



The CLEAN PAPER

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

اچھا بننے کا سست راستہ

محققین نے 3 سے 10 سال کے Italian-speaking 537 بچے کو *accept offers unfair honesty, giving, cooperation* کے dilemmas moral کے سماجی کام میں ٹیسٹ کیا۔ بچوں کو تصادفی طور پر یا 10 seconds کے اندر جواب کرنے، یا کم از کم 10 seconds wait کرنے کو کہا گیا۔ عامل تجزیہ سے *Prosociality* سماجی Optimism اور Acquiescence کے تین وسیع patterns نکلے۔ اہم نتیجہ نشوونمائی تھا: youngest بچے میں تیز انتخاب *delayed* انتخاب سے زیادہ سماجی خیرخواہی تھیں؛ تیز *prosociality* عمر کے ساتھ نسبتاً مستحکم رہی؛ *prosociality deliberative* عمر کے ساتھ بڑھی اور تقریباً 9-10 سال تک خلا *close* ہو گیا۔ مطالعہ یہ ثابت کرنا نہیں کرتی کہ بچے *universally* یا *innately* اچھا ہیں۔ یہ ایک Northern Italian نمونہ اور مخصوص لیب حالات میں دکھاتی ہے کہ ابتدائی سماجی خیرخواہی ردعمل مستحکم رہ سکتے ہیں جبکہ *reflective* سماجی خیرخواہی *childhood decision-making* کے دوران *strengthen* ہوتی ہے۔

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: 4-02487-026-s41562/1038.10

اچھا بننے کا سست راستہ

اگر تین سال کے بچے کو بہت جلد فیصلہ کرنا پڑے کہ وہ حصہ کرے، cooperate کرے یا سچ بولے، تو آپ کیا توقع کریں گے؟

آسان کہانی یہ ہے کہ seflish impulse ہوتا ہے اور reflection اخلاقی۔ بچہ candy اٹھا لیتا ہے؛ بڑا اور زیادہ سوچنے والا بچہ restraint سیکھتا ہے۔ یہ مقالہ اس کہانی کو پیچیدہ بناتا ہے۔ Italian-speaking بچوں کے ایک بڑے نمونہ میں سب سے کم عمر بچے تیز جواب دینے پر زیادہ سماجی خیرخواہی تھے، بنسبت اس حالت کے جہاں انہیں wait کرنا پڑا۔ قدیم بچے وجدان کے تحت کم سماجی خیرخواہی نہیں ہوئے۔ جو چیز بدلی وہ سست جانب تھی: deliberative دوسروں کے فائدے کا رویہ عمر کے ساتھ بڑھی، یہاں تک کہ دونوں طریقے تقریباً برابر ہو گئے۔

نتیجہ کی اصل شکل یہی ہے۔ یہ ”بچے پیدائشی طور پر اچھے ہیں“ نہیں۔ یہ ”سوچنے سے بچے seflish ہو جاتے ہیں“ بھی نہیں۔ یہ نشوونمائی دعویٰ ہے: ابتدائی سماجی خیرخواہی ردعمل تیز انتخاب میں نظر آئیں اور تقریباً مستحکم رہیں، جبکہ delay کے تحت کی گئی سماجی خیرخواہی انتخاب childhood میں مضبوط ہوتی گئیں۔

مصنفین نے کیا کیا

ٹیم نے Italy Milan میں 537 بچوں کو ٹیسٹ کیا، ages 3 سے 10۔ ہر بچہ تصادفی طور پر دو فیصلہ طریقے میں سے ایک کو assign ہوا:

- وقت دباؤ: 10 سیکنڈ کے اندر جواب۔
- وقت: delay جواب دینے سے پہلے کم از کم 10 سیکنڈ انتظار۔

پھر ہر بچہ نے مٹھائیاں، فرضی ساتھی اور سادہ اخلاقی منظرنامے پر مبنی بچہ-friendly سماجی فیصلہ کام کیے۔ ہر بچہ نے مجموعی طور پر 19 فیصلے کیے۔

کام میں کئی قسم کے سماجی behaviours شامل تھے:

- عوامی Goods کھیل، جہاں بچوں نے decide کیا کہ عام fund میں کتنی مٹھائیاں ڈالنی ہیں؛ double fund ہو کر حصہ ہوتا تھا۔
- Dictator کھیل، جہاں انہوں نے طے کیا کہ دوسرے بچہ کو کتنی مٹھائیاں دینی ہیں۔
- Ultimatum کھیل، جہاں splits candy unequal کو قبول یا reject کیا۔
- Deception کھیل، جہاں جھوٹ بولنے سے بچہ کو زیادہ اور partner کو کم مٹھائیاں ملتی۔
- دو بچہ-friendly اخلاقی dilemmas، جہاں پانچ لوگوں کو بچانے کے لیے ایک بچہ کو harm کرنے کا انتخاب تھا۔

مصنفین نے ان کام کو پانچ isolated کھیل نہیں سمجھا۔ عامل تجزیہ سے پوچھا کہ انتخاب وسیع تر traits میں cluster ہوتی ہیں یا نہیں۔ تین عوامل نکلے:

- دوسروں کے فائدے کا رویہ: تعاون، دینا، دیانت اور ایک-shot حالات میں دوسرے player کے فائدہ کو نقصان نہ پہنچانے کی رجحان۔
- سماجی Optimism: مفروضہ کہ دوسرے بچے cooperate کریں گے۔
- Acquiescence: offers، حتیٰ کہ unfair، offers کو قبول کرنے کی عمومی willingness۔

یہ اہم ہے کیونکہ سرخی نتیجہ ایک candy-sharing کام کے بارے میں نہیں۔ کئی فیصلے میں پھیلے پیٹرن کے بارے میں ہے۔

یہاں "intuition" اور "deliberation" کا مطلب کیا ہے

بچہ ہے: انتخاب تحت کے دباؤ وقت مطلب کا اس نہیں۔ نام کا معنی اخلاق mystical inner کسی "وجدان" میں مقالہ اس تھا۔ دینا جواب اندر کے سیکنڈ 10 کو "Deliberation" مخالف frame experimental ہے: جواب دینے سے پہلے کم از کم 10 سیکنڈ wait کرنا تھا۔ عمل Dual-تحقیق میں یہ manipulation عام ہے، مگر پھر بھی proxy ہے۔ تیز جواب خالص instinct نہیں، تاخیر شدہ جواب خالص وجہ نہیں۔ اس لیے مقالے کا دعویٰ زیادہ محدود اور صاف ہے: ان وقت-دباؤ اور وقت-delay حالات میں سماجی خیرخواہی رویہ نے مختلف نشوونمائی راستے دکھائے۔

انہوں نے کیا پایا

اہم نتیجہ تیز اور سست سماجی خیرخواہی انتخاب کی نشوونما میں crossover ہے۔

عمر 3 پر تیز حالت کے بچے نے دوسروں کے فائدے کا رویہ عامل پر سست حالت سے زیادہ اسکور کیا۔ رپورٹ شدہ اثر $\beta = 66.0$ تھا، 95% اعتماد وقفہ 35.0 سے 97.0 (رہنما)۔ سادہ لفظوں میں: youngest بچے میں انتخاب-quick حالت زیادہ سماجی خیرخواہی رویہ سے وابستہ تھی۔

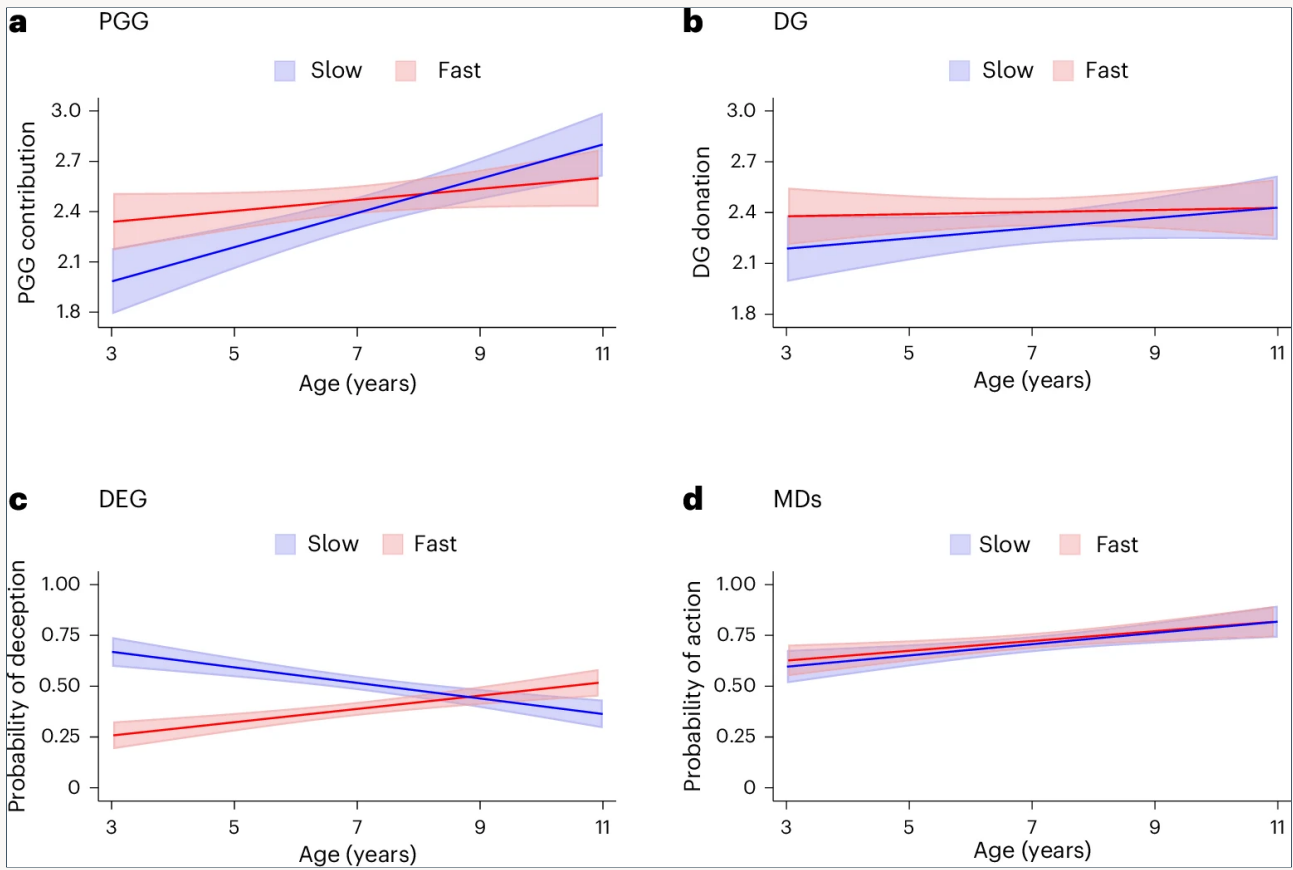
یہ تیز دوسروں کے فائدے کا رویہ عمر کے ساتھ واضح اضافہ یا decrease نہیں دکھاتی۔ مصنفین intuitive دوسروں کے فائدے کا رویہ میں مضبوط عمر trend رپورٹ نہیں کرتے۔

سست حالت مختلف تھی۔ Deliberative دوسروں کے فائدے کا رویہ عمر کے ساتھ بڑھی ($\beta = 09.0$ ، 95% CI 04.0 سے 13.0)۔ بچے بڑے ہوئے تو تیز اور سست انتخاب کا خلا کم ہوا۔ ages 9 سے 10 تک مقالہ کو فیصلہ طریقے کے درمیان اہم فرق نہیں ملا۔

دوسرے دو عوامل مختلف behave کرتے ہیں:

- سماجی Optimism میں عمر یا فیصلہ طریقہ کے ساتھ شواہد variation of نہیں تھا۔
- Acquiescence عمر کے ساتھ کم ہوئی، خاص طور پر وقت delay میں: قدیم بچے وسیع طور پر دوسروں کے offers قبول کرنے کے لیے کم willing تھے۔

کام-سطح نتائج مزید texture دیتے ہیں۔ تیز حالت youngest بچے میں عوامی Goods کھیل میں زیادہ تعاون اور Deception کھیل میں زیادہ دیانت سے وابستہ تھی۔ Dictator کھیل میں young بچے کی altruism واضح طور پر زیادہ نہیں ہوئی۔ اس لیے مقالہ یہ نہیں کہتا کہ "وجدان ہر سماجی خیرخواہی رویہ کو مضبوط کرتی ہے"۔ بات یہ ہے کہ کئی کام سے بنایا گیا وسیع سماجی خیرخواہی عامل ابتدائی childhood میں وقت دباؤ کے تحت زیادہ تھا، جبکہ deliberative دوسروں کے فائدے کا رویہ عمر کے ساتھ بڑھی۔



مقالے کی Figure 3 نتائج کو الگ الگ کاموں کے لحاظ سے دکھاتی ہے۔ PGG یعنی Game Goods Public تعاون کا ایک کام ہے، جس میں بچے مشترکہ ذخیرے میں ٹافیاں دیتے ہیں۔ DG یعنی Game Dictator دینے کے روپے کو جانچتا ہے۔ DEG یعنی Game Deception دیانت داری بچے کے لیے زیادہ فائدہ حاصل کرنے کے امکان سے ٹکراتی ہے۔ MDs یعنی اخلاقی Dilemmas میں بچے کو فیصلہ کرنا ہوتا ہے کہ پانچ لوگوں کو بچانے کے لیے ایک شخص کو نقصان پہنچانا قابل قبول ہے یا نہیں۔ ہر پینل دکھاتا ہے کہ فیصلہ کرنے کے طریقے کو قابو میں رکھنے کے بعد عمر کے ساتھ رویہ کیسے بدلا۔ لکیری عام کم ترین مربعات سے حاصل شدہ پیش گوئی شدہ قدریں ہیں، جبکہ سایہ دار حصے شرکا کے لحاظ سے کلسٹر کیے گئے 95% اعتماد کے وقفے دکھاتے ہیں۔ عام قاری کے لیے اصل بات یہ ہے کہ مجموعی سماجی خیرخواہی کا نتیجہ کئی مختلف کھیلوں سے بنتا ہے، اور ہر کام کا عمر کے ساتھ بدلنے والا نقش ایک جیسا نہیں۔

Margoni et al. / Nature Human Behaviour CC BY 0.4

نتیجہ slogan نہیں ہے

دو slogans tempting ہیں، دونوں بہت سادہ ہیں۔

پہلا: بچے فطری طور پر اچھا ہیں۔ مقالہ یہ ثابت نہیں کرتا۔ نمونہ Italy Northern کے Italian-speaking بچے تھا، اسکولوں اور کنڈرگارٹن سے، درمیانی آمدنی آبادی خدمت دینے والے اداروں میں۔ مصنفین وسیع ثقافتی عمومی نتیجہ کے خلاف واضح تنبیہ دیتے ہیں۔

دوسرا: thinking لوگوں کو selfish بناتی ہے۔ مقالہ یہ بھی نہیں دکھاتا۔ قدیم بچے میں سست سماجی خیرخواہی انتخاب مضبوط ہوئیں۔ نشوونمائی کہانی innocence سے fall نہیں۔ زیادہ مناسب تصویر منتقلی ہے: جو چیز ابتدائی childhood میں تیز انتخاب میں نظر آتی ہے، وہ عمر کے ساتھ reflective فیصلہ making میں بھی increasingly دستیاب ہو جاتی ہے۔

مطالعے کا سوال بچے اچھے ہیں یا برے، یہ نہیں۔ سوال یہ ہے کہ تیز اور سست انتخاب طریقے، عمر کے ساتھ سماجی خیرخواہی رویہ

سے کیسے relate کرتے ہیں۔

شواہد کتنے مضبوط ہیں؟

اہم پیٹرن کے لیے معقول حد تک مضبوط۔ نشوونمائی تجربہ کے لیے نمونہ بڑا ہے: 537 بچے، ages 3-10۔ تیز/سست حالات بے ترتیب تھیں۔ مصنفین نے ایک کھیل پر rely نہیں کیا؛ متعدد سماجی کام ملانا کیے اور کئی مضبوطی جانچیں میں پیٹرن ٹیسٹ کیا۔

مقالہ کم exciting مگر اہم جانچیں بھی رپورٹ کرتا ہے۔ نتیجہ تب بھی رہا جب عمر کو مسلسل کے بجائے بینڈز میں گروپ کیا؛ youngest بچے خارج کیے، comprehension جانچیں ناکام ہونا کرنے والے بچے شامل کیے؛ تیز حالت comply نہ کرنے والوں کو خارج کیا؛ اور عامل ساخت قدیم/younger گروپس میں الگ تخمینہ کیا۔

لیکن حدود حقیقی ہیں۔

پہلی، غیر جانب دار حالت نہیں تھی۔ بچے یا تو جلد جواب کرتے یا delay کرتے۔ اس لیے مقالہ تیز بمقابلہ تاخیر شدہ انتخاب موازنہ کرتا ہے، دونوں کو unconstrained بنیادی موازنہ سے نہیں۔

دوسری، ساتھی فرضی تھے، اگرچہ بچے کو کہا گیا تھا کہ وہ حقیقی ہیں۔ کنٹرول شدہ لیب کھیل میں یہ معمول ہے، مگر حقیقی classmates کے ساتھ negotiation live جیسا نہیں۔

تیسری، مطالعہ preregistered نہیں تھی۔ ڈیٹا/مواد OSF پر دستیاب ہیں، مگر موجودہ مطالعہ نے تجزیہ plan پیش رفت میں lock نہیں کیا تھا۔

چوتھی، نمونہ culturally محدود ہے۔ "childhood Italy Northern" in عمومی "نہیں۔ سماجی خیرخواہی نشوونما سماجی norms، schooling، خاندان ماحولیات اور معاشی سیاق کے ساتھ بدل سکتی ہے۔

محفوظ اعتماد یہ ہے: بلند کہ اس نمونہ، ان کام اور ان وقت حالات میں رپورٹ شدہ نشوونمائی پیٹرن موجود تھا۔ کم اعتماد کہ یہی منحی ہر، culture کام یا حقیقی دنیا تفاعل میں تقریباً غیر تبدیل رہے گا۔

یہ کیوں اہم ہے

بالغ debates morality اکثر ایک سادہ ماڈل assume کرتی ہیں: impulse جانور حصہ ہے، civilized deliberation حصہ۔ نشوونمائی psychology اسے مشکل بنا دیتی ہے۔

اس مطالعہ میں youngest بچے کے تیز انتخاب selfish میں تھے جسے وجہ نے درست کرنا ہو۔ تیز دوسروں کے فائدے کا رویہ پہلے سے موجود تھی۔ نشوونمائی تبدیلی یہ تھا کہ سست، reflective انتخاب عمر کے ساتھ زیادہ سماجی خیرخواہی ہو گئیں۔

اس کا مفید implication ہے۔ اخلاقی نشوونما صرف خراب impulses دبانے کرنا نہیں ہو سکا۔ یہ وہ عمل بھی ہو سکا ہے جس میں بچے ابتدائی، cooperative دیانت دار اور other-regarding ردعمل کو زیادہ سست، مزید deliberate استدلال میں لے جاتا ہے کرنا سیکھتے ہیں۔

یہ "بچے خالص ہیں" سے quieter اور بہتر کہانی ہے۔ دوسروں کے فائدے کا رویہ کچھ ایسی چیز کے طور پر شروع ہو سکتی ہے جو بچے جلد کرتے ہیں، اور پھر وہی چیز deliberate طور پر بھی کر سکیں۔

صاف خلاصہ

محققین نے 3 سے 10 سال کے Italian-speaking 537 بچے کو تعاون، دینا، دیانت، offers unfair قبول کرنے اور اخلاقی dilemmas کے سماجی کام میں ٹیسٹ کیا۔ بچوں کو تصادفی طور پر یا 10 سیکنڈ کے اندر جواب کرنے، یا کم از کم 10 سیکنڈ wait کرنے کو کہا گیا۔ عامل تجزیہ سے دوسروں کے فائدے کا رویہ، سماجی Optimism اور Acquiescence کے تین وسیع نمونے نکلے۔ اہم نتیجہ نشوونمائی تھا: youngest بچے میں تیز انتخاب تاخیر شدہ انتخاب سے زیادہ سماجی خیرخواہی تھیں؛ تیز دوسروں کے فائدے کا رویہ عمر کے ساتھ نسبتاً مستحکم رہی؛ deliberative دوسروں کے فائدے کا رویہ عمر کے ساتھ بڑھی اور تقریباً 9-10 سال تک خلا قریب ہو گیا۔ مطالعہ یہ ثابت نہیں کرتی کہ بچے universally یا innately اچھا ہیں۔ یہ ایک Italian Northern نمونہ اور مخصوص لیب حالات میں دکھاتی ہے کہ ابتدائی سماجی خیرخواہی ردعمل مستحکم رہ سکتے ہیں جبکہ reflective سماجی خیرخواہی فیصلہ-making childhood کے دوران strengthen ہوتی ہے۔

بلا مبالغہ جانچ

مقالے کا دکھانا ہے: Italian-speaking 537 بچے کے نمونہ میں youngest بچے کے لیے وقت دباؤ زیادہ دوسروں کے فائدے کا رویہ سے وابستہ تھا، جبکہ deliberative دوسروں کے فائدے کا رویہ عمر کے ساتھ بڑھی اور آخری childhood تک catch اوپر کر گئی۔

کیا قرین قیاس ہے مگر ثابت شدہ نہیں: ابتدائی سماجی خیرخواہی intuitions ایسا بنیادی دیتی ہیں جسے بچے بعد میں reflection کے ذریعے express کرنا سیکھتے ہیں۔ پیٹرن اس تشریح سے مطابقت کرتا ہے، مگر ڈیزائن innate dispositions کو ابتدائی سماجی لرننگ سے صاف الگ نہیں کر سکا۔

کیا نہیں دکھاتا: تمام بچے فطری طور پر اچھا ہیں؛ thinking بچے کو selfish بناتی ہے؛ یہی منحی cultures میں ہمہ گیر ہے؛ یا ہر سماجی خیرخواہی رویہ ایک ہی نشوونمائی راستہ پیروی کرتا ہے۔

اہم حدود: غیر جانب دار وقت بندی حالت نہیں؛ فرضی ساتھی؛ school Italian Northern نمونہ؛ preregistration نہیں؛ اور لیب کھیل حقیقی سماجی زندگی کو simplify کرتے ہیں۔

عام reader کو کتنا اعتماد رکھنا چاہیے؟ مطالعے کے اندر رپورٹ شدہ پیٹرن کے لیے کافی بلند۔ وسیع تر نشوونمائی تشریح کے لیے درمیانہ۔ انسانی نیچر پر sweeping دعوے کے لیے کم۔

ماخذ

(2026) Behaviour Human Nature childhood, in prosociality deliberative of rise the and intuition Stable al., et Margoni
<https://doi.org/10.1038/s41562-026-02487-4>

materials and data study for repository Framework Science Open
<https://osf.io/xpsqe/overview>