

Modelli di sviluppo locale: costruzione di una tipologia attraverso processi di simulazione

di Alberto Brugnoli* e Giuseppe Porro**

Parte prima Modelli di sviluppo

1. Introduzione*

Il Dilemma del Prigioniero Iterato (Dpi) è stato impiegato nello studio dei fenomeni conformistici e imitativi e nell'analisi dell'apprendimento e della diffusione di comportamenti cooperativi. Dall'ottimo e più noto lavoro di Axelrod (1984) ad oggi una lunga serie di modelli è stata proposta per mostrare come, dall'interazione ripetuta di agenti che traggono vantaggi dal mutuo accordo, ma che hanno un incentivo al reciproco sfruttamento, possano sorgere le più diverse forme di cooperazione, temporanea o duratura, parziale o diffusa, e come tali fenomeni possano evolversi nei modi più differenti.

La letteratura sui giochi ripetuti è molto vasta (Fudenberg, Tirole, 1991). La possibilità di passare da equilibri Pareto-inferiori a equilibri Pareto-superiori è stata dimostrata tanto in popolazioni composte da agenti che apprendono dalla propria esperienza quanto in popolazioni che non sono soggette a processi di apprendimento (Young, 1993; Kandori, Moirin, Rob, 1993).

Si ricorda, in particolare, il paradosso costruito nel modello di Young, nel quale «society can learn even when its members do not» (Young, 1993, p. 77).

Non sono mancati, in questo ampio novero di studi, modelli che abbiano introdotto esplicitamente la dimensione spaziale, posizionando gli agenti coinvolti nel Dpi su reticoli e condizionando la opportunità di interazione alla distanza spaziale relativa. Gli studi in questione

* Università degli Studi di Bergamo e Università Commerciale «L. Bocconi».

** Università degli Studi di Trieste e Università Commerciale «L. Bocconi».