The Clean Paper

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

Trẻ nhỏ không đơn giản ích kỷ trước: lựa chọn nhanh của chúng prosocial hơn lựa chọn chậm

Trong nghiên cứu 537 trẻ nói tiếng Ý từ 3 đến 10 tuổi, các nhà nghiên cứu yêu cầu trẻ đưa ra lựa chọn xã hội dưới áp lực thời gian hoặc sau một khoảng chờ. Câu trả lời nhanh của nhóm nhỏ tuổi nhất hợp tác hơn, trung thực hơn và sẵn sàng chấp nhận đề nghị thấp hơn so với câu trả lời chậm. Khi trẻ lớn, prosociality trực giác đó không biến mất — thay vào đó, prosociality có suy xét tăng lên để bắt kịp. Cách đọc thận trọng: đây không phải bằng chứng trẻ em ở mọi nơi tự nhiên là tốt. Đây là bằng chứng trong một mẫu miền Bắc Ý và một số trò phòng thí nghiệm rằng xung động prosocial sớm có thể ổn định trong khi suy luận prosocial phản tư dần bắt kịp.

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

Con đường chậm để trở nên tử tế

Nếu buộc một đứa trẻ ba tuổi phải quyết định thật nhanh xem có chia sẻ, hợp tác hay nói thật hay không, bạn nghĩ điều gì sẽ xảy ra?

Câu chuyện đơn giản nói rằng bốc đồng là ích kỷ còn suy nghĩ là đạo đức. Đứa trẻ chộp lấy kẹo; đứa lớn hơn, biết suy nghĩ hơn học cách kiềm chế. Bài báo này làm câu chuyện phức tạp hơn. Trong một mẫu lớn trẻ nói tiếng Ý, những em nhỏ nhất lại có hành vi vì người khác nhiều hơn khi trả lời nhanh so với khi bị yêu cầu chờ. Trẻ lớn hơn không trở nên kém vì người khác trong điều kiện "trực giác". Thứ thay đổi nằm ở phía chậm: mức prosocial khi suy xét tăng theo tuổi cho đến khi bắt kịp.

Đó là hình dạng quan trọng của kết quả. Nó không phải "trẻ em sinh ra đã tốt". Cũng không phải "suy nghĩ khiến trẻ ích kỷ". Đây là một tuyên bố phát triển: phản ứng vì người khác xuất hiện sớm trong lựa chọn nhanh và giữ tương đối ổn định, còn lựa chọn vì người khác khi phải trì hoãn mạnh lên trong suốt tuổi thơ.

Các tác giả đã làm gì

Nhóm nghiên cứu kiểm tra **537 trẻ** từ **3 đến 10 tuổi** ở Milan, Ý. Mỗi trẻ được phân ngẫu nhiên vào một trong hai chế độ quyết định:

- **Áp lực thời gian:** trả lời trong vòng 10 giây.
- **Trì hoãn:** chờ ít nhất 10 giây trước khi trả lời.

Sau đó mỗi trẻ hoàn thành một loạt nhiệm vụ quyết định xã hội phù hợp trẻ em, xoay quanh kẹo, bạn chơi hư cấu và các tình huống đạo đức đơn giản. Tổng cộng, mỗi trẻ đưa ra **19 quyết định**.

Các nhiệm vụ bao gồm nhiều dạng hành vi xã hội:

- **Public Goods Game**, trong đó trẻ quyết định bỏ bao nhiêu kẹo vào quỹ chung, số đó được nhân đôi rồi chia sẻ.
- **Dictator Game**, trong đó trẻ quyết định cho một đứa trẻ khác bao nhiêu kẹo.
- **Ultimatum Game**, trong đó trẻ chấp nhận hoặc từ chối những đề nghị chia kẹo không đều.
- **Deception Game**, trong đó nói dối giúp bản thân có nhiều kẹo hơn và bạn chơi có ít hơn.
- Hai **tình huống đạo đức** phù hợp trẻ em, trong đó một trẻ có thể bị gây hại để cứu năm trẻ khác.

Các tác giả không xem đây là năm trò chơi tách biệt. Họ dùng phân tích nhân tố để hỏi các lựa chọn có gom thành những đặc điểm rộng hơn không. Ba nhân tố xuất hiện:

- **Prosociality:** hợp tác, cho đi, trung thực và sẵn sàng tránh làm giảm phần thưởng của

người chơi khác trong tình huống một lượt.
- **Social Optimism:** niềm tin rằng trẻ khác sẽ hợp tác.
- **Acquiescence:** xu hướng chung sẵn sàng chấp nhận đề nghị, kể cả không công bằng.

Điều này quan trọng vì kết quả tiêu đề không nói về một trò chia kẹo duy nhất. Nó nói về một mẫu hình trên nhiều quyết định.

> **"Trực giác" và "suy xét" nghĩa là gì ở đây**
>
> "Trực giác" trong bài không có nghĩa một cảm giác đạo đức huyền bí bên trong. Nó nghĩa là lựa chọn dưới áp lực thời gian: trẻ phải trả lời trong vòng 10 giây.
> "Suy xét" là khung thực nghiệm ngược lại: trẻ phải đợi ít nhất 10 giây trước khi trả lời. Cách thao tác này phổ biến trong nghiên cứu hai quá trình, nhưng vẫn chỉ là proxy. Một câu trả lời nhanh không phải bản năng thuần túy, và câu trả lời trì hoãn không phải lý trí thuần túy. Vì vậy tuyên bố của bài hẹp và sạch hơn: dưới các điều kiện áp lực thời gian và trì hoãn này, hành vi prosocial đi theo những quỹ đạo phát triển khác nhau.

Họ tìm thấy gì

Kết quả chính là một điểm giao trong cách lựa chọn prosocial nhanh và chậm phát triển.

Ở **3 tuổi**, trẻ trong điều kiện nhanh có điểm nhân tố Prosociality cao hơn trẻ trong điều kiện chậm. Hiệu ứng được báo cáo là **beta** = **0,66** với **khoảng tin cậy 95% từ 0,35 đến 0,97** (hướng dẫn). Nói đơn giản: ở nhóm nhỏ tuổi nhất, điều kiện quyết định nhanh gắn với hành vi vì người khác nhiều hơn.

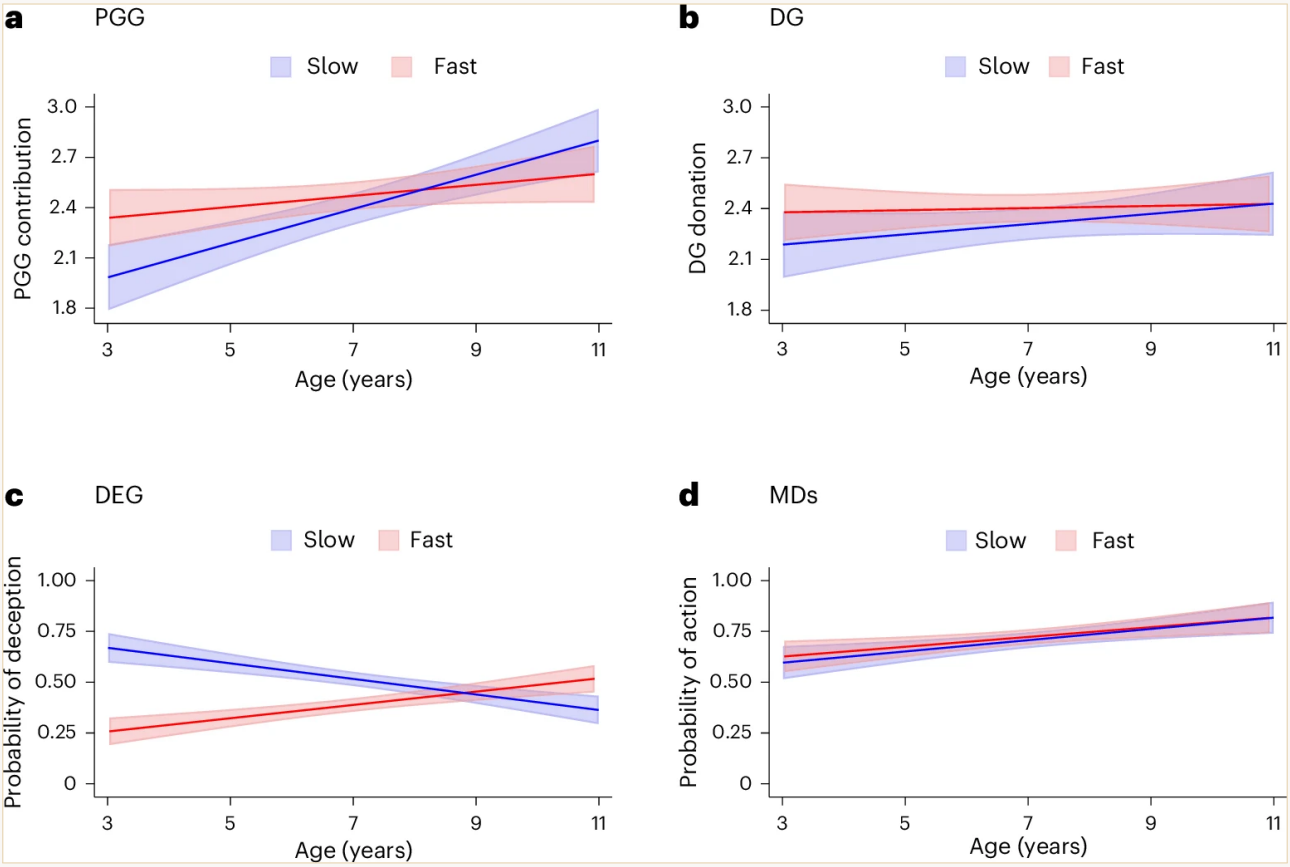
Prosociality nhanh đó **không** cho thấy bằng chứng rõ rằng tăng hay giảm theo tuổi. Các tác giả không thấy xu hướng tuổi mạnh với Prosociality "trực giác".

Điều kiện chậm thì khác. **Prosociality có suy xét tăng theo tuổi** (**beta** = **0,09**, KTC 95% 0,04–0,13). Khi trẻ lớn, khoảng cách giữa lựa chọn nhanh và chậm thu hẹp. Đến **9–10 tuổi**, bài không còn thấy khác biệt có ý nghĩa giữa hai chế độ quyết định.

Hai nhân tố khác có hành vi khác:

- **Social Optimism** không cho thấy bằng chứng thay đổi theo tuổi hay chế độ quyết định.
- **Acquiescence** giảm theo tuổi, đặc biệt trong điều kiện trì hoãn: trẻ lớn ít có xu hướng chấp nhận chung các đề nghị của người khác hơn.

Kết quả theo từng nhiệm vụ thêm chi tiết. Điều kiện nhanh gắn với hợp tác nhiều hơn ở trẻ nhỏ nhất trong Public Goods Game và trung thực hơn trong Deception Game. Nó không làm trẻ nhỏ vị tha hơn rõ ràng trong Dictator Game. Vì vậy bài không nói "trực giác làm mọi hành vi prosocial mạnh hơn". Nó nói một nhân tố prosocial rộng, xây từ nhiều nhiệm vụ, cao hơn dưới áp lực thời gian ở đầu tuổi thơ, trong khi prosociality có suy xét tăng theo tuổi.



Hình 3 của bài tách kết quả theo nhiệm vụ. PGG là Public Goods Game, nhiệm vụ hợp tác trong đó trẻ đóng kẹo vào quỹ chung. DG là Dictator Game, nhiệm vụ cho đi. DEG là Deception Game, nơi trung thực cạnh tranh với phần thưởng tốt hơn cho bản thân. MDs là Moral Dilemmas, nơi trẻ chọn có thể gây hại một người để cứu năm người khác hay không. Mỗi panel cho thấy hành vi thay đổi theo tuổi sau khi kiểm soát chế độ quyết định. Các đường là giá trị dự đoán bình phương tối thiểu thông thường; vùng tô là KTC 95% được cluster theo người tham gia. Điểm chính với độc giả phổ thông là độ chi tiết: kết quả Prosociality rộng được xây từ nhiều trò chơi, và các đường theo nhiệm vụ không hoàn toàn giống nhau.

Margoni et al. / Nature Human Behaviour CC BY 4.0

Kết quả không phải khẩu hiệu

Có hai khẩu hiệu hấp dẫn, và cả hai quá đơn giản.

Thứ nhất: **trẻ em tự nhiên là tốt**. Bài không chứng minh điều đó. Mẫu gồm trẻ nói tiếng Ý ở miền Bắc Ý, tuyển qua trường học và mẫu giáo phục vụ dân số thu nhập trung bình. Các tác giả cảnh báo rõ không nên khái quát văn hóa quá rộng.

Thứ hai: **suy nghĩ khiến con người ích kỷ**. Bài cũng không cho thấy vậy. Ở trẻ lớn, lựa chọn prosocial chậm mạnh lên. Câu chuyện phát triển không phải rơi khỏi sự ngây thơ. Nó giống một sự chuyển giao: điều xuất hiện sớm trong lựa chọn nhanh ngày càng trở nên có sẵn trong quyết định phản tư.

Sự phân biệt đó mới là điểm. Nghiên cứu không hỏi trẻ “tốt hay xấu”. Nó hỏi các chế độ lựa

chọn khác nhau — nhanh và chậm — liên hệ với hành vi vì người khác thế nào khi trẻ lớn lên.

Bằng chứng mạnh đến đâu?

Với mẫu hình chính, khá mạnh. Mẫu lớn cho loại thí nghiệm phát triển này: **537 trẻ**, trải từ 3 đến 10 tuổi. Thiết kế ngẫu nhiên trẻ vào điều kiện nhanh và chậm. Các tác giả không dựa một trò duy nhất mà kết hợp nhiều nhiệm vụ xã hội và kiểm tra mẫu hình qua nhiều phép thử độ bền.

Bài cũng báo cáo những kiểm tra kém hấp dẫn nhưng quan trọng. Kết quả giữ khi tuổi được chia thành nhóm thay vì đường liên tục; khi loại trẻ nhỏ nhất; khi bao gồm trẻ không qua kiểm tra hiểu; khi loại trẻ không tuân điều kiện nhanh; và khi cấu trúc nhân tố được ước tính riêng cho trẻ nhỏ và lớn.

Nhưng giới hạn là thật.

Thứ nhất, **không có điều kiện trung tính về thời gian**. Trẻ hoặc bị thúc trả lời nhanh hoặc được yêu cầu chờ. Vì vậy bài so nhanh với trì hoãn, không so từng điều kiện với baseline không bị ràng buộc.

Thứ hai, bạn chơi là hư cấu, dù trẻ được khiến tin là thật. Đây là điều bình thường trong trò chơi phòng thí nghiệm có kiểm soát, nhưng không giống quan sát trẻ thương lượng với bạn cùng lớp thật trong môi trường xã hội trực tiếp.

Thứ ba, nghiên cứu **không preregister**. Dữ liệu và tài liệu có trên OSF, nhưng nghiên cứu hiện tại không khóa kế hoạch phân tích trước.

Thứ tư, mẫu hẹp về văn hóa. Miền Bắc Ý không phải "tuổi thơ" nói chung. Phát triển prosocial có thể khác theo chuẩn xã hội, trường học, sinh thái gia đình và bối cảnh kinh tế.

Vì vậy mức tin cậy an toàn là: cao rằng mẫu này, dưới các nhiệm vụ và điều kiện thời gian này, cho mẫu hình phát triển được báo cáo. Thấp hơn rằng cùng đường cong sẽ xuất hiện không đổi trong văn hóa, nhiệm vụ hoặc tương tác đời thực khác.

Vì sao điều này quan trọng

Tranh luận người lớn về đạo đức thường lén mang theo một mô hình đơn giản: bốc đồng là phần "động vật", suy xét là phần "văn minh". Tâm lý học phát triển khiến mô hình đó khó giữ hơn.

Trong nghiên cứu này, lựa chọn nhanh của trẻ nhỏ nhất không phải baseline ích kỷ mà lý trí phải sửa. Prosociality nhanh đã ở đó. Thay đổi phát triển là lựa chọn chậm, phản tư trở nên prosocial hơn theo tuổi.

Điều này gợi một hàm ý hữu ích. Phát triển đạo đức có thể không chỉ là đàn áp xung động xấu. Nó cũng có thể là quá trình trẻ học cách mang các phản ứng hợp tác, trung thực và quan tâm người khác sớm vào suy luận chậm và có chủ ý hơn.

Đây là câu chuyện yên lặng và tốt hơn "trẻ em trong sáng". Nó nói prosociality có thể bắt đầu như điều trẻ làm nhanh, rồi trở thành điều chúng cũng làm được một cách có suy xét.

Tóm tắt gọn

Các nhà nghiên cứu kiểm tra 537 trẻ nói tiếng Ý từ 3 đến 10 tuổi trong các nhiệm vụ quyết định xã hội gồm hợp tác, cho đi, trung thực, chấp nhận đề nghị không công bằng và tình huống đạo đức. Trẻ được phân ngẫu nhiên hoặc trả lời nhanh trong 10 giây, hoặc đợi ít nhất 10 giây. Phân tích nhân tố tìm ba mẫu rộng: Prosociality, Social Optimism và Acquiescence. Kết quả chính mang tính phát triển: ở trẻ nhỏ nhất, lựa chọn nhanh prosocial hơn lựa chọn trì hoãn; prosociality nhanh tương đối ổn định theo tuổi; còn prosociality có suy xét tăng theo tuổi đến khi khoảng cách khép lại khoảng 9–10 tuổi. Nghiên cứu không chứng minh trẻ em ở mọi nơi đều tốt bẩm sinh. Nó cho thấy trong một mẫu miền Bắc Ý và điều kiện phòng thí nghiệm cụ thể, xung động prosocial sớm có thể ổn định trong khi quyết định prosocial phản tư mạnh lên qua tuổi thơ.

Đánh giá thẳng thắn

Bài báo cho thấy gì: Trong mẫu 537 trẻ nói tiếng Ý, áp lực thời gian gắn với Prosociality cao hơn ở trẻ nhỏ nhất, trong khi Prosociality có suy xét tăng theo tuổi và bắt kịp vào cuối tuổi thơ.

Điều hợp lý nhưng chưa được chứng minh: Trực giác prosocial sớm tạo nền tảng mà trẻ sau đó học cách biểu đạt qua suy nghĩ phản tư. Mẫu hình phù hợp diễn giải đó, nhưng thiết kế không thể tách sạch khuynh hướng bẩm sinh khỏi học xã hội sớm.

Điều nghiên cứu không cho thấy: Mọi trẻ đều tự nhiên tốt; suy nghĩ khiến trẻ ích kỷ; cùng đường phát triển giữ ở mọi văn hóa; mọi loại hành vi prosocial đi cùng một quỹ đạo.

Hạn chế chính: Không có điều kiện thời gian trung tính; bạn chơi hư cấu; mẫu trường học miền Bắc Ý; không preregistration; và trò chơi phòng thí nghiệm đơn giản hóa đời sống xã hội thật.

Độc giả phổ thông nên tin ở mức nào? Khá cao với mẫu hình được báo cáo bên trong nghiên cứu. Trung bình với diễn giải phát triển rộng hơn. Thấp với bất kỳ tuyên bố bao quát nào về bản chất con người.

Nguồn

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