



The CLEAN PAPER

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

幼兒並非一開始就是自私的：他們的快速選擇比慢速選擇更親社會

在一項針對 537 名 3 至 10 歲義大利語兒童的研究中，研究者要求兒童在時間壓力下或延遲後做出社會選擇。最小孩子的快速回答比慢速回答更合作、更誠實、更願意接受低報價。隨著孩子成長，這種直覺性親社會性並未消失——相反，深思熟慮的親社會性上升至與之持平。審慎解讀：這不是孩子在任何地方都天生善良的證據。這是在義大利北部的一個樣本和一組實驗室遊戲中，早期親社會衝動可以是穩定的而反思性親社會推理逐步追上的證據。

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

行善的慢速路徑

如果你要求一個三歲孩子迅速決定要不要分享、合作或說實話，你預期會發生什麼？

簡單的說法是：衝動是自私的，而反思是道德的。孩子一把抓走糖果；年紀較大、思考較周全的孩子則學會克制。這篇論文讓這個說法變得更複雜。在一個由使用義大利語的兒童組成的大型樣本中，最年幼的孩子快速回答時，比必須等待時更親社會。年紀較大的孩子憑直覺作答時，並沒有變得較不親社會。真正改變的是慢速選擇：深思熟慮下的親社會性隨年齡上升，直到追上快速選擇。

這就是結果呈現出的重要樣貌。它不是「孩子天生善良」，也不是「思考會讓孩子變自私」。這是一項發展性主張：早期的親社會反應出現在快速選擇中，並大致保持穩定；而在延遲下作出的親社會選擇，則在整個童年期逐漸增強。

作者做了什麼

研究團隊在義大利米蘭測試了 **537 名 3 至 10 歲** 的兒童。每名兒童被隨機分派到兩種決策模式之一：

- **時間壓力**：在 10 秒內回答。
- **時間延遲**：回答前至少等待 10 秒。

接著，每名兒童完成一組以糖果、虛構夥伴和簡單道德情境為核心、適合兒童的社會決策任務。每名兒童總共作出 **19 次** 決策。

這些任務涵蓋幾種社會行為：

- **公共財賽局 (Public Goods Game)**：兒童決定要把多少糖果放進一個會加倍後共同分配的公共基金。
- **獨裁者賽局 (Dictator Game)**：兒童決定要給另一名兒童多少糖果。
- **最後通牒賽局 (Ultimatum Game)**：兒童接受或拒絕不均等分配糖果的提議。
- **欺騙賽局 (Deception Game)**：說謊會讓兒童得到更多糖果，讓夥伴得到更少。
- 兩個適合兒童的**道德兩難**：傷害一名兒童可以拯救另外五人。

作者沒有把這些視為五個彼此獨立的遊戲。他們使用因素分析，探問這些選擇是否聚集成更廣泛的特質。結果得到三個因素：

- **親社會性 (Prosociality)**：在一次性情境中合作、給予、誠實，以及願意避免損害另一名玩家的收益。
- **社會樂觀 (Social Optimism)**：相信其他兒童會合作。
- **順從性 (Acquiescence)**：普遍願意接受提議，即使提議不公平。

這一點很重要，因為最受矚目的結果並不是關於單一的分享糖果任務，而是關於多項決策中呈現出的模式。

這裡的「直覺」和「深思熟慮」是什麼意思

這篇論文中的「直覺」不是神祕的內在道德感，而是指在時間壓力下作出的選擇：兒童必須在 10 秒內回應。

「深思熟慮」則指相反的實驗安排：兒童必須在回答前至少等待 10 秒。

這種操作在雙歷程研究中很常見，但它仍然只是一種替代指標。快速回答並不等於純粹的本能，延遲回答也不等於純粹的理性。因此，這篇論文的主張更狹窄也更明確：在這些時間壓力和時間延遲條件下，親社會行為呈現出不同的發展路徑。

他們發現了什麼

主要結果是：快速和慢速的親社會選擇，其發展方式出現交叉。

在 3 歲時，快速條件下兒童的親社會性因素分數高於慢速條件下的兒童。報告的效應為 **beta = 0.66**，**95% 信賴區間為 0.35 至 0.97**（指南）。白話說：在最年幼的兒童中，快速選擇條件與較多親社會行為相關。

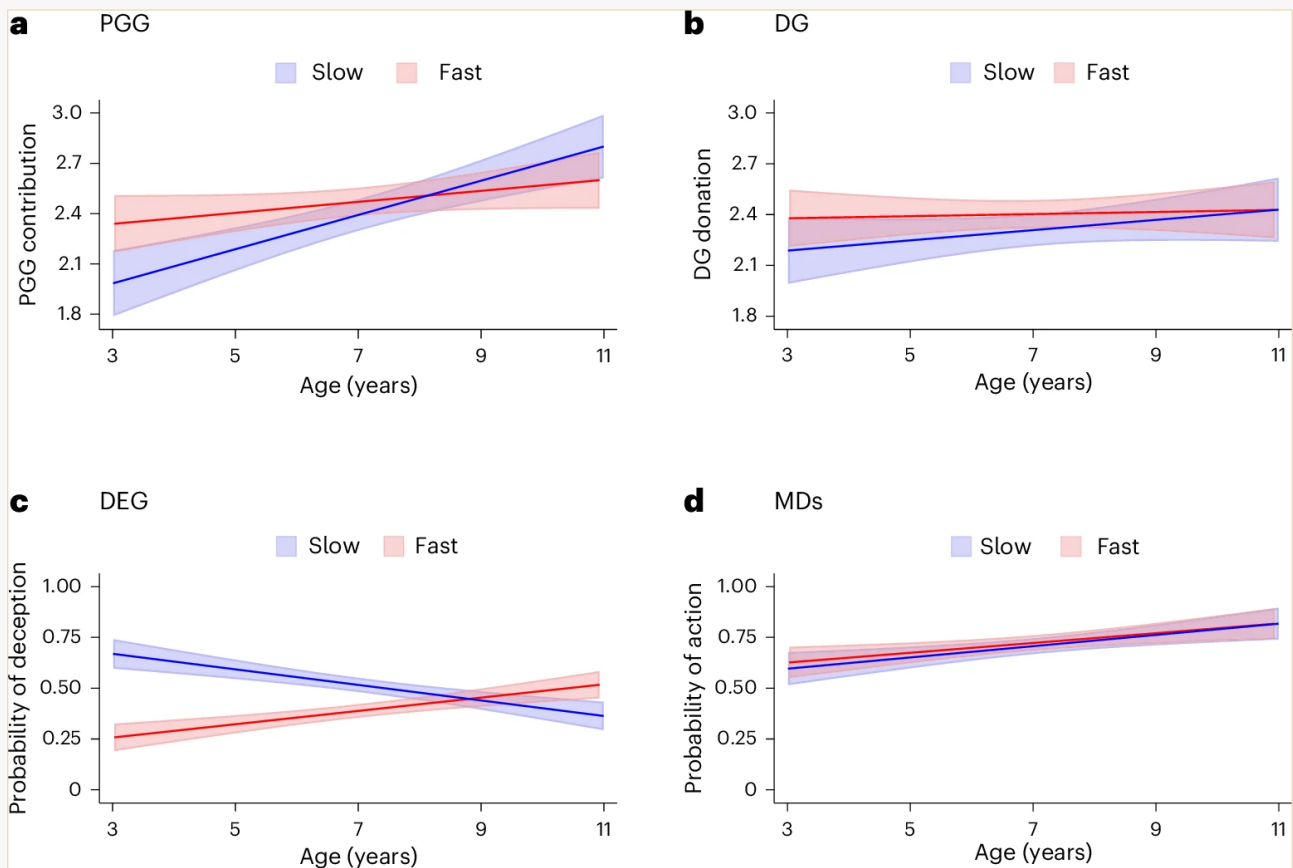
這種快速親社會性沒有顯示出隨年齡增加或減少的明確證據。作者報告，沒有強有力的證據表明直覺親社會性存在年齡趨勢。

慢速條件則不同。深思熟慮的親社會性隨年齡增加（**beta = 0.09**，95% CI 0.04 至 0.13）。隨著兒童長大，快速選擇和慢速選擇之間的差距縮小。到了 9 至 10 歲，論文發現兩種決策模式之間沒有顯著差異。

另外兩個因素呈現不同的變化：

- **社會樂觀**沒有證據顯示會因年齡或決策模式而變化。
- **順從性**隨年齡下降，尤其是在時間延遲下：年紀較大的兒童不再普遍願意接受他人的提議。

各任務層級的結果增添了細節。在公共財賽局中，快速條件與最年幼兒童較多的合作相關；在欺騙賽局中，則與較多的誠實相關。但它並沒有明顯提高年幼兒童在獨裁者賽局中的利他程度。因此，論文並不是在說「直覺會讓每一種親社會行為都更強」。它說的是：由多項任務組成的廣泛親社會因素，在童年早期的時間壓力下較高；而深思熟慮的親社會性則隨年齡上升。



論文的 Figure 3 按任務拆解了這項結果。PGG 代表 Public Goods Game，也就是兒童把糖果投入共享基金的合作任務。DG 代表 Dictator Game，也就是給予任務。DEG 代表 Deception Game，在這項任務中，誠實會和讓兒童獲得更高收益的選項競爭。MDs 代表 Moral Dilemmas，也就是兒童選擇是否可以傷害一人來拯救五人。每個面板都顯示控制決策模式後，行為如何隨年齡改變。曲線是普通最小平方方法的預測值；陰影帶是以參與者為群集計算的 95% 信賴區間。對一般讀者而言，重點是看見細節：廣泛的親社會性結果是由多個遊戲共同構成的，而各任務層級的曲線並不完全相同。

Margoni et al. / Nature Human Behaviour CC BY 4.0

結果不是那句口號

有兩句誘人的口號，而兩句都過於簡單。

第一句是：**孩子天生善良**。論文並沒有證明這一點。樣本來自義大利北部、使用義大利語的兒童；他們透過服務中等收入人口的學校和幼兒園招募。作者明確提醒，不要進行廣泛的文化概括。

第二句是：**思考會讓人變自私**。論文也沒有顯示這一點。在年紀較大的兒童中，慢速的親社會選擇變得更強。這個發展故事不是從純真墜落，而更像是一種轉移：早期出現在快速選擇中的親社會性，日益能夠被帶入反思性的決策中。

這個區別正是文章的核心。研究並沒有問兒童是好是壞，而是問不同的選擇模式——快速和慢速——如何隨兒童成長而與親社會行為發生關聯。

證據有多強？

就主要模式而言，證據相當有力。對這類發展實驗來說，樣本很大：**537 名兒童**，年齡分布從 3 歲到 10 歲。研究設計將兒童隨機分派到快速和慢速條件。作者沒有只依靠一個遊戲，而是結合多項社會任務，並檢查這個模式是否經得起多項穩健性測試。

論文也報告了那些不引人注目、卻很重要的檢查。把年齡分組而不是視為連續線性變數時；排除最年幼兒童時；納入未通過理解檢查的兒童時；排除不遵守快速條件的兒童時；以及分別為年幼和年長兒童估計因素結構時，結果都成立。

但限制確實存在。

第一，**沒有中性條件**。兒童不是被要求快速回答，就是被要求等待。這表示論文比較的是快速選擇與延遲選擇，而不是把其中任一種選擇與不受限制的基準相比。

第二，夥伴是虛構的，儘管研究讓兒童相信他們是真實的。對受控制的實驗室遊戲來說，這很正常，但它不同於在真實社交情境中觀察兒童與實際同學協商。

第三，研究**沒有預先註冊**。資料和材料可透過 OSF 取得，但本研究沒有預先鎖定分析計畫。

第四，樣本的文化範圍很窄。義大利北部並不等於一般的「童年」。親社會發展可能因社會規範、學校教育、家庭生態和經濟背景而異。

因此，穩妥的信心程度是：很有把握地說，在這個樣本、這些任務和時間條件下，研究呈現了所報告的發展模式。至於同一條曲線是否會在其他文化、任務或現實互動中原樣出現，信心就較低。

為什麼重要

成人對道德的討論經常暗中帶入一個簡單模型：衝動是動物性的部分，深思熟慮是文明化的部分。發展心理學讓這個模型更難維持。

在這項研究中，最年幼兒童的快速選擇並不是需要由理性修正的自私基線。快速親社會性早已存在。發展上的變化是：慢速、反思性的選擇隨年齡變得更親社會。

這帶來一項有用的意涵。道德發展可能不只是壓抑不良衝動，也可能是兒童學會把早期的合作、誠實和關照他人的反應，帶入更慢、更深思熟慮的推理之中的過程。

這比「孩子是純潔的」更平實，也更貼切。它指出，親社會性起初可以是兒童迅速作出的行為，之後也能成為他們深思熟慮後作出的行為。

重點摘要

研究人員測試了 537 名 3 至 10 歲、使用義大利語的兒童，讓他們完成涉及合作、給予、誠實、接受不公平提議和道德兩難的社會決策任務。兒童被隨機分派，或在 10 秒內快速回答，或在回答前至少

等待 10 秒。因素分析找出三種廣泛模式：親社會性、社會樂觀和順從性。主要結果具有發展性：在最年幼的兒童中，快速選擇比延遲選擇更親社會；快速親社會性隨年齡大致保持穩定；而深思熟慮的親社會性隨年齡增加，直到約 9 至 10 歲時差距消失。這項研究並未證明兒童普遍或天生善良。它顯示的是，在一個義大利北部樣本、特定的實驗室條件下，早期的親社會衝動可以保持穩定，而反思性的親社會決策則在童年期逐漸增強。

務實檢視

論文顯示了什麼：在 537 名使用義大利語的兒童樣本中，時間壓力與最年幼兒童較高的親社會性相關；同時，深思熟慮的親社會性隨年齡增加，並在童年後期追上快速選擇。

合理但尚未證明的是什麼：早期的親社會直覺可能提供一個基礎，讓兒童之後學會透過反思來表達。這種模式符合該解釋，但研究設計無法清楚區分天生傾向與早期社會學習。

它沒有顯示什麼：所有兒童都天生善良；思考會讓兒童變自私；同一條發展曲線適用於所有文化；或每一種親社會行為都遵循相同路徑。

主要限制：沒有中性的時間條件；虛構的夥伴；義大利北部的學校樣本；沒有預先註冊；以及簡化真實社會生活的實驗室遊戲。

一般讀者應有多大信心？對於這項研究內部所報告的模式，信心相當高。對更廣泛的發展性解釋，信心中等。至於任何關於人性的籠統主張，信心低。

來源

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>