

Benché la competizione contribuisca a 'spingere' il processo di esplorazione, ciò che si osserva è che un sistema caratterizzato da esplorazioni di errori di comportamento evolve verso strutture che esprimono complementarità sinergiche. In altre parole, l'evoluzione, per quanto tesa verso l'esplorazione dall'errore e dalla competizione, dà luogo a strutture cooperative. La sinergia può esprimersi o attraverso termini autosimbiotici, in cui le conseguenze di un comportamento, oltre a consumare risorse, sono favorevoli alla struttura stessa, oppure attraverso interazioni che coinvolgono coppie, terne e così via. Ciò corrisponde all'emergere di 'ipercicli' (Eigen e Schuster, 1979).

Si possono fare, ora, alcune importanti considerazioni. Prima di tutto, un sistema evolucionistico di successo e sostenibile sarà, chiaramente, quello in cui l'immaginazione e la creatività abbiano la libertà di esplorare a livello individuale e di cercare complementarità e cicli di feedback positivo che diano luogo ad una comunità stabile di attori. In secondo luogo, l'autoorganizzazione del nostro sistema conduce ad un sistema altamente cooperativo, in cui la competizione individuale è bassa, ma in cui i cicli di feedback positivo e la sinergia sono elevati. In altre parole, la libera evoluzione di diverse popolazioni, ciascuna delle quali tesa alla propria crescita, conduce ad un sistema più cooperativo che competitivo. Inoltre, si dimostra essere falsa, almeno in questo semplice caso, l'idea che una libera e moderna economia di mercato richieda e porti ad una società di uomini pronti ad aggredirsi l'un l'altro, dominata dalla più sfrenata ed egoistica competitività. Dal nostro esempio, invece, risulta che l'esito del processo evolutivo è la scoperta della collaborazione e la formazione di comunità di giocatori con un comune interesse nel reciproco successo.

Il terzo punto importante, particolarmente per gli scienziati, è che risulterebbe impossibile ricavare le 'corrette' equazioni del modello dalla semplice osservazione della dinamica del sistema già per il nostro semplice problema delle 20 popolazioni. Dal momento che ogni singolo comportamento può svolgere un ruolo positivo o negativo nell'autointerazione, nell'interazione a coppia, a terne ecc., risulterebbe impossibile rendere meno intricate le sue interazioni e scrivere le equazioni semplicemente osservando la crescita o il declino delle popolazioni. Il sistema stesso, attraverso il processo di ricerca fondato sull'errore può trovare configurazioni stabili di attori multipli e può autoorganizzarsi in un equilibrio tra gli attori in gioco e le interazioni che essi comportano, ma