либо ограничения на историчность признаков.

В силу отсутствия серьезных вычислительных процессов для извлечения признаков из твитов пользователей данный подход привлекателен своей потенциальной применимостью в режиме реального времени.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Nguyen, H. Research report: 2013 state of social media spam.— 2013. <http://nexgate.com/wp-content/uploads/2013/09/Nexgate-2013-State-of-Social-Media-Spam-Research-Report.pdf>.
2. R, Kelly. Twitter study.— 2009. [www.pearanalytics.com/wp-content/uploads/2012/12/Twitter-Study-August-2009.pdf](http://www.pearanalytics.com/wp-content/uploads/2012/12/Twitter-Study-August-2009.pdf).
3. Wang, A. H. Don't follow me - spam detection in twitter. / A. H. Wang.— 2010.— P. 142–151.
4. @spam: the underground on 140 characters or less / Grier C., Kurt T., Paxson V., Zhang M. // 17th ACM conference on Computer and communications security.— 2010.— P. 27–37.
5. Detecting spammers on twitter / F. Benevenuto, G. Magno, T. Rodrigues, V. Almeida. // CEAS.— 2010.
6. S., Vasumathi. M. twitter games: how successful spammers pick targets / Vasumathi S., Shankar V., Gupta // Proceedings of the 28th Annual Computer Security Applications Conference.— 2012.— P. 389–398.
7. Suspended accounts in retrospect: an analysis of twitter spam / Kurt T., Grier C., Song D., Paxson V. // Proceedings of the 2011 ACM SIGCOMM conference on Internet measurement conference.— 2011.— P. 243–258.
8. J., Martinez-Romo. Detecting malicious tweets in trending topics using a statistical analysis of language / Martinez-Romo J., Lourdes A. // Expert Systems with Applications.— 2013.— P. 2992–300.
9. Lee, K. Seven months with the devils: A long-term study of content polluters on twitter / K. Lee, B. D. Eoff, J. Caverlee.— 2011.
10. Правила twitter. <https://support.twitter.com/articles/18311-the-twitter-rules>.
11. Twitter spammers list. <http://www.infochimps.com/datasets/twitter-spammers-list>.
12. A survey of emerging approaches to spam filtering // ACM Computing Surveys (CSUR).— 2012.— P. 1–27.
13. A., Almeida T. Advances in spam filtering techniques / Almeida T. A., Yamakami A. // Computational Intelligence for Privacy and Security.— 2012.



14. McCord, M. Spam detection on twitter using traditional classifiers. / M. McCord, M. Chuah. — 2011. — Vol. 6906 of Lecture Notes in Computer Science. — P. 175–186.
15. Yang, C. Die free or live hard? empirical evaluation and new design for fighting evolving twitter spammers / C. Yang, R. C. Harkreader, G. Gu. // RAID'11. — 2011. — P. 318–337.
16. The rise of social bots / E. Ferrara, O. Varol, C. Davis et al. // CoRR. — 2014. — Vol. abs/1407.5225.
17. Twitter spammer detection using data stream clustering / Z. Miller, B. Dickinson, W. Deitrick et al. — 2014.
18. amd I. Minambres-Marcos, I. Santos. Twitter content-based spam filtering. in international joint conference soco'13-cisis'13-iceute'13 / I. Santos amd I. Minambres-Marcos, C. Laorden, P. G. Bringas. — 2014. — P. 449–458.
19. Analyzing spammers' social networks for fun and profit: a case study of cyber criminal ecosystem on twitter / Chao Y., Harkreader R., Zhang J. et al. // Proceedings of the 21st international conference on World Wide Web. — 2012.
20. Duplicate detection for identifying social spam in microblogs / Zhang Q., Haixin M., Weining Q., Aoying Z. // IEEE International Congress on Big Data. — 2013.
21. Some studies in machine learning using the game of checkers // ibm journal. — 1959. — vol. 3, № 3. — P. 210–229.
22. T., Mitchell. Machine learning /t. mitchell. — new york : Mcgraw-hill science/engineering/math / Mitchell T. — P. 432.