



The CLEAN PAPER

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

Små barn er ikke bare egoistiske først: deres raske valg var mer prososiale enn deres langsomme

I en studie av 537 italiensktalende barn i alderen 3 til 10 år ba forskere barna gjøre sosiale valg under tidspress eller etter en forsinkelse. De yngste barnas raske svar var mer samarbeidsvillige, ærlige og villige til å akseptere lave tilbud enn deres langsomme svar. Etter hvert som barna ble eldre, forsvant ikke den intuitive prososialiteten - i stedet steg den overveide prososialiteten for å ta den igjen. Den forsiktige lesningen: dette er ikke bevis på at barn overalt er naturlig gode. Det er belegg, i ett norditaliensk utvalg og et sett laboratoriespill, for at tidlige prososiale impulser kan være stabile mens reflekterende prososial resonnering tar dem igjen.

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 veien til å være god

Hvis du tvinger en treåring til raskt å bestemme seg for om hen skal dele, samarbeide eller si sannheten, hva forventer du skal skje?

Den enkle historien sier at impuls er egoistisk og refleksjon er moralsk. Barnet napper til seg godteriet; det eldre, mer gjennomtenkte barnet lærer seg tilbakeholdenhet. Denne artikkelen kompliserer den historien. I et stort utvalg av italiensktalende barn var de yngste barna mer prososiale når de svarte raskt enn når de måtte vente. De eldre barna ble ikke mindre prososiale under intuisjon. Det som endret seg, var den langsomme siden: overveid prososialitet økte med alderen til den tok igjen.

Det er resultatets viktige form. Det er ikke “barn fødes gode”. Det er ikke “tenkning gjør barn egoistiske”. Det er en utviklingspåstand: tidlige prososiale reaksjoner viste seg i raske valg og forble omtrent stabile, mens prososiale valg tatt under forsinkelse ble styrket gjennom barndommen.

Hva forskerne gjorde

Teamet testet **537 barn** i alderen **3 til 10 år** i Milano, Italia. Hvert barn ble tilfeldig tildelt en av to beslutningsmoduser:

- **Tidspress:** svare innen 10 sekunder.
- **Tidsforsinkelse:** vente minst 10 sekunder før de svarte.

Deretter gjennomførte hvert barn et sett med barnevennlige sosiale beslutningsoppgaver bygget rundt godteri, fiktive partnere og enkle moralske scenarier. Totalt tok hvert barn **19 beslutninger**.

Oppgavene dekket flere typer sosial atferd:

- Et **Public Goods Game**, der barna bestemte hvor mange godterier de skulle legge i et felles fond som ville bli doblet og delt.
- Et **Dictator Game**, der de bestemte hvor mange godterier de skulle gi til et annet barn.
- Et **Ultimatum Game**, der de aksepterte eller avviste tilbud som delte godteri ujevnt.
- Et **Deception Game**, der løgn ga barnet mer godteri og partneren mindre.
- To barnevennlige **moralske dilemmaer**, der ett barn kunne bli skadet for å redde fem andre.

Forfatterne behandlet ikke dette som fem isolerte spill. De brukte faktoranalyse for å undersøke om valgene klynget seg i bredere trekk. Tre faktorer kom frem:

- **Prososialitet:** samarbeid, gaver, ærlighet og vilje til å unngå å skade en annen spillers utbytte i engangssituasjoner.
- **Sosial optimisme:** troen på at andre barn ville samarbeide.
- **Ettergivenhet:** en generell vilje til å akseptere tilbud, selv urettferdige.

Det betyr noe fordi hovedresultatet ikke handler om én enkelt godteri-delingsoppgave. Det handler om et mønster på tvers av flere beslutninger.

Hva "intuisjon" og "overveielse" betyr her

"Intuisjon" i denne artikkelen betyr ikke en mystisk indre moralsk sans. Det betyr valget tatt under tidspress: barnet måtte svare innen 10 sekunder.

"Overveielse" betyr den motsatte eksperimentelle rammen: barnet måtte vente minst 10 sekunder før det svarte.

Den manipulasjonen er vanlig i dobbeltprosessforskning, men den er likevel en tilnærming. Et raskt svar er ikke ren instinkt, og et forsinket svar er ikke ren fornuft. Artikkelens påstand er derfor snevrere og renere: under disse betingelsene med tidspress og tidsforsinkelse fulgte prososial atferd ulike utviklingsforløp.

Hva de fant

Hovedresultatet er en kryssning i hvordan raske og langsomme prososiale valg utvikler seg.

Ved **3 års alder** skåret barn i den raske betingelsen høyere på faktoren Prososialitet enn barn i den langsomme betingelsen. Den rapporterte effekten var **$\beta = 0,66$** med et **95 % konfidensintervall fra 0,35 til 0,97** (guide). På vanlig norsk: blant de yngste barna var den raske valgbetingelsen forbundet med mer prososial atferd.

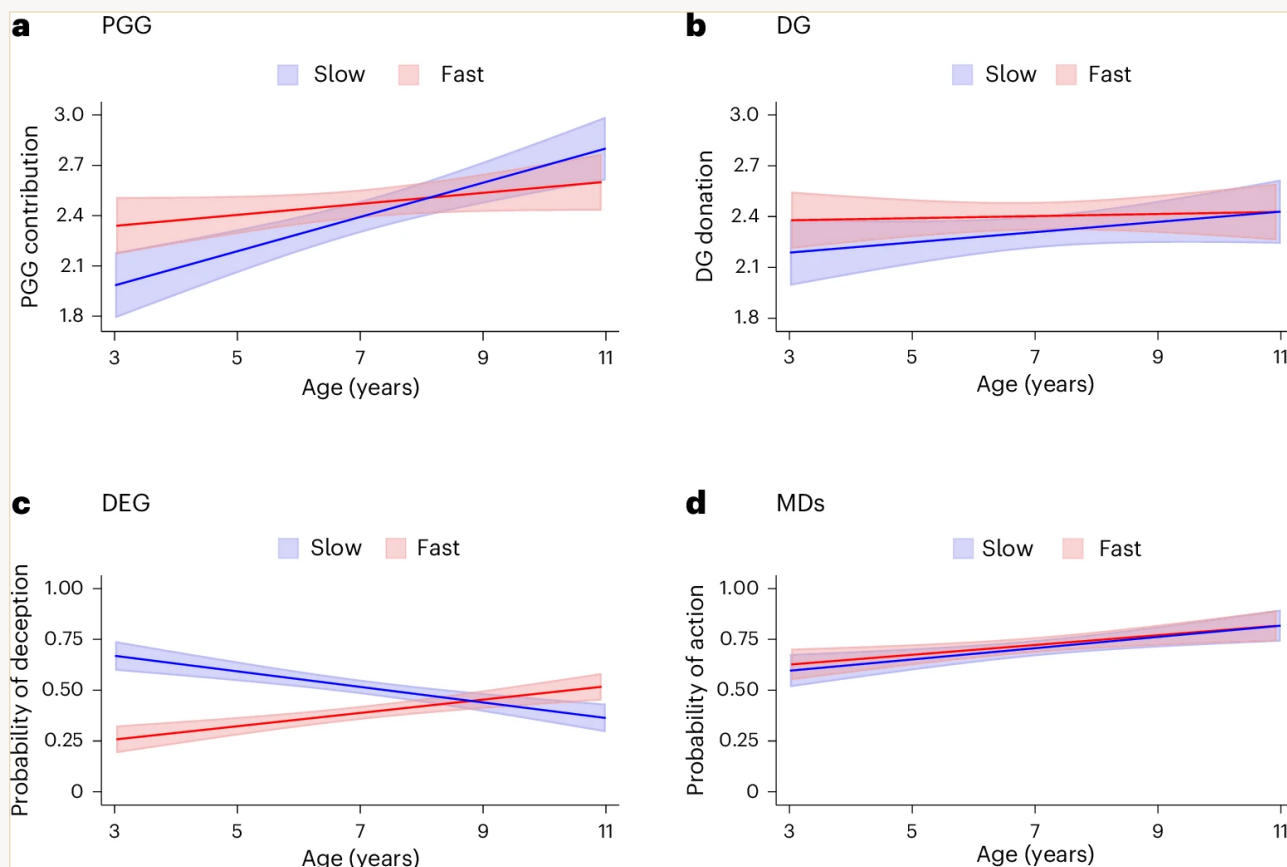
Den raske prososialiteten viste **ikke** klare tegn på å øke eller avta med alderen. Forfatterne rapporterer ingen sterke bevis for en alderstrend i intuitiv Prososialitet.

Den langsomme betingelsen var annerledes. **Overveid prososialitet økte med alderen ($\beta = 0,09$, 95 % KI 0,04 til 0,13)**. Etter hvert som barna ble eldre, minsket gapet mellom raske og langsomme valg. Ved **9 til 10 års alder** fant artikkelen ingen signifikant forskjell mellom beslutningsmodusene.

De to andre faktorene oppførte seg annerledes:

- **Sosial optimisme** viste ingen tegn til å variere med alder eller beslutningsmodus.
- **Ettergivenhet** avtok med alderen, spesielt under tidsforsinkelse: eldre barn var mindre villige til generelt å akseptere andres tilbud.

Resultatene på oppgavenivå gir tekstur. Den raske betingelsen var koblet til mer samarbeid hos de yngste barna i Public Goods Game og til mer ærlighet i Deception Game. Den gjorde ikke tydelig de yngste barna mer altruistiske i Dictator Game. Artikkelen sier altså ikke "intuisjon styrker all prososial atferd". Den sier at en bred prososial faktor, bygget fra flere oppgaver, var høyere under tidspress tidlig i barndommen, mens overveid prososialitet økte med alderen.



Figur 3 fra artikkelen bryter ned resultatet per oppgave. PGG betyr Public Goods Game, en samarbeidsoppgave der barn bidrar med godteri til et felles fond. DG betyr Dictator Game, en gaveoppgave. DEG betyr Deception Game, der ærlighet konkurrerer med en bedre utbetaling for barnet. MDs betyr Moral Dilemmas, der barnet velger om én person kan skades for å redde fem. Hvert panel viser hvordan atferden endret seg med alderen etter kontroll for beslutningsmodus. Linjene er minste kvadraters predikerte verdier; de skraverte båndene er 95 % konfidensintervaller klynget per deltaker. Hovedpoenget for en generell leser er tekstur: det brede Prososialitetsresultatet er bygget fra flere spill, og kurvene på oppgavenivå er ikke alle identiske.

Margoni et al. / Nature Human Behaviour CC BY 4.0

Resultatet er ikke slagordet

Det finnes to fristende slagord, og begge er for enkle.

Det første er: **barn er naturlig gode**. Artikkelen beviser ikke det. Utvalget bestod av italiensktalende barn fra Nord-Italia, rekruttert gjennom skoler og barnehager som betjener en middelinntektsbefolkning. Forfatterne advarer eksplisitt mot bred kulturell generalisering.

Det andre er: **tenkning gjør folk egoistiske**. Artikkelen viser ikke det heller. Blant eldre barn ble de langsomme prososiale valgene sterkere. Utviklingshistorien er ikke et fall fra uskyld. Den ligner mer på en overføring: det som viser seg tidlig i raske valg, blir stadig mer tilgjengelig for reflekterende beslutningstaking.

Det skillet er poenget. Studien spør ikke om barn er gode eller onde. Den spør hvordan ulike måter

å velge på - raskt og langsomt - forholder seg til prososial atferd etter hvert som barn vokser.

Hvor sterke er bevisene?

For hovedmønsteret, rimelig sterke. Utvalget er stort for denne typen utviklingseksperiment: **537 barn**, fordelt over alderen 3 til 10. Designen randomiserte barn til raske og langsomme betingelser. Forfatterne stolte ikke på ett enkelt spill, men kombinerte flere sosiale oppgaver og sjekket om mønsteret overlevde flere robusthetstester.

Artikkelen rapporterer også de mindre spennende kontrollene som betyr noe. Resultatene holdt når alderen ble gruppert i bånd i stedet for behandlet som en kontinuerlig linje; når de yngste barna ble ekskludert; når barn som mislyktes på forståelseskontroller ble inkludert; når barn som ikke overholdt den raske betingelsen ble ekskludert; og når faktorstrukturen ble estimert separat for yngre og eldre barn.

Men begrensningene er reelle.

For det første fantes det **ingen nøytral betingelse**. Barna ble enten presset til å svare raskt eller bedt om å vente. Det betyr at artikkelen sammenligner raske versus forsinkede valg, ikke noen av dem mot en ubegrenset grunnlinje.

For det andre var partnerne fiktive, selv om barna ble ledet til å tro at de var ekte. Det er normalt for kontrollerte laboratoriespill, men det er ikke det samme som å observere barn forhandle med ekte klassekamerater i en levende sosial situasjon.

For det tredje var studien **ikke preregistrert**. Data og materiale er tilgjengelig via OSF, men den nåværende studien låste ikke analyseplanen sin på forhånd.

For det fjerde er utvalget kulturelt smalt. Nord-Italia er ikke “barndom” generelt. Prososial utvikling kan variere med sosiale normer, skolegang, familieøkologi og økonomisk kontekst.

Så det trygge konfidensnivået er dette: høyt for at dette utvalget, under disse oppgavene og tidsbetingelsene, viste det rapporterte utviklingsmønsteret. Lavere for at den samme kurven ville vist seg uendret i andre kulturer, oppgaver eller virkelige interaksjoner.

Hvorfor det betyr noe

Voksnes debatter om moral smugler ofte inn en enkel modell: impuls er den animalske delen, overveielse er den siviliserte delen. Utviklingspsykologi gjør det vanskeligere å holde fast ved den modellen.

I denne studien var de yngste barnas raske valg ikke den egoistiske grunnlinjen som fornuften måtte korrigere. Rask prososialitet var allerede der. Utviklingsendringen var at langsomme, reflekterende valg ble mer prososiale med alderen.

Det har en nyttig implikasjon. Moralsk utvikling er kanskje ikke bare undertrykkelse av dårlige impulser. Den kan også være prosessen der barn lærer å bringe tidlige samarbeidsvillige, ærlige og andre-orienterte reaksjoner inn i langsommere, mer overveid resonnering.

Dette er en stillere og bedre historie enn “barn er rene”. Den sier at prososialitet kan begynne som noe barn gjør raskt, og bli noe de også kan gjøre bevisst.

Kort sammendrag

Forskere testet 537 italiensktalende barn i alderen 3 til 10 år i sosiale beslutningsoppgaver som involverte samarbeid, gaver, ærlighet, aksept av urettferdige tilbud og moralske dilemmaer. Barna ble tilfeldig tildelt enten å svare raskt, innen 10 sekunder, eller å vente minst 10 sekunder før de svarte. En faktoranalyse fant tre brede mønstre: Prososialitet, Sosial optimisme og Ettergivenhet. Hovedresultatet var utviklingsmessig: blant de yngste barna var raske valg mer prososiale enn forsinkede valg; rask prososialitet forble relativt stabil med alderen; og overveid prososialitet økte med alderen inntil gapet lukket seg ved omtrent 9 til 10 års alder. Studien beviser ikke at barn er universelt eller medfødt gode. Den viser, i ett norditaliensk utvalg og under spesifikke laboratoriebetingelser, at tidlige prososiale impulser kan være stabile mens reflekterende prososial beslutningstaking styrkes gjennom barndommen.

No-BS-sjekk

Hva artikkelen viser: I et utvalg på 537 italiensktalende barn var tidspres forbundet med høyere Prososialitet hos de yngste barna, mens overveid Prososialitet økte med alderen og tok igjen mot slutten av barndommen.

Hva som er sannsynlig, men ikke bevist: At tidlige prososiale intuisjoner gir et grunnlag som barn senere lærer å uttrykke gjennom refleksjon. Mønsteret passer med den tolkningen, men designen kan ikke rendyrke skille mellom medfødte disposisjoner og tidlig sosial læring.

Hva det ikke viser: At alle barn er naturlig gode; at tenkning gjør barn egoistiske; at den samme utviklingskurven gjelder på tvers av kulturer; eller at alle typer prososial atferd følger samme forløp.

Hovedbegrensninger: Ingen tidsnøytral betingelse; fiktive partnere; et norditaliensk skoleutvalg; ingen preregistrering; og laboratoriespill som forenkler det virkelige sosiale livet.

Hvor mye tillit bør en generell leser ha? Ganske høy for det rapporterte mønsteret innenfor denne studien. Moderat for den bredere utviklingstolkningen. 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>