

# Traitement automatique du langage naturel

Václav Gregor

24 mars 2024

# Table des matières

1	Introduction	1
2	Brève histoire du TALN	2
3	Approche neuronale	10
4	Word embedding	11
5	Deep Learning pour le TALN	17
6	Conclusion	18

## **Résumé**

Ces notes présentent un regard épistémologique sur le domaine du traitement automatique du langage naturel. Elles parlent brièvement de son histoire, passant ensuite sur l'état actuel du domaine, où on regarde de plus près les techniques de l'apprentissage automatique et du deep learning utilisées dans ce domaine.

# Chapitre 1

## Introduction

Nous allons en premier regarder l’histoire de ce domaine, où nous découvrirons les trois principales approches dans le traitement automatique du langage naturel (TALN en abrégé) : symbolique, statistique et neuronale. Il est impossible pour moi de donner un résumé complet de l’histoire de ce domaine, ainsi que de décrire chaque approche parfaitement. J’ai donc pris la décision de surtout utiliser des exemples de programmes et d’expériences spécifiques pour montrer comment le domaine a évolué.

Les insuffisances des deux premières approches nous emmèneront vers le TALN neuronal, c’est-à-dire des techniques utilisant l’apprentissage automatique (ML en abrégé pour ”machine learning”) ou le deep learning (DL en abrégé). On regardera les tâches les plus courantes dans le TALN et comment on peut utiliser des modèles de ML et de DL pour les résoudre. On répondra à la question : ”Pourquoi l’approche neuronale est la plus efficace ?” et on discutera des applications actuelles.

On passera ensuite sur un exemple concret : Word2Vec, qui est une technique de ML légère et puissante en même temps, permettant de transformer des mots en vecteurs. On expliquera son fonctionnement et on regardera ses applications, surtout dans les tâches du TALN qui concernent la sémantique des mots.

Finalement, on verra et essayera d’expliquer les techniques actuelles - celles utilisant le deep learning. On regardera aussi les problèmes actuels du TALN et son possible développement futur. [1] [2] [3] [4] [?] [?] [?]

## Chapitre 2

# Brève histoire du TALN

### Approche symbolique

#### l'expérience Georgetown-IBM

Le domaine a débuté dans les années 1950. On peut dire que le premier résultat marquant et connu était l'expérience Georgetown-IBM en 1954. Il s'agissait d'une démonstration de traduction automatique du russe vers l'anglais, comme le contexte historique le voulait.

Le programme contenait 6 règles de grammaire, 250 éléments lexicaux dans son vocabulaire (thèmes et désinences des mots), et était capable de traduire 60 phrases. Les phrases parlaient surtout de la chimie, les mathématiques, la communication, la métallurgie et les affaires militaires. Il est essentiel de noter que les phrases ont été choisies soigneusement par les auteurs du programme. Certaines règles et opérations du programme étaient spécifiques à un nombre limité de mots et de phrases d'entrée. Chaque mot russe du vocabulaire correspond à un ou deux équivalents anglais. En plus, chaque mot aurait 3 codes numériques associés, qui déterminent la règle de grammaire à utiliser pour produire la sortie. Si cette description nous rappelle la notion de "hardcoding", ce n'est pas par hasard. Le programme était essentiellement un dictionnaire assez limité, qui cherchait la traduction correspondante pour chaque mot russe, et qui appliquait l'une des 6 règles pour rendre la phrase anglaise à la sortie plus correcte. Regardons ceci sur un exemple.

#### **La phrase russe (en alphabet latin)**

Vyelyichyina ugla opryedyelyayetsya otnoshenyem dlyini dugi k radiusu.

#### **Traduction française**

L'ampleur de l'angle est déterminée par la relation entre la longueur de l'arc et le rayon.

#### **Traduction anglaise obtenue par le programme**

Magnitude of angle is determined by the relation of length of arc to radius.

Regardons maintenant les informations que le programme avait à sa disposition pour traduire cette phrase.

entrée russe	équivalents anglais	code 1	code 2	code 3	règle
vyelyichyina	magnitude	***	***	**	6
ugl-	coal, angle	121	***	25	2
-a	of	131	222	25	2
opryedyelyayetsya	is determined	***	***	**	6
otnoshyenyi-	relation, the relation	151	***	**	5
-yem	by	131	***	**	3
dlyin-	length	***	***	**	6
-i	of	131	***	25	3
dug-	arc	***	***	**	6
-yi	of	131	***	25	3
k	to, for	121	***	23	2
radius-	radius	***	221	**	6
-u	to	131	***	**	3

TABLE 2.1 – Example Table

Le premier mot (vyelyichyina) n'a qu'un seul équivalent anglais (magnitude) et son premier code étant vide (\*\*\*) infère la règle 6 : la traduction est simplement copiée à la sortie.

*sortie partielle : magnitude*

Le deuxième mot (ugla) est séparé en thème (ugl-) et désinence (-a). Le thème (ugl-) appelle la règle 2 avec son code 1 (121). La règle 2 va chercher à trouver 221 ou 222 comme le code 1 de la prochaine entrée (-a). On trouve 222 pour le code 1 de l'entrée "-a", et donc on choisit le deuxième équivalent de "ugl-" pour la sortie (angle).

*sortie partielle : magnitude angle*

L'entrée suivante (-a) appelle la règle 3 avec son code 1 (131). Cette règle va regarder si le code 2 de l'entrée précédente est égal à 23. Comme ce code est vide (\*\*\*), on sélectionne le seul équivalent de "-a" et on inverse l'ordre des deux mots (ce qui produit "of angle").

*sortie partielle : magnitude of angle*

Le reste de la traduction serait trouvé similairement, on va donc s'arrêter ici. Je pense que ce petit exemple est suffisant pour illustrer le fait que le programme ne fait que suivre bêtement les règles "hardcodées" par les chercheurs. Avant d'être programmé, ce processus qu'on vient d'essayer a été testé par des personnes avec aucune connaissance en russe, pour vérifier qu'il produit des résultats corrects sur les phrases données.

En gros, la valeur de l'expérience Georgetown-IBM repose dans l'analyse de la grammaire russe et dans l'invention des 6 règles qui permettent de traduire les phrases prédéterminées sans aucune réflexion. Cette tâche a ensuite été passée à un ordinateur.

Ce qui est intéressant est que cette expérience était vue comme un

énorme succès. Voici quelques extraits d'article des journaux américains contemporains pour illustrer ce point.

It is expected by IBM and Georgetown University, which collaborated on this project, that within a few years there will be a number of "brains" translating all languages with equal aplomb and dispatch. (Kenny, Christian Science Monitor)

The girl who operated 701 did not understand a word of Soviet speech and yet more than 60 Soviet sentences were given to the "brain" which translated smoothly at the rate of about 2.5 lines a second. (Kenny, Christian Science Monitor)

The "brain" didn't even strain its superlative versatility and flicked out its interpretation with a nonchalant attitude of assumed intellectual achievement. (Kenny, Christian Science Monitor)

Il faut remarquer que dans les années 1950, les ordinateurs étaient toujours vu comme des machines, ou même des cerveaux mystérieux par la plupart des gens. Ceci a permis à cette démonstration d'arriver à son but : attirer l'attention du public et du gouvernement américain et obtenir des financements pour la recherche future dans ce domaine.

## **ELIZA**

### **Introduction**

En 1966, ELIZA est créé par Joseph Weizenbaum - un programme pour explorer l'interaction entre les humains et les machines. ELIZA est capable d'utiliser les règles définies dans un script externe pour simuler une conversation. Le programme repose sur l'application de pattern-matching et d'une méthodologie de substitution, qui seront expliqués sur un exemple. Son script le plus célèbre : DOCTOR, simule un psychologue de l'école Rogerienne (de "Rogerian school" en anglais). Ce qui est important à retenir est que dans cette approche psychothérapeutique, le psychologue répète souvent les paroles du patient à ce dernier. Ce script permet donc à ELIZA de garder l'illusion d'une conversation avec un humain, sans savoir rien sur le monde réel. Citons Weizenbaum pour expliquer ce point :

This mode of conversation was chosen because the psychiatric interview is one of the few examples of categorized dyadic natural language communication in which one of the participating pair is free to assume the pose of knowing almost nothing of the real world. If, for example, one were to tell a psychiatrist "I went for a long boat ride" and he responded "Tell me about boats", one would not assume that he knew nothing about boats, but that he had some purpose in so directing the subsequent conversation. It is important to note that this assumption is one made by the

speaker. (Joseph Weizenbaum, ELIZA A Computer Program For the Study of Natural Language Communication Between Man And Machine, 1966)

## Fonctionnement général

Le fonctionnement général de ELIZA peut être décrit ainsi : le texte entré par l'utilisateur est inspecté pour trouver l'un des "mots clés". Si un mot clé est trouvé, l'entrée est transformée en appliquant une règle associée avec ce mot clé. Si aucun mot clé n'est trouvé, une réponse générale ne dépendant que de l'entrée est formulée, ou bien une transformation déjà utilisée avant est appliquée. Les mots clé et leurs transformations sont définis dans le script externe. ELIZA peut donc travailler avec n'importe quel script, et c'est ce dernier qui détermine "sa personnalité".

Weizenbaum résume ceci en 5 problèmes techniques fondamentaux :

- L'identification du mot clé le plus important, car il peut y en avoir plusieurs dans une seule phrase.
- L'identification d'un contexte minimal dans lequel le mot clé apparaît. Par exemple, si le mot clé est "you", est-ce qu'il est suivi par "are" ? Dans ce cas, une assertion sur ELIZA est probablement faite par l'utilisateur.
- Le choix d'une transformation appropriée et l'exécution de cette transformation.
- Un mécanisme qui permettra à ELIZA de répondre d'une façon "intelligente" si aucun mot clé est trouvé.
- Un mécanisme pour faciliter l'édition et extension d'un script. Ce point nous intéressera peu, car il n'est pas essentiel pour comprendre le fonctionnement d'ELIZA.

## Les transformations

Le principe des transformations est expliqué très bien par Weizenbaum dans son article original : considérons la phrase "Je suis très malheureux". Supposons qu'un étranger (pourquoi pas un Slovaque) avec un niveau de français limité a entendu cette phrase mais n'a compris que le début de la phrase : "Je suis". Le Slovaque a quand-même retenu le reste de la phrase, mais il ne sait pas ce que ça veut dire. Souhaitant répondre à la personne, il remplace "Je suis" par "Ca fait combien de temps que tu es" et ensuite il répète le reste de la phrase originale pour formuler sa réponse : "Ca fait combien de temps que tu es malheureux?". Le Slovaque a appliqué un certain modèle à la phrase originale, qui l'a séparée en deux parties : "Je suis" et "très malheureux". Il a ensuite utilisé une transformation qui lui permet de répondre même s'il ne comprend pas la phrase entière. Cette transformation lui dit qu'à toute phrase de la forme "Je suis BLABLA", il est possible de



répondre avec "Ca fait combien de temps que tu es BLABLA", sans savoir ce que le BLABLA veut dire. Voilà ce que fait ELIZA.

### Décomposition et réassemblage

Plus formellement, considérons la phrase "It seems that you hate me". On l'a décompose ainsi en quatre parties :

(1)It seems that (2)you (3)hate (4)me

Supposons que l'étranger ne comprend que les parties 2 et 4 de cette phrase. Une façon générale pour lui de répondre pourrait être "What makes you think I hate you?". C'est-à-dire il jette la partie (1), il traduit les parties qu'il a compris - "you" devient "I" et "me" devient "you" et finalement il ajoute une phrase de base "What makes you think" devant tout ça.

On peut alors représenter le modèle de décomposition que l'étranger a utilisé plus formellement

(0 YOU 0 ME)

où le 0 correspond à un nombre quelconque de mots dans la phrase originale. Voici la règle de réassemblage correspondante

(WHAT MAKES YOU THINK I 3 YOU)

où le 3 correspond à la troisième partie de la décomposition de la phrase originale - ce qui se trouve entre les seuls mots compris "you" et "me".

Si on prend la phrase "It seems that you hate", la règle de décomposition (0 YOU 0 ME) échoue, comme on n'arrive pas à trouver le mot "ME". On voit donc le besoin d'avoir plusieurs décompositions pour un seul mot clé, qui vont être testées une par une sur la phrase d'entrée. En plus, on aura plusieurs réassemblages possibles pour chaque décomposition. On peut alors représenter les données correspondantes à un mot clé ainsi :

$$\begin{aligned} \{K : [D_1, R_{1,1}, R_{1,2} \dots R_{1,m_1}], \\ [D_2, R_{2,1}, R_{2,2} \dots R_{2,m_2}], \\ \dots \\ [D_n, R_{n,1}, R_{n,2} \dots R_{n,m_n}]\} \end{aligned}$$

où à un mot clé  $K$ , on associe  $n$  règles de décomposition  $D_1 \dots D_n$ , et à chaque règle de décomposition  $D_i$  on associe  $m_i$  règles de réassemblage  $R_1 \dots R_{m_i}$ . Un script pour ELIZA n'est alors qu'une liste de telles structures. Un dictionnaire qui a comme clés les mots clés du script est construit une fois que le script est chargé par ELIZA. En plus, les clés du dictionnaire

sont hachées pour permettre à ELIZA de déterminer rapidement si un mot lu est un mot clé ou pas, car la plupart des mots que ELIZA va lire ne sont pas des mot clés. Je pense que l'idée principale derrière ELIZA, ainsi que la façon dont Weizenbaum l'a implémentée sont maintenant clairs. Regardons d'autres mécanismes qui sont présents dans ELIZA.

### Substitution

On remarque aussi que dans l'exemple au-dessus, on a substitué le mot "you" à l'entrée par "I" à la sortie. De telles substitutions sont aussi définies dans la liste d'un mot clé donné.

exemple.

### Classement des mots clés

ELIZA contient aussi un mécanisme pour classer les mots clé par importance. D'où le besoin pour ceci ?

exemple.

Pendant le scan de la phrase à l'entrée, ELIZA utilise une autre liste pour tenir compte des mots clé rencontrés, et pour les garder ordonnés par leur importance.

### Dernière réassemblage utilisé

Lorsqu'une règle de réassemblage correspondante à une décomposition est utilisée, son indice va être sauvegardée. Lors de la prochaine utilisation de cette décomposition, l'indice va permettre à ELIZA d'utiliser une autre règle de réassemblage. Elle va utiliser chaque réassemblage avant de revenir sur un qu'on a déjà vu. Ceci rend les réponses de ELIZA plus riches.

### Mémoire

Un mécanisme très simple mais qui pourtant produit des résultats impressionnants est celui de la mémoire. Il permet à ELIZA de répondre à l'utilisateur même si aucun mot clé n'est trouvé dans l'entrée. La réponse va donc faire référence à quelque chose que l'utilisateur a dit précédemment. Considérons la structure suivante :

```
(MEMORY MY
(0 YOUR 0 = LETS DISCUSS FURTHER WHY YOUR 3)
(0 YOUR 0 = EARLIER YOU SAID YOUR 3)
...)
```

Le mot clé "MY" va alors servir à insérer des phrases dans la mémoire. Lorsque ce mot clé est choisi comme le plus important par le mécanisme

de classement à la fin de la lecture de l'entrée, l'une des transformations de la structure de mémoire est choisie aléatoirement. Une copie de l'entrée est alors transformée et sauvegardée dans une pile. Le reste de processus continue comme on l'a déjà décrit. Si jamais une entrée future n'admet aucun mot clé, une réponse est dépilée de la pile de mémoire et elle est envoyée à l'utilisateur. Ce mécanisme ajoute beaucoup à l'effet que ELIZA pouvait produire sur ces utilisateurs.

## Discussion

Dans son livre *Computer Power and Human Reason : From Judgement to Calculation*, Weizenbaum nous raconte des anecdotes parlant des premiers utilisateurs de ELIZA, qui devenait parfois attachés émotionnellement au programme. Ou l'exemple de sa secrétaire, qui a apparemment demandé à Weizenbaum de sortir de la pièce pour qu'elle puisse avoir une vraie conversation avec ELIZA.

I had not realized that extremely short exposures to a relatively simple computer program could induce powerful delusional thinking in quite normal people.

On pourrait alors considérer ELIZA comme l'un des premiers programmes capables de tenter le test de Turing, et aussi capable de le passer sous certaines conditions. D'après une étude réalisée à UC San Diego qui demandait à ses volontaires de converser par message soit avec un programme, soit avec un vrai humain, et de décider si la personne avec laquelle ils parlaient était un humain ou pas, ELIZA était plus performante que GPT 3.5. Ceci est assez incroyable, considérant la simplicité et légèreté de ELIZA d'un point de vue informatique. Weizenbaum a réussi à créer un programme qui ne sait rien sur le monde réel, et qui arrive quand-même à tenir une conversation avec un humain en restant relativement convaincant. Tout ça en 1966 !

*Il était intéressant de comparer ELIZA au programme de l'expérience de Georgetown-IBM. On voit que seulement en 12 ans, la complexité et les capacités des programmes ont augmenté énormément. Je m'en suis rendu compte aussi en écrivant ce rapport. Il m'a suffi de comparer le temps que j'ai mis à expliquer le fonctionnement du programme Georgetown-IBM, avec le temps que j'en ai mis pour ELIZA. Je trouve cette comparaison juste, car je crois que le niveau de détail que j'ai atteint dans les deux cas est à peu près le même.*

## ALPAC report

ALPAC (Automatic Language Processing Advisory Committee) était une commission de 7 scientifiques, dont le dirigeant John R. Pierce (un ingénieur américain), 2 linguistes, 2 chercheurs en traduction automatique

(TA en abrégé), un psychologue et un chercheur en IA, crée par le gouvernement américain en 1964. Son but était d'évaluer le progrès de la recherche en linguistique informatique et plus spécifiquement en traduction automatique. Son rapport publié en 1966 est devenu célèbre pour sa critique de la TA comme domaine de recherche, ainsi que pour l'explicitation du manque de résultats utiles après une dizaine d'années de recherche.

Le rapport se concentre sur les applications pratique de la TA, et comme on se trouve aux États-Unis en 1966, ces applications consistent exclusivement à traduire des textes (surtout scientifiques) du russe vers l'anglais. Le rapport répète que l'utilisation des systèmes de TA tels qu'ils sont actuellement n'est pas envisageable. Les textes traduits automatiquement ne sont pas très compréhensibles et ils ont donc besoin d'être revu et corrigé par un humain. Ceci contredit la prémisse de la traduction automatique, qui justement est censée être *automatique*. D'après le rapport, il serait plus économique et efficace de garder la tâche de traduction chez les traducteurs humains, et de rediriger les financements et la recherche hors la traduction automatique.

Les effets de ce rapport ont été sévère pour le domaine. Il y a des parties du rapport qui sont contestables. On peut aussi voir en le lisant qu'il essaye d'accentuer "l'échec" de la TA. Par exemple, le rapport fait une comparaison entre le programme de l'expérience Georgetown-IBM (dont on a déjà parlé) et les systèmes de TA actuels, en essayant de montrer que les résultats de ce premier étaient plus impressionnants. Je pense que nous allons tous être d'accord qu'une telle comparaison est ridicule. Comparer un "programme-dictionnaire" capable de traduire 60 phrases spécifiquement choisies avec des systèmes qui traduisent des textes quelconques n'est pas très correcte. La rapport gonfle aussi les financements qui ont été attribués aux recherches en TA. 20 millions de dollars d'après le rapport, mais en réalité il s'agissait plutôt de 12 ou 13 millions de dollars.

On peut dire que le rapport n'a vu la traduction automatique que comme un outil des motivations stratégiques et politiques de l'époque, qui était déjà censé fonctionner, et qui n'en était pas capable. Il est vrai que les résultats de la TA étaient décevants, et qu'une application dans la vraie vie n'était pas possible. Malheureusement, le rapport n'a pas reconnu le potentiel de la TA, et sa publication a beaucoup endommagé le développement du domaine.

## **Approche statistique**

## **Approche neuronale**

## Chapitre 3

# Approche neuronale

## Chapitre 4

# Word embedding

### Principe

Le word embedding (en français : vectorisation de mots, plongement lexical, ou bien enchâssement de mots) est la notion de représenter un mot par un vecteur, le plus souvent un vecteur réel. C'est assez simple comme idée, mais quel est son intérêt ?

Pour expliquer l'idée, je vais utiliser utiliser un exemple qui vient de *Understanding word vectors* par Allison Parish. Considérons la table suivante qui décrit quelques animaux en fonction de leur mignonnerie et leur taille.

	cuteness (0–100)	size (0–100)
kitten	95	15
hamster	80	8
tarantula	8	3
puppy	90	20
crocodile	5	40
dolphin	60	45
panda bear	75	40
lobster	2	15
capybara	70	30
elephant	65	90
mosquito	1	1
goldfish	25	2
horse	50	50
chicken	25	15

FIGURE 4.1 – This is an example image.

Regardons ce que ça donne en tant qu'espace de vecteurs 2D.

On a alors associé un objet mathématique (un vecteur 2D) à chaque animal de notre table, d'une façon assez arbitraire certes, mais pourtant

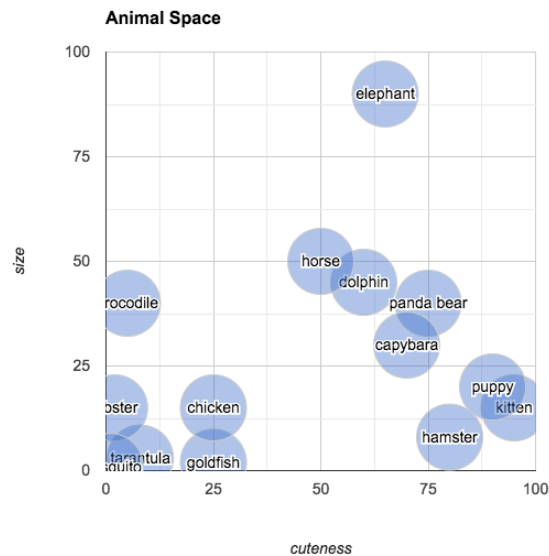


FIGURE 4.2 – This is an example image.

intuitive. On peut commencer à raisonner sur les animaux en utilisant les notions de l'algèbre linéaire. Par exemple avec la distance euclidienne, on peut facilement vérifier que le cheval et le dauphin sont quasiment les mêmes, quant à nos deux caractéristiques (assez mignons et grands). Pareil pour le chiot et le chaton (petits et très mignons), ou bien la tarantule et le moustique (très petits et pas du tout mignons). On peut aussi faire des opérations sur les vecteurs. Prenons la différence entre le chaton et la poule et ajoutons-la à la tarantule.

On observe que la pointe du vecteur bleu est le plus près du vecteur qui représente le hamster. Mathématiquement, cela s'écrirait :

$$\vec{c} - \vec{p} + \vec{t} \approx \vec{h}$$

Et en français :

Les tarentules sont aux hamsters ce que les poules sont aux chatons.

C'est-à-dire un animal un peu plus petit et beaucoup moins mignon, ce qui est assez correcte.

Qu'est-ce qui vient de se passer ? On a fait du word embedding sur les mots d'animaux en fonction de leur mignonnerie et leur taille, et par la suite on a utilisé cette représentation pour analyser la sémantique de ces mots. On a commencé avec une façon hyper simple d'associer un vecteur à chaque mot de notre exemple. On a ensuite regardé la relation entre deux mots (la





Il s'agit des phrases tout à fait naturelles, et on peut déjà observer que les trois mots ont une tendance à se trouver entre un adverbe (bien, hyper, très) et un mot indiquant un jour (hier, aujourd'hui, demain, mardi). Par la hypothèse distributionnelle, ces trois mots devraient avoir une sémantique similaire, car ils ont le même contexte. Ceci est tout à fait vrai, tous les trois mots sont utilisés pour décrire le temps. Une telle sémantique s'appelle alors comme la hypothèse - distributionnelle.

Cette approche nous permettra d'associer des vecteurs aux mots d'un corpus de taille arbitraire, et en plus automatiquement. Regardons sur un exemple. Là phrase utilisée sera :

It was the best of times, it was the worst of times.

Et comme le contexte, on considérera juste le voisin gauche et le voisin droite. La première ligne de la table suivante contient tous les contextes possibles (nb : même si "it was the" a deux occurrences dans notre phrase, le contexte correspondant "it \_ the" ne se trouve qu'une fois dans la table). La première colonne contient tous les mots sans répétition. Finalement, pour chaque mot, les valeur dans sa ligne indique combien de fois il se trouve dans le contexte spécifié.

g	DÉBUT _ was	it _ the	was _ best	the _ of	best _ times	of _ it	times _ was	was _ worst	worst _ times	of _ FIN
it	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0
was	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0
the	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0
best	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0
of	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0
times	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1
worst	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0

TABLE 4.1 – Exemple de contexte

On observe que les vecteurs pour les mots *best* et *worst* sont les mêmes :  $[0, 0, 0, 1, 0, 0, 0, 0, 0, 0]$ . La distance euclidienne entre les deux est donc zéro, et par la hypothèse distributionnelle, ces deux mots devraient avoir la même signification. Ce n'est pas tout à fait le cas, car *best* et *worst* sont des antonymes, pas des synonymes. Pourtant, leurs sémantiques sont très proches, et on a réussi à le reconnaître.

Dans l'exemple précédent, notre corpus (l'entrée textuelle) consistait en une phrase, ce qui nous a donné 10 contextes : 10 positions possible pour un mot. En réalité, on est emmené à utiliser des corpus beaucoup plus grands, où on aurait donc des milliers ou mêmes des millions de contextes possibles - des vecteurs à des milliers ou des millions de dimensions. On se doute que ce ne serait pas très pratique. Grâce à des techniques de réduction de dimensionnalité, on peut transformer des vecteurs énormes en vecteurs de taille plus raisonnable : environ 100-300, sans perdre trop d'information. Je laisse les détails de cette transformation de côté, peut-être si j'ai le temps à la fin.

## Démonstration

Il existe de nombreuses collections de vecteurs déjà prêtes qu'on peut télécharger et utiliser dans nos projets. Dans l'exemple suivant, on utilisera une collection de 514 000 vecteurs de mot en anglais à 300 dimensions. Ça fait beaucoup de vecteurs.

La démonstration suivante est elle aussi fortement inspirée de *Understanding word vectors* de Allison Parrish, comme je ne suis pas très original et surtout je n'ai pas le temps de développer un exemple intéressant moi-même. Pour cela, il faudrait vraiment plonger dans le sujet, et ce n'est pas possible, sachant qu'on est à la fin du semestre :)

Je vais utiliser l'un de mes livres préféré comme le corpus. Il s'agit de *Joyland*, écrit par Stephen King. Pour vous mettre un peu dans l'ambiance, *Joyland* parle d'un jeune homme du nom Devin Jones. Devin a 21 ans, il fait des études d'anglais, il rêve de devenir écrivain mais sinon il ne sait pas quoi faire de sa vie. Sa copine vient de le larguer, et donc au lieu de passer les vacances d'été avec elle, il les passe à travailler dans un parc d'attraction. Ici il trouve des amis, un boulot qui le plaît. Un peu plus tard, il fait enfin la connaissance de la jolie femme blonde qui habite dans l'une des maisons qui bordent la plage que Devin traverse pour se rendre au parc. Il y a aussi un mystère à résoudre (c'est du Stephen King) : une suite de meurtres de jeunes filles, toutes dans des parcs d'attraction, incluant celui où Devin passe son été. Tout ça dans une vibe des années 70 en Caroline du Nord.

On va utiliser SpaCy pour traiter le corpus et pour pouvoir jouer avec les vecteurs de mot. Voici le code :

```

1  from __future__ import unicode_literals
2  import spacy
3  import numpy as np
4
5  # charge les vecteurs dans notre modèle (nlp)
6  nlp = spacy.load("en_core_web_lg")
7  # lit le texte (joyland.txt) et crée ainsi notre corpus (doc)
8  doc = nlp(open("joyland.txt").read())
9
10 # garde que les mots alphabétiques et les convertit en minuscule
11 tokens = list(set([w.text.lower() for w in doc if w.is_alpha]))
12 # garde que les mots qui ont un vecteur dans notre modèle
13 tokens = list(filter(lambda x: nlp.vocab.has_vector(x), tokens))
14 # extrait les phrases
15 sentences = list(doc.sents)
16
17 """ Calcule la similarité cosinus entre deux vecteurs. """
18 def cos_sim(u, v):
19     return np.dot(u, v)/np.linalg.norm(u)/np.linalg.norm(v)
20
21 """ Retourne le vecteur correspondant au mot donné en entrée. """
22 def vec(s : str):
23     return np.array(nlp.vocab[s].vector)
24
25 """ Retourne le mot correspondant au vecteur donné en entrée,
26 en cherchant dans le modèle le vecteur qui est le plus près de
27 l'entrée. """
28 def word(v):
29     max_sim = -1
30     res = ""
31     for w in nlp.vocab:
32         if w.has_vector:
33             sim = cos_sim(v, w.vector)
34             if sim > max_sim:
35                 max_sim = sim
36                 res = w.text
37     return res
38
39 """ Retourne la liste des mots les plus similaires au mot en entrée. """
40 def closest_words(token_list, v, n=5):
41     return sorted(token_list,
42                  key=lambda x: cos_sim(vec(x), v),
43                  reverse=True)[:n]
44
45 """ Retourne la liste des phrases les plus similaires à la phrase en entrée. """
46 def closest_sents(sents_list, sent, n=5):
47     return sorted(sents_list,
48                  key=lambda x: cos_sim(x.vector, nlp(sent).vector),
49                  reverse=True)[:n]
50

```

FIGURE 4.4 – This is an example image.

## Chapitre 5

# Deep Learning pour le TALN

## Chapitre 6

## Conclusion

# Bibliographie

- [1] Keith D. Foote. *A Brief History of Natural Language Processing*, juillet 2023.
- [2] Université Masaryk, Brno, République Tchèque. *Centrum zpracování přirozeného jazyka (Centre de traitement du langage naturel)*, 2001-2023.
- [3] Shamala Gallagher, Anna Raffert, Amy Wu, Sophomore College 2004 : The Intellectual Excitement of Computer Science, Professor Eric Roberts. *Natural Language Processing*, 2004.
- [4] Les contributeurs de Wikipedia. *Natural language processing*, 2023.