



The CLEAN PAPER

WHAT THE PAPER SAYS · WHAT IT DOESN'T · WHY IT MATTERS

I bambini piccoli non sono semplicemente egoisti all'inizio: le loro scelte rapide erano più prosociali di quelle lente

In uno studio su 537 bambini italofofoni dai 3 ai 10 anni, i ricercatori hanno chiesto ai bambini di fare scelte sociali sotto pressione temporale o dopo un ritardo. Le risposte rapide dei più piccoli erano più cooperative, oneste e disponibili ad accettare offerte basse rispetto alle risposte lente. Crescendo, quella prosocialità intuitiva non scompariva: era la prosocialità deliberativa a salire fino a raggiungerla. La lettura accurata: non è una prova che i bambini siano naturalmente buoni ovunque. È evidenza, in un campione del Nord Italia e in una serie di giochi di laboratorio, che impulsi prosociali precoci possono essere stabili mentre il ragionamento prosociale riflessivo recupera.

Paper: *Stable intuition and the rise of deliberative prosociality in childhood*, Francesco Margoni, Francesco Nava, Chiara Sotis, Matthew R. Levy, Valerio Capraro and Elena Nava, Nature Human Behaviour (2026) · DOI: [10.1038/s41562-026-02487-4](https://doi.org/10.1038/s41562-026-02487-4)

La via lenta per essere buoni

Se costringi un bambino di tre anni a decidere rapidamente se condividere, cooperare o dire la verità, che cosa ti aspetti che succeda?

La storia facile dice che l'impulso è egoista e la riflessione è morale. Il bambino afferra la caramella; il bambino più grande e più riflessivo impara l'autocontrollo. Questo articolo complica quella storia. In un grande campione di bambini italofofoni, i più piccoli erano più prosociali quando rispondevano in fretta che quando dovevano aspettare. I più grandi non diventavano meno prosociali sotto intuizione. A cambiare era il lato lento: la prosocialità deliberativa cresceva con l'età finché raggiungeva l'altra.

Questa è la forma importante del risultato. Non è "i bambini nascono buoni". Non è "pensare rende i bambini egoisti". È un claim di sviluppo: le risposte prosociali precoci apparivano nelle scelte rapide e restavano più o meno stabili, mentre le scelte prosociali fatte dopo un ritardo si rafforzavano durante l'infanzia.

Che cosa hanno fatto gli autori

Il team ha testato **537 bambini** dai **3 ai 10 anni** a Milano, in Italia. Ogni bambino è stato assegnato casualmente a una di due modalità di decisione:

- **Pressione temporale:** rispondere entro 10 secondi.
- **Ritardo temporale:** aspettare almeno 10 secondi prima di rispondere.

Poi ogni bambino ha completato una serie di compiti sociali adatti ai bambini, costruiti intorno a caramelle, partner fittizi e semplici scenari morali. In totale, ogni bambino ha preso **19 decisioni**.

I compiti coprivano diversi tipi di comportamento sociale:

- Un **Public Goods Game**, in cui i bambini decidevano quante caramelle mettere in un fondo comune che sarebbe stato raddoppiato e condiviso.
- Un **Dictator Game**, in cui decidevano quante caramelle dare a un altro bambino.
- Un **Ultimatum Game**, in cui accettavano o rifiutavano offerte che dividevano le caramelle in modo diseguale.
- Un **Deception Game**, in cui mentire dava al bambino più caramelle e al partner meno.
- Due **dilemmi morali** adatti ai bambini, in cui un bambino poteva essere danneggiato per salvarne altri cinque.

Gli autori non hanno trattato questi come cinque giochi isolati. Hanno usato l'analisi fattoriale per chiedere se le scelte si raggruppavano in tratti più ampi. Sono usciti tre fattori:

- **Prosocialità:** cooperazione, generosità, onestà e disponibilità a evitare di danneggiare il payoff di un altro giocatore in situazioni one-shot.

- **Ottimismo sociale:** la credenza che altri bambini coopererebbero.
- **Acquiescenza:** una disponibilità generale ad accettare offerte, anche ingiuste.

Questo conta perché il risultato principale non riguarda un singolo compito di condivisione di caramelle. Riguarda un pattern attraverso varie decisioni.

Che cosa significano qui "intuizione" e "deliberazione"

"Intuizione" in questo articolo non significa un misterioso senso morale interiore. Significa la scelta fatta sotto pressione temporale: il bambino doveva rispondere entro 10 secondi.

"Deliberazione" significa il frame sperimentale opposto: il bambino doveva aspettare almeno 10 secondi prima di rispondere.

Questa manipolazione è comune nella ricerca dual-process, ma resta un proxy. Una risposta rapida non è istinto puro, e una risposta ritardata non è ragione pura. Il claim dell'articolo è quindi più stretto e più pulito: in queste condizioni di pressione temporale e ritardo temporale, il comportamento prosociale ha seguito traiettorie di sviluppo diverse.

Che cosa hanno trovato

Il risultato principale è un incrocio nel modo in cui si sviluppano le scelte prosociali rapide e lente.

A **3 anni**, i bambini nella condizione rapida avevano punteggi più alti sul fattore Prosocialità rispetto ai bambini nella condizione lenta. L'effetto riportato era **beta = 0,66** con un **intervallo di confidenza al 95% da 0,35 a 0,97** (guida). In linguaggio semplice: tra i bambini più piccoli, la condizione di scelta rapida era associata a comportamento più prosociale.

Quella prosocialità rapida **non** mostrava evidenza chiara di aumentare o diminuire con l'età. Gli autori non riportano forte evidenza di una tendenza d'età nella Prosocialità intuitiva.

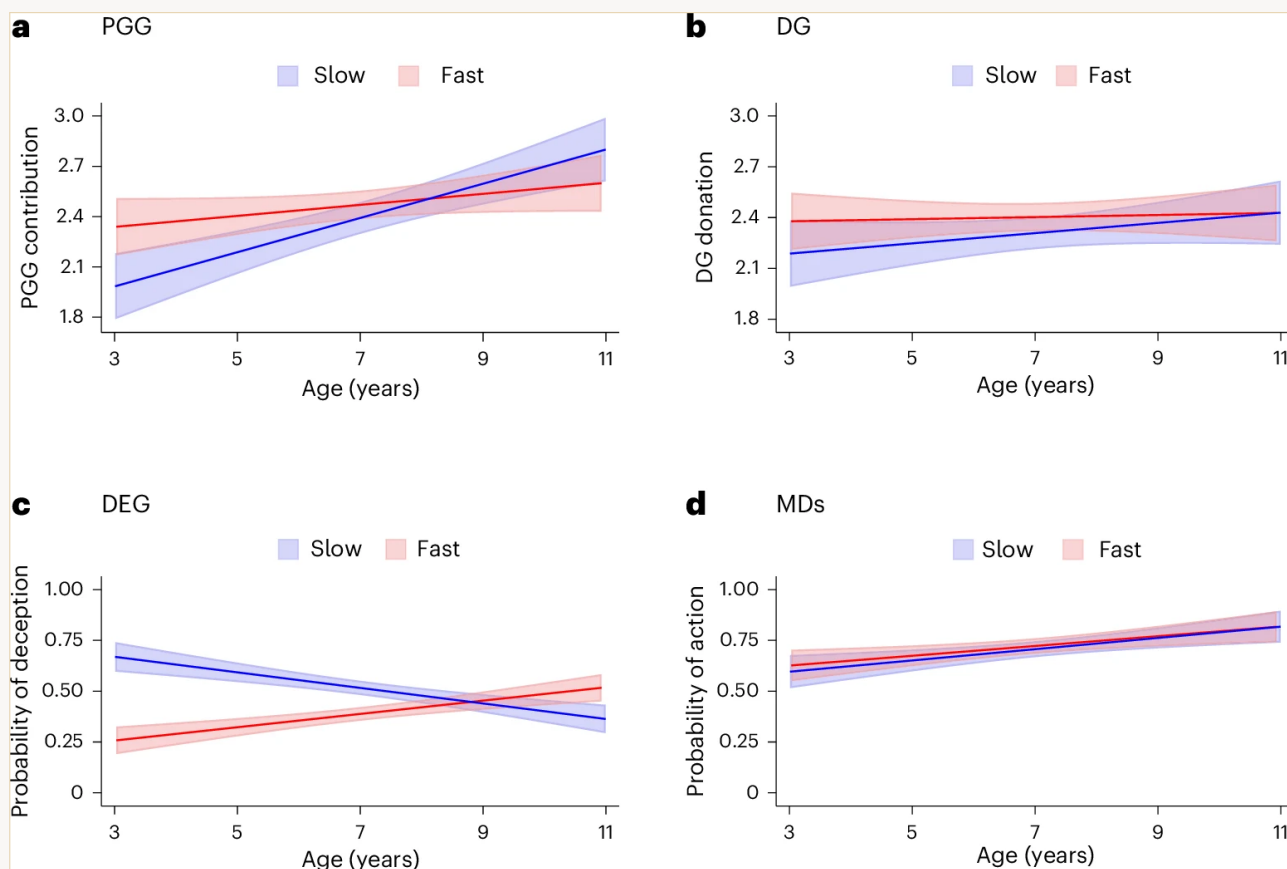
La condizione lenta era diversa. **La Prosocialità deliberativa aumentava con l'età (beta = 0,09, IC 95% 0,04-0,13)**. Man mano che i bambini crescevano, il divario tra scelte rapide e lente si restringeva. Tra **9 e 10 anni**, l'articolo non trovava più una differenza significativa tra le modalità decisionali.

Gli altri due fattori si comportavano diversamente:

- **Ottimismo sociale** non mostrava evidenza di variare con l'età o la modalità decisionale.
- **Acquiescenza** diminuiva con l'età, soprattutto sotto ritardo temporale: i bambini più grandi erano meno disposti in generale ad accettare le offerte altrui.

I risultati a livello di compito aggiungono texture. La condizione rapida era legata a più cooperazione nei bambini più piccoli nel Public Goods Game e a più onestà nel Deception Game. Non rendeva chiaramente i bambini piccoli più altruisti nel Dictator Game. L'articolo quindi non dice "l'intuizione rafforza ogni comportamento prosociale". Dice che un ampio fattore prosociale, costruito da vari compiti, era più alto sotto pressione temporale all'inizio dell'infanzia, mentre la prosocialità deliber-

ativa cresceva con l'età.



La Figura 3 dell'articolo scompone il risultato per compito. PGG significa Public Goods Game, un compito di cooperazione in cui i bambini contribuiscono caramelle a un fondo condiviso. DG significa Dictator Game, un compito di donazione. DEG significa Deception Game, in cui l'onestà compete con un payoff migliore per il bambino. MDs significa Moral Dilemmas, in cui il bambino sceglie se una persona può essere danneggiata per salvarne cinque. Ogni pannello mostra come il comportamento cambiava con l'età dopo aver controllato per la modalità decisionale. Le linee sono valori predetti con ordinary least squares; le bande ombreggiate sono intervalli di confidenza al 95% clusterizzati per partecipante. Il punto per un lettore generale è la texture: il risultato ampio sulla Prosocialità è costruito da diversi giochi, e le curve a livello di compito non sono tutte identiche.

Margoni et al. / Nature Human Behaviour CC BY 4.0

Il risultato non è lo slogan

Ci sono due slogan tentatori, ed entrambi sono troppo semplici.

Il primo è: **i bambini sono naturalmente buoni**. L'articolo non lo prova. Il campione era composto da bambini italo-foni del Nord Italia, reclutati attraverso scuole e asili che servono una popolazione di reddito medio. Gli autori avvertono esplicitamente contro generalizzazioni culturali ampie.

Il secondo è: **pensare rende egoisti**. L'articolo non mostra nemmeno questo. Tra i bambini più

grandi, le scelte prosociali lente diventavano più forti. La storia di sviluppo non è una caduta dall'innocenza. È più simile a un trasferimento: ciò che appare presto nelle scelte rapide diventa sempre più disponibile alla decisione riflessiva.

Questa distinzione è il pezzo importante. Lo studio non chiede se i bambini siano buoni o cattivi. Chiede come diverse modalità di scelta - rapida e lenta - si colleghino al comportamento prosociale mentre i bambini crescono.

Quanto è forte l'evidenza?

Per il pattern principale, abbastanza forte. Il campione è grande per questo tipo di esperimento di sviluppo: **537 bambini**, distribuiti tra 3 e 10 anni. Il disegno ha randomizzato i bambini nelle condizioni rapida e lenta. Gli autori non si sono affidati a un solo gioco, ma hanno combinato più compiti sociali e controllato se il pattern sopravvivesse a vari test di robustezza.

L'articolo riporta anche i controlli meno eccitanti che contano. I risultati reggevano quando l'età veniva raggruppata in fasce invece di essere trattata come linea continua; quando i bambini più piccoli venivano esclusi; quando venivano inclusi i bambini che avevano fallito i controlli di comprensione; quando venivano esclusi i bambini che non rispettavano la condizione rapida; e quando la struttura fattoriale veniva stimata separatamente per bambini più piccoli e più grandi.

Ma i limiti sono reali.

Primo, non c'era **una condizione neutra**. I bambini erano spinti a rispondere rapidamente oppure invitati ad aspettare. Questo significa che l'articolo confronta scelte rapide e ritardate, non ciascuna contro una baseline non vincolata.

Secondo, i partner erano fittizi, anche se i bambini erano portati a credere che fossero reali. È normale per giochi di laboratorio controllati, ma non equivale a osservare bambini che negoziano con compagni reali in una situazione sociale viva.

Terzo, lo studio **non era preregistrato**. Dati e materiali sono disponibili su OSF, ma lo studio corrente non aveva bloccato in anticipo il piano di analisi.

Quarto, il campione è culturalmente stretto. Il Nord Italia non è "l'infanzia" in generale. Lo sviluppo prosociale può variare con norme sociali, scuola, ecologia familiare e contesto economico.

Quindi il livello di fiducia sicuro è questo: alto che questo campione, sotto questi compiti e condizioni temporali, abbia mostrato il pattern di sviluppo riportato. Più basso che la stessa curva appaia invariata in altre culture, compiti o interazioni nel mondo reale.

Perché conta

I dibattiti adulti sulla moralità spesso infilano dentro un modello semplice: l'impulso è la parte animale, la deliberazione la parte civilizzata. La psicologia dello sviluppo rende quel modello più difficile da mantenere.

In questo studio, le scelte rapide dei bambini più piccoli non erano la baseline egoista che la ragione doveva correggere. La prosocialità rapida era già lì. Il cambiamento di sviluppo era che le scelte lente e riflessive diventavano più prosociali con l'età.

Questo ha un'implicazione utile. Lo sviluppo morale potrebbe non essere solo la soppressione di impulsi cattivi. Potrebbe anche essere il processo con cui i bambini imparano a portare risposte precoci cooperative, oneste e attente agli altri dentro ragionamenti più lenti e deliberati.

È una storia più quieta e migliore di "i bambini sono puri". Dice che la prosocialità può iniziare come qualcosa che i bambini fanno rapidamente, e diventare qualcosa che possono fare anche deliberatamente.

Sintesi pulita

I ricercatori hanno testato 537 bambini italofoni dai 3 ai 10 anni in compiti di decisione sociale che coinvolgevano cooperazione, donazione, onestà, accettazione di offerte ingiuste e dilemmi morali. I bambini venivano assegnati casualmente a rispondere rapidamente, entro 10 secondi, oppure ad aspettare almeno 10 secondi prima di rispondere. Un'analisi fattoriale ha trovato tre pattern ampi: Prosocialità, Ottimismo sociale e Acquiescenza. Il risultato principale era di sviluppo: tra i bambini più piccoli, le scelte rapide erano più prosociali delle scelte ritardate; la prosocialità rapida restava relativamente stabile con l'età; e la prosocialità deliberativa aumentava con l'età finché il divario si chiudeva intorno ai 9-10 anni. Lo studio non prova che i bambini siano universalmente o innatamente buoni. Mostra, in un campione del Nord Italia e sotto condizioni specifiche di laboratorio, che impulsi prosociali precoci possono essere stabili mentre il decision-making prosociale riflessivo si rafforza durante l'infanzia.

No-BS check

Che cosa mostra l'articolo: In un campione di 537 bambini italofoni, la pressione temporale era associata a Prosocialità più alta nei bambini più piccoli, mentre la Prosocialità deliberativa aumentava con l'età e la raggiungeva nella tarda infanzia.

Che cosa è plausibile ma non provato: Che intuizioni prosociali precoci forniscano una base che i bambini imparano poi a esprimere tramite riflessione. Il pattern si adatta a questa interpretazione, ma il disegno non può separare chiaramente disposizioni innate e apprendimento sociale precoce.

Che cosa non mostra: Che tutti i bambini siano naturalmente buoni; che pensare renda i bambini egoisti; che la stessa curva di sviluppo valga in tutte le culture; o che ogni tipo di comportamento prosociale segua la stessa traiettoria.

Limiti principali: Nessuna condizione neutra rispetto al tempo; partner fittizi; campione scolastico del Nord Italia; nessuna preregistrazione; e giochi di laboratorio che semplificano la vita sociale reale.

Quanta fiducia dovrebbe avere un lettore generale? Abbastanza alta per il pattern riportato dentro questo studio. Moderata per l'interpretazione più ampia dello sviluppo. Bassa per qualunque claim generale sulla natura umana.

Sources

Margoni et al., Stable intuition and the rise of deliberative prosociality in childhood, *Nature Human Behaviour* (2026)

<https://doi.org/10.1038/s41562-026-02487-4>

Open Science Framework repository for study data and materials

<https://osf.io/xpsqe/overview>