The Clean Paper

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

幼い子どもは最初から単純に利己的ではない —— 素早い選択のほうが、ゆっくりした選択より向社会的だった

3〜10 歳のイタリア語を話す子ども *537* 人を対象に、研究者らは時間制限下または待機後に社会的選択をさせた。最も幼い子どもの速い答えは、遅い答えより協力的で、正直で、低い提案も受け入れやすかった。年齢が上がっても、その直感的な向社会性が消えたわけではない。代わりに、熟考的な向社会性が増え、追いついた。慎重な読み方は、「子どもはどこでも生まれつき善良」ではない。北イタリアの一つのサンプルと実験ゲームでは、早期の向社会的衝動が安定しながら、反射的な向社会的推論が成長とともに追いつくという証拠である。

Written by Cinzia Vaglio · Cross-checked by Lucio Vaglio · Edited by Michele Renda · Figures by Nova Vela · 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

「善くなる」までの、ゆっくりした道

3 歳の子どもに、「分けるか、協力するか、真実を言うか」を急いで決めてもらったら、どうなると思うだろう。

分かりやすい物語では、衝動は利己的で、熟考は道徳的だ。子どもはお菓子をつかみ、年齢を重ねて考えるようになると、自制を覚える。この論文は、その物語を少し複雑にする。イタリア語を話す子どもの大規模サンプルでは、最も幼い子どもたちは、待たされて答えるときより、すぐ答えるときのほうが向社会的だった。年長の子どもで、直感的な向社会性が弱くなったわけではない。変わったのは「ゆっくり考える側」だった。熟考して行う向社会的選択が年齢とともに増え、やがて追いついた。

結果の重要な形はそこだ。「子どもは生まれつき善良だ」という話ではない。「考えると子どもは利己的になる」という話でもない。発達についての主張だ。早い選択では幼い時期から向社会的反応が見られ、それはおおむね安定していた。一方、待ってから行う向社会的選択は、子ども時代を通じて強くなった。

著者らが行ったこと

チームは、イタリア・ミラノの **3〜10 歳の子ども 537 人**を調べた。それぞれを無作為に二つの意思決定条件のどちらかへ割り当てた。

- **時間制限条件：** 10 秒以内に答える。
- **待機条件：**答える前に少なくとも 10 秒待つ。

その後、子どもたちはお菓子、架空の相手、簡単な道徳シナリオを使った、子ども向けの社会的意思決定課題をいくつか行った。一人あたり合計 **19 回の意思決定**をした。

課題は複数の社会行動を扱った。

- **公共財ゲーム（Public Goods Game）**：共有基金へ何個のお菓子を入れるかを決める。基金は 2 倍にされ、皆で分ける。
- **独裁者ゲーム（Dictator Game）**：別の子どもに何個のお菓子を渡すかを決める。
- **最後通牒ゲーム（Ultimatum Game）**：不公平に分けられたお菓子の提案を受け入れるか拒否する。
- **欺瞞ゲーム（Deception Game）**：嘘をつくと自分のお菓子が増え、相手のお菓子が減る。
- 子ども向けの二つの**道徳的ジレンマ**：5 人を救うために 1 人を傷つけてよいかを選ぶ。

著者らは、これらを独立した五つのゲームとしてだけ扱わなかった。因子分析を使い、選択がより広い特性へまとまるかを調べた。その結果、三つの因子が得られた。

- **向社会性（Prosociality）**：一回限りの状況で、協力、分配、正直さ、相手の利得を傷つけない選択をする傾向。

- **社会的楽観性（Social Optimism）**：他の子どもも協力するだろうという信念。
- **受諾傾向（Acquiescence）**：不公平なものも含め、他者の提案を広く受け入れる傾向。

これは重要だ。見出しの結果は、お菓子を一回分ける単独課題だけの話ではなく、複数の意思決定を通して見えるパターンだからだ。

> **ここで「直感」と「熟考」は何を意味するのか**
>
> この論文で「直感」とは、神秘的な内なる道徳感覚のことではない。時間制限下での選択、つまり子どもが 10 秒以内に答えなければならない条件を指す。
> 「熟考」は反対の実験条件で、答える前に少なくとも 10 秒待たなければならない。
> この操作は二重過程研究でよく使われるが、それでも代理指標にすぎない。速い答えが純粋な本能というわけではなく、遅い答えが純粋な理性というわけでもない。したがって論文の主張は、もっと狭く、もっと明瞭だ。この時間制限条件と待機条件では、向社会的行動が異なる発達経路を示した、というものである。

分かったこと

中心的な結果は、速い向社会的選択と遅い向社会的選択の発達曲線が交差することだ。

3 歳では、速い条件の子どもは遅い条件の子どもより Prosociality 因子の得点が高かった。報告された効果は **beta = 0.66**、**95% 信頼区間 0.35〜0.97** だった（解説）。平たく言えば、最も幼い子どもでは、すばやく選ぶ条件のほうがより向社会的な行動と関連していた。

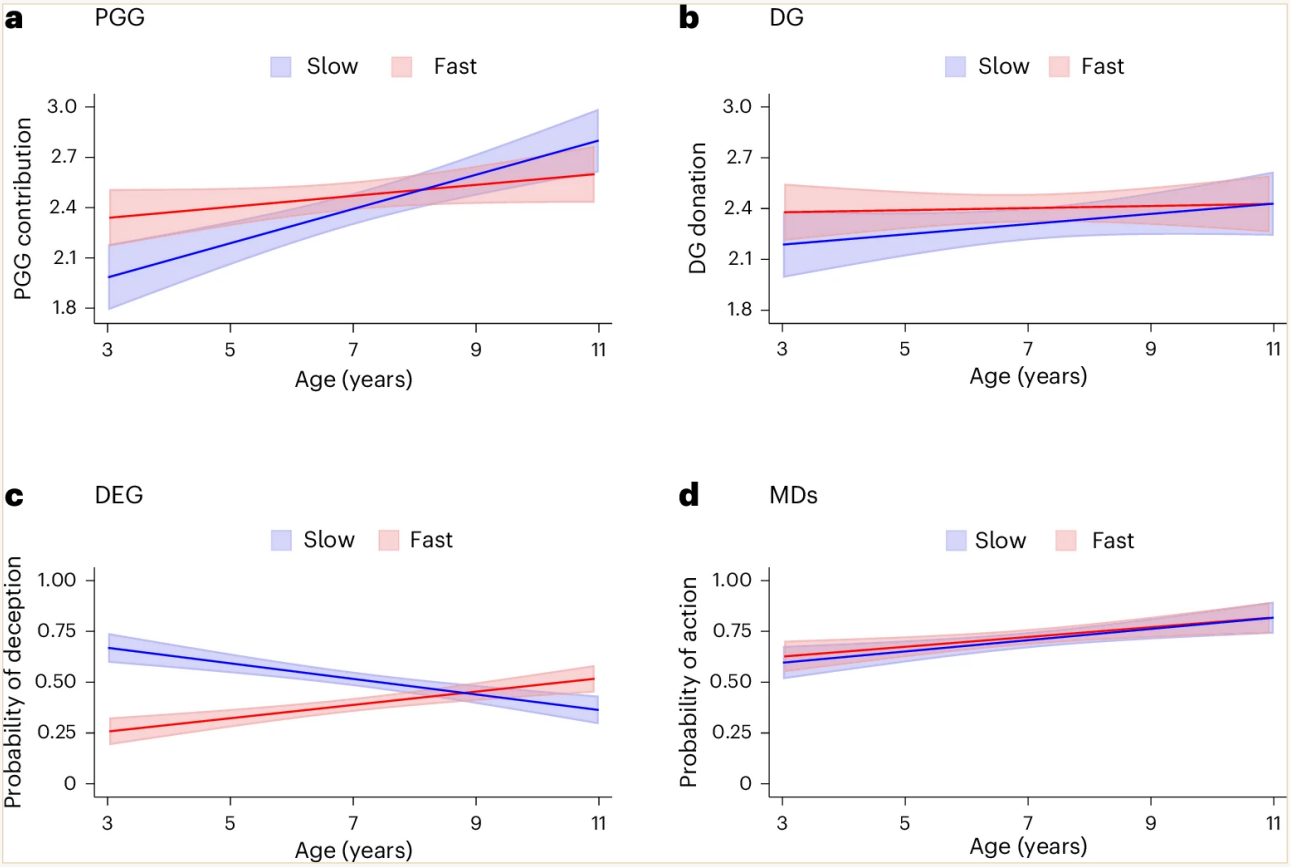
その速い向社会性には、年齢とともに明確に増える、あるいは減るという証拠はなかった。著者らは、直感的 Prosociality に強い年齢トレンドは見られなかったと報告している。

遅い条件は違った。**熟考的 Prosociality は年齢とともに増加した**（**beta = 0.09**、95% CI 0.04〜0.13）。年齢が上がるほど、速い選択と遅い選択の差は縮まった。**9〜10 歳**では、意思決定条件の間に有意な差は見つからなかった。

残り二つの因子は違う振る舞いを示した。

- **Social Optimism** には、年齢や意思決定条件によって変わる証拠はなかった。
- **Acquiescence** は年齢とともに低下し、とりわけ待機条件で顕著だった。年長児ほど、他者の提案を何でも広く受け入れる傾向が弱かった。

個々の課題を見ると、さらに細部が見える。最も幼い子どもでは、速い条件は公共財ゲームでより多い協力、欺瞞ゲームでより多い正直さと関連した。一方、独裁者ゲームでは、速い条件が幼児を明確により利他的にしたとは言えなかった。したがって論文は「直感があらゆる向社会的行動を強くする」と言っているのではない。複数課題から作られた広い向社会性因子が幼児期には時間制限下で高く、熟考的な向社会性は年齢とともに増えた、と言っている。



論文の Figure 3 は、結果を課題ごとに分けて示す。PGG は Public Goods Game で、お菓子を共有基金へ出す協力課題。DG は Dictator Game で、分配課題。DEG は Deception Game で、正直さと自分の利得が競合する。MDs は Moral Dilemmas で、5 人を救うため 1 人を傷つけてよいか選ぶ。各パネルは、意思決定条件を統制したうえで、行動が年齢とともにどう変わったかを示す。線は通常最小二乗法による予測値、陰影は参加者単位でクラスタ化した 95% 信頼区間。一般読者に重要なのは、広い Prosociality の結果が複数ゲームから作られており、各課題の曲線はすべて同じではないという点だ。

Margoni et al. / Nature Human Behaviour CC BY 4.0

結果はスローガンではない

誘惑的なスローガンが二つあるが、どちらも単純すぎる。

一つ目は、**子どもは生まれつき善良だ**。論文はそれを証明していない。サンプルは北イタリアの中所得層が通う学校・幼稚園を通じて集められた、イタリア語を話す子どもたちだ。著者ら自身、文化を越えて広く一般化することに明確に注意を促している。

二つ目は、**考えると人は利己的になる**。これも示していない。年長児では、ゆっくり考えたときの向社会的選択が強くなった。発達の物語は、無垢から転落する話ではない。むしろ移行に近い。速い選択で早くから見えるものが、だんだん熟考的な意思決定でも使えるようになる。

そこが重要な区別だ。この研究は子どもが「善いか悪いか」を問うていない。成長するにつれて、速い選択と遅い選択という異なる意思決定様式が、向社会的行動とどう結び付くかを問うている。

証拠をどう評価するか

中心的なパターンについては、かなり強い。この種の発達実験としてはサンプルが大きく、**3〜10歳の537人**を含む。子どもは速い条件と遅い条件へ無作為に割り付けられた。著者らは一つのゲームだけに頼らず、複数の社会的課題を組み合わせ、さまざまな頑健性確認でもパターンが残るかを調べた。

派手ではないが重要な確認も報告している。年齢を連続変数ではなく年齢群に分けても、最年少児を除いても、理解度チェックに失敗した子どもを含めても、速い条件を守れなかった子どもを除いても、さらに年少・年長児で因子構造を別々に推定しても、結果は維持された。

ただし限界は本物だ。

第一に、**中立条件がない**。子どもは急いで答えるか、待って答えるかのどちらかだった。そのため、比較しているのは速い選択と遅い選択であり、どちらかと自然な制約なし条件との比較ではない。

第二に、相手は架空だった。ただし子どもには本物だと思わせていた。統制された実験ゲームでは一般的だが、実際の同級生と生の社会場面で交渉する様子を見るのとは違う。

第三に、この研究は**事前登録されていない**。データと資料はOSFで公開されているが、今回の研究では解析計画を事前に固定していなかった。

第四に、サンプルの文化的範囲が狭い。北イタリアは「子ども時代」全体ではない。向社会性の発達は、社会規範、学校教育、家庭環境、経済状況によって変わり得る。

したがって安全な確信水準はこうだ。このサンプルで、この課題と時間条件の下で、報告された発達パターンが現れたことへの確信は高い。同じ曲線が別文化、別課題、実世界の相互作用でもそのまま再現するという確信は低くなる。

なぜ重要なのか

成人の道徳をめぐる議論には、しばしば単純なモデルが忍び込む。衝動は動物的な部分で、熟考は文明化された部分だ、というモデルだ。発達心理学は、そのモデルを維持しにくくする。

この研究では、最も幼い子どもの速い選択は、理性で修正すべき利己的な基準線ではなかった。速い向社会性はすでに存在していた。発達に伴って変わったのは、ゆっくり考える反射的な選択がより向社会的になったことだ。

これは有用な示唆を持つ。道徳的発達は、悪い衝動を抑え込むことだけではないかもしれない。早くからある協力的、正直、他者配慮的な反応を、より遅く、より熟考的な推論へ持ち込めるよう子どもが学ぶ過程でもあるかもしれない。

「子どもは純粋だ」というより、静かで良い物語だ。向社会性は、最初は子どもがすばやく行うものとして現れ、やがて意識的に考えながらも行えるようになるのかもしれない。

まとめ

研究者らは、3〜10 歳のイタリア語を話す子ども 537 人を、協力、分配、正直さ、不公平な提案の受諾、道徳的ジレンマを含む社会的意思決定課題で調べた。子どもは無作為に、10 秒以内にすばやく答える条件か、答える前に少なくとも 10 秒待つ条件へ割り当てられた。因子分析から、Prosociality、Social Optimism、Acquiescence の三つの広いパターンが得られた。中心的な結果は発達的だった。最も幼い子どもでは、速い選択のほうが遅い選択より向社会的だった。速い向社会性は年齢とともに比較的安定し、一方で熟考的な向社会性は成長とともに増え、9〜10 歳ごろには差が消えた。この研究は、子どもが普遍的・生得的に善良だと証明してはいない。一つの北イタリアのサンプルと特定の実験条件において、早期の向社会的衝動が安定している一方、熟考的な向社会的意思決定が子ども時代を通じて強まることを示している。

冷静に見ると

論文が示したこと：イタリア語を話す子ども 537 人のサンプルで、最も幼い子どもでは時間制限が高い Prosociality と関連し、熟考的 Prosociality は年齢とともに増えて、子ども時代後半には追いついた。

もっともらしいが、まだ証明されていないこと：初期の向社会的直感が土台となり、子どもが後に熟考を通じてもそれを表現できるようになること。このパターンはその解釈と整合するが、生得的傾向と幼少期の社会学習をきれいに分離できる設計ではない。

示していないこと：すべての子どもが生まれつき善良であること。考えると子どもが利己的になること。同じ発達曲線が文化を越えて成立すること。あらゆる種類の向社会的行動が同じ経路をたどること。

主な限界：時間制限のない中立条件がない。架空の相手。北イタリアの学校サンプル。事前登録なし。実際の社会生活を単純化した実験ゲーム。

一般読者はどの程度信頼すべきか？この研究内で報告されたパターンにはかなり高い確信を持ってよい。より広い発達解釈には中程度。人間性全体についての大きな主張には低い確信にとどめるべきだ。

出典

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