



Coimisiún na Scrúduithe Stáit
State Examinations Commission

LEAVING CERTIFICATE EXAMINATION, 2025

DANISH
HIGHER LEVEL

Monday, 16 June
09:30 - 12:30

The 2025 examination papers were adjusted to compensate for disruptions to learning due to COVID-19. This examination paper does not necessarily reflect the same structure and format as the examination papers of past or subsequent years.

Læs nedenstående artikel og besvar spørgsmålene i opgave I, II og III.

Alle svar skal skrives på dansk.

Maksimum 100 point

Psykolog David Madsen og læge Cecilie Aalund Federspiel har skrevet kronikken "Alt for længe har forældre været overladt til sig selv i en ulige kamp mod techindustrien" (tekst 1), trykt i dagbladet Information den 21. december 2022.

Tekst 1

Alt for længe har forældre været overladt til sig selv i en ulige kamp mod techindustrien

Danmark er gået med på digitaliseringens præmisser som blinde, og vi har ubevidst tilladt en digital verden, hvis afledte effekt er stigende inaktivitet, manglende fysisk-social kontakt og elendige **søvnvaner**. Vi bør som samfund tage det meget alvorligt og sikre en kultur, der understøtter det gode børne- og ungeliv.

Vi ved fra sundhedsstyrelsen egne opgørelser, at under 25 procent af unge mellem 11-15 år lever op til sundhedsstyrelsens anbefalinger for fysisk aktivitet.

Statistikker fra Institut for Folkesundhed viser, at under 13 procent af 15-årige ses regelmæssigt fysisk efter skole. De unges søvn er blevet afkortet mere end en time og er præget af dårligere søvnkvalitet med langt flere opvågninger – en direkte konsekvens af de unges digitale brug.

Og prisen er til at få øje på. Vi har tilladt en digital kultur, hvis mest iøjefaldende konsekvens er, at børn og unge mistrives og har svært ved at finde retning og mening i deres tilværelse. Børn og unge har i dagens Danmark europæisk rekord i det, man kan kalde rekreativ skærmbrug med et gennemsnitligt forbrug på 35 timer ugentligt. Det vil sige skærmbrug, som primært består i at scrolle ned ad sit sociale mediefæde, se YouTube eller sidde i et loop af 20 minutters runder i computerspillet Fortnite.

Men denne kommercielle udnyttelse af menneskers tid og opmærksomhed er ikke en naturlig konsekvens af den digitale udvikling. Dette er 100 procent en menneskelig velovervejet beslutning om, hvordan digitale platforme skal tjene deres penge.

Vi tappes for data

Med den digitale udvikling er menneskers tid og opmærksomhed blevet et middel til at opfylde økonomiske målsætninger. Vi mennesker ses af techindustrien ene og alene som det objekt, hvorfra viden bliver tappet og solgt med det eneste formål at sikre en øget økonomisk omsætning til den pågældende digitale platform. Og techindustrien skyr ingen midler i forhold til at **eksponere** vores børn og unge for skadeligt indhold blandet med søde hundevideoer. Blot for at fastholde dem længst muligt på lige præcis deres platform – med det ene formål at høste data til videresalg.

Denne techindustri består af en række store aktieselskaber og er i sin grundessens kommerciel. Derfor tager industrien intet hensyn til og har ingen som helst interesse for menneskers eksistentielle og livsvigtige behov. Mennesket er objektet, og vores viden, interesser og socioøkonomiske status er produktet, som handles og eksproprieres uden hensyntagen til vores værdier som familier, som samfund og som mennesker.

Det er efter vores mening også her, at der opstår store sammenstød i debatten om brugen af skærme, fordi der for en række fagfolk fortsat eksisterer en tro på, at internettet er et neutralt sted fyldt med ideer og **videndeling**. Men det er ikke længere virkeligheden. Vi anses ene og alene

som det objekt, platformen tapper for rådata – som gensesendes til os i form af kampagner, reklamer eller annoncer.

Desværre er der fortsat mange, der argumenterer for, at digitale platforme er en naturlig del af ungdommen. Ja, at ungdommen er digital. Vi har sågar hørt argumenter som, at forældre og fagpersoner ikke skal være bagstræberiske, og at problemerne vil forsvinde, hvis blot de voksne interesserer sig for, hvad børnene laver digitalt. Eller at konflikterne om det digitale handler om en **generationskløft**, hvor forældre ikke forstår deres børns nyvundne digitale interesse. At børn har ret til kulturel deltagelse på digitale platforme, og det er **formynderisk** og paternalistisk at sætte begrænsninger herpå.

Disse konklusioner er i bedste fald forføjlede og mangler forståelse for, at de digitale platformes bagvedliggende forretningsmodeller gør vores børn og unges liv til adfærdsdata med det ene formål at forbedre techindustriens kontrol over dem. Eller sagt på en anden måde: Vi har ubevidst solgt store dele af vores børn og unges evne til at træffe selvstændige valg til techindustrien.

Kontakt skaber trivsel

Vores bekymring som psykolog og læge opstår, fordi vi ikke kun fokuserer på, hvad der er sjovt at lave nu og her. Vi interesserer os for at skabe et trivselsfremmende miljø med plads til meningsfulde aktiviteter i tæt kontakt med de mennesker, der har betydning.

Og her hører vi et afsavn. Børn og unge ønsker at bruge tid med deres far og mor i håndboldhallen, de ønsker at være mere sammen med deres heste, de ønsker at lege eller hænge ud med deres venner, de ønsker at være tætte med deres forældre. De ønsker et liv, hvor de kan fordybe sig i lektier, et liv, hvor de er udhvilede, når de kommer i skole, og hvor naturen får en større plads. Derfor er vi optaget af at give friheden tilbage til børnene, så de frit kan udleve den barndom, som giver dem de bedste betingelser for et fyldestgørende og meningsfuldt liv. Vi ønsker at give friheden tilbage til de unge, så de selv kan forvalte deres ungdom, med alt hvad det indebærer. Alt for længe har forældre været overladt til sig selv i en ulige kamp mod en milliardindustri. Alt for længe har det været børnenes ansvar at skulle kæmpe mod selvsamme milliardindustri for at leve et godt og sundt børne- og ungeliv.

Vi ønsker at mindske det ansvar, børn og unge har for, at hver en handling, de foretager, skal udfordres af en techindustri, som kræver deres tid og opmærksomhed. Vi ønsker, at politikerne skal turde at regulere en techindustri, som er ude af kontrol. Hvis ikke dette sker, er prisen for os alle mærkbar, men for børnene og de unge er den katastrofal.

Teksten er blevet redigeret for at opfylde eksamenskrav uden forfatterens forudgående samtykke.

Opgave I

(maksimum 30 point)

1.

- a) Forklar betydningen af ordet "**søvnvaner**" som det bruges i teksten.
- b) Forklar betydningen af ordet "**eksponere**" som det bruges i teksten.
- c) Forklar betydningen af ordet "**videndeling**" som det bruges i teksten.
- d) Forklar betydningen af ordet "**generationskløft**" som det bruges i teksten.
- e) Forklar betydningen af ordet "**formynderisk**" som det bruges i teksten.

(maks. 5 × 1 point)

2. "Børn og unge har i dagens Danmark europæisk rekord i det, man kan kalde rekreativ skærmb brug med et gennemsnitligt forbrug på 35 timer ugentligt."

Hvad er de negative konsekvenser ved dette forbrug ifølge teksten?

(maks. 5 point)

3. "Med den digitale udvikling er menneskers tid og opmærksomhed blevet et middel til at opfylde økonomiske målsætninger."

Forklar, hvordan techindustrien tjener penge på digitaliseringen ifølge teksten, og forklar hvorfor denne udvikling er problematisk.

(maks. 5 point)

4. "Vi har sågar hørt argumenter som, at forældre og fagpersoner ikke skal være bagstræberiske, og at problemerne vil forsvinde, hvis blot de voksne interesserer sig for, hvad børnene laver digitalt."

Er du enig i disse argumenter? (Hvorfor / hvorfor ikke?)

(maks. 5 point)

5. Tekstens forfattere har en ide om "at skabe et trivselsfremmende miljø med plads til meningsfulde aktiviteter i tæt kontakt med de mennesker, der har betydning."

Forklar deres ide, og forklar, hvordan de ønsker, at ideen skal blive realiseret.

(maks. 5 point)

6. "Vi ønsker, at politikerne skal turde at regulere en techindustri, som er ude af kontrol."

Diskuter, om det overhovedet er muligt for politikerne at regulere techindustrien.

(Begrund dit svar)

(maks. 5 point)

Opgave II

(maksimum 30 point)

"Vi har tilladt en digital kultur, hvis mest iøjefaldende konsekvens er, at børn og unge mistrives og har svært ved at finde retning og mening i deres tilværelse."

Skriv en kommentar på 100-150 ord, hvor du diskuterer synspunktet.

Opgave III

(maksimum 40 point)

Skriv et essay på minimum 300 ord om ét af disse to emner, hvor du overvejer argumenter for og imod.

1. "Brugen af mobiltelefoner i skolen skal forbydes."

Eller:

2. Troels Kløvedal (dansk forfatter): "Lykke er når ens forventninger svarer til virkeligheden."