

## SERENDIPITE

La **sérendipité** est le fait de faire par [hasard](#) une découverte inattendue qui s'avère ensuite fructueuse, notamment dans le domaine des sciences.

Le mot, initialement [anglais](#) (*serendipity*), a été créé en 1754 par l'écrivain [Horace Walpole](#) à partir du conte persan *Voyages et aventures des trois princes de Serendip*. La sérendipité a d'abord été une notion littéraire qui a joué une place essentielle dans la construction d'un nombre croissant d'œuvres de fiction, comme moteur de l'intrigue des [romans policiers](#) ou de [science-fiction](#).

Au milieu du XXe siècle, la sérendipité trouve une traduction dans le domaine de la recherche scientifique où elle fait l'objet d'une discussion sur la [démarche du chercheur](#). Elle permet à celui-ci de faire une découverte inattendue, d'importance ou d'intérêt supérieur à l'objet de sa recherche initiale, et désigne l'aptitude de ce même chercheur à saisir et exploiter cette « chance » :

La [pénicilline](#) fut découverte par [Fleming](#) en 1928 alors que celui-ci travaillait sur les [bactéries](#). Ses [boîtes de Petri](#) ont été contaminées par des champignons. Il remarqua qu'autour de ces contaminations fongiques les bactéries étaient absentes et en déduit que le champignon sécrétait une [molécule](#) inhibant la croissance des bactéries. Par la suite, des travaux ont été menés sur cette moisissure, *Penicillium notatum*, et ont conduit à la découverte de la pénicilline, un [antibiotique](#).

Mais la sérendipité trouve aussi son application dans des champs très divers, allant de la création artistique aux entreprises actives dans l'[innovation](#), où les technologies numériques et [Internet](#) semblent jouer un rôle favorisant ce phénomène.

Dans le [monde francophone](#), le concept de sérendipité, adopté dans les années 1980, prend parfois un sens très large de « [rôle du hasard dans les découvertes](#) ».