The Clean Paper

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

პატარა ბავშვები თავიდან უბრალოდ ეგოისტები არ არიან: მათი სწრაფი არჩევანი ნელზე უფრო პროსოციალური იყო

537 იტალიურად მოსაუბრე 3–10 წლის ბავშვის კვლევაში მეცნიერებმა სოციალური არჩევანი დროის წნეხის ქვეშ ან დაყოვნების შემდეგ შეადარეს. ყველაზე პატარა ბავშვების სწრაფი პასუხები უფრო თანამშრომლური და პატიოსანი იყო და ისინი დაბალ შეთავაზებებსაც უფრო ხშირად იღებდნენ, ვიდრე ნელი პასუხებისას. ასაკთან ერთად ინტუიციური პროსოციალურობა არ გამქრალა — მის დონეს დაფიქრებული პროსოციალურობა დაეწია. ფრთხილი წაკითხვა: ეს არ ამტკიცებს, რომ ბავშვები ყველგან ბუნებრივად კეთილები არიან. ეს არის მტკიცებულება ერთ ჩრდილოეთ იტალიურ ნიმუშსა და ლაბორატორიულ თამაშებში, რომ ადრეული პროსოციალური იმპულსები შეიძლება სტაბილური იყოს, ხოლო დაფიქრებული პროსოციალური მსჯელობა ასაკთან ერთად გაძლიერდეს.

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

კარგ ადამიანად ქცევის ნელი გზა

თუ სამი წლის ბავშვს აიძულებთ სწრაფად გადაწყვიტოს, გაუზიაროს თუ არა რამე სხვას, ითანამშრომლოს თუ სიმართლე თქვას, რას ელით?

მარტივი ამბავი ასეთია: იმპულსი ეგოისტურია, ფიქრი კი მორალური. ბავშვი კანფეტს იტაცებს; ასაკთან ერთად უფრო მოაზროვნე ბავშვი თავშეკავებას სწავლობს. ეს ნაშრომი ამ სურათს ართულებს. იტალიურად მოსაუბრე ბავშვების დიდ ნიმუშში ყველაზე პატარა ბავშვები უფრო პროსოციალურად იქცეოდნენ, როცა სწრაფად პასუხობდნენ, ვიდრე მაშინ, როცა პასუხამდე მოცდა უწევდათ. უფროს ბავშვებში სწრაფი, ინტუიციური არჩევანი ნაკლებად პროსოციალური არ გამხდარა. შეიცვალა ნელი მხარე: ფიქრით გაკეთებული პროსოციალური არჩევანი ასაკთან ერთად გაიზარდა და ბოლოს სწრაფ არჩევანს გაუტოლდა.

შედეგის მნიშვნელოვანი ფორმა სწორედ ესაა. ის არ ამბობს „ბავშვები კეთილებად იბადებიან“. არც იმას ამბობს, რომ „ფიქრი ბავშვებს ეგოისტებს ხდის“. ეს განვითარების შესახებ მტკიცებაა: ადრეულ ასაკში პროსოციალური პასუხები სწრაფ არჩევანში ჩნდება და დაახლოებით სტაბილურად რჩება, ხოლო დაყოვნების პირობებში გაკეთებული პროსოციალური არჩევანი ბავშვობის განმავლობაში ძლიერდება.

რა გააკეთეს ავტორებმა

ჯგუფმა მილანში, იტალიაში, **3-დან 10 წლამდე 537 ბავშვი** გამოსცადა. თითოეული ბავშვი შემთხვევითად მოხვდა გადაწყვეტილების მიღების ერთ-ერთ რეჟიმში:

- **დროის წნეხი:** პასუხი 10 წამში.
- **დროითი დაყოვნება:** პასუხამდე მინიმუმ 10 წამი მოცდა.

შემდეგ თითოეულმა ბავშვმა შეასრულა ბავშვებისთვის ადაპტირებული სოციალური გადაწყვეტილებების სერია, რომელიც კანფეტებს, გამოგონილ პარტნიორებს და მარტივ მორალურ სცენარებს იყენებდა. ჯამში თითოეულმა ბავშვმა **19 გადაწყვეტილება** მიიღო.

ამოცანები სოციალური ქცევის რამდენიმე ტიპს მოიცავდა:

- **Public Goods Game**, სადაც ბავშვები წყვეტდნენ, რამდენი კანფეტი შეეტანათ საერთო ფონდში, რომელიც ორმაგდებოდა და შემდეგ ნაწილდებოდა.
- **Dictator Game**, სადაც ისინი წყვეტდნენ, რამდენი კანფეტი მიეცათ სხვა ბავშვისთვის.
- **Ultimatum Game**, სადაც უთანასწოროდ გაყოფილ შეთავაზებას იღებდნენ ან უარყოფდნენ.
- **Deception Game**, სადაც ტყუილი ბავშვს მეტ კანფეტს აძლევდა, პარტნიორს კი ნაკლებს.
- ორი ბავშვებისთვის მორგებული **მორალური დილემა**, სადაც ერთ ბავშვს ზიანი

შეიძლება მიადგეს ხუთის გადასარჩენად.

ავტორებს ეს ხუთი იზოლირებული თამაში არ განუხილავთ. ფაქტორული ანალიზით შეამოწმეს, ჯგუფდებოდა თუ არა არჩევანები უფრო ფართო თვისებებად. სამი ფაქტორი გამოვიდა:

- **პროსოციალურობა:** თანამშრომლობა, გაზიარება, პატიოსნება და ერთჯერად სიტუაციებში სხვა მოთამაშის სარგებლის დაზიანებისგან თავის შეკავება.
- **სოციალური ოპტიმიზმი:** რწმენა, რომ სხვა ბავშვებიც ითანამშრომლებენ.
- **დათანხმების ტენდენცია:** ზოგადი მზადყოფნა შეთავაზებების მისაღებად, მათ შორის უსამართლოსიც.

ეს მნიშვნელოვანია, რადგან მთავარი შედეგი ერთი კანფეტის გაზიარების ამოცანას არ ეხება. ის რამდენიმე გადაწყვეტილებაში გამეორებულ საერთო ნიმუშს აღწერს.

> **რას ნიშნავს აქ „ინტუიცია“ და „დელიბერაცია“**
>
> ამ ნაშრომში „ინტუიცია“ რაიმე მისტიკურ შინაგან მორალურ გრძნობას არ ნიშნავს. ის უბრალოდ დროის წნეხის ქვეშ გაკეთებული არჩევანია: ბავშვს პასუხი 10 წამში უნდა გაეცა.
> „დელიბერაცია“ საპირისპირო ექსპერიმენტული რეჟიმია: ბავშვი პასუხამდე მინიმუმ 10 წამს უნდა დალოდებოდა.
> ასეთი მანიპულაცია dual-პროცესი კვლევებში გავრცელებულია, მაგრამ მაინც მხოლოდ მიახლოებითი საზომია. სწრაფი პასუხი სუფთა ინსტინქტი არ არის და დაყოვნებული პასუხი — სუფთა გონება. ამიტომ ნაშრომის მტკიცება უფრო ვიწრო და სუფთაა: ამ დროის წნეხისა და დაყოვნების პირობებში პროსოციალური ქცევა განვითარების სხვადასხვა გზას მიჰყვებოდა.

რა აღმოაჩინეს

მთავარი შედეგია გადაკვეთა სწრაფი და ნელი პროსოციალური არჩევანის ასაკობრივ განვითარებაში.

3 წლის ასაკში სწრაფ რეჟიმში მყოფ ბავშვებს Prosociality ფაქტორზე უფრო მაღალი ქულა ჰქონდათ, ვიდრე ნელ რეჟიმში მყოფებს. მოხსენებული ეფექტი იყო **beta = 0.66**, **95%-იანი სანდოობის ინტერვალით 0.35-დან 0.97-მდე** (გაიდი). მარტივად: ყველაზე პატარა ბავშვებში სწრაფი არჩევანის რეჟიმი უფრო პროსოციალურ ქცევასთან იყო დაკავშირებული.

ეს სწრაფი პროსოციალურობა ასაკთან ერთად მკაფიოდ არც გაზრდილა და არც შემცირებულა. ავტორები ინტუიციურ Prosociality-ში ასაკობრივ ტრენდზე ძლიერ მტკიცებულებას ვერ პოულობენ.

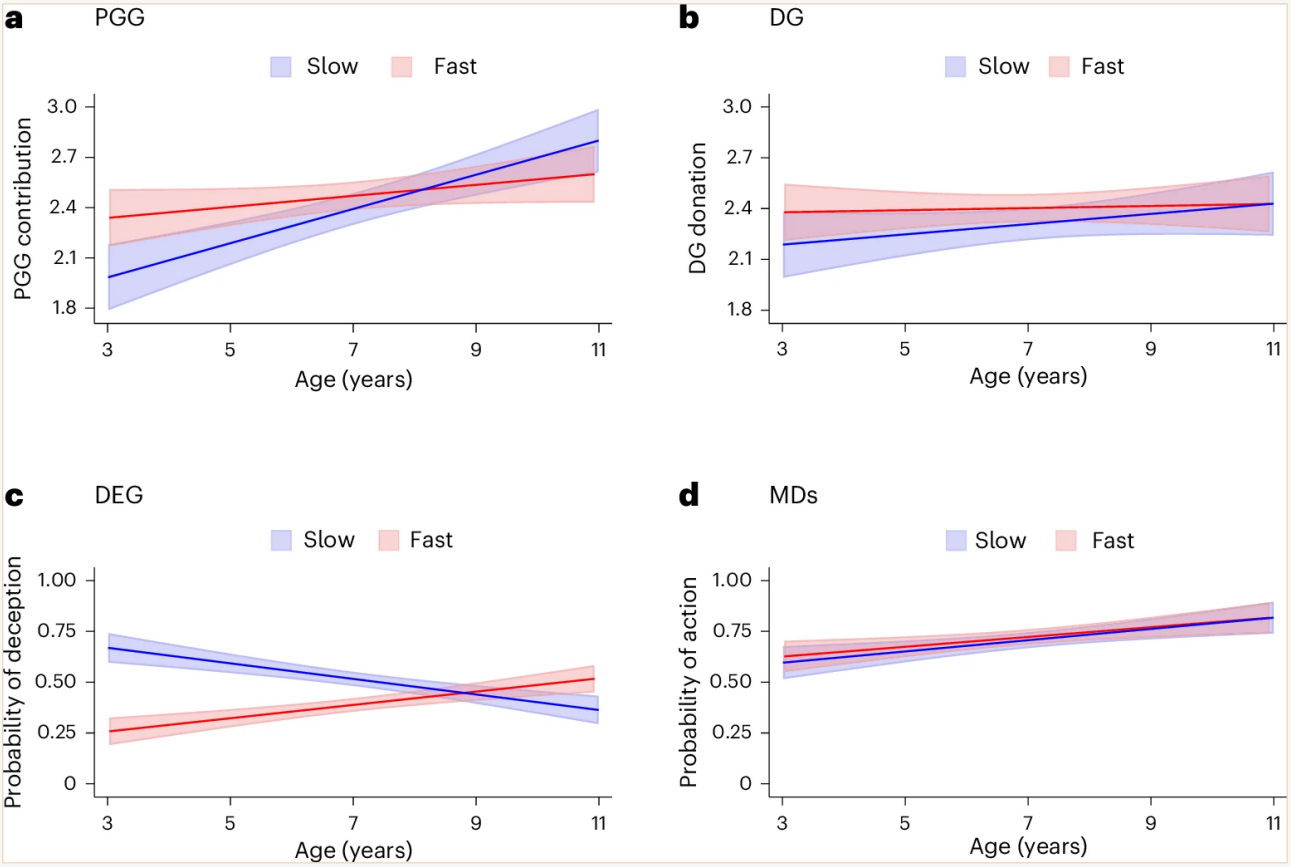
ნელი რეჟიმი განსხვავებული იყო. **დელიბერაციული პროსოციალურობა ასაკთან**

ერთად გაიზარდა (**beta = 0.09**, 95% CI 0.04–0.13). ბავშვების ზრდასთან ერთად სწრაფ და ნელ არჩევანს შორის სხვაობა ვიწროვდებოდა. დაახლოებით **9–10 წლისთვის** ნაშრომმა გადაწყვეტილების რეჟიმებს შორის სტატისტიკურად მნიშვნელოვანი განსხვავება აღარ იპოვა.

დანარჩენი ორი ფაქტორი სხვაგვარად იქცეოდა:

- **სოციალური ოპტიმიზმი** ასაკის ან გადაწყვეტილების რეჟიმის მიხედვით არ იცვლებოდა მკაფიოდ.
- **დათანხმების ტენდენცია** ასაკთან ერთად შემცირდა, განსაკუთრებით დაყოვნების პირობებში: უფროსი ბავშვები ნაკლებად იყვნენ მზად სხვების ნებისმიერი შეთავაზების მისაღებად.

ცალკეული ამოცანების შედეგები სურათს დეტალს ამატებს. ყველაზე პატარა ბავშვებში სწრაფი რეჟიმი Public Goods Game-ში მეტ თანამშრომლობას და Deception Game-ში მეტ პატიოსნებას უკავშირდებოდა. Dictator Game-ში ის ახალგაზრდა ბავშვებს აშკარად უფრო ალტრუისტულს არ ხდიდა. ამიტომ ნაშრომი არ ამბობს, რომ „ინტუიცია ყველა პროსოციალურ ქცევას აძლიერებს“. ის ამბობს, რომ რამდენიმე ამოცანიდან აგებული ფართო პროსოციალური ფაქტორი ადრეულ ბავშვობაში დროის წნეხის ქვეშ უფრო მაღალი იყო, ხოლო დაფიქრებული პროსოციალურობა ასაკთან ერთად იზრდებოდა.



ნაშრომის Figure 3 შედეგს ცალკეული ამოცანებით აჩვენებს. PGG ნიშნავს Public Goods Game-ს — თანამშრომლობის ამოცანას, სადაც ბავშვები საერთო ფონდში კანფეტებს დებენ.

DG არის Dictator Game — გაზიარების ამოცანა. DEG არის Deception Game, სადაც პატიოსნება ბავშვისთვის უკეთეს სარგებელს ეწინააღმდეგება. MDs არის Moral Dilemmas, სადაც ბავშვი წყვეტს, შეიძლება თუ არა ერთ ადამიანს ზიანი მიადგეს ხუთის გადასარჩენად. თითოეული პანელი აჩვენებს, როგორ იცვლებოდა ქცევა ასაკთან ერთად გადაწყვეტილების რეჟიმის კონტროლის შემდეგ. ხაზები ჩვეულებრივი უმცირესი კვადრატების პროგნოზირებული მნიშვნელობებია; ჩრდილოვანი ზონები მონაწილეზე დაჯგუფებულ 95%-იან სანდოობის ინტერვალებს აჩვენებს. ზოგადი მკითხველისთვის მთავარი დეტალია: ფართო Prosociality შედეგი რამდენიმე თამაშიდანაა აგებული და თითოეული ამოცანის მრუდი ერთნაირი არ არის.

Margoni et al. / Nature Human Behaviour CC BY 4.0

შედეგი სლოგანი არ არის

აქ ორი მაცდური სლოგანია და ორივე ზედმეტად მარტივია.

პირველი: **ბავშვები ბუნებრივად კეთილები არიან**. ნაშრომი ამას არ ამტკიცებს. ნიმუში შედგებოდა ჩრდილოეთ იტალიაში, სკოლებსა და საბავშვო ბაღებში, საშუალო შემოსავლის მოსახლეობიდან შერჩეული იტალიურად მოსაუბრე ბავშვებისგან. ავტორები ფართო კულტურულ განზოგადებას პირდაპირ გვაფრთხილებენ.

მეორე: **ფიქრი ადამიანს ეგოისტს ხდის**. ამასაც ნაშრომი არ აჩვენებს. უფროს ბავშვებში ნელი პროსოციალური არჩევანი უფრო ძლიერი გახდა. განვითარების ამბავი „უდანაშაულობის დაკარგვა“ არ არის. უფრო ჰგავს გადატანას: რაც ადრე სწრაფ არჩევანში ჩანს, ასაკთან ერთად ნელ, დაფიქრებულ გადაწყვეტილებაშიც უფრო ხელმისაწვდომი ხდება.

ეს განსხვავებაა მთავარი. კვლევა არ სვამს კითხვას, ბავშვები კარგები არიან თუ ცუდები. ის ეკითხება, როგორ უკავშირდება არჩევანის ორი რეჟიმი — სწრაფი და ნელი — პროსოციალურ ქცევას ბავშვის ზრდისას.

რამდენად ძლიერია მტკიცებულება?

მთავარი ნიმუშისთვის — საკმაოდ ძლიერი. ასეთი განვითარების ექსპერიმენტისთვის ნიმუში დიდია: **537 ბავშვი**, 3-დან 10 წლამდე. ბავშვები სწრაფ და ნელ პირობებში შემთხვევითად გადანაწილდნენ. ავტორები ერთ თამაშს არ დაეყრდნენ; რამდენიმე სოციალურ ამოცანას აერთიანებდნენ და შეამოწმეს, ინარჩუნებდა თუ არა შედეგი თავს რამდენიმე მდგრადობის ანალიზში.

ნაშრომში მოცემულია ნაკლებად ეფექტური, მაგრამ მნიშვნელოვანი შემოწმებებიც. შედეგები შენარჩუნდა, როცა ასაკი ჯგუფებად დაყვეს და არა უწყვეტ ხაზად; როცა ყველაზე პატარა ბავშვები გამორიცხეს; როცა გაგების შემოწმება ვერ გავლილი ბავშვები მაინც შეიტანეს; როცა სწრაფი რეჟიმის ინსტრუქცია ვერ შემსრულებელი ბავშვები გამორიცხეს; და როცა ფაქტორული სტრუქტურა ცალკე შეაფასეს ახალგაზრდა

და უფროს ბავშვებში.

მაგრამ შეზღუდვებიც რეალურია.

პირველი, **ნეიტრალური დროითი პირობა არ იყო**. ბავშვებს ან სწრაფ პასუხს სთხოვდნენ ან მოცდას. ამიტომ ნაშრომი სწრაფ და დაყოვნებულ არჩევანს ადარებს ერთმანეთს და არა რომელიმე მათგანს თავისუფალ, შეუზღუდავ საწყის მდგომარეობას.

მეორე, პარტნიორები გამოგონილი იყვნენ, თუმცა ბავშვებს სჯეროდათ, რომ რეალურები იყვნენ. კონტროლირებული ლაბორატორიული თამაშებისთვის ეს ჩვეულებრივი პრაქტიკაა, მაგრამ იგივე არ არის, რაც რეალურ კლასელებთან ცოცხალი მოლაპარაკების ყურება.

მესამე, კვლევა **წინასწარ რეგისტრირებული არ იყო**. მონაცემები და მასალები OSF-ზე ხელმისაწვდომია, მაგრამ მიმდინარე კვლევის ანალიზის გეგმა წინასწარ არ „ჩაკეტილა“.

მეოთხე, ნიმუში კულტურულად ვიწროა. ჩრდილოეთ იტალია ზოგადად „ბავშვობა“ არ არის. პროსოციალური განვითარება შეიძლება სოციალური ნორმების, სკოლის, ოჯახის გარემოსა და ეკონომიკური კონტექსტის მიხედვით შეიცვალოს.

ამიტომ უსაფრთხო ნდობის დონე ასეთია: მაღალი ნდობა, რომ ამ ნიმუშში, ამ ამოცანებსა და დროით პირობებში აღწერილი განვითარების ნიმუში ნამდვილად გამოჩნდა. უფრო დაბალი — რომ ზუსტად იგივე მრუდი უცვლელად სხვა კულტურებში, ამოცანებსა თუ რეალურ ურთიერთობებშიც გამოჩნდება.

რატომ არის ეს მნიშვნელოვანი

ზრდასრულთა მორალზე კამათი ხშირად მალულად იყენებს მარტივ მოდელს: იმპულსი ცხოველური ნაწილია, ფიქრი კი ცივილიზებული. განვითარების ფსიქოლოგია ამ მოდელს რთულად შესანარჩუნებელს ხდის.

ამ კვლევაში ყველაზე პატარა ბავშვების სწრაფი არჩევანი არ იყო ეგოისტური საწყისი მდგომარეობა, რომელიც გონებამ უნდა გამოასწოროს. სწრაფი პროსოციალურობა უკვე არსებობდა. განვითარების ცვლილება ის იყო, რომ ნელი, დაფიქრებული არჩევანი ასაკთან ერთად უფრო პროსოციალური გახდა.

ამას სასარგებლო მნიშვნელობა აქვს. მორალური განვითარება შეიძლება მხოლოდ ცუდი იმპულსების ჩახშობა არ იყოს. ის შეიძლება იყოს პროცესიც, რომლის დროსაც ბავშვები ადრეულ თანამშრომლურ, პატიოსან და სხვებზე ორიენტირებულ პასუხებს უფრო ნელ და გააზრებულ მსჯელობაშიც გადაიტანენ.

ეს უფრო მშვიდი და უკეთესი ამბავია, ვიდრე „ბავშვები სუფთა არსებები არიან“. ის ამბობს, რომ პროსოციალურობა შეიძლება თავიდან იყოს რაღაც, რასაც ბავშვები სწრაფად აკეთებენ, და მოგვიანებით გახდეს რაღაც, რასაც შეგნებულადაც აკეთებენ.

სუფთა შეჯამება

მკვლევრებმა 3-დან 10 წლამდე 537 იტალიურად მოსაუბრე ბავშვი გამოსცადეს სოციალური გადაწყვეტილებების ამოცანებში, რომლებიც თანამშრომლობას, გაზიარებას, პატიოსნებას, უსამართლო შეთავაზებების მიღებას და მორალურ დილემებს მოიცავდა. ბავშვები შემთხვევითად ან 10 წამში სწრაფ პასუხს იძლეოდნენ, ან პასუხამდე მინიმუმ 10 წამს ელოდებოდნენ. ფაქტორულმა ანალიზმა სამი ფართო ნიმუში გამოყო: Prosociality, Social Optimism და Acquiescence. მთავარი შედეგი განვითარების იყო: ყველაზე პატარა ბავშვებში სწრაფი არჩევანი უფრო პროსოციალური იყო, ვიდრე დაყოვნებული; სწრაფი პროსოციალურობა ასაკთან ერთად დაახლოებით სტაბილური დარჩა, ხოლო დაფიქრებული პროსოციალურობა გაიზარდა, სანამ სხვაობა დაახლოებით 9–10 წლისთვის არ დაიხურა. კვლევა არ ამტკიცებს, რომ ყველა ბავშვი უნივერსალურად ან თანდაყოლილად კეთილია. ის აჩვენებს, ერთ ჩრდილოეთ იტალიურ ნიმუშსა და კონკრეტულ ლაბორატორიულ პირობებში, რომ ადრეული პროსოციალური იმპულსები შეიძლება სტაბილური დარჩეს, მაშინ როცა დაფიქრებული პროსოციალური გადაწყვეტილება ბავშვობის განმავლობაში ძლიერდება.

პირდაპირი შემოწმება

რას აჩვენებს ნაშრომი: 537 იტალიურად მოსაუბრე ბავშვის ნიმუშში დროის წნეხი ყველაზე პატარა ბავშვებში უფრო მაღალ Prosociality-ს უკავშირდებოდა, ხოლო დაფიქრებული Prosociality ასაკთან ერთად იზრდებოდა და გვიან ბავშვობაში სწრაფ არჩევანს გაუტოლდა.

რა არის სარწმუნო, მაგრამ დაუმტკიცებელი: რომ ადრეული პროსოციალური ინტუიციები საფუძველს ქმნის, რომლის გამოხატვასაც ბავშვები მოგვიანებით ფიქრით სწავლობენ. ნიმუში ამ ინტერპრეტაციას ერგება, მაგრამ დიზაინი თანდაყოლილ მიდრეკილებებს ადრეული სოციალური სწავლისგან სუფთად ვერ აცალკევებს.

რას არ აჩვენებს: რომ ყველა ბავშვი ბუნებრივად კეთილია; რომ ფიქრი ბავშვებს ეგოისტებს ხდის; რომ იგივე განვითარების მრუდი ყველა კულტურაში არსებობს; ან რომ პროსოციალური ქცევის ყველა ფორმა ერთნაირად ვითარდება.

მთავარი შეზღუდვები: დროითი ნეიტრალური პირობის არქონა; გამოგონილი პარტნიორები; ჩრდილოეთ იტალიური სასკოლო ნიმუში; წინასწარი რეგისტრაციის არქონა; და ლაბორატორიული თამაშები, რომლებიც რეალურ სოციალურ ცხოვრებას ამარტივებს.

რამდენად უნდა ენდოს ზოგადი მკითხველი? საკმაოდ მაღალი ნდობა ამ კვლევის შიგნით აღწერილი ნიმუშის მიმართ. საშუალო — უფრო ფართო განვითარების ინტერპრეტაციის მიმართ. დაბალი — ადამიანის ბუნებაზე ნებისმიერი ფართო დასკვნის მიმართ.

წყაროები

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