



The CLEAN PAPER

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

Små børn er ikke bare egoistiske først: deres hurtige valg var mere prosociale end deres langsomme

I et studie af 537 italiensktalende børn i alderen 3 til 10 år bad forskere børnene om at træffe sociale valg under tidspres eller efter en forsinkelse. De yngste børns hurtige svar var mere samarbejdsvillige, ærlige og villige til at acceptere lave tilbud end deres langsomme svar. Efterhånden som børnene blev ældre, forsvandt den intuitive prosocialitet ikke - i stedet steg den overvejede prosocialitet for at indhente den. Den forsigtige læsning: dette er ikke bevis på, at børn overalt er naturligt gode. Det er evidens, i en norditaliensk stikprøve og en række laboratoriespil, for at tidlige prosociale impulser kan være stabile, mens reflekterende prosocial ræsonnering indhenter dem.

Written by Cinzia Vaglio · Cross-checked by Lucio Vaglio · AI-assisted, human-reviewed

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

Den langsomme vej til at være god

Hvis du tvinger en treårig til hurtigt at beslutte, om hen vil dele, samarbejde eller sige sandheden, hvad forventer du så vil ske?

Den lette historie siger, at impuls er egoistisk, og refleksion er moralsk. Barnet griber slikket; det ældre, mere eftertænksomme barn lærer tilbageholdenhed. Denne artikel komplicerer den historie. I en stor stikprøve af italiensktalende børn var de yngste børn mere prosociale, når de svarede hurtigt, end når de skulle vente. De ældre børn blev ikke mindre prosociale under intuition. Det, der ændrede sig, var den langsomme side: overvejet prosocialitet steg med alderen, indtil den indhentede.

Det er resultatets vigtige form. Det er ikke "børn fødes gode". Det er ikke "tænkning gør børn egoistiske". Det er en udviklingspåstand: tidlige prosociale reaktioner viste sig i hurtige valg og forblev nogenlunde stabile, mens prosociale valg truffet under forsinkelse blev styrket gennem barndommen.

Hvad forskerne gjorde

Holdet testede **537 børn** i alderen **3 til 10 år** i Milano, Italien. Hvert barn blev tilfældigt tildelt en af to beslutningstilstande:

- **Tidspres:** svare inden for 10 sekunder.
- **Tidsforsinkelse:** vente mindst 10 sekunder, før de svarede.

Derefter gennemførte hvert barn en række børnevenlige sociale beslutningsopgaver bygget op omkring slik, fiktive partnere og enkle moralske scenarier. I alt traf hvert barn **19 beslutninger**.

Opgaverne dækkede flere typer social adfærd:

- Et **Public Goods Game**, hvor børnene besluttede, hvor mange stykker slik de ville lægge i en fælles pulje, som ville blive fordoblet og delt.
- Et **Dictator Game**, hvor de besluttede, hvor meget slik de ville give til et andet barn.
- Et **Ultimatum Game**, hvor de accepterede eller afviste tilbud, der delte slik ulige.
- Et **Deception Game**, hvor løgn gav barnet mere slik og partneren mindre.
- To børnevenlige **moralske dilemmaer**, hvor ét barn kunne blive skadet for at redde fem andre.

Forfatterne behandlede ikke dette som fem isolerede spil. De brugte faktoranalyse til at undersøge, om valgene klyngede sig i bredere træk. Tre faktorer trådte frem:

- **Prosocialitet:** samarbejde, at give, ærlighed og villighed til at undgå at skade en anden spillers udbytte i engangssituationer.
- **Social optimisme:** troen på, at andre børn ville samarbejde.
- **Eftergivenhed:** en generel villighed til at acceptere tilbud, selv urimelige.

Det betyder noget, fordi hovedresultatet ikke handler om én enkelt slikdelingsopgave. Det handler om et mønster på tværs af flere beslutninger.

Hvad "intuition" og "overvejelse" betyder her

"Intuition" i denne artikel betyder ikke en mystisk indre moralsk sans. Det betyder det valg, der blev truffet under tidspres: barnet skulle svare inden for 10 sekunder.

"Overvejelse" betyder den modsatte eksperimentelle ramme: barnet skulle vente mindst 10 sekunder, før det svarede.

Den manipulation er almindelig inden for dobbeltprocesforskning, men den er stadig en tilnærmelse. Et hurtigt svar er ikke ren instinkt, og et forsinket svar er ikke ren fornuft. Artiklens påstand er derfor snævrere og renere: under disse betingelser med tidspres og tidsforsinkelse fulgte prosocial adfærd forskellige udviklingsforløb.

Hvad de fandt

Hovedresultatet er en krydsning i, hvordan hurtige og langsomme prosociale valg udvikler sig.

I en alder af **3 år** scorede børn i den hurtige betingelse højere på faktoren Prosocialitet end børn i den langsomme betingelse. Den rapporterede effekt var **$\beta = 0,66$** med et **95 % konfidensinterval fra 0,35 til 0,97** (guide). På almindeligt sprog: blandt de yngste børn var den hurtige valgbetingelse forbundet med mere prosocial adfærd.

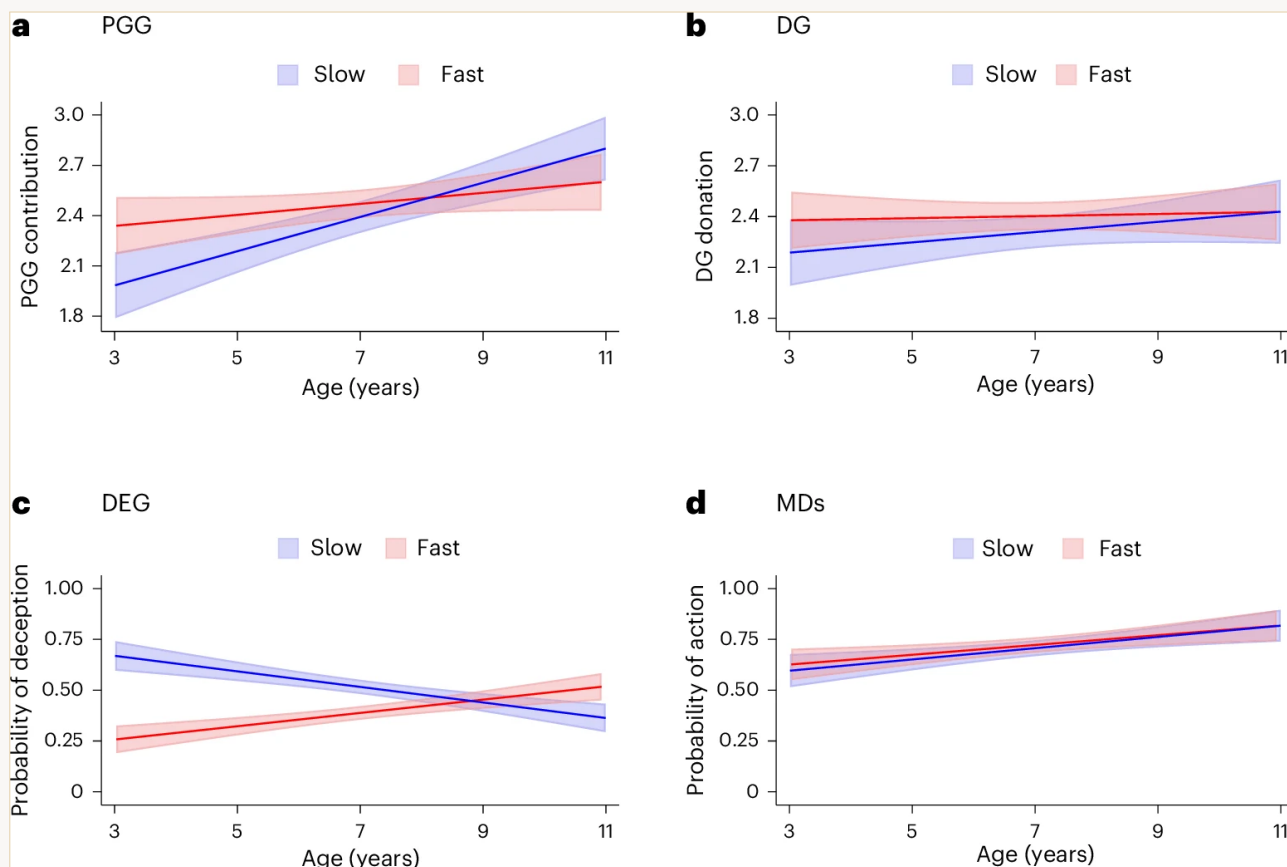
Den hurtige prosocialitet viste **ikke** klare tegn på at stige eller falde med alderen. Forfatterne rapporterer ingen stærke beviser for en alderstendens i intuitiv Prosocialitet.

Den langsomme betingelse var anderledes. **Overvejte prosocialitet steg med alderen ($\beta = 0,09$, 95 % KI 0,04 til 0,13)**. Efterhånden som børnene blev ældre, blev forskellen mellem hurtige og langsomme valg mindre. Ved **9 til 10 års alderen** fandt artiklen ingen signifikant forskel mellem beslutningstilstandene.

De to andre faktorer opførte sig anderledes:

- **Social optimisme** viste ingen tegn på at variere med alder eller beslutningstilstand.
- **Eftergivenhed** faldt med alderen, især under tidsforsinkelse: ældre børn var mindre bredt villige til at acceptere andres tilbud.

Resultaterne på opgaveniveau tilføjer nuancer. Den hurtige betingelse var forbundet med mere samarbejde hos de yngste børn i Public Goods Game og med mere ærlighed i Deception Game. Den gjorde ikke tydeligt de yngste børn mere altruistiske i Dictator Game. Artiklen siger derfor ikke, at "intuition styrker al prosocial adfærd". Den siger, at en bred prosocial faktor, bygget ud fra flere opgaver, var højere under tidspres tidligt i barndommen, mens overvejte prosocialitet steg med alderen.



Figur 3 fra artiklen bryder resultatet ned efter opgave. PGG betyder Public Goods Game, en samarbejdsopgave, hvor børn bidrager med slik til en fælles pulje. DG betyder Dictator Game, en giveopgave. DEG betyder Deception Game, hvor ærlighed konkurrerer med en bedre gevinst for barnet. MDs betyder Moral Dilemmas, hvor barnet vælger, om én person kan skades for at redde fem. Hvert panel viser, hvordan adfærden ændrede sig med alderen efter kontrol for beslutningstilstand. Linjerne er mindste kvadraters forudsagte værdier; de skraverede bånd er 95 % konfidensintervaller klynget efter deltager. Hovedpointen for en almindelig læser er nuance: det brede Prosocialitetsresultat er bygget ud fra flere spil, og kurverne på opgaveniveau er ikke alle ens.

Margoni et al. / Nature Human Behaviour CC BY 4.0

Resultatet er ikke sloganet

Der er to fristende slogans, og begge er for enkle.

Det første er: **børn er naturligt gode**. Artiklen beviser ikke det. Stikprøven bestod af italiensktalende børn fra Norditalien, rekrutteret gennem skoler og børnehaver, der betjener en mellemindkomstbefolkning. Forfatterne advarer eksplicit mod bred kulturel generalisering.

Det andet er: **tænkning gør mennesker egoistiske**. Artiklen viser heller ikke det. Blandt ældre børn blev de langsomme prosociale valg stærkere. Udviklingshistorien er ikke et fald fra uskyld. Den ligner mere en overførsel: det, der viser sig tidligt i hurtige valg, bliver stadig mere tilgængeligt for reflekterende beslutningstagning.

Den skelnen er pointen. Studiet spørger ikke, om børn er gode eller onde. Det spørger, hvordan forskellige måder at vælge på - hurtigt og langsomt - relaterer sig til prosocial adfærd, efterhånden som børn vokser.

Hvor stærk er evidensen?

For hovedmønsteret er den rimeligt stærk. Stikprøven er stor for denne slags udviklingseksperiment: **537 børn**, fordelt over alderen 3 til 10. Designet randomiserede børn til hurtige og langsomme betingelser. Forfatterne stolede ikke på ét spil, men kombinerede flere sociale opgaver og kontrollerede, om mønsteret overlevede flere robusthedstests.

Artiklen rapporterer også de mindre spændende kontroller, der betyder noget. Resultaterne holdt, når alderen blev grupperet i bånd i stedet for at blive behandlet som en kontinuerlig linje; når de yngste børn blev udelukket; når børn, der ikke bestod forståelseskontroller, blev inkluderet; når børn, der ikke overholdt den hurtige betingelse, blev udelukket; og når faktorstrukturen blev estimeret separat for yngre og ældre børn.

Men begrænsningerne er reelle.

For det første var der **ingen neutral betingelse**. Børn blev enten presset til at svare hurtigt eller bedt om at vente. Det betyder, at artiklen sammenligner hurtige versus forsinkede valg, ikke nogen af dem mod en ubegrænset baseline.

For det andet var partnerne fiktive, selvom børnene blev ledt til at tro, at de var virkelige. Det er normalt for kontrollerede laboratoriespil, men det er ikke det samme som at observere børn forhandle med virkelige klassekammerater i en levende social situation.

For det tredje var studiet **ikke præregistreret**. Data og materialer er tilgængelige via OSF, men det aktuelle studie låste ikke sin analyseplan på forhånd.

For det fjerde er stikprøven kulturelt snæver. Norditalien er ikke "barndom" generelt. Prosocial udvikling kan variere med sociale normer, skolegang, familieøkologi og økonomisk kontekst.

Så det sikre konfidensniveau er dette: højt for, at denne stikprøve under disse opgaver og tidsbetingelser viste det rapporterede udviklingsmønster. Lavere for, at den samme kurve ville vise sig uændret i andre kulturer, opgaver eller virkelige interaktioner.

Hvorfor det betyder noget

Voksnes debatter om moral smugler ofte en simpel model ind: impuls er den dyriske del, overvejelse er den civiliserede del. Udviklingspsykologi gør den model sværere at fastholde.

I dette studie var de yngste børns hurtige valg ikke den egoistiske baseline, som fornuften skulle korrigere. Hurtig prosocialitet var allerede der. Udviklingsændringen var, at langsomme, reflekterende

valg blev mere prosociale med alderen.

Det har en nyttig implikation. Moralsk udvikling er måske ikke kun undertrykkelse af dårlige impulser. Det kan også være den proces, hvorved børn lærer at bringe tidlige samarbejdsvillige, ærlige og andre-orienterede reaktioner ind i langsommere, mere overvejet ræsonnement.

Det er en stiltfærdigere og bedre historie end "børn er rene". Den siger, at prosocialitet kan begynde som noget, børn gør hurtigt, og blive noget, de også kan gøre bevidst.

Klart resumé

Forskere testede 537 italiensktalende børn i alderen 3 til 10 år i sociale beslutningsopgaver, der involverede samarbejde, at give, ærlighed, accept af urimelige tilbud og moralske dilemmaer. Børnene blev tilfældigt tildelt enten at svare hurtigt, inden for 10 sekunder, eller at vente mindst 10 sekunder, før de svarede. En faktoranalyse fandt tre brede mønstre: Prosocialitet, Social optimisme og Eftergivenhed. Hovedresultatet var udviklingsmæssigt: blandt de yngste børn var hurtige valg mere prosociale end forsinkede valg; hurtig prosocialitet forblev relativt stabil med alderen; og overvejet prosocialitet steg med alderen, indtil forskellen lukkede sig ved omkring 9 til 10 års alderen. Studiet beviser ikke, at børn er universelt eller medfødt gode. Det viser, i én norditaliensk stikprøve og under specifikke laboratoriebetingelser, at tidlige prosociale impulser kan være stabile, mens reflekterende prosocial beslutningstagning styrkes gennem barndommen.

No-BS-tjek

Hvad artiklen viser: I en stikprøve af 537 italiensktalende børn var tidspres forbundet med højere Prosocialitet hos de yngste børn, mens overvejet Prosocialitet steg med alderen og indhentede den i den sene barndom.

Hvad der er sandsynligt, men ikke bevist: At tidlige prosociale intuitioner giver et grundlag, som børn senere lærer at udtrykke gennem refleksion. Mønsteret passer med den fortolkning, men designet kan ikke rent adskille medfødte dispositioner fra tidlig social læring.

Hvad det ikke viser: At alle børn er naturligt gode; at tænkning gør børn egoistiske; at den samme udviklingskurve gælder på tværs af kulturer; eller at alle typer prosocial adfærd følger samme forløb.

Væsentligste begrænsninger: Ingen tidsneutral betingelse; fiktive partnere; en norditaliensk skolestikprøve; ingen præregistrering; og laboratoriespil, der forenkler det virkelige sociale liv.

Hvor meget tillid bør en almindelig læser have? Ret høj for det rapporterede mønster i dette studie. Moderat for den bredere udviklingsfortolkning. Lav for enhver bastant påstand om menneskets natur.

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>