

Stratégie d'action IA : vers une première politique culturelle IA-isée *made in France*

Alexandre Allard-Charette

Contexte et problématique

Le 6 mars 2025, le Syndicat national de l'édition, la Société des Gens de Lettres et le Syndicat national des auteurs et des compositeurs ont saisi la troisième chambre du tribunal judiciaire de Paris pour poursuivre Meta estimant que cette entreprise avait utilisé et/ou utilisait encore des œuvres *protégées* pour entraîner ses systèmes d'IA générative (SNÉ *et al.*, 2025). Cette récente joute juridique autour du droit d'auteur s'inscrit dans un plus large contexte en France et en Europe dans lequel la gouvernance du numérique et de l'intelligence artificielle est remise en question : faut-il réguler, promouvoir ou les deux à la fois ? Qu'en est-il de la souveraineté par rapport notamment aux géants américains et chinois ? À l'intérieur de l'État français, la montée en puissance de l'IA générative a d'abord suscité une sorte de fascination-hésitation qui s'est ensuite traduite par la directive envoyée à l'ensemble des directions numériques des différentes instances demandant une réévaluation complète des stratégies, orientations et politiques. C'est ainsi qu'au tournant des années 2010, l'exécutif a accordé une plus grande autonomie à ses différentes directions numériques afin de repenser chacune leur propre positionnement, notamment celle au sein du ministère de la Culture¹. Un ambitieux chantier de réflexion s'y est alors mis en place : autrefois pensé comme un soutien technique et opérationnel aux archivistes et conservateurs, le ministère de la Culture en est venu à poser la *question de l'IA-isation de la culture*, en général, et du rôle de ses infrastructures numériques, en particulier, pour qu'elle devienne le lieu d'une nouvelle politique culturelle².

La récente publication de la *Stratégie d'action IA : pour des IA culturelles et responsables* du ministère de la Culture de la France (MCF, 2025b) mérite de s'y attarder ; elle explicite les formes et les contenus que pourront prendre dans les prochaines années ces politiques culturelles *made in France* et de quelle manière ce type d'exceptionnalisme pourrait servir de comparaison pour le Québec. Alors qu'artistes, députés, sénateurs et universitaires³ se mobilisent pour envisager différentes manières de réglementer l'IA et ses implications dans les secteurs de la culture, la façon dont ce document pose certains jalons — à la fois problématisations et pistes de solutions — distingue très certainement la France⁴ de son voisin allemand, par exemple, où les politiques publiques se limitent à des investissements financiers dans la recherche et l'industrie (Liebig *et al.*, 2024).

Cette note de recherche propose d'analyser la *Stratégie d'action IA* du ministère de la Culture de la France afin de cerner ce que pourrait être et/ou devenir une *politique culturelle IA-isée*. Pour ce faire, la Chaire IANF a récolté des archives produites sur les politiques culturelles et l'IA en France et mené cinq entrevues avec différents acteurs impliqués dans les controverses liées à l'intégration des systèmes d'IA. Ces entrevues ont été faites à l'automne 2025. Une analyse plus poussée de la stratégie croisée avec les données recueillies montre comment les grands consensus qui semblent apparaître sont, dans les faits, appuyés sur différentes ambiguïtés et problématiques. Côté consensus, d'aucuns soulignent que la stratégie a pour objectif de valoriser la culture nationale, c'est-à-dire de mettre l'IA au bénéfice de l'ensemble des filières, au double sens de tirer profit et d'optimiser. Ce bénéfice général est présenté comme étant inséparable d'une « recherche d'équilibre » entre la culture et la technologie, d'une part, et entre le privé et le public, de l'autre. Et c'est sans doute à cet endroit que les choses se complexifient. La valorisation est aussi affaire de détermination et de mesure de la valeur : que vaut une donnée d'entraînement ; qui a droit à quoi dans les chaînes d'intermédiaires ; sur quelles bases asseoir les ententes collectives, pour ne prendre que ces exemples ? Si ces enjeux de valuation ne sont pas toujours explicitement thématiques dans la stratégie, ils en fournissent néanmoins la trame de fond ; ce qu'ils donnent à penser est le caractère encore parfois, sinon souvent exploratoire de l'invention des politiques culturelles *IA-isées* (Urfalino, 2004 ; Roberge & Chantopie, 2017).

État de la situation : les politiques culturelles françaises face aux défis de l'IA-isation

Dépasser l'opposition entre culture et IA

À l'ouverture de la *Stratégie d'action IA*, Rachida Dati, ministre de la Culture, écrit que son document « reflète une conviction : il nous faut dépasser l'opposition entre IA et culture, entre technologie et création, entre liberté d'entreprendre et droit d'auteur » (MCF, 2025b, p. 3). Pour le ministère, il s'agit d'établir un équilibre *d'emblée* ou *d'entrée de jeu* « entre innovation et maîtrise des risques » (MCF, 2025b, p. 9) et, plus précisément, de « construire un modèle économique transparent et équitable où artistes et entreprises technologiques coexistent de manière durable » (MCF, 2025b, p. 10). En l'occurrence, ce que la stratégie annonce est une forme de parti pris pour les maillages entre les industries de l'IA et celles de la culture, alors que le ministère cherche à se positionner comme facilitateur de ceux-ci. Concrètement, cela est entre autres passé par la mise en place de deux démarches.

Primo, le ministère de la Culture a mis en place la *Concertation entre les développeurs de modèles d'IA générative et les ayants droit culturels* et a confié la tâche à Marc Bourreau (Université Télécom Paris) et Maxime Boutron (Conseil d'État) de « susciter des *deals* entre eux et d'essayer de leur faire comprendre que les *deals* sont possibles et imaginables, et très raisonnables »⁵. Cette première démarche se veut exploratoire et tente de bâtir un certain nombre de cas types. Par exemple, le journal *Le Monde* et l'entreprise OpenAI ont signé un accord grâce auquel ce dernier peut mobiliser les articles publiés par le premier (Dreyfus et Fenoglio, 2025). Néanmoins, le plus souvent, les parties gardent le contenu de ces accords économiques secret. D'autres acteurs industriels ou des secteurs culturels, quant à eux, restent dans une forme d'attentisme envers les possibilités d'actions collectives pour faire face aux transformations engendrées par l'IA. Une telle posture est d'autant plus marquée dans un contexte où les parties appellent à la collaboration de part et d'autre ; et qu'un rapport d'interdépendance entre industrie d'IA et industrie culturelle semble pouvoir se solidifier autour de la qualité des données dérivées de l'activité dans le secteur culturel.

Secundo, plusieurs actions ont été mises en place pour déterminer ce qui peut en être de la détermination de la valeur de ces données « à transiger » et ainsi plus largement des modes de redistribution économique au sein de chaînes d'intermédiations de plus en plus technologisées et complexes⁶. En juin dernier, des économistes et juristes ont déposé deux rapports sur la rémunération des contenus culturels utilisés par les systèmes d'IA au Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique (Farchy & Blain, 2025; Besamoun & Groffe-Charrier, 2025). Ils proposent ainsi la création d'un *marché volontaire*, structuré et transparent des données pour permettre la définition et la redistribution de la valeur économique produites par les modèles d'IA entre les entreprises et les artistes — dite place dont l'ensemble des paramètres demeurent à négocier (Farchy & Blain, 2025).

L'enjeu de la formation continue

Les rapports d'interdépendance entre culture et nouvelles technologies prennent des formes variées selon les domaines, avec notamment des bouleversements soudains dans des industries telles que le cinéma, l'audiovisuel et les jeux vidéo (CNC & BearingPoint, 2024). Le ministère de la Culture se présente comme partie prenante de cette intégration en se donnant comme grand objectif d'« accompagner et former les acteurs culturels pour s'adapter à l'impact de l'IA » (MCF, 2025b, p. 16). Son énoncé de politique renvoie tout autant aux individus qu'aux collectifs, tout autant aux pratiques professionnelles qu'aux chaînes de valeur et d'intermédiation plus longues. Le passage suivant illustre cette dynamique :

Face à ces mutations, chaque employeur et chaque filière doivent engager une réflexion collective pour analyser finement les métiers, embarquer l'ensemble de leurs personnels et construire des stratégies d'adaptation. Il s'agit de renforcer la maîtrise du processus d'évolution des métiers, des compétences et des pratiques professionnelles et de développer une culture et des bonnes pratiques partagées. Pour le ministère de la Culture, il est essentiel de consolider durablement les capacités d'observation des mutations des métiers et des chaînes de valeur des filières, mais aussi des nouveaux usages et des innovations émergentes : l'objectif est de mieux anticiper et adapter les politiques publiques en matière de formation initiale et continue et/ou d'envisager des mesures spécifiques pour accompagner certains secteurs ou métiers (MCF, 2025b, p. 15).

Les transferts de valeur de l'activité humaine vers des systèmes d'IA sont rapides et substantiels, dans l'industrie française du doublage, par exemple. Dans ce contexte, le ministère de la Culture pose la formation continue comme un dispositif permettant « la redéfinition des équilibres entre innovation technologique et savoir-faire humain » (MCF, 2025b, p. 10). Un tel dispositif de formation vise à guider certains métiers dans leurs optimisations, leurs réinventions, leurs déclinis ou même leurs disparitions (MCF, 2025b, p. 10). La formation continue vient ainsi permettre la modification des compétences de la main-d'œuvre et faciliter son déplacement à l'intérieur du marché de l'emploi dans un contexte où « on assiste à une déstabilisation macroéconomique d'un ensemble de mondes professionnels liée au risque de remplacement des œuvres humaines » (Farchy & Blain, 2025, p. 4). Aussi, cette transformation de la chaîne de valeur dans l'industrie culturelle engendre-t-elle une problématique en deux temps. D'abord, l'optimisation du travail et l'autonomisation des systèmes d'IA impliquent logiquement une augmentation de la production des biens culturels sur le marché. Ensuite, cette augmentation se produit tout en réduisant la main-d'œuvre nécessaire à leur production, impliquant une perte d'emploi dans le secteur de la culture. Un tel constat amène Joëlle Farchy, dans son rapport au CPSLA, à proposer un système d'incitatif d'investissement dans la création pour soutenir les artistes (Farchy & Blain, 2025, p. 34). Toutefois, une telle proposition ne s'est pas traduite à l'intérieur de la stratégie du ministère de la Culture et reste donc une sorte d'horizon des politiques culturelles en France — comme c'est par ailleurs le cas au Québec ou plus largement en Occident.

L'IA comme possible opérationnalisation du ministère de la Culture

La *Stratégie d'action IA* n'aborde pas seulement les systèmes d'IA à l'intérieur de l'industrie culturelle, mais envisage aussi son intégration au sein même des processus, règles et *modus operanti* du ministère de la Culture. Dans l'état actuel des recherches en politiques culturelles comparées, une telle notion ou volonté de mettre l'IA « au service de l'efficacité de l'action administrative et de la qualité du service rendu aux usagers » et/ou de « renforcer la transparence et l'aide à la décision publique, en analysant une grande quantité de données pour orienter les politiques publiques culturelles » (MCF, 2025b, p. 9) est inédite et mérite de s'y attarder. Un important pan de cette intégration de l'IA concerne le travail quotidien et les responsabilités du ministère de la Culture, notamment dans le traitement des demandes de subvention et la recherche d'efficacité dans l'exécution

des tâches courantes, et ce, dans un contexte même d'inflation des documents produits par l'IA (MCF, 2025b, p. 22-24). En l'occurrence, le ministère de la Culture et les institutions sous sa responsabilité, telles que l'Institut national de l'audiovisuel et les Archives nationales, « agrèg[ent] énormément de données, de descriptions, de collections nationales, etc. », et voient la possibilité d'une valorisation « [d]es fonctions patrimoniales, entre guillemets, c'est-à-dire [pour] les musées, [à travers] la massification du traitement et de la recherche dans les fonds »⁷. Les systèmes d'IA sont envisagés, tels que des dispositifs semi-autonomes permettant la classification, l'identification, le traitement et l'organisation des fonds d'archives, à un niveau dépassant les capacités humaines (Graindorge, 2024). La stratégie reste ouverte sur les réappropriations possibles de cette valeur créée : « les modules de ces politiques permettront des déclinaisons en direction des secteurs culturels, des partenariats avec des acteurs économiques et scientifiques et la réutilisation large des technologies développées » (MCF, 2025b, p. 30). Pour autant, la réflexion menée à l'intérieur de cette stratégie laisse entrevoir une *IA-isation* des méthodes mobilisées par ces organisations pour accomplir leurs objectifs de patrimonialisation et de conservation de la mémoire collective sans trop néanmoins problématiser cette dernière. Un tel enjeu est d'autant plus saillant, considérant que le ministère de la Culture planifie de développer un agent conversationnel permettant de « faciliter l'accès aux archives » (MCF, 2025b, p. 24).

Mieux saisir les impacts de l'IA : mettre à jour la recherche culturelle

Connexe à cette intégration des systèmes d'IA à l'intérieur des processus internes du ministère de la Culture est la place donnée au développement de la recherche et aux innovations possibles des systèmes d'IA dans les milieux culturels. Dans cette stratégie, le ministère propose de soutenir des programmes et enquêtes (dans le milieu universitaire ou associatif par exemple) qui soient alignées à ses propres thématiques et questionnements quant à l'IA (MCF, 2025b, p. 18). L'idée est justement de mesurer ; il s'agit d'« observer et maîtriser les impacts [...] et/ou de renforcer l'observation et la prospective sur les nouveaux métiers et les métiers impactés par l'IA dans les secteurs culturels, les impacts économiques et l'évolution des usages » (MCF, 2025b, p. 15). Le numéro « Recherche et intelligence artificielle » de la revue *Culture et Recherche*, chargé de présenter ce qui se fait au sein du ministère et ses partenaires, présente un nombre important d'outils développés visant autant la valorisation et l'optimisation des services, la création artistique, l'identification de biens culturels pillés, l'optimisation de tâches pour les architectes ainsi que la reconnaissance de l'écriture manuscrite (Graindorges, 2024). À travers ces écrits, le ministère de la Culture se donne aussi un nouveau rôle : celui d'investisseur institutionnel dans des systèmes d'IA dits « culturels » et pouvant être recyclés par d'autres filiales. Un tel positionnement stratégique est justifié par la croyance que les artistes, plus particulièrement, « amènent une dimension conceptuelle et réflexive dans l'utilisation de ces technologies qui suscite

l'intérêt de laboratoires de recherche ou d'entreprises » (MCF, 2025b, p. 9). Autrement dit, il persiste la croyance que l'utilisation faite par les artistes des systèmes d'IA peut engendrer de nouveaux usages de ces technologies potentiellement récupérables par le monde de la recherche et de l'industrie. La recherche culturelle dans une politique *IA-isée* prend ainsi la forme d'une opportunité de valorisation des techniques et des biens développés dans ce secteur vers d'autres valorisations potentielles, que celles-ci soient davantage de nature scientifique ou commerciale.

La question de l'esprit critique et de son développement « face » à l'IA

Enfin, dernier point intéressant ou original, le document pose un certain appel à renouveler l'esprit critique comme aspect stratégique à développer chez les citoyens français. Il doit s'agir de « sensibiliser le grand public aux enjeux culturels et artistiques liés à l'IA [...] ; d'orienter les usages vers des pratiques respectueuses de la diversité, du droit des créateurs et de l'environnement [et de] favoriser des modalités de rencontre entre artistes et publics autour des IA et des enjeux qu'elles véhiculent » (MCF, 2025b, p. 12). Ceci étant, les moyens de cette sensibilisation et les manières d'arriver à ce type de réflexivité sont assez peu explicités. Entre autres, ce qui s'opère est une forme de déplacement vers la question — certes aussi importante — de l'éducation aux médias. Dans un contexte où il y a une diffusion des fausses nouvelles, d'hypertrucages et de clonages vocaux et vidéo grâce aux systèmes d'IA générative, le développement de l'esprit critique permettrait d'assurer la confiance envers le quatrième pouvoir (MCF, 2025b, p. 12). Un tel objectif se réalisera ainsi en soutenant la participation de photographes à « [la création de] dispositifs d'éducation artistique et culturelle, [ainsi qu'à] l'éducation à l'esprit critique et à l'information » en vue de lutter contre la désinformation (MCF, 2025b, p. 33).

Sommaire et enjeux à surveiller

Comme politique culturelle *en cours d'élaboration*, la *Stratégie d'action IA* du ministère de la Culture français pose un certain nombre de jalons qui sont essentiels, entre autres dans une perspective comparée avec le Québec. Pour beaucoup, l'effort en est un d'équilibriste. L'objectif est de prendre acte des nouvelles technologies et de mettre l'IA au bénéfice de l'ensemble des filières, autant culturelles que davantage techno-industrielles. Il s'agit aussi de mesurer les déplacements au sein des chaînes de valeur et de voir comment il sera possible à la fois d'accompagner et d'arbitrer ces déplacements. Cette seconde tâche est assurément plus difficile et il sera important de suivre l'évolution de la situation en France au cours des années à venir.

Cette note de recherche s'est intéressée à cinq aspects de la stratégie : les tensions entre culture et IA ; la formation continue ; la transformation des processus du ministère de la Culture ; la recherche culturelle et le développement de l'esprit critique. L'analyse montre que le processus de *valuation* prend différentes formes, telles que la valorisation des données, le transfert des savoirs et des techniques et le développement des compétences dans le secteur culturel.

Au courant de la prochaine année, plusieurs affaires seront importantes à surveiller pour comprendre comment la *Stratégie d'action IA* sera implémentée. Premièrement, il y aura la fin de la *Concertation entre les développeurs de modèles d'IA générative et les ayants droit culturels* en janvier 2026. Deuxièmement, le ministère de la Culture procèdera à une révision des critères quant aux aides à la création en prenant en compte l'intégration des systèmes d'IA. Troisièmement, il y aura la fin de l'appel à projets *Transition numérique de la Culture et appropriation de l'intelligence artificielle* qui « vise à soutenir et à financer des projets ambitieux qui permettront d'accélérer la transition numérique des secteurs culturels et créatifs et de renforcer la compétitivité et la résilience de la filière des industries culturelles » se terminera en juin 2027 (MCF, 2025a). Enfin, la ministre de la Culture, Rachida Dati, a annoncé son intention de légiférer afin d'aider les secteurs culturels à négocier une rémunération en contrepartie de l'utilisation de leurs propriétés intellectuelles par les développeurs d'IA, dite négociation qui a de bonnes chances de déborder des cadres de l'action gouvernementale pour ainsi favoriser un plus large débat dans l'espace public (Piquard, 2025).

Bibliographie

Assemblée nationale de France. (2023, 12 septembre). *Proposition de loi visant à encadrer l'intelligence artificielle par le droit d'auteur* (1630). https://www.assemblee-nationale.fr/dyn/16/textes/l16b1630_proposition-loi

Assemblée nationale de France. (2024, 3 décembre). *Proposition de loi visant à identifier les images générées par intelligence artificielle publiées sur les réseaux sociaux* (675). https://www.assemblee-nationale.fr/dyn/17/textes/l17b0675_proposition-loi

Bensamoun, A. & Groffe-Charrier J. (2025). *Rapport de mission sur la rémunération des contenus culturels utilisés par les systèmes d'IA - Volet juridique*. Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique. <https://www.culture.gouv.fr/nous-connaître/organisation-du-ministere/conseil-superieur-de-la-propriete-litteraire-et-artistique-cspla/travaux-et-publications-du-cspla/missions-du-cspla/le-cspla-publie-le-rapport-de-mission-relative-a-la-remuneration-des-contenus-culturels-utilises-par-les-systemes-d-intelligence-artificielle>

Centre national du cinéma et de l'image animée & BearingPoint. (2024). *Quel impact de l'IA sur les filières du cinéma, de l'audiovisuel et du jeu vidéo ? Étude prospective*. https://www.cnc.fr/documents/36995/2097582/Cartographie+des+usages+IA_rapport+complet.pdf/96532829-747e-b85e-c74b-af313072cab7?t=1712309387891

Dreyfus, L. & Fenoglio, J. (2025, 16 mai). Intelligence artificielle : un accord de partenariat entre Le Monde et OpenAI. *Le Monde*. https://www.lemonde.fr/en/about-us/article/2024/03/13/le-monde-signs-artificial-intelligence-partnership-agreement-with-open-ai_6615418_115.html

Evren, A., Darcos, L. & Ouzoulias, P. (2025). *Rapport d'information N° 842 par la mission d'information sur l'intelligence artificielle (IA)*. Commission de la culture, de l'éducation, de la communication et du sport. <https://www.senat.fr/rap/r24-842/r24-8421.pdf>

Farchy, J. & Blain, B. (2025). *Rapport de mission sur la rémunération des contenus culturels utilisés par les systèmes d'IA - Volet économique*. Conseil supérieur de la propriété littéraire et artistique. <https://www.culture.gouv.fr/nous-connaître/organisation-du-ministere/conseil-superieur-de-la-propriete-litteraire-et-artistique-cspla/travaux-et-publications-du-cspla/missions-du-cspla/le-cspla-publie-le-rapport-de-mission-relative-a-la-remuneration-des-contenus-culturels-utilises-par-les-systemes-d-intelligence-artificielle>

Graindorge, C. (Dir.). (2024). *Recherche et intelligence artificielle*. Culture et Recherche, 147. Ministère de la Culture. <https://www.culture.gouv.fr/thematiques/enseignement-superieur-et-recherche/la-revue-culture-et-recherche/recherche-et-intelligence-artificielle>

Guyomard, E. (2024, 24 mai). Alarmés par l'IA, les comédiens de doublage donnent de la voix et lancent une pétition. *France Ouest*. <https://www.ouest-france.fr/cinema/alarmes-par-lia-les-comediens-de-doublage-donnent-de-la-voix-et-lancent-une-petition-b0539bca-19a9-11ef-8e43-1b4062ea12e6>

Hung, K.-H., Li, L. X., Katrak, M. & Attard-Frost, B. (2025). Canada's high-stakes artificial intelligence gamble: innovation policy, techno-nationalism and the political economy of jobs. *Global Political Economy*, 4(2), 256-69. <https://doi.org/10.1332/26352257Y2025D000000040>

Liebig, L., Jobin, A., Güttel, L. & Katzenbach, C. (2024). Situating AI Policy: Controversies Covered and the Normalisation of AI. *Big Data & Society*, 11(4). <https://doi.org/10.1177/20539517241299725>

Ministère de la Culture. (2025a, 16 mai) *Lancement d'un appel à projets pour accompagner l'appropriation de l'intelligence artificielle et du numérique par les industries culturelles et créatives*. [Communiqué de presse]. <https://www.culture.gouv.fr/presse/communiques-de-presse/france-2030-lancement-d-un-appel-a-projets-pour-accompagner-l-appropriation-de-l-intelligence-artificielle-et-du-numerique-par-les-industries-cul>

Ministère de la Culture. (2025b). *Stratégie d'action IA : Pour des IA culturelles et responsables*. <https://www.culture.gouv.fr/thematiques/innovation-numerique/agir-pour-des-intelligences-artificielles-ia-culturelles-et-responsables>

Piquard, A. (2025, 1 décembre). IA et droit d'auteur : la ministre Rachida Dati envisage une loi. *Le Monde*. https://www.lemonde.fr/economie/article/2025/12/01/intelligence-artificielle-et-droit-d-auteur-la-ministre-dati-envisage-une-loi_6655532_3234.html

Powell, A. & McKevley, F. (2024). AI Policymaking as Drama: Stages, Roles, and Ghosts in AI Governance in the United Kingdom and Canada. *Journal of Digital Social Research*, 6(4), 77-91. <https://eprints.lse.ac.uk/126642/>

Roberge, J., & Chantepie, P. (2017). The Promised Land of Comparative Digital Cultural Policy Studies. *The Journal of Arts Management, Law, and Society*, 47(5), 295-299. <https://doi.org/10.1080/10632921.2017.1398584>

Syndicat national de l'édition, Société des Gens de Lettres, & Syndicat national des auteurs et des compositeurs. (2025, 22 mai). *Unis, auteurs et éditeurs assignent Meta pour imposer le respect du droit d'auteur aux développeurs d'outils d'intelligence artificielle générative*. [Communiqué de presse]. <https://www.sne.fr/actu/unis-auteurs-et-editeurs-assignent-meta-pour-imposer-le-respect-du-droit-dauteur-aux-developpeurs-doutils-dintelligence-artificielle-generative/>

Urfalino, P. (2004). *L'invention de la politique culturelle*. Hachette.

Notes

1 Entrevue 1

2 Entrevue 2

3 Voir notamment Guyomard (2024), Assemblée nationale de France (2023 ; 2024) ainsi que Evren, Darcos & Ouzoulis (2025).

4 En ce qui concerne la différence entre la France et le Canada en matière de politiques publiques sur l'intelligence artificielle, voir Powell & McKelvey (2024) et Hung, Li, Katrak & Attard-Frost (2025).

5 Entrevue 4

6 Entrevue 5

7 Entrevue 3