



The CLEAN PAPER

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

Små barn är inte helt enkelt egoistiska först: deras snabba val var mer prosociala än deras långsamma

I en studie av 537 italiensktalande barn i åldrarna 3 till 10 år bad forskare barnen göra sociala val under tidspress eller efter en fördröjning. De yngsta barnens snabba svar var mer samarbetsvilliga, ärliga och villiga att acceptera låga erbjudanden än deras långsamma svar. När barnen blev äldre försvann inte den intuitiva prosocialiteten - istället steg den deliberativa prosocialiteten för att hinna ikapp. Den försiktiga läsningen: detta är inget bevis på att barn överallt är naturligt goda. Det är belägg, i ett norditalienskt urval och en uppsättning laboratoriespel, för att tidiga prosociala impulser kan vara stabila medan reflekterande prosocialt resonemang hinner ikapp.

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 långsamma vägen till att vara god

Om du tvingar en treåring att snabbt bestämma sig för om hen ska dela, samarbeta eller tala sanning, vad förväntar du dig ska hända?

Den enkla historien säger att impulsen är egoistisk och reflektionen moralisk. Barnet snappar åt sig godiset; det äldre, mer tankfulla barnet lär sig återhållsamhet. Den här artikeln komplicerar den historien. I ett stort urval av italiensktalande barn var de yngsta barnen mer prosociala när de svarade snabbt än när de fick vänta. De äldre barnen blev inte mindre prosociala under intuition. Det som förändrades var den långsamma sidan: deliberativ prosocialitet ökade med åldern tills den hann ikapp.

Det är resultatets viktiga form. Det är inte "barn föds goda". Det är inte "tänkande gör barn egoistiska". Det är ett utvecklingspåstående: tidiga prosociala reaktioner uppträdde i snabba val och förblev ungefär stabila, medan prosociala val gjorda under fördröjning stärktes under barndomen.

Vad forskarna gjorde

Teamet testade **537 barn** i åldrarna **3 till 10 år** i Milano, Italien. Varje barn tilldelades slumpmässigt ett av två beslutslagen:

- **Tidspress:** svara inom 10 sekunder.
- **Tidsfördröjning:** vänta minst 10 sekunder innan svar.

Därefter genomförde varje barn en uppsättning barnvänliga sociala beslutsuppgifter uppbyggda kring godis, fiktiva partner och enkla moraliska scenarier. Sammanlagt fattade varje barn **19 beslut**.

Uppgifterna täckte flera typer av socialt beteende:

- Ett **Public Goods Game**, där barnen bestämde hur många godisbitar de skulle lägga i en gemensam pott som skulle fördubblas och delas.
- Ett **Dictator Game**, där de bestämde hur många godisbitar de skulle ge till ett annat barn.
- Ett **Ultimatum Game**, där de accepterade eller avvisade erbjudanden som delade godis ojämnt.
- Ett **Deception Game**, där lögn gav barnet mer godis och partnern mindre.
- Två barnvänliga **moraliska dilemman**, där ett barn kunde skadas för att rädda fem andra.

Forskarna behandlade inte dessa som fem isolerade spel. De använde faktoranalys för att undersöka om valen klustrade sig i bredare drag. Tre faktorer framträdde:

- **Prosocialitet:** samarbete, givande, ärlighet och vilja att undvika att skada en annan spelares utfall i engångssituationer.
- **Social optimism:** tron att andra barn skulle samarbeta.
- **Eftergivenhet:** en generell vilja att acceptera erbjudanden, även orättvisa sådana.

Det spelar roll eftersom huvudresultatet inte handlar om en enda godisdelningsuppgift. Det handlar om ett mönster över flera beslut.

Vad "intuition" och "deliberation" betyder här

"Intuition" i den här artikeln betyder inte en mystisk inre moralisk känsla. Det betyder valet gjort under tidspress: barnet var tvunget att svara inom 10 sekunder.

"Deliberation" betyder den motsatta experimentella ramen: barnet var tvunget att vänta minst 10 sekunder innan det svarade.

Den manipulationen är vanlig inom dubbelprocessforskning, men den är ändå en approximation. Ett snabbt svar är inte ren instinkt, och ett fördröjt svar är inte rent förnuft. Artikelns påstående är därför snävare och renare: under dessa förhållanden med tidspress och tidsfördröjning följde prosocialt beteende olika utvecklingsvägar.

Vad de fann

Huvudresultatet är en korsning i hur snabba och långsamma prosociala val utvecklas.

Vid **3 års ålder** fick barn i det snabba villkoret högre poäng på faktorn Prosocialitet än barn i det långsamma villkoret. Den rapporterade effekten var **beta = 0,66** med ett **95 % konfidensintervall från 0,35 till 0,97** (guide). På vanlig svenska: bland de yngsta barnen var villkoret med snabba val förknippat med mer prosocialt beteende.

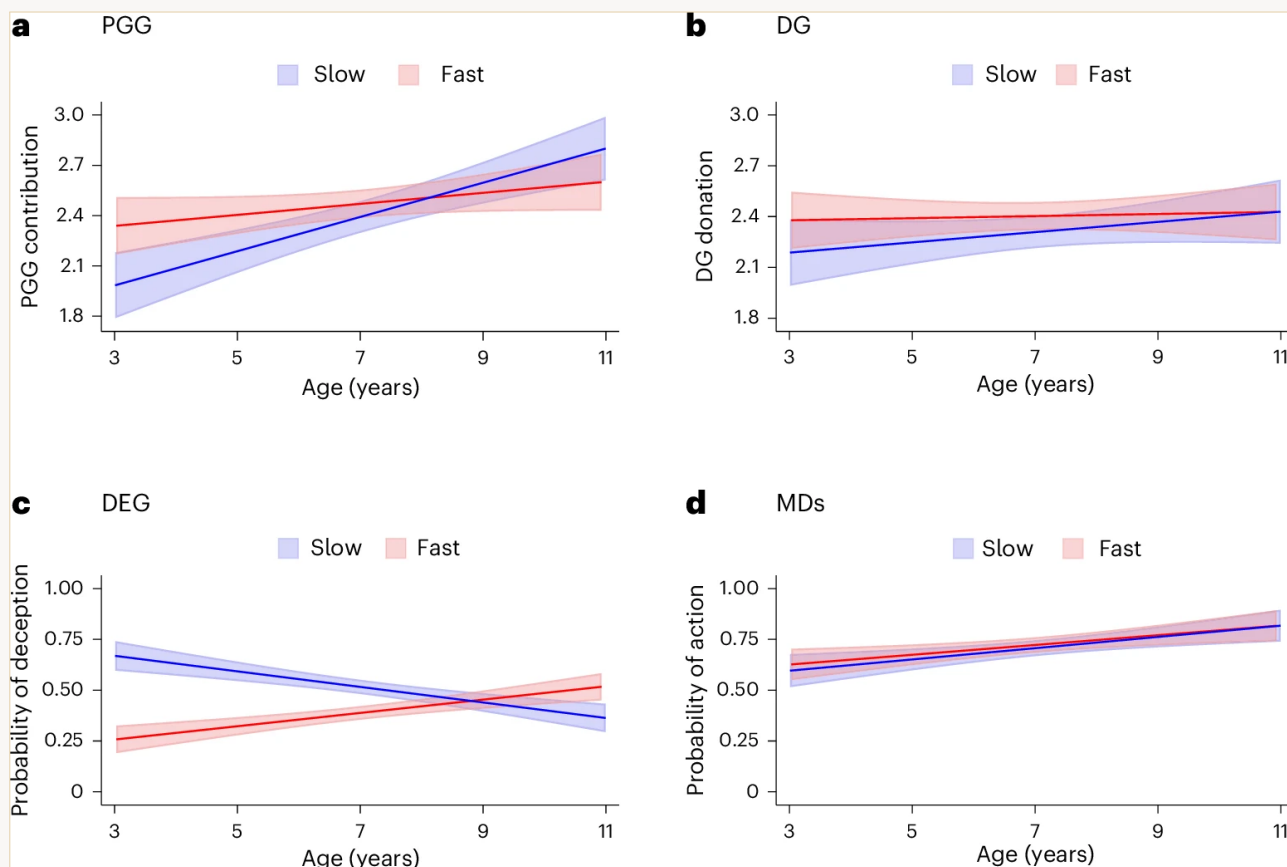
Den snabba prosocialiteten visade **inte** tydliga tecken på att öka eller minska med åldern. Forskarna rapporterar inga starka belägg för en åldertrend i intuitiv Prosocialitet.

Det långsamma villkoret var annorlunda. **Deliberativ prosocialitet ökade med åldern (beta = 0,09, 95 % KI 0,04 till 0,13)**. När barnen blev äldre minskade gapet mellan snabba och långsamma val. Vid **9 till 10 års ålder** fann artikeln ingen signifikant skillnad mellan beslutslägena.

De andra två faktorerna betedde sig annorlunda:

- **Social optimism** visade inga tecken på att variera med ålder eller beslutsläge.
- **Eftergivenhet** minskade med åldern, särskilt under tidsfördröjning: äldre barn var mindre allmänt villiga att acceptera andras erbjudanden.

Resultaten på uppgiftsnivå ger textur. Det snabba villkoret var kopplat till mer samarbete hos de yngsta barnen i Public Goods Game och till mer ärlighet i Deception Game. Det gjorde inte tydligt de yngsta barnen mer altruistiska i Dictator Game. Artikeln säger alltså inte "intuition förstärker varje prosocialt beteende". Den säger att en bred prosocial faktor, byggd från flera uppgifter, var högre under tidspress tidigt i barndomen, medan deliberativ prosocialitet ökade med åldern.



Figur 3 från artikeln bryter ner resultatet per uppgift. PGG betyder Public Goods Game, en samarbetsuppgift där barn bidrar med godis till en gemensam pott. DG betyder Dictator Game, en givandeuppgift. DEG betyder Deception Game, där ärlighet konkurrerar med en bättre utdelning för barnet. MDs betyder Moral Dilemmas, där barnet väljer om en person kan skadas för att rädda fem. Varje panel visar hur beteendet förändrades med åldern efter kontroll för beslutsläge. Linjerna är minsta-kvadratmetodens förutsagda värden; de skuggade banden är 95 % konfidensintervall grupperade per deltagare. Huvudpoängen för en allmän läsare är textur: det breda Prosocialitetsresultatet är byggt från flera spel, och kurvorna på uppgiftsnivå är inte alla identiska.

Margoni et al. / Nature Human Behaviour CC BY 4.0

Resultatet är inte sloganet

Det finns två lockande sloganer, och båda är för enkla.

Den första är: **barn är naturligt goda**. Artikeln bevisar inte det. Urvalet bestod av italiensktalande barn från Norditalien, rekryterade genom skolor och förskolor som betjänar en medelinkomstbefolkning. Forskarna varnar uttryckligen för bred kulturell generalisering.

Den andra är: **tänkande gör människor egoistiska**. Artikeln visar inte det heller. Bland äldre barn blev de långsamma prosociala valen starkare. Utvecklingshistorien är inte ett fall från oskuld. Den liknar mer en överföring: det som visar sig tidigt i snabba val blir alltmer tillgängligt för reflekterande beslutsfattande.

Den distinktionen är poängen. Studien frågar inte om barn är goda eller onda. Den frågar hur olika

sätt att välja - snabbt och långsamt - relaterar till prosocialt beteende när barn växer.

Hur starka är bevisen?

För huvudmönstret, rimligt starka. Urvalet är stort för den här sortens utvecklingsexperiment: **537 barn**, spridda över åldrarna 3 till 10. Designen slumpade barn till snabba och långsamma villkor. Forskarna förlitade sig inte på ett enda spel, utan kombinerade flera sociala uppgifter och kontrollerade om mönstret höll i flera robusthetstester.

Artikeln rapporterar också de mindre spännande kontrollerna som spelar roll. Resultaten höll när åldern grupperades i intervall istället för att behandlas som en kontinuerlig linje; när de yngsta barnen exkluderades; när barn som misslyckades med förståelsekontroller inkluderades; när barn som inte följde det snabba villkoret exkluderades; och när faktorstrukturen skattades separat för yngre och äldre barn.

Men begränsningarna är verkliga.

För det första fanns det **inget neutralt villkor**. Barnen antingen pressades att svara snabbt eller ombads vänta. Det betyder att artikeln jämför snabba mot fördröjda val, inte något av dem mot en obegränsad baslinje.

För det andra var partnererna fiktiva, även om barnen leddes att tro att de var verkliga. Det är normalt för kontrollerade laboratoriespel, men det är inte samma sak som att observera barn förhandla med riktiga klasskamrater i en levande social situation.

För det tredje var studien **inte förregistrerad**. Data och material är tillgängliga via OSF, men den aktuella studien låste inte sin analysplan i förväg.

För det fjärde är urvalet kulturellt smalt. Norditalien är inte "barndom" i allmänhet. Prosocial utveckling kan variera med sociala normer, skolgång, familjeekologi och ekonomisk kontext.

Så den säkra konfidensnivån är denna: hög för att detta urval, under dessa uppgifter och tidsvillkor, visade det rapporterade utvecklingsmönstret. Lägre för att samma kurva skulle uppträda oförändrad i andra kulturer, uppgifter eller verkliga interaktioner.

Varför det spelar roll

Vuxendebatter om moral smugglar ofta in en enkel modell: impulsen är den animaliska delen, deliberation är den civiliserade delen. Utvecklingspsykologi gör den modellen svårare att behålla.

I den här studien var de yngsta barnens snabba val inte den egoistiska baslinjen som förnuftet var tvunget att korrigera. Snabb prosocialitet fanns redan där. Utvecklingsförändringen var att långsamma, reflekterande val blev mer prosociala med åldern.

Det har en användbar implikation. Moralisk utveckling kanske inte bara handlar om att undertrycka dåliga impulser. Den kan också vara processen genom vilken barn lär sig att föra tidiga samarbetsvilliga, ärliga och andra-orienterade reaktioner in i långsammare, mer överlagt resonemang.

Det här är en tystare och bättre historia än "barn är rena". Den säger att prosocialitet kan börja som något barn gör snabbt, och bli något de också kan göra medvetet.

Sammanfattning

Forskare testade 537 italiensktalande barn i åldrarna 3 till 10 år i sociala beslutsuppgifter som involverade samarbete, givande, ärlighet, acceptans av orättvisa erbjudanden och moraliska dilemman. Barnen tilldelades slumpmässigt antingen att svara snabbt, inom 10 sekunder, eller att vänta minst 10 sekunder innan de svarade. En faktoranalys fann tre breda mönster: Prosocialitet, Social optimism och Eftergivenhet. Huvudresultatet var utvecklingsmässigt: bland de yngsta barnen var snabba val mer prosociala än fördröjda val; snabb prosocialitet förblev relativt stabil med åldern; och deliberativ prosocialitet ökade med åldern tills gapet slöts vid ungefär 9 till 10 års ålder. Studien bevisar inte att barn är universellt eller medfött goda. Den visar, i ett norditalienskt urval och under specifika laborativvillkor, att tidiga prosociala impulser kan vara stabila medan reflekterande prosocialt beslutsfattande stärks under barndomen.

No-BS-check

Vad artikeln visar: I ett urval av 537 italiensktalande barn var tidspress förknippad med högre Prosocialitet hos de yngsta barnen, medan deliberativ Prosocialitet ökade med åldern och hann ikapp i sen barndom.

Vad som är rimligt men inte bevisat: Att tidiga prosociala intuitioner utgör en grund som barn senare lär sig uttrycka genom reflektion. Mönstret passar den tolkningen, men designen kan inte tydligt separera medfödda dispositioner från tidigt socialt lärande.

Vad det inte visar: Att alla barn är naturligt goda; att tänkande gör barn egoistiska; att samma utvecklingskurva gäller över kulturer; eller att varje typ av prosocialt beteende följer samma väg.

Huvudsakliga begränsningar: Inget tidsneutralt villkor; fiktiva partner; ett norditalienskt skolorval; ingen förregistrering; och laboratoriespel som förenklar det verkliga sociala livet.

Hur mycket förtroende bör en allmän läsare ha? Ganska högt för det rapporterade mönstret inom denna studie. Måttligt för den bredare utvecklingstolkningen. Lågt för alla svepande påståenden om mänsklig 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>