

## I Storia\_Progetti

### I Storia – Dalla Società delle Nazioni all’ONU: progettare la pace come processo iterativo

Il tema “*Progetti informatici*” può sembrare distante dalla storia politica del Novecento, ma in realtà trova un **parallelo sorprendentemente efficace** nel percorso compiuto dall’umanità nel tentativo di **costruire un ordine internazionale basato sulla cooperazione e sulla pace**.

Dopo la devastazione della **Prima guerra mondiale**, la comunità internazionale sentì la necessità di **prevenire futuri conflitti su scala globale**. Così nacque, nel 1919, la **Società delle Nazioni**, su impulso del presidente americano **Woodrow Wilson**, che la inserì nei suoi celebri “**14 punti**” per la pace.

L’idea era ambiziosa: creare un’organizzazione sovranazionale che **favorisse la diplomazia, risolvesse le dispute tra gli Stati, tutelasse i confini** e promuovesse **la cooperazione internazionale**.

---

### I La Società delle Nazioni: un progetto promettente ma incompleto

Proprio come accade nei progetti informatici, anche in questo caso si partiva da una **grande intuizione teorica**, supportata da una visione innovativa: la pace non doveva più dipendere solo dai trattati tra singoli Stati, ma da un **sistema multilaterale di regole condivise**.

Tuttavia, **la Società delle Nazioni si rivelò un progetto fragile**, che fallì per diversi motivi:

- gli **Stati Uniti**, paradossalmente, non vi aderirono mai, a causa dell’opposizione interna al Senato americano;
- mancavano strumenti concreti per **imporre le sanzioni** o intervenire militarmente in caso di aggressione;
- non esisteva una **forza armata comune**;
- le decisioni richiedevano spesso **l’unanimità**, rendendo l’organizzazione **lenta e inefficace**.

La Società non riuscì a prevenire **l’invasione della Manciuria da parte del Giappone (1931)**, **l’aggressione italiana all’Etiopia (1935)**, né a impedire la crescita dei regimi totalitari in Europa. Fu un progetto che, **nato con ottime premesse, si arenò per mancanza di strumenti adeguati**, coordinamento e volontà politica comune.

---

### I La Carta Atlantica e la rinascita del progetto: l’ONU

Ma, come accade anche nei progetti informatici, **un fallimento non segna la fine di un’idea**, ma può diventare **l’occasione per ripensarla e migliorarla**.

Nel pieno della **Seconda guerra mondiale**, nel 1941, il presidente americano **Franklin Delano Roosevelt** e il primo ministro britannico **Winston Churchill** firmarono la **Carta Atlantica**.

Questo documento non aveva valore giuridico vincolante, ma conteneva **otto principi fondamentali** per il futuro ordine mondiale: autodeterminazione dei popoli, libertà economica, riduzione degli armamenti, e soprattutto l’impegno per **una pace duratura fondata sulla cooperazione internazionale**.

Da questo seme, nacque nel 1945 l’**Organizzazione delle Nazioni Unite (ONU)**, istituita con la **Carta di San Francisco**, firmata da 51 Stati.

L’ONU rappresentò la **nuova versione del progetto originario**, ma con **una struttura molto più robusta**, come se si trattasse di un “**refactoring**” completo di **un sistema difettoso**.

---

### I L’ONU: una progettazione più solida

Rispetto alla Società delle Nazioni, l’ONU fu progettata con:

- un **Consiglio di Sicurezza** con poteri reali, in grado di autorizzare interventi militari (almeno in teoria);
- un **meccanismo di voto più agile**, anche se non esente da problemi;
- un sistema di **agenzie specializzate** (UNESCO, FAO, OMS...) per affrontare i problemi in modo settoriale e più concreto;
- la partecipazione degli **Stati Uniti**, stavolta protagonisti e non esclusi.

L’ONU non è perfetta — subisce i veti dei membri permanenti, è spesso rallentata da logiche geopolitiche — ma ha rappresentato per decenni una **base per il dialogo, la diplomazia e la prevenzione dei conflitti**, e continua a svolgere un ruolo fondamentale in molte crisi internazionali.

---

### I Il parallelo con i progetti informatici

Così come in informatica **non basta avere una buona idea** per realizzare un sistema funzionante, anche nella storia politica **non basta scrivere un trattato per garantire la pace**.

Servono:

- **strumenti operativi**,
- **una struttura ben progettata**,
- **feedback**,

- e la capacità di **analizzare gli errori** per migliorare.

Un progetto informatico che fallisce viene **testato, corretto, ripensato**, spesso più volte, fino a trovare la **forma più stabile e coerente**.

Allo stesso modo, la Società delle Nazioni può essere vista come una **versione 1.0**, valida nel concept ma debole nella pratica. L'ONU è la **versione 2.0**, realizzata dopo aver **analizzato le falle** del primo tentativo.

Questa è l'essenza del **pensiero progettuale iterativo**, che è comune tanto all'ingegneria del software quanto alla storia delle istituzioni politiche: **si costruisce, si fallisce, si migliora**.

---

## ■ Conclusione – Fallire, ripensare, ricostruire

In definitiva, la storia della Società delle Nazioni e della nascita dell'ONU ci offre una grande lezione:

**i progetti, anche i più ambiziosi, possono fallire**, ma il fallimento **non è la fine**, bensì l'inizio di una **nuova fase di consapevolezza**.

Così come in informatica si applicano **modelli agili** con cicli di sviluppo e revisione continui, anche la costruzione della pace richiede **adattabilità, aggiornamento costante e analisi degli errori passati**.

Solo attraverso questo approccio è possibile trasformare un'idea astratta in un sistema funzionante. In questo senso, l'ONU rappresenta **non solo un'istituzione storica**, ma anche un **modello di progettualità umana fondata sulla revisione, sul miglioramento e sull'esperienza**.