



**HAL**  
open science

## Approche multi-agent combinant raisonnement et apprentissage pour un comportement éthique

Rémy Chaput, Jérémy Duval, Olivier Boissier, Mathieu Guillermin, Salima Hassas

► **To cite this version:**

Rémy Chaput, Jérémy Duval, Olivier Boissier, Mathieu Guillermin, Salima Hassas. Approche multi-agent combinant raisonnement et apprentissage pour un comportement éthique. Journées Franco-phones sur les Systèmes Multi-Agents, Jun 2021, Bordeaux, France. emse-03278353

**HAL Id: emse-03278353**

<https://hal-emse.ccsd.cnrs.fr/emse-03278353v1>

Submitted on 8 Nov 2021

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

# Approche multi-agent combinant raisonnement et apprentissage pour un comportement éthique <sup>1</sup>

R. Chaput<sup>a</sup>                      J. Duval                      O. Boissier<sup>b</sup>                      M. Guillermin<sup>c</sup>  
remy.chaput@univ-lyon1.fr    jeremy-duval1@hotmail.fr    Olivier.Boissier@emse.fr    mguillermin@univ-catholyon.fr

S. Hassas<sup>a</sup>  
salima.hassas@univ-lyon1.fr

<sup>a</sup>Univ. Lyon, Université Lyon 1, LIRIS, UMR5205, F-69622, LYON, France

<sup>b</sup>Institut Henri Fayol,  
MINES Saint-Etienne, France

<sup>c</sup>Sciences and Humanities Confluence Research Center, Lyon Catholic University

## Résumé

*Le besoin d'incorporer des considérations éthiques au sein d'algorithmes d'Intelligence Artificielle est de plus en plus présent. Combinant raisonnement et apprentissage, ce papier propose une méthode hybride, où des agents juges évaluent l'éthique du comportement d'agents apprenants. Le but est d'améliorer l'éthique de leur comportement dans des environnements dynamiques multi-agents. Plusieurs avantages découlent de cette séparation : possibilité de co-construction entre agents et humains ; agents juges plus accessibles pour des humains non-experts ; adoption de plusieurs points de vue pour juger un même agent, produisant une récompense plus riche. Les expérimentations sur la distribution de l'énergie dans un simulateur de Smart Grid montrent la capacité des agents apprenants à se conformer aux règles des agents juges, y compris lorsque les règles évoluent.*

**Mots-clés :** *Éthique, Machine Ethics, Apprentissage Multi-Agent, Apprentissage par Renforcement, Hybride Neural-Symbolique, Jugement Éthique*

## Abstract

*The need to imbue Artificial Intelligence algorithms with ethical considerations is more and more present. Combining reasoning and learning, this paper proposes a hybrid method, where judging agents evaluate the ethics of learning agents' behavior. The aim is to improve the ethics of their behavior in dynamic multi-agent environments. Several advantages ensue from this separation : possibility of co-construction between agents and humans ; judging agents more accessible for non-experts humans ; adoption of several points of view to judge the same*

<sup>\*</sup>Cet article est basé sur la traduction d'un article soumis à AIES2021.

*agent, producing a richer feedback. Experiments on energy distribution inside a Smart Grid simulator show the learning agents' ability to comply with judging agents' rules, including when they evolve.*

**Keywords:** *Ethics, Machine Ethics, Multi-Agent Learning, Reinforcement Learning, Hybrid Neural-Symbolic Learning, Ethical Judgment*

## 1 Introduction

Alors que le nombre d'applications utilisant des modèles d'Intelligence Artificielle (IA) augmente, il y a un débat de société et de recherche au sujet du moyen d'introduire des capacités éthiques dans ces modèles.

Le domaine des *Machine Ethics* s'intéresse à la conception d'"agents à impact éthique" [18] ayant un impact éthique sur des vies humaines ; en particulier, l'"éthique dans la conception" [15] vise à ce que ces agents prennent des décisions selon des considérations éthiques, ce que nous appellerons un "comportement éthique".

Cette demande de capacités éthiques pour des agents autonomes artificiels a été largement documentée [21], toutefois les moyens d'implémenter ces compétences ne sont pas clairs : certains travaux proposent des approches descendantes par raisonnement symbolique, tandis que d'autres préfèrent utiliser des approches ascendantes par apprentissage [1]. Les deux approches offrent différents avantages mais ont également des inconvénients ; ainsi, dans cet article, nous présentons une nouvelle approche, hybride [15], avec un apprentissage de comportements guidé par des récompenses issues de raisonnements symboliques.

Ce papier est structuré comme suit : nous présentons d’abord la littérature sur laquelle nous appuyons notre approche hybride ; cette proposition est ensuite détaillée ; des expérimentations sur un cas d’application des *Smart Grids* et leurs résultats démontrent la faisabilité ; finalement, la dernière section compare l’approche à la littérature, examine les limitations actuelles et présente des perspectives.

## 2 Fondements

Afin d’identifier les principes de conception qui sous-tendent notre approche, nous explorons d’abord la littérature des *Machine Ethics*. Nous considérons ensuite le champ de l’IA Hybride (Neural-Symbolique), qui combine les méthodes symboliques et d’apprentissage.

### 2.1 Éthique et IA

La plupart des travaux existants en *Machine Ethics* se focalisent sur un unique agent isolé dans son environnement [26]. Nous arguons qu’il est important de considérer plusieurs agents en interaction dans un environnement commun, comme il s’agit d’une situation plus réaliste, qui soulève le problème de la confrontation de plusieurs éthiques.

Comme en IA, les travaux en *Machine Ethics* sont divisés en trois catégories [1] : approches descendantes, ascendantes et hybrides.

Les approches descendantes s’intéressent à la formalisation de principes éthiques, tel que l’Impératif Catégorique de Kant. En utilisant un raisonnement logique sur des représentations symboliques, de telles approches peuvent s’appuyer sur des connaissances expertes et offrir une meilleure lisibilité et explication des décisions prises. Par exemple, l’*Ethical Governor* [3] vérifie l’adéquation des actions avec des règles pré-établies comme les Règles d’Engagement ou le Droit de la guerre. Dans *Ethicaa* [13], des agents raisonnent sur plusieurs principes éthiques pour décider de leur comportement et juger les actions des autres agents. Cependant, ces approches descendantes, du fait de leur corpus de connaissances explicite mais figé, ne peuvent pas s’adapter, sans reconception, à des situations non prévues ou à une évolution de l’éthique.

Les approches ascendantes cherchent à apprendre un comportement à partir d’un jeu de données, e.g., des exemples étiquetés ou des expériences obtenues par interactions. Par

exemple, *GenEth* [2] utilise des décisions d’éthicistes dans de multiples contextes pour apprendre un principe éthique ; une autre approche utilise l’Apprentissage par Renforcement (RL) en ajoutant à la récompense de la tâche une composante éthique sous forme de différence entre les comportements de l’agent et d’un humain moyen, supposé exhiber des considérations éthiques [25]. Ces approches, bien qu’utilisant de l’apprentissage, n’ont pas considéré la question de l’adaptation sur le long-terme en réponse à des situations pouvant évoluer. De plus, les approches ascendantes sont plus difficiles à interpréter que les approches descendantes.

Finalement, les approches Hybrides couplent les approches descendantes et ascendantes, de telle sorte que les agents puissent apprendre des comportements éthiques par expérience tout en étant guidés par un cadre éthique existant afin de forcer des contraintes et les empêcher de diverger. Pour plus de détails, le lecteur peut se référer à [1, 15].

Nous discutons des différents moyens d’IA Hybride Neural-Symbolique et comment les intégrer dans un agent éthique dans la prochaine section.

### 2.2 Approches Hybrides

Les approches hybrides en IA visent à coupler le raisonnement symbolique avec l’apprentissage numérique pour bénéficier des avantages des deux approches en réduisant leurs inconvénients. Plusieurs manières pour les intégrer existent, voir par exemple [9]. Les auteurs avancent que les plans dans un agent BDI sont plus faciles à expliquer à un humain ; il est aussi admis qu’il est plus facile d’introduire des connaissances, par exemple d’un expert du domaine non-développeur, avec des règles symboliques. Des exemples d’approches Hybrides incluent SOAR-RL [19] ou BDI-RL [10], qui intègrent des algorithmes de RL avec du raisonnement. Plusieurs travaux ajoutent une couche de raisonnement symbolique, souvent BDI, par-dessus un agent artificiel [3, 11], et sont souvent qualifiés d’Hybride.

Le projet *Ethicaa* propose un système Multi-Agent dans lequel les agents juges déterminent un jugement sur les actions d’autres agents, en utilisant des croyances sur une situation donnée [13]. À notre connaissance, l’intégration d’un jugement symbolique pour donner une récompense numérique aux agents apprenants n’a pas

Nous considérons ce simulateur simplifié et l'opposition d'intérêts entre les différents participants comme étant suffisamment plausibles et un cadre intéressant pour des comportements éthiques.

#### 4.1 Règles et Valeurs Morales

Nous avons choisi des valeurs morales à partir de la littérature des réseaux électriques intelligents [4] et traduit ces valeurs afin de refléter le point de vue de citoyens participant à un tel système, et prenant des décisions pour allouer de l'énergie. En effet, les agents apprenants agissent en tant que mandataires pour ces *prosumers* et doivent donc soutenir les mêmes valeurs morales. Nous proposons quatre valeurs morales et les règles associées comme références communes pour tous les agents de la simulation : MR1 — Assurance de confort : une action permettant à un *prosumer* d'améliorer son confort est morale ; MR2 — Affordabilité : une action qui coûte trop cher à un *prosumer*, par rapport au budget configuré par l'utilisateur, est immorale ; MR3 — Inclusion sociale : une action qui améliore l'équité des confort entre les *prosumers* est morale ; MR4 — Viabilité Environnementale : une action qui limite les échanges avec le réseau national est morale.

Ces règles sont partiellement en conflit : par exemple, les agents consomment de l'énergie pour satisfaire le confort des utilisateurs, en accord avec MR1, mais il n'y a pas assez d'énergie pour satisfaire tous les agents, ce qui trahit la valeur associée à MR3 ; acheter de l'énergie transgresserait MR4. En d'autres termes, chaque action implique une transgression d'au moins une règle morale, ce qui classe cette simulation comme un dilemme éthique selon la définition de Bonnemains [6].

Puisque les actions  $a_i$  sont des vecteurs de réels, le but des agents apprenants est de déterminer les bons paramètres, i.e., les composants du vecteur, afin de minimiser leur regret. En d'autres termes, la question pourrait être, par exemple, "Quelle quantité d'énergie devrais-je acheter afin de minimiser la transgression de MR4 tout en me permettant d'améliorer mon confort, en accord avec MR1 ?".

#### 4.2 Simulateur

Le simulateur que nous utilisons est illustré dans la Figure 4 ; nous résumons ses composants ci-après.

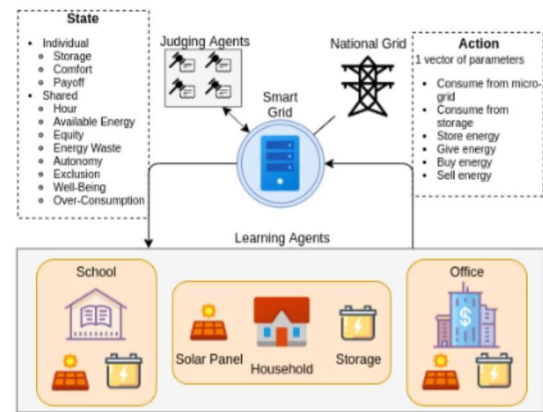


FIGURE 4 – Schéma du simulateur de *Smart Grid*. Une micro-grille, liée à la grille nationale, contient plusieurs agents représentant des bâtiments (Habitations, Bureaux, ou Écoles). Ils reçoivent un vecteur décrivant l'état de la micro-grille et effectuent une action avec plusieurs paramètres permettant, e.g., de consommer de l'énergie.

**Agents Apprenants.** Trois profils d'agents ont été créés pour répondre aux types de bâtiment et introduire de la variété entre les agents : Habitation, Bureau et École. Chaque profil est constitué : d'un profil de consommation, i.e. la quantité d'énergie dont il a besoin à chaque heure ; d'une courbe de confort, i.e. la fonction qui calcule son confort pour une consommation et un besoin donnés ; d'une capacité d'action, e.g. la quantité maximale d'énergie qu'il peut consommer ; et d'une capacité de stockage personnelle.

Nous utilisons un jeu de données publique de consommation d'énergie<sup>2</sup> comme source des profils de consommation. Trois bâtiments ont été sélectionnés : *Residential*, *Small Office* et *Primary School* ; chacun dans la même ville (Anchorage) afin de minimiser le risque de biais. Le jeu de données contient la charge horaire, i.e. la quantité d'énergie consommée par un bâtiment pour chaque heure sur une année ; tandis que le travail précédent utilisait un profil moyenné sur tous les jours de l'année (profil journalier), nous avons retenu le profil annuel complet. Les courbes de confort et le besoin en énergie par heure sont visibles dans la Figure 5.

**Actions.** À chaque pas de temps, chaque agent apprenant effectue une action, vecteur de para-

2. <https://openei.org/datasets/dataset/commercial-and-residential-hourly-load-profiles-for-all-tmy3-locations-in-the-united-states>

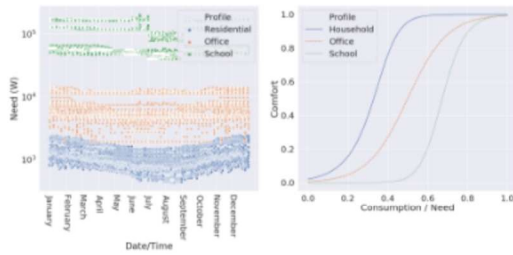


FIGURE 5 – Le besoin et le confort pour chaque profil d’agent.

mètres suivants : la quantité d’énergie consommée depuis la micro-grille, la quantité consommée depuis la batterie personnelle, l’énergie stockée dans sa batterie depuis la grille et inversement la quantité donnée de la batterie vers la micro-grille. Si la grille ne dispose pas d’assez d’énergie, l’excès est automatiquement acheté depuis la grille nationale pour éviter une coupure, mais dans ce cas l’excès est considéré comme sur-consommé. L’agent peut également interagir avec la grille nationale en achetant ou vendant de l’énergie dans sa batterie personnelle.

**Perceptions.** Afin de prendre une décision, l’agent obtient l’état de l’environnement représenté par un vecteur de nombres réels. Ces perceptions incluent des données communes partagées par tous les agents : l’heure, l’énergie disponible, l’équité des confort (calculée comme une dispersion statistique par l’index de Hoover), la quantité d’énergie non-utilisée et donc perdue, l’autonomie (l’absence de transactions avec le réseau national), le bien-être (médiane des confort), l’exclusion (la proportion d’agents dont le confort est inférieur à 50% du bien-être), la sur-consommation. Les agents perçoivent en plus des détails sur eux-mêmes, auxquels les autres agents n’ont pas accès : la quantité d’énergie disponible dans la batterie personnelle, le confort au pas de temps précédent, et le bénéfice obtenu en vendant et achetant de l’énergie.

**Récompenses.** Comme décrit dans notre modèle, les récompenses sont calculées à partir des jugements des agents juges. Ceux-ci sont implémentés en langage Jason [8] sur la plateforme JaCaMo [5], qui est implémentée en Java. Une API REST permet d’assurer la communication entre les agents apprenants, implémentés en Python, et les agents juges sur JaCaMo.

Nous avons implémenté quatre agents juges, un pour chacune des valeurs morales proposées, contenant des règles dans

un langage pseudo-Prolog, par exemple `supporte(donne_energie(X) :- X > 0`, qui signifie que l’action de donner une quantité  $X$  d’énergie supporte la valeur associée (dans ce cas, Viabilité Environnementale) si la quantité est positive. De manière similaire, des règles “trahit” déterminent si l’action trahit la valeur.

## 5 Résultats

Nous avons mené plusieurs simulation, en considérant différents paramètres. En variant le nombre d’agents apprenants, les simulations “Petit” (20 Habitations, 5 Bureaux, 1 École) et “Moyen” (80 Habitations, 19 Bureaux, 1 École) permettent d’évaluer le passage à l’échelle de notre approche. Les simulations “Journalier” utilisent le profil de consommation moyenné sur une seule journée, tandis que les simulations “Annuel” utilisent le jeu de données complet, introduisant ainsi des variations saisonnières et donc plus de difficultés pour l’apprentissage. Enfin, nous proposons sept scénarios pour la configuration des agents juges, dont quatre qui incluent un seul agent juge (nommés “mono-valeur”), un dans lequel les juges sont activés un par un à des pas de temps différents (“Incrémental”), un dans lequel les juges sont initialement tous actifs et désactivés un par un à des pas de temps différents (“Décremental”) et un scénario “Défaut” dans lequel les quatre agents sont activés en permanence. Cette variété de scénarios permet de comparer la présence et l’absence de chaque règle morale, l’impact sur les autres règles, et la capacité des agents apprenants à s’adapter quand les règles évoluent au fil du temps, soit en les ajoutant soit en les enlevant. Chaque ensemble de simulations a été lancé 20 fois sur 10 000 pas de temps.

La comparaison entre les expérimentations “Petit” et “Moyen” n’a pas montré de réelle différence entre les moyennes (T-Test,  $p$ -value=0.83), ce qui indique que notre approche passe à l’échelle, bien que le temps d’exécution soit naturellement bien plus long.

Nous nous concentrons sur les scénarios “Défaut” et “Incrémental” car ils sont les plus pertinents ; les “mono-valeurs” sont utiles en tant que scénarios de contrôle pour comparer les effets d’une valeur morale sur le comportement des agents quand la valeur est isolée ou agrégée avec d’autres. Le scénario “Décremental” montre la capacité de supprimer des règles mais n’est pas aussi intéressant que la capacité d’en ajouter (le scénario “Incrémental”). Nous nous

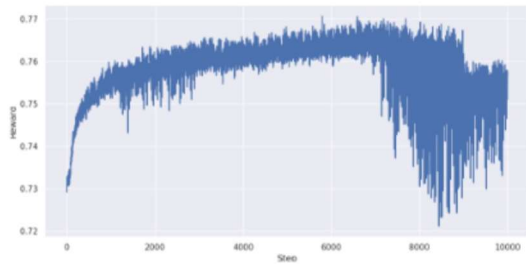


FIGURE 6 – Récompense moyenne pour tous les agents apprenants, sur chaque pas de temps, dans les simulations “Petit - Annuel - Défaut”.

concentrons également sur le profil “Annuel” comme il contient des variations de saisons et donc plus de difficultés.

La figure 6 montre que la récompense moyenne augmente au fur et à mesure de la simulation ; la méthode proposée est donc efficace et les agents apprenants sont capables de se conformer aux règles données. Toutefois, les récompenses chutent vers la fin de la simulation, en grande partie à cause de la récompense d’“Inclusion”, qui semble plus difficile à apprendre. Il n’est pas clair s’il s’agit d’un problème lié à l’algorithme d’apprentissage ou à l’implémentation proposée des règles morales. Nous remarquons que la valeur d’“Inclusion” est celle avec le plus grand nombre de règles implémentées ; peut-être que cela est lié à son apparente difficulté d’apprentissage.

De plus, la Figure 7 montre que les agents ont été capables d’apprendre la valeur de “Viabilité Environnementale”, et en particulier quand ils ne disposaient que de la récompense agrégée, bien que la variation n’était pas aussi importante que quand ils disposaient spécifiquement de cette valeur comme récompense. Il est intéressant de noter que la comparaison entre “Défaut” et “Incémental” montre que l’addition un par un des Juges semble mitiger l’impact négatif d’“Inclusion”. Les agents sont encore capables d’apprendre la “Viabilité Environnementale” et performent légèrement mieux sur l’“Inclusion”.

Selon ces figures, les agents *Écoles* ont eu les plus grandes variations dans les récompenses, tandis que les *Habitations* et *Bureaux* avaient une augmentation plus stable. Ce n’est pas surprenant, car les agents *École* ont la plus grande capacité d’action et ont donc un impact plus important sur l’environnement.

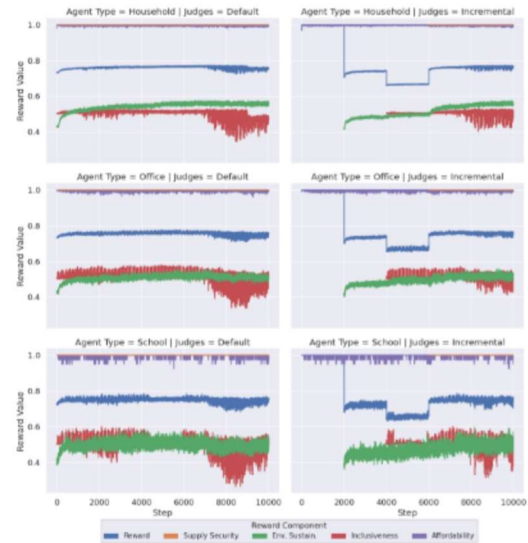


FIGURE 7 – Comparaison entre les récompenses individuelles de chaque agent apprenant, au fil des pas de temps, moyennées sur les simulations “Petit - Annuel - Défaut” et “Petit - Annuel - Incémental”, et sur les agents de même profil. La courbe “Récompense” est la moyenne des quatre composantes.

## 6 Discussion

Pour rappel, notre contribution est une nouvelle méthode pour apprendre des “comportements éthiques”, i.e. des comportements qui exhibent une ou plusieurs valeurs morales et qui seraient considérés comme éthiques d’un point de vue humain, en utilisant des jugements symboliques comme sources de récompenses pour les agents apprenants dans un système multi-agent. Nous avons évalué cette approche sur un problème de répartition d’énergie, dans un contexte de *Smart Grid* simulé. Les expérimentations menées et en cours servent de preuve de concept pour montrer l’intérêt de notre approche.

Par rapport à la littérature existante, cette approche offre plusieurs avantages. Tout d’abord, il est important de noter que l’acceptation courante de la société sur l’éthique peut évoluer au fil du temps ; ainsi, les approches qui visent l’“éthique par conception” doivent considérer la capacité du système à s’adapter à des règles changeantes. Cet aspect n’a pas été extensivement étudié, y compris parmi les travaux se focalisant sur l’apprentissage ; dans cet article, nous avons montré grâce aux scénarios “Incémental” et “Décrémental” la capacité de nos agents à s’adapter à l’ajout ou la suppression de règles. Cela est par-

ticulièrement visible en se comparant au travail de *reward-shaping* discuté précédemment [25] : si le comportement exemple n'est plus en accord avec le comportement attendu, il leur serait probablement nécessaire de re-créeer un nouveau jeu de données et d'entraîner l'agent depuis zéro. Dans notre cas, nous pouvons simplement ajouter ou supprimer les règles. Toutefois, un avantage de leur approche est qu'ils supposent une récompense éthique qui n'est pas spécifique à la tâche, tandis que nos règles morales sont spécifiques aux domaines. Il serait peut-être possible d'implémenter des règles morales plus générales, toutefois cela requiert l'existence de telles règles ; une possible source d'inspiration peut être les nombreux principes directeurs proposés sur *Ethical AI* ou *Responsible AI* [21].

Les précédents cas d'applications pour des "agents éthiques" étaient limités à des actions discrètes (e.g., dilemmes tel que le Dilemme du Tramway [23], robot accompagnant, [2], soldats robots [3], gestion autonome d'actifs en bourse [14]). Ces travaux sont importants mais il existe de nombreuses situations requérant de plus fines actions ; il est ainsi important de proposer et d'expérimenter sur des environnements avec actions continues tel que le simulateur utilisé ici.

Certains travaux proposent d'utiliser des méthodes de vérification formelle pour garantir la conformité aux règles morales dans n'importe quelle situation identifiée [11, 7]. Dans notre cas, l'introduction d'agents apprenants nuit à cette possibilité ; il existe toutefois des travaux qui tentent d'appliquer de la vérification formelle à des algorithmes de RL [16].

Ce travail cible les considérations "par conception", mais il y a également d'autres implications à l'éventuelle intégration d'un tel système dans la société. En effet, nous pouvons noter au moins un impact positif et un négatif : d'un côté, l'utilisation de règles symboliques est supposée plus facile à comprendre qu'une fonction mathématique. Toutefois, l'intelligibilité n'était pas l'objectif principal de ce travail et n'était pas évaluée par nos expérimentations. Nous pensons que l'intelligibilité du processus de récompense est cruciale, en particulier pour de la supervision humaine, que ce soit par les concepteurs du système ou des régulateurs externes. Il s'agit ainsi d'un point important à considérer et améliorer dans de futurs travaux.

D'un autre côté, les jugements nécessitent de nombreuses données sur les agents apprenants, e.g. leurs actions, leurs perceptions, ce qui en-

trave leur vie privée. Il pourrait être possible de limiter les données échangées en offrant des jugements limités, ou d'anonymiser les données pour que les juges ne puissent pas identifier les agents. Dans cet article, nous avons simplement considéré que les données étaient librement accessibles.

Notre approche a toutefois quelques limites. Premièrement, les règles morales utilisées servent de preuve de concept pour montrer l'intérêt de notre approche hybride, mais il serait intéressant d'étendre les agents juges et leurs règles afin de juger des situations plus complexes. Deuxièmement, la méthode utilisée pour transformer les jugements symboliques en récompense numérique par association des symboles à des nombres pour prendre la moyenne permet de facilement résoudre les conflits entre règles, mais d'autres méthodes sont possibles, en particulier un mécanisme d'argumentation entre juges de sorte à établir une priorité entre les règles selon le contexte. Par exemple, imaginons le cas où un hôpital est en manque crucial d'énergie, la règle interdisant l'achat d'énergie selon la valeur de Viabilité Environnementale pourrait être mise de côté dans ce cas précis.

## Remerciements

Ce travail a été financé par la Région Auvergne Rhône-Alpes (AURA), au sein du projet Ethics.AI (Pack Ambition Recherche). Les auteurs remercient leurs partenaires dans ce projet.

## Références

- [1] Colin ALLEN, Iva SMIT et Wendell WALLACH. "Artificial Morality : Top-down, Bottom-up, and Hybrid Approaches". en. In : *Ethics and Information Technology* 7.3 (sept. 2005), p. 149-155. ISSN : 1572-8439.
- [2] Michael ANDERSON, Susan Leigh ANDERSON et Vincent BERENZ. "A Value-Driven Eldercare Robot : Virtual and Physical Instantiations of a Case-Supported Principle-Based Behavior Paradigm". In : *Proc. IEEE* 107.3 (2019), p. 526-540.
- [3] Ronald C ARKIN, Patrick D ULAM et Britany DUNCAN. *An ethical governor for constraining lethal action in an autonomous system*. Rapp. tech. Georgia Institute of Technology, 2009.

- [4] Anne BOIJMANS. “The Acceptability of Decentralized Energy Systems”. Mém. de mast. Delft University of Technology, juil. 2019.
- [5] Olivier BOISSIER et al. *Multi-Agent Oriented Programming : Programming Multi-Agent Systems Using JaCaMo*. The MIT Press, 2020.
- [6] Vincent BONNEMAINS. “Formal ethical reasoning and dilemma identification in a human-artificial agent system.” Thèse de doct. Institut supérieur de l’aéronautique et de l’espace, Toulouse, France, 2019.
- [7] Grégory BONNET, Bruno MERMET et Gaële SIMON. “Vérification formelle et éthique dans les SMA.” In : *JFSMA*. 2016, p. 139-148.
- [8] Rafael H BORDINI, Jomi Fred HÜBNER et Michael WOOLDRIDGE. *Programming multi-agent systems in AgentSpeak using Jason*. T. 8. John Wiley & Sons, 2007.
- [9] Rafael H BORDINI et al. “Agent programming in the cognitive era”. In : *Autonomous Agents and Multi-Agent Systems* 34 (2020).
- [10] Michael BOSELLO et Alessandro RICCI. “From programming agents to educating agents—a jason-based framework for integrating learning in the development of cognitive agents”. In : *International Workshop on Engineering Multi-Agent Systems*. Springer. 2019, p. 175-194.
- [11] Paul BREMNER et al. “On proactive, transparent, and verifiable ethical reasoning for robots”. In : *Proceedings of the IEEE* 107.3 (2019), p. 541-561.
- [12] Rémy CHAPUT et al. “Apprentissage adaptatif de comportements éthiques”. In : *28e Journées Francophones sur les Systèmes Multi-Agents (JFSMA’2020)*. Cépaduès. 2020.
- [13] Nicolas COINTE, Grégory BONNET et Olivier BOISSIER. “Jugement éthique dans les systèmes multi-agents.” In : *JFSMA*. 2016, p. 149-158.
- [14] Nicolas COINTE, Grégory BONNET et Olivier BOISSIER. “Multi-agent based ethical asset management”. In : *1st Workshop on Ethics in the Design of Intelligent Agents*. 2016, p. 52-57.
- [15] Virginia DIGNUM. *Responsible Artificial Intelligence : How to Develop and Use AI in a Responsible Way*. Springer Nature, 2019.
- [16] Nathan FULTON et André PLATZER. “Safe reinforcement learning via formal methods : Toward safe control through proof and learning”. In : *Proceedings of the AAAI Conference on Artificial Intelligence*. T. 32. 1. 2018.
- [17] Teuvo KOHONEN. “Essentials of the self-organizing map”. In : *Neural Networks* 37 (2013), p. 52-65.
- [18] James H MOOR. “The nature, importance, and difficulty of machine ethics”. In : *IEEE intelligent systems* 21.4 (2006), p. 18-21.
- [19] Shelley NASON et John E LAIRD. “Soar-RL : Integrating reinforcement learning with Soar”. In : *Cognitive Systems Research* 6.1 (2005), p. 51-59.
- [20] Nicolas P. ROUGIER et Yann BONIFACE. “Dynamic self-organising map”. In : *Neurocomputing* 74.11 (2011), p. 1840-1847.
- [21] Daniel SCHIFF et al. “What’s Next for AI Ethics, Policy, and Governance? A Global Overview”. In : *Proceedings of the AAAI/ACM Conference on AI, Ethics, and Society*. 2020, p. 153-158.
- [22] Richard S. SUTTON et Andrew G. BARTO. “Reinforcement Learning : An Introduction”. In : *IEEE Trans. Neural Networks* 9.5 (1998), p. 1054-1054.
- [23] Judith Jarvis THOMSON. “Killing, letting die, and the trolley problem”. In : *The Monist* 59.2 (1976), p. 204-217.
- [24] Christopher J. C. H. WATKINS et Peter DAYAN. “Q-Learning”. en. In : *Machine Learning* 8.3 (mai 1992), p. 279-292. ISSN : 1573-0565.
- [25] Yueh-Hua WU et Shou-De LIN. “A low-cost ethics shaping approach for designing reinforcement learning agents”. In : *Proceedings of the AAAI Conference on Artificial Intelligence*. T. 32. 1. 2018.
- [26] Han YU et al. “Building Ethics into Artificial Intelligence”. In : *Proceedings of the 27th International Joint Conference on Artificial Intelligence*. IJCAI’18. Stockholm, Sweden : AAAI Press, juil. 2018, p. 5527-5533. ISBN : 978-0-9992411-2-7.