The Clean Paper

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

Te fëmijët e vegjël, zgjedhjet prosociale erdhën më shpejt se deliberimi. Më vonë, deliberimi i arriti.

Në një eksperiment me 537 fëmijë italishtfolës 3–10 vjeç, fëmijët më të vegjël ishin më prosocialë kur duhej të përgjigjeshin shpejt sesa kur duhej të prisnin. Prosocialiteti i shpejtë mbeti relativisht i qëndrueshëm me moshën, ndërsa ai deliberativ u rrit derisa hendeku u mbyll rreth moshës 9–10 vjeç. Studimi nuk provon se fëmijët lindin të mirë apo se të menduarit i bën egoistë; tregon një trajektore zhvillimore në një kampion dhe një manipulim specifik kohor.

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

Rruga e ngadaltë drejt të qenit i mirë

Nëse e detyron një trevjeçar të vendosë shpejt nëse do të ndajë, do të bashkëpunojë apo do të thotë të vërtetën, çfarë pret të ndodhë?

Historia e thjeshtë thotë se impulsi është egoist dhe reflektimi moral. Fëmija kap karamelet; fëmija më i madh dhe më i menduar mëson përmbajtjen. Ky punim e ndërlikon këtë histori. Në një kampion të madh fëmijësh italishtfolës, më të vegjlit ishin më prosocialë kur përgjigjeshin shpejt sesa kur duhej të prisnin. Fëmijët më të mëdhenj nuk u bënë më pak prosocialë nën intuitë. Ajo që ndryshoi ishte ana e ngadaltë: prosocialiteti deliberativ u rrit me moshën derisa e arriti anën e shpejtë.

Kjo është forma e rëndësishme e rezultatit. Nuk është "fëmijët lindin të mirë". Nuk është "të menduarit i bën fëmijët egoistë". Është një pretendim zhvillimor: përgjigjet e hershme prosociale u shfaqën në zgjedhje të shpejta dhe mbetën afërsisht të qëndrueshme, ndërsa zgjedhjet prosociale të bëra pas një vonese u forcuan gjatë fëmijërisë.

Çfarë bënë autorët

Ekipi testoi **537 fëmijë** të moshës **3 deri në 10 vjeç** në Milano, Itali. Secili fëmijë u caktua rastësisht në një nga dy mënyrat e vendimmarrjes:

- **Presion kohe:** përgjigju brenda 10 sekondash.
- **Vonesë kohe:** prit të paktën 10 sekonda para se të përgjigjesh.

Më pas secili fëmijë përfundoi një seri detyrash të përshtatura për fëmijë, të ndërtuara rreth karameleve, partnerëve fiktivë dhe skenarëve të thjeshtë moralë. Në total, secili mori **19 vendime**.

Detyrat mbulonin disa lloje sjelljesh shoqërore:

- Një **Public Goods Game**, ku fëmijët vendosnin sa karamele të hidhnin në një fond të përbashkët që do të dyfishohej dhe ndahej.
- Një **Dictator Game**, ku vendosnin sa karamele t'i jepnin një fëmije tjetër.
- Një **Ultimatum Game**, ku pranonin ose refuzonin oferta që i ndanin karamelet në mënyrë të pabarabartë.
- Një **Deception Game**, ku gënjeshtra i jepte fëmijës më shumë karamele dhe partnerit më pak.
- Dy **dilema morale** të përshtatura për fëmijë, ku një fëmijë mund të dëmtohej për të shpëtuar pesë të tjerë.

Autorët nuk i trajtuan si pesë lojëra të izoluara. Përdorën analizën faktoriale për të parë nëse zgjedhjet grupoheshin në tipare më të gjera. Dolën tri faktorë:

- **Prosocialiteti:** bashkëpunim, dhënie, ndershmëri dhe gatishmëri për të shmangur dëmtimin e përfitimit të një lojtari tjetër në situata njëherëshe.

- **Optimizmi shoqëror:** besimi se fëmijët e tjerë do të bashkëpunonin.
- **Pranueshmëria:** një gatishmëri e përgjithshme për t'i pranuar ofertat, edhe kur janë të padrejta.

Kjo ka rëndësi sepse rezultati kryesor nuk vjen nga një detyrë e vetme për ndarjen e karameleve. Është një model që shfaqet në disa vendime.

> **Çfarë do të thonë këtu "intuitë" dhe "deliberim"**
>
> "Intuitë" në këtë punim nuk do të thotë një ndjesi morale e brendshme mistike. Do të thotë zgjedhja e bërë nën presion kohe: fëmija duhej të përgjigjej brenda 10 sekondash.
> "Deliberim" do të thotë korniza e kundërt eksperimentale: fëmija duhej të priste të paktën 10 sekonda para se të përgjigjej.
> Ky manipulim është i zakonshëm në kërkimet mbi proceset e dyfishta, por mbetet një zëvendësues eksperimental. Një përgjigje e shpejtë nuk është instinkt i pastër dhe një përgjigje e vonuar nuk është arsyetim i pastër. Prandaj pretendimi i punimit është më i ngushtë: nën këto kushte presioni dhe vonese, sjellja prosociale ndoqi trajektore zhvillimore të ndryshme.

Çfarë gjetën

Rezultati kryesor është një kryqëzim në mënyrën si zhvillohen zgjedhjet prosociale të shpejta dhe të ngadalta.

Në **moshën 3 vjeç**, fëmijët në kushtin e shpejtë kishin rezultat më të lartë në faktorin Prosocialitet sesa fëmijët në kushtin e ngadaltë. Efekti i raportuar ishte **beta = 0.66**, me **interval besimi 95% nga 0.35 në 0.97** (udhëzues). Me fjalë të thjeshta: te fëmijët më të vegjël, kushti i zgjedhjes së shpejtë lidhej me sjellje më prosociale.

Ky prosocialitet i shpejtë **nuk** tregoi prova të qarta se rritej ose ulej me moshën. Autorët nuk gjetën prirje të fortë të lidhur me moshën në prosocialitetin intuitiv.

Kushti i ngadaltë ishte ndryshe. **Prosocialiteti deliberativ u rrit me moshën** (**beta = 0.09**, 95% CI 0.04 deri 0.13). Me rritjen e fëmijëve, hendeku mes zgjedhjeve të shpejta dhe të ngadalta u ngushtua. Në moshat **9 deri 10 vjeç**, punimi nuk gjeti më dallim domethënës mes dy mënyrave të vendimmarrjes.

Dy faktorët e tjerë u sollën ndryshe:

- **Optimizmi shoqëror** nuk tregoi prova se ndryshonte me moshën ose mënyrën e vendimit.
- **Pranueshmëria** u ul me moshën, sidomos nën vonesë kohe: fëmijët më të mëdhenj ishin më pak të gatshëm në përgjithësi të pranonin ofertat e të tjerëve.

Rezultatet në nivel detyre shtojnë nuancë. Kushti i shpejtë lidhej me më shumë bashkëpunim te fëmijët më të vegjël në Public Goods Game dhe me më shumë ndershmëri në Deception Game. Nuk i bëri qartë fëmijët e vegjël më altruistë në Dictator Game. Pra punimi nuk thotë "intuita forcon çdo sjellje prosociale". Thotë se një faktor i gjerë prosocial, i ndërtuar nga disa detyra, ishte më i lartë

nën presion kohe në fëmijërinë e hershme, ndërsa prosocialiteti deliberativ u rrit me moshën.

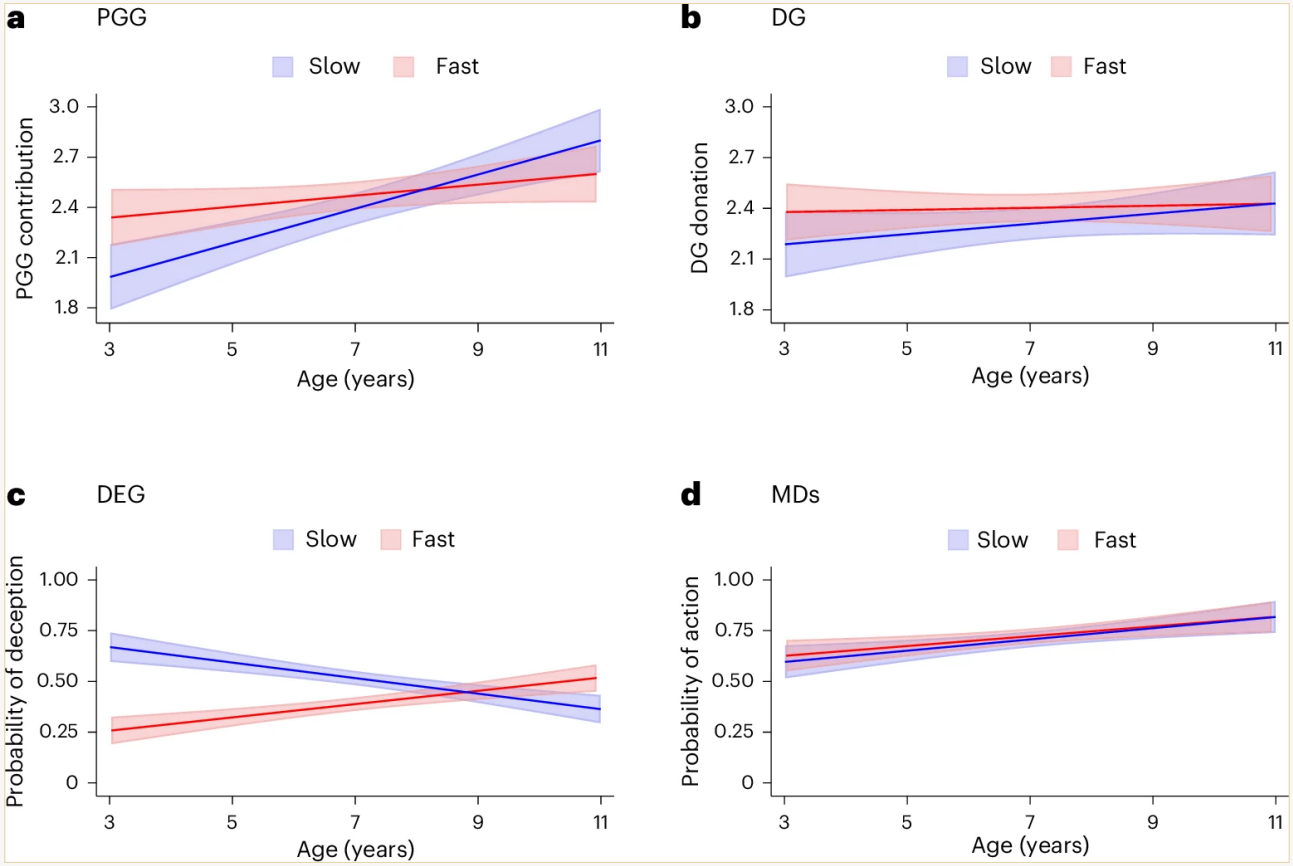

Figura 3 e punimit e ndan rezultatin sipas detyrës. PGG është Public Goods Game, detyrë bashkëpunimi ku fëmijët kontribuojnë karamele në një fond të përbashkët. DG është Dictator Game, detyrë dhënieje. DEG është Deception Game, ku ndershmëria konkurron me një përfitim më të madh për fëmijën. MDs janë dilemat morale, ku fëmija vendos nëse një person mund të dëmtohet për të shpëtuar pesë. Secili panel tregon si ndryshoi sjellja me moshën pasi u kontrollua mënyra e vendimit. Vijat janë vlerat e parashikuara me metoda të zakonshme të katrorëve më të vegjël; zonat e hijëzuara janë intervale besimi 95% të grupuara sipas pjesëmarrësit. Pika kryesore për një lexues të përgjithshëm është nuanca: rezultati i gjerë i Prosocialitetit ndërtohet nga disa lojëra dhe kurbat e detyrave nuk janë të gjitha identike.

Margoni et al. / Nature Human Behaviour CC BY 4.0

Rezultati nuk është slogani

Ka dy slogane joshëse dhe të dyja janë tepër të thjeshta.

I pari: **fëmijët janë natyrshëm të mirë**. Punimi nuk e provon këtë. Kampioni përbëhej nga fëmijë italishtfolës të Italisë Veriore, të rekrutuar përmes shkollave dhe kopshteve që u shërbejnë popullsive me të ardhura të mesme. Autorët paralajmërojnë shprehimisht kundër përgjithësimeve të gjera kulturore.

I dyti: **të menduarit i bën njerëzit egoistë**. As këtë nuk e tregon punimi. Te fëmijët më të mëdhenj,

zgjedhjet e ngadalta prosociale u bënë më të forta. Historia zhvillimore nuk është rënie nga pafajësia. I ngjan më shumë një transferimi: ajo që shfaqet herët në zgjedhjet e shpejta bëhet gjithnjë e më e disponueshme edhe për vendimmarrjen reflektuese.

Ky është dallimi i rëndësishëm. Studimi nuk pyet nëse fëmijët janë të mirë apo të këqij. Pyet si lidhen mënyrat e ndryshme të zgjedhjes — e shpejtë dhe e ngadaltë — me sjelljen prosociale ndërsa fëmijët rriten.

Sa e fortë është prova?

Për modelin kryesor, mjaft e fortë. Kampioni është i madh për këtë lloj eksperimenti zhvillimor: **537 fëmijë**, të shpërndarë nga mosha 3 deri në 10 vjeç. Dizajni i caktoi fëmijët rastësisht në kushtin e shpejtë ose të ngadaltë. Autorët nuk u mbështetën në një lojë të vetme, por kombinuan disa detyra shoqërore dhe kontrolluan nëse modeli mbetej në disa teste robustësie.

Punimi raporton edhe kontrollet më pak spektakolare që kanë rëndësi. Rezultatet qëndruan kur mosha u grupua në breza në vend që të trajtohej si vijë e vazhduar; kur fëmijët më të vegjël u përjashtuan; kur u përfshinë fëmijët që dështuan kontrollet e të kuptuarit; kur u përjashtuan ata që nuk respektuan kushtin e shpejtë; dhe kur struktura faktoriale u vlerësua veçmas te më të vegjlit dhe më të mëdhenjtë.

Por kufizimet janë reale.

Së pari, **nuk kishte kusht neutral për kohën**. Fëmijët ose nxiteshin të përgjigjeshin shpejt, ose duhej të prisnin. Pra punimi krahason zgjedhje të shpejta me zgjedhje të vonuara, jo secilën me një bazë pa kufizim kohe.

Së dyti, partnerët ishin fiktivë, megjithëse fëmijëve u thuhej se ishin realë. Kjo është normale në lojërat e kontrolluara laboratorike, por nuk është e njëjta gjë me vëzhgimin e fëmijëve që negociojnë me shokët e vërtetë të klasës në një situatë sociale të gjallë.

Së treti, studimi **nuk ishte preregjistruar**. Të dhënat dhe materialet janë të disponueshme në OSF, por plani i analizës nuk ishte fiksuar paraprakisht për këtë studim.

Së katërti, kampioni është kulturorisht i ngushtë. Italia Veriore nuk është "fëmijëria" në përgjithësi. Zhvillimi prosocial mund të ndryshojë me normat shoqërore, shkollimin, ekologjinë familjare dhe kontekstin ekonomik.

Pra niveli i sigurt i besimit është ky: i lartë se ky kampion, në këto detyra dhe kushte kohe, tregoi modelin e raportuar. Më i ulët se e njëjta kurbë do të shfaqej e pandryshuar në kultura, detyra ose ndërveprime të tjera reale.

Pse ka rëndësi

Debatet e të rriturve për moralin shpesh fusin pa e thënë një model të thjeshtë: impulsi është pjesa shtazore, deliberimi pjesa e civilizuar. Psikologjia zhvillimore e bën më të vështirë mbajtjen e këtij modeli.

Në këtë studim, zgjedhjet e shpejta të fëmijëve më të vegjël nuk ishin baza egoiste që arsyeja duhej ta korrigjonte. Prosocialiteti i shpejtë ishte tashmë aty. Ndryshimi zhvillimor ishte që zgjedhjet e ngadalta dhe reflektuese u bënë më prosociale me moshën.

Kjo ka një rrjedhojë të dobishme. Zhvillimi moral mund të mos jetë vetëm shtypja e impulseve të këqija. Mund të jetë edhe procesi me të cilin fëmijët mësojnë t'i bartin përgjigjet e hershme bashkëpunuese, të ndershme dhe të orientuara nga të tjerët në arsyetim më të ngadaltë e të qëllimshëm.

Kjo është një histori më e qetë dhe më e mirë se "fëmijët janë të pastër". Thotë se prosocialiteti mund të nisë si diçka që fëmijët e bëjnë shpejt dhe të bëhet diçka që mund ta bëjnë edhe me deliberim.

Përmbledhje e shkurtër

Studiuesit testuan 537 fëmijë italishtfolës 3–10 vjeç në detyra vendimmarrjeje shoqërore që përfshinin bashkëpunim, dhënie, ndershmëri, pranimin e ofertave të padrejta dhe dilema morale. Fëmijët u caktuan rastësisht ose të përgjigjeshin shpejt, brenda 10 sekondash, ose të prisnin të paktën 10 sekonda. Analiza faktoriale gjeti tri modele të gjera: Prosocialitet, Optimizëm Shoqëror dhe Pranueshmëri. Rezultati kryesor ishte zhvillimor: te fëmijët më të vegjël, zgjedhjet e shpejta ishin më prosociale se ato të vonuara; prosocialiteti i shpejtë mbeti relativisht i qëndrueshëm me moshën; ndërsa prosocialiteti deliberativ u rrit derisa hendeku u mbyll rreth moshës 9–10 vjeç. Studimi nuk provon se fëmijët janë universalisht ose lindur të mirë. Tregon, në një kampion të Italisë Veriore dhe në kushte specifike laboratorike, se impulset e hershme prosociale mund të jenë të qëndrueshme ndërsa vendimmarrja reflektuese prosociale forcohet gjatë fëmijërisë.

Kontroll pa teprime

Çfarë tregon punimi: Në një kampion me 537 fëmijë italishtfolës, presioni i kohës lidhej me Prosocialitet më të lartë te më të vegjlit, ndërsa Prosocialiteti deliberativ u rrit me moshën dhe e arriti anën e shpejtë nga fundi i fëmijërisë.

Çfarë është e besueshme, por jo e provuar: Që intuitat e hershme prosociale mund të ofrojnë një bazë që fëmijët më vonë mësojnë ta shprehin edhe përmes reflektimit. Modeli pajtohet me këtë interpretim, por dizajni nuk i ndan pastër prirjet e lindura nga mësimi shoqëror i hershëm.

Çfarë nuk tregon: Që të gjithë fëmijët janë natyrshëm të mirë; që të menduarit i bën egoistë; që e

njëjta kurbë zhvillimore vlen në të gjitha kulturat; ose që çdo lloj sjelljeje prosociale ndjek të njëjtën rrugë.

Kufizimet kryesore: Pa kusht neutral kohe; partnerë fiktivë; kampion shkollor nga Italia Veriore; pa preregjistrim; dhe lojëra laboratorike që thjeshtojnë jetën shoqërore reale.

Sa besim duhet të ketë një lexues i përgjithshëm? Mjaft të lartë për modelin e raportuar brenda këtij studimi. Mesatar për interpretimin më të gjerë zhvillimor. Të ulët për çdo pretendim të madh mbi natyrën njerëzore.

Burimet

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