The Clean Paper

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

เด็กเล็กไม่ได้เริ่มจากความเห็นแก่ตัวเสมอไป: การเลือกเร็วของพวกเขาเอื้อสังคมมากกว่าการเลือกช้า

ในการศึกษาเด็กพูดภาษาอิตาลี 537 คน อายุ 3–10 ปี นักวิจัยให้เด็กตัดสินใจทางสังคมภายใต้แรงกดดันด้านเวลาหรือหลังการหน่วงเวลา คำตอบเร็วของเด็กที่อายุน้อยที่สุดร่วมมือ ซื่อสัตย์ และเต็มใจรับข้อเสนอต่ำมากกว่าคำตอบช้า เมื่อเด็กโตขึ้น prosociality แบบ intuitive ไม่ได้หายไป — แต่ prosociality แบบไตร่ตรองเพิ่มขึ้นจนตามทัน การอ่านที่ระมัดระวังคือนี่ไม่ใช่หลักฐานว่าเด็กดีโดยธรรมชาติทุกแห่ง แต่เป็นหลักฐานในกลุ่มตัวอย่างจากอิตาลีเหนือและชุดเกมในแล็บว่าแรงตอบสนองเอื้อสังคมช่วงต้นอาจคงที่ ขณะที่การคิดไตร่ตรองเอื้อสังคมค่อย ๆ ตามทัน

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

เส้นทางช้าสู่การทำสิ่งที่ดี

หากบังคับเด็กสามขวบให้ตัดสินใจอย่างรวดเร็วว่าจะแบ่งปัน ร่วมมือ หรือพูดความจริง คุณคาดว่าจะเกิดอะไรขึ้น?

เรื่องเล่าง่าย ๆ บอกว่าแรงกระตุ้นนั้นเห็นแก่ตัว ส่วนการไตร่ตรองทำให้มีศีลธรรม เด็กคว้าลูกอมไว้ เด็กที่โตและคิดมากขึ้นจึงเรียนรู้การยับยั้ง งานนี้ทำให้เรื่องนั้นซับซ้อนขึ้น ในกลุ่มตัวอย่างขนาดใหญ่ของเด็กที่พูดภาษาอิตาลี เด็กเล็กที่สุดมีพฤติกรรมเอื้อสังคมมากกว่าเมื่อให้ตอบเร็ว เทียบกับเมื่อถูกบังคับให้รอ เด็กโตไม่ได้มีพฤติกรรมเอื้อสังคมน้อยลงเมื่อใช้การตัดสินใจแบบฉับไว สิ่งที่เปลี่ยนคือด้านช้า: prosociality แบบไตร่ตรองเพิ่มขึ้นตามอายุจนตามทัน

นี่คือรูปทรงสำคัญของผล ไม่ใช่ "เด็กเกิดมาดี" และไม่ใช่ "การคิดทำให้เด็กเห็นแก่ตัว" แต่เป็นข้ออ้างด้านพัฒนาการ: การตอบสนองเอื้อสังคมช่วงต้นปรากฏในการตัดสินใจเร็วและค่อนข้างคงที่ ขณะที่การตัดสินใจเอื้อสังคมเมื่อมีเวลารอแข็งแรงขึ้นตลอดวัยเด็ก

ผู้วิจัยทำอะไร

ทีมทดสอบ **เด็ก 537 คน** อายุ **3–10 ปี** ในมิลาน ประเทศอิตาลี เด็กแต่ละคนถูกสุ่มให้เข้าสู่โหมดตัดสินใจหนึ่งในสองแบบ:

- **Time pressure:** ตอบภายใน 10 วินาที
- **Time delay:** รออย่างน้อย 10 วินาทีก่อนตอบ

จากนั้นเด็กแต่ละคนทำภารกิจตัดสินใจทางสังคมที่ออกแบบให้เหมาะกับเด็ก โดยใช้ลูกอม คู่เล่นสมมุติ และสถานการณ์ศีลธรรมง่าย ๆ รวมแล้วเด็กแต่ละคนตัดสินใจ **19 ครั้ง**

ภารกิจครอบคลุมพฤติกรรมสังคมหลายแบบ:

- **Public Goods Game** เด็กตัดสินใจว่าจะใส่ลูกอมกี่ชิ้นในกองกลาง ซึ่งจะถูกเพิ่มเป็นสองเท่าแล้วแบ่งกัน
- **Dictator Game** เด็กตัดสินใจว่าจะให้ลูกอมแก่เด็กอีกคนกี่ชิ้น
- **Ultimatum Game** เด็กยอมรับหรือปฏิเสธข้อเสนอที่แบ่งลูกอมไม่เท่ากัน
- **Deception Game** การโกหกทำให้เด็กได้ลูกอมมากขึ้นและคู่เล่นได้น้อยลง
- **moral dilemmas** ที่ปรับให้เหมาะกับเด็กสองสถานการณ์ ซึ่งเด็กหนึ่งคนอาจถูกทำร้ายเพื่อช่วยอีกห้าคน

ผู้เขียนไม่ได้มองสิ่งเหล่านี้เป็นเกมแยกจากกันห้าเกม แต่ใช้ factor analysis เพื่อถามว่าการเลือกต่าง ๆ รวมกลุ่มเป็นลักษณะที่กว้างกว่าหรือไม่ ได้ปัจจัยสามชุด:

- **Prosociality:** ความร่วมมือ การให้ ความซื่อสัตย์ และความเต็มใจหลีกเลี่ยงการทำให้ผลตอบแทนของผู้เล่นอีกคนเสียหายในสถานการณ์ครั้งเดียว
- **Social Optimism:** ความเชื่อว่าเด็กคนอื่นจะร่วมมือ
- **Acquiescence:** ความเต็มใจโดยทั่วไปที่จะยอมรับข้อเสนอ แม้ไม่ยุติธรรม

เรื่องนี้สำคัญ เพราะผลหลักไม่ได้มาจากเกมแบ่งลูกอมเกมเดียว แต่เป็นรูปแบบที่เกิดข้ามการตัดสินใจหลายประเภท

“intuition” และ “deliberation” หมายถึงอะไรในงานนี้

“Intuition” ในงานนี้ไม่ได้หมายถึงสัญชาตญาณศีลธรรมลึกลับภายใน แต่หมายถึงการเลือกภายใต้แรงกดดันด้านเวลา: เด็กต้องตอบภายใน 10 วินาที
“Deliberation” คือกรอบทดลองตรงข้าม: เด็กต้องรออย่างน้อย 10 วินาทีก่อนตอบ
การปรับเงื่อนไขแบบนี้ใช้กันทั่วไปในการวิจัย dual-process แต่ก็ยังเป็นเพียงตัวแทน การตอบเร็วไม่ใช่สัญชาตญาณบริสุทธิ์ และการตอบช้าก็ไม่ใช่เหตุผลบริสุทธิ์ ดังนั้นข้ออ้างของงานจึงแคบและสะอาดกว่า: ภายใต้เงื่อนไขเร่งเวลาและหน่วงเวลานี้ พฤติกรรมเอื้อสังคมมีเส้นทางพัฒนาการต่างกัน

สิ่งที่พบ

ผลหลักคือจุดตัดกันของพัฒนาการระหว่างการเลือกเอื้อสังคมแบบเร็วและแบบช้า

ที่ **อายุ 3 ปี** เด็กในเงื่อนไขตอบเร็วได้คะแนน Prosociality สูงกว่าเด็กในเงื่อนไขตอบช้า ผลที่รายงานคือ **beta = 0.66** พร้อม **ช่วงความเชื่อมั่น 95% ตั้งแต่ 0.35 ถึง 0.97** (คู่มือ) กล่าวง่าย ๆ คือ ในเด็กที่อายุน้อยที่สุด เงื่อนไขให้เลือกเร็วสัมพันธ์กับพฤติกรรมเอื้อสังคมมากกว่า

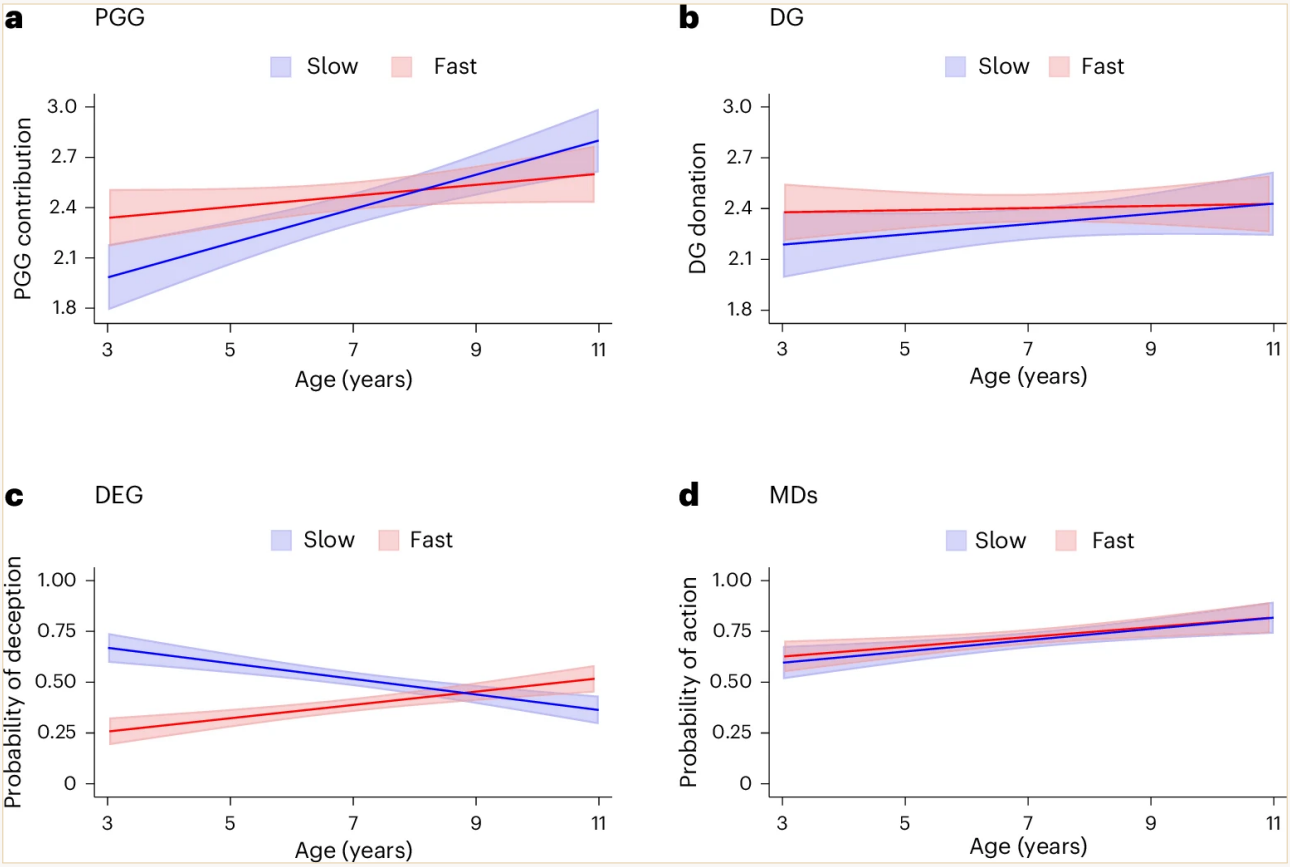
Prosociality แบบเร็วนี้ **ไม่มีหลักฐานชัดเจนว่าเพิ่มหรือลดตามอายุ** ผู้เขียนไม่พบหลักฐานที่แข็งแรงว่าความเอื้อสังคมแบบ intuitive มีแนวโน้มตามอายุ

เงื่อนไขตอบช้าต่างออกไป **Prosociality แบบไตร่ตรองเพิ่มขึ้นตามอายุ** (**beta = 0.09**, 95% CI 0.04 ถึง 0.13) เมื่อเด็กโตขึ้น ช่องว่างระหว่างการเลือกเร็วกับช้าก็แคบลง และเมื่ออายุ **9–10 ปี** งานไม่พบความแตกต่างที่มีนัยสำคัญระหว่างสองโหมดการตัดสินใจ

อีกสองปัจจัยมีรูปแบบต่างกัน:

- **Social Optimism** ไม่มีหลักฐานว่าเปลี่ยนตามอายุหรือโหมดการตัดสินใจ
- **Acquiescence** ลดลงตามอายุ โดยเฉพาะเมื่อถูกหน่วงเวลา: เด็กโตมีแนวโน้มยอมรับข้อเสนอของผู้อื่นแบบกว้าง ๆ น้อยลง

ผลระดับแต่ละภารกิจช่วยเติมรายละเอียด เงื่อนไขตอบเร็วสัมพันธ์กับความร่วมมือมากขึ้นในเด็กเล็กที่สุดใน Public Goods Game และความซื่อสัตย์มากขึ้นใน Deception Game แต่ไม่ได้ทำให้เด็กเล็กเห็นแก่ผู้อื่นมากขึ้นอย่างชัดเจนใน Dictator Game ดังนั้นงานไม่ได้บอกว่า “intuition ทำให้พฤติกรรมเอื้อสังคมทุกชนิดแข็งแรงขึ้น” แต่บอกว่าปัจจัย prosociality ที่กว้างและประกอบจากหลายภารกิจสูงกว่าเมื่อเร่งเวลาในช่วงต้นวัยเด็ก ขณะที่ prosociality แบบไตร่ตรองเพิ่มขึ้นตามอายุ



รูปที่ 3 จากงานวิจัยแยกผลตามภารกิจ PGG คือ Public Goods Game ซึ่งเป็นภารกิจความร่วมมือที่เด็กใส่ลูกอมลงกองกลาง DG คือ Dictator Game ภารกิจการให้ DEG คือ Deception Game ซึ่งความซื่อสัตย์แข่งกับผลตอบแทนที่ดีกว่าสำหรับเด็ก และ MDs คือ Moral Dilemmas ที่เด็กเลือกว่าอนุญาตให้ทำร้ายหนึ่งคนเพื่อช่วยอีกห้าคนหรือไม่ แต่ละแผงแสดงว่าพฤติกรรมเปลี่ยนตามอายุอย่างไรหลังควบคุมโหมดการตัดสินใจ เส้นคือค่าทำนายจาก ordinary least squares; แถบเงาคือช่วงความเชื่อมั่น 95% ที่ cluster ตามผู้เข้าร่วม ประเด็นสำหรับผู้อ่านทั่วไปคือรายละเอียด: ผล Prosociality โดยรวมสร้างจากหลายเกม และเส้นโค้งของแต่ละภารกิจไม่ได้เหมือนกันทั้งหมด

Margoni et al. / Nature Human Behaviour CC BY 4.0

ผลไม่ใช่คำขวัญ

มีคำขวัญน่าหยิบสองแบบ และทั้งคู่เรียบง่ายเกินไป

อย่างแรกคือ **เด็กดีโดยธรรมชาติ** งานนี้ไม่ได้พิสูจน์เช่นนั้น กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กพูดภาษาอิตาลีจากอิตาลีเหนือ รับสมัครผ่านโรงเรียนและโรงเรียนอนุบาลที่ให้บริการประชากรรายได้ปานกลาง ผู้เขียนเตือนชัดไม่ให้ขยายผลกว้างข้ามวัฒนธรรม

อย่างที่สองคือ **การคิดทำให้คนเห็นแก่ตัว** งานก็ไม่ได้แสดงเช่นนั้น ในเด็กโต การเลือกเอื้อสังคมแบบช้าแข็งแรงขึ้น เรื่องพัฒนาการจึงไม่ใช่การตกจากความไร้เดียงสา แต่คล้ายการถ่ายโอน: สิ่งที่ปรากฏเร็วในการเลือกแบบฉับไวค่อย ๆ กลายเป็นสิ่งที่ใช้ได้ในการตัดสินใจแบบไตร่ตรองมากขึ้น

ความแตกต่างนี้คือใจความ งานไม่ได้ถามว่าเด็กดีหรือเลว แต่ถามว่าโหมดการเลือกแบบเร็วและช้าสัมพันธ์กับพฤติกรรมเอื้อสังคมอย่างไรเมื่อเด็กโตขึ้น

หลักฐานแข็งแรงแค่ไหน

สำหรับรูปแบบหลัก ถือว่าค่อนข้างแข็งแรง กลุ่มตัวอย่างใหญ่สำหรับการทดลองพัฒนาการประเภทนี้: **เด็ก 537 คน** อายุ 3–10 ปี การออกแบบสุ่มเด็กเข้าสู่เงื่อนไขเร็วหรือช้า ผู้เขียนไม่ได้พึ่งเกมเดียว แต่รวมภารกิจทางสังคมหลายแบบและตรวจว่ารูปแบบยังอยู่ภายใต้ robustness tests หลายชุดหรือไม่

งานยังรายงานการตรวจที่ไม่น่าตื่นเต้นแต่สำคัญ ผลยังอยู่เมื่อแบ่งอายุเป็นช่วงแทนการใช้เส้นต่อเนื่อง; เมื่อตัดเด็กอายุน้อยที่สุดออก; เมื่อรวมเด็กที่ไม่ผ่าน comprehension checks; เมื่อตัดเด็กที่ไม่ทำตามเงื่อนไขตอบเร็วออก; และเมื่อประมาณ factor structure แยกสำหรับเด็กเล็กและเด็กโต

แต่ข้อจำกัดมีจริง

ประการแรก **ไม่มีเงื่อนไขกลางด้านเวลา** เด็กถูกเร่งให้ตอบหรือถูกขอให้รอ นั่นหมายความว่างานเปรียบเทียบการเลือกเร็วกับการเลือกหน่วงเวลา ไม่ได้เปรียบเทียบแต่ละแบบกับ baseline ที่ไม่จำกัดเวลา

ประการที่สอง คู่เล่นเป็นตัวละครสมมุติ แม้เด็กจะถูกทำให้เชื่อว่าเป็นคนจริง นี่เป็นเรื่องปกติในเกมทดลองที่ควบคุม แต่ไม่เหมือนการดูเด็กต่อรองกับเพื่อนร่วมชั้นจริงในสถานการณ์สังคมสด

ประการที่สาม งาน **ไม่ได้ preregister** ข้อมูลและวัสดุเปิดผ่าน OSF แต่การศึกษานี้ไม่ได้ล็อกแผนวิเคราะห์ไว้ล่วงหน้า

ประการที่สี่ กลุ่มตัวอย่างแคบด้านวัฒนธรรม อิตาลีเหนือไม่ใช่ "วัยเด็ก" โดยทั่วไป พัฒนาการเอื้อสังคมอาจแตกต่างตามบรรทัดฐานสังคม การศึกษา ระบบครอบครัว และบริบทเศรษฐกิจ

ดังนั้นระดับความมั่นใจที่ปลอดภัยคือ: สูงว่ากลุ่มตัวอย่างนี้ ภายใต้ภารกิจและเงื่อนไขเวลานี้ แสดงรูปแบบพัฒนาการที่รายงานต่ำลงสำหรับข้ออ้างว่าเส้นโค้งเดียวกันจะปรากฏไม่เปลี่ยนในวัฒนธรรม ภารกิจ หรือปฏิสัมพันธ์จริงอื่น ๆ

ทำไมจึงสำคัญ

การถกเถียงเรื่องศีลธรรมในผู้ใหญ่มักแอบใส่แบบจำลองง่าย ๆ เข้ามา: แรงกระตุ้นคือส่วนสัตว์ การไตร่ตรองคือส่วนอารยะ จิตวิทยาพัฒนาการทำให้แบบจำลองนี้รักษาไว้ได้ยากขึ้น

ในงานนี้ การเลือกเร็วของเด็กเล็กที่สุดไม่ใช่ baseline เห็นแก่ตัวที่เหตุผลต้องเข้ามาแก้ ความเอื้อสังคมแบบเร็วมีอยู่แล้ว สิ่งที่เปลี่ยนตามพัฒนาการคือการเลือกแบบช้าและไตร่ตรองค่อย ๆ เอื้อสังคมมากขึ้นตามอายุ

นี่มีนัยที่มีประโยชน์ พัฒนาการทางศีลธรรมอาจไม่ใช่เพียงการกดแรงกระตุ้นที่ไม่ดี แต่ยังอาจเป็นกระบวนการที่เด็กเรียนรู้จะนำการตอบสนองแบบร่วมมือ ซื่อสัตย์ และคำนึงถึงผู้อื่นที่มีอยู่แต่แรก เข้าไปอยู่ในการใช้เหตุผลที่ช้ากว่าและตั้งใจมากขึ้น

เรื่องนี้เงียบและดีกว่า "เด็กบริสุทธิ์" มันบอกว่า prosociality อาจเริ่มเป็นสิ่งที่เด็กทำได้อย่างรวดเร็ว แล้วค่อยกลายเป็นสิ่งที่ทำได้อย่างตั้งใจด้วย

สรุป

นักวิจัยทดสอบเด็กพูดภาษาอิตาลี 537 คน อายุ 3–10 ปี ด้วยภารกิจตัดสินใจทางสังคมเรื่องความร่วมมือ การให้ ความซื่อสัตย์ การยอมรับข้อเสนอไม่ยุติธรรม และสถานการณ์ศีลธรรม เด็กถูกสุ่มให้ตอบเร็วภายใน 10 วินาที หรือรออย่างน้อย 10 วินาที

ก่อนตอบ Factor analysis พบรูปแบบกว้างสามชุด: Prosociality, Social Optimism และ Acquiescence ผลหลักเป็นเรื่องพัฒนาการ: ในเด็กอายุน้อยที่สุด การเลือกเร็วเอื้อสังคมมากกว่าการเลือกหลังหน่วงเวลา; prosociality แบบเร็วค่อนข้างคงที่ตามอายุ; และ prosociality แบบไตร่ตรองเพิ่มขึ้นตามอายุจนช่องว่างปิดลงราว 9–10 ปี งานไม่ได้พิสูจน์ว่าเด็กทุกแห่งดีโดยกำเนิด แต่แสดงในกลุ่มตัวอย่างจากอิตาลีเหนือหนึ่งกลุ่มและภายใต้สภาวะแล็บเฉพาะว่า แรงตอบสนองเอื้อสังคมช่วงต้นอาจคงที่ ขณะที่การตัดสินใจเอื้อสังคมแบบไตร่ตรองแข็งแรงขึ้นตลอดวัยเด็ก

ประเมินแบบไม่เกินจริง

งานวิจัยแสดงอะไร: ในกลุ่มเด็กพูดภาษาอิตาลี 537 คน แรงกดดันด้านเวลาสัมพันธ์กับ Prosociality ที่สูงกว่าในเด็กเล็กที่สุด ขณะที่ Prosociality แบบไตร่ตรองเพิ่มขึ้นตามอายุและตามทันในปลายวัยเด็ก

อะไรที่เป็นไปได้แต่ยังไม่ได้พิสูจน์: intuition แบบเอื้อสังคมในช่วงต้นอาจเป็นฐานที่เด็กเรียนรู้จะนำมาแสดงผ่านการไตร่ตรองภายหลัง รูปแบบเข้ากับการตีความนี้ แต่การออกแบบไม่สามารถแยกความโน้มเอียงโดยกำเนิดออกจากการเรียนรู้ทางสังคมตั้งแต่ต้นได้อย่างชัดเจน

งานไม่ได้แสดงอะไร: ไม่ได้แสดงว่าเด็กทุกคนดีโดยธรรมชาติ; ไม่ได้แสดงว่าการคิดทำให้เด็กเห็นแก่ตัว; ไม่ได้แสดงว่าเส้นพัฒนาการเดียวกันใช้ได้ทุกวัฒนธรรม; และไม่ได้แสดงว่าพฤติกรรมเอื้อสังคมทุกชนิดเดินตามเส้นทางเดียวกัน

ข้อจำกัดหลัก: ไม่มีเงื่อนไขเวลาที่เป็นกลาง; คู่เล่นสมมุติ; กลุ่มตัวอย่างโรงเรียนจากอิตาลีเหนือ; ไม่มี preregistration; และเกมในแล็บที่ย่อความซับซ้อนของชีวิตสังคมจริง

ผู้อ่านทั่วไปควรมั่นใจแค่ไหน? ค่อนข้างมั่นใจสูงต่อรูปแบบที่รายงานภายในงานนี้ มั่นใจปานกลางต่อการตีความพัฒนาการที่กว้างกว่า และมั่นใจต่ำต่อข้อสรุปกว้าง ๆ เกี่ยวกับธรรมชาติมนุษย์

แหล่งข้อมูล

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