

prima approssimazione.

Naturalmente, l'inclusione esplicita della dimensione spaziale richiederà ipotesi ausiliarie sul comportamento degli agenti, in particolare per quanto riguarda la possibilità di influire sul comportamento reciproco: il ruolo di queste ipotesi nel determinare l'evoluzione spaziale della cooperazione sarà preso in esame nel tentativo, soprattutto, di individuare i vincoli all'azione dei soggetti che più verosimilmente possono essere ritenuti specifici delle diverse tipologie di sviluppo locale.

Il lavoro procede nel modo seguente: il par. 2 contiene le caratteristiche del Dpi nel quale viene introdotta la dimensione spaziale, insieme alla descrizione della forma del modello sottoposto a simulazione; i risultati delle simulazioni sono riportati e discussi nella sezione 3, mentre il par. 4 propone un confronto tra i risultati del modello simulato e la letteratura teorica. Le osservazioni conclusive sono contenute nell'ultima sezione.

2. Il modello teorico

La struttura del gioco è ripresa da Brugnoli e Porro (1994). Il Dilemma del Prigioniero (DP) - che viene ripetuto per un numero infinito di periodi - ha la forma consueta:

		Giocatore 2	
		C	NC
Giocatore 1	C	R,R	S,T
	NC	T,S	P,P

dove i *payoff* delle due mosse possibili (*Cooperare* e *Non Cooperare*) rispettano il vincolo $S < P < R < T$ e sono *common knowledge*.

Tutti gli agenti hanno orizzonte temporale infinito ed il medesimo fattore di sconto intertemporale w costante.

I giocatori possono adottare due strategie:

- una strategia non cooperativa (*Inc*), che prevede una sequenza di mosse NC;
- una *Tit For Tat* (*Tft*), che prevede un'azione cooperativa iniziale e mosse successive che replicano quella adottata dal *partner* nel periodo precedente.

I *payoff* del Dpi che ne discende sono agevolmente calcolabili: