



Sciences
du jeu

Sciences du jeu

5 | 2016

Jeux traditionnels et jeux numériques : filiations,
croisements, recompositions

Ce que les statistiques ne disent pas : la réinvention de l'offre des jeux de casino à Macao depuis 2002

Xavier Paulès



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/sdj/562>

DOI : 10.4000/sdj.562

ISSN : 2269-2657

Éditeur

Laboratoire EXPERICE - Centre de Recherche Interuniversitaire Expérience Ressources Culturelles
Education

Référence électronique

Xavier Paulès, « Ce que les statistiques ne disent pas : la réinvention de l'offre des jeux de casino à Macao depuis 2002 », *Sciences du jeu* [En ligne], 5 | 2016, mis en ligne le 23 février 2016, consulté le 19 avril 2019. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/562> ; DOI : 10.4000/sdj.562

Ce document a été généré automatiquement le 19 avril 2019.

Tous droits réservés

Ce que les statistiques ne disent pas : la réinvention de l'offre des jeux de casino à Macao depuis 2002

Xavier Paulès

- 1 Les recherches sur les jeux de hasard (*gambling studies*) ont porté une attention justifiée au tournant décisif intervenu au cours des années 1990 à Las Vegas avec l'apparition du modèle des *integrated resorts* (Courtwright, 2014).¹ Gigantesques, organisés souvent autour d'un thème, ces casinos sont systématiquement couplés à des complexes hôteliers de luxe. Le jeu s'y trouve intégré parmi une pléthore de divertissements tels que jeux d'eaux, jeux de lumières, spectacles vivants, cinémas, restaurants gastronomiques, cafés, jacuzzi. De gigantesques galeries commerciales abritent des boutiques de grandes marques (Gravari-Barbas, 2001, p. 159-165). Ce modèle offre deux avantages principaux. La multiplication des loisirs proposés incite les visiteurs à prolonger leur séjour. Mais surtout, en diluant de cette façon les jeux de hasard dans une offre bien plus large, on affranchit les casinos d'une réputation encore sulfureuse, ce qui permet d'en élargir la clientèle.
- 2 D'autres recherches, non moins nombreuses, ont montré que parallèlement à l'émergence des *integrated resort*, Las Vegas a connu une évolution cruciale de l'offre des jeux. Jusque dans les années 1970, cette dernière était essentiellement constituée de jeux de table (Black Jack, Craps, roulette, etc.) complétée à la marge par des machines à sous essentiellement destinées à une clientèle féminine. Lors des décennies 1980 et 1990, ces dernières ont connu une montée en puissance irrésistible, en particulier grâce à leur mise en réseau, une innovation qui permet de porter les jackpots à des niveaux vertigineux (Lee, 2012, p. 6-7). La sophistication des machines est allée crescendo et désormais, leurs algorithmes élaborés induisent le joueur à prolonger le jeu (Schüll, 2012). Ainsi, par exemple, les machines ont tendance à donner l'impression au joueur qu'il vient de manquer de peu un gros gain, ce qui ne peut que l'inciter à recommencer aussitôt à jouer (Turner et Horbay, 2004). Du point de vue des casinos, les machines à sous ont bien des attraits. Elles permettent, en premier lieu, de se passer de croupier. L'absence

d'intervention humaine a pour autre conséquence de rendre le jeu beaucoup plus rapide : la séquence mise/tirage/distribution des gains, qui se compte en minutes pour les jeux de table traditionnels, ne prend que quelques secondes sur des machines à sous. Ces dernières ont une autre caractéristique bien connue qui concerne l'avantage du casino (*house edge*). L'avantage est le pourcentage des mises qui, statistiquement, n'est pas redistribué aux joueurs sous forme de gains. Il est bien plus important pour les machines à sous (de 5 à 10%) que pour les jeux de table comme Black Jack, baccara (autour de 1%) (Hannum, 2013). Enfin, les machines à sous permettent aux casinos de bénéficier de façon gratuite et presque instantanée d'une pléthore de données statistiques concernant l'usage qui en est fait par les joueurs : combien chaque machine rapporte, quels jours ou à quels moments de la journée chaque machine ou chaque type de machine est le plus utilisé, etc. L'exploitation de ces données permet aux casinos d'adapter constamment l'offre afin d'augmenter leurs recettes (Lee, 2012, p. 9-11).

- 3 Plus récemment, l'attention des chercheurs des *gambling studies* ou études sur les jeux d'argent qui restait très tournée sur les États-Unis et le monde occidental a commencé à se porter vers l'Asie et plus particulièrement vers Macao, où le secteur des casinos a connu une croissance exponentielle depuis le début des années 2000. Pour l'essentiel, ils ont cherché à déterminer si l'arrivée à Macao en 2002 de Wynn Resorts SA et Galaxy Casinos SA, deux acteurs majeurs du secteur du jeu à Las Vegas a conduit à une « importation » du modèle de Las Vegas (Gu, 2004).

Macao, nouveau Las Vegas ?

- 4 La présence à Macao d'un secteur du jeu légal est un héritage de la période portugaise. Depuis le début des années 1960, la STDM (*Sociedade de Turismo e Diversões de Macau*) y jouissait d'un monopole sur l'industrie des jeux de hasard. Avec le retour à la souveraineté chinoise, intervenu en décembre 1999, le territoire est devenu une région administrative spéciale. En vertu d'une législation spécifique, le jeu y demeurait autorisé. Mais dès 2001, les nouvelles autorités décidèrent de mettre un terme au monopole de la STDM et lancèrent un appel d'offres international pour trois licences. Cet appel d'offres manifestait une volonté politique claire des nouvelles autorités de Macao mais surtout, au-delà d'elles, du pouvoir central de Pékin, de faire appel au savoir-faire de grands groupes étrangers pour mener une politique de développement tous azimuts du secteur des casinos. Dans ce nouveau contexte, s'implanter à Macao devenait pour les grands opérateurs internationaux de casinos d'un intérêt évident, et pas moins de 21 groupes se sont portés candidats à l'appel d'offres. Non seulement le réservoir de joueurs potentiels était considérable au niveau régional mais la concurrence y était inexistante. Macao est situé notamment au cœur de la province du Guangdong (plus de 100 millions d'habitants), l'une des plus riches de Chine, où, comme dans le reste du pays, les casinos n'ont pas droit de cité. Dépourvue elle aussi de casinos, l'autre région administrative spéciale, Hong Kong, beaucoup plus prospère et peuplée que Macao, n'est qu'à une heure de bateau. Enfin, la clientèle potentielle d'Asie orientale et du Sud-est qui peut arriver en quelques heures de vol par les aéroports de Hong Kong et Macao dépasse les deux milliards.
- 5 En février 2002, les résultats de l'appel d'offres sont rendus publics : la SJM (*Sociedade de Jogos de Macau*, nouvelle appellation de la STDM), partage le monopole avec Wynn et Galaxy (Wan et Pinheiro, 2011, p. 24-26 ; Godinho, 2014, p. 4-5). Quatre ans plus tard, trois opérateurs supplémentaires, chacun associé à l'un des trois concessionnaires de 2002,

feront leur entrée : MGM Grand Paradise, Melco-PBL (devenu Melco Crown Gaming en 2008), et Venetian Macau SA (Zheng & Wan, 2014, p. 63-64).

- 6 Les années qui suivent vont tenir toutes leurs promesses : on assiste depuis 2003 à une augmentation forte et presque ininterrompue du nombre de visiteurs venus de la Chine continentale (Godinho, 2014, p. 7-8).² Alors que dans les dernières décennies du XXe siècle, les visiteurs/joueurs venus de Hong Kong étaient le principal contingent, les « continentaux » constituent de nos jours la très large majorité.³
- 7 Cette énorme clientèle afflue vers les casinos géants inaugurés par les nouveaux opérateurs sur le modèle des *integrated resorts* depuis le milieu des années 2000. La plupart sont situés à Cotai, une zone de terre-pleins aménagée entre les îles de Taipa et de Coloane, avec en particulier le *Venetian* (illustration 1) ouvert en août 2007 (réplique en plus grand de celui de Las Vegas), le *City of Dreams* en juin 2009 et le *Galaxy* (银河) en mai 2011. La SJM a emboîté le pas aux opérateurs étrangers dans la course au gigantisme : la silhouette caractéristique de son *Grand Lisboa* (illustration 2), ouvert en février 2007, domine désormais la péninsule de Macao. Plus récemment, la SJM a même inauguré son premier casino à thème, l'*Oceanus*⁴ (illustration 3).

Illustration 1. Venetian



Illustration 2. Grand Lisboa



Illustration 3. Oceanus



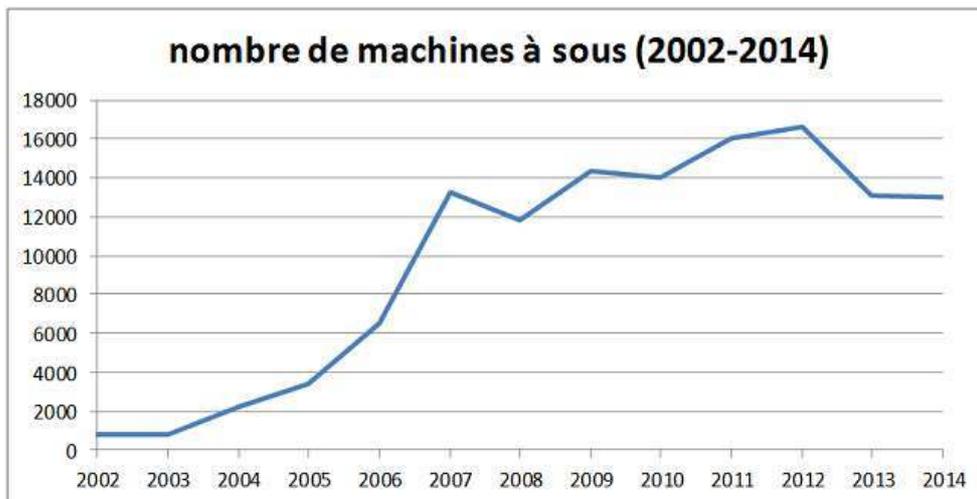
- 8 Sur le plan des jeux de hasard proposés, Macao connaissait au début des années 2000 une situation qui pouvait sembler similaire à celle de Las Vegas deux décennies plus tôt :

c'était en effet un jeu de table d'origine européenne, le baccara (introduit dans les années 1960) qui régnait presque sans partage dans tous les casinos. Les quelques centaines de machines à sous occupaient une place extrêmement marginale :

Tableau 1 : pourcentage des profits des casinos provenant des quatre principaux types de jeux en 2005 et 2014. Source : Direcção de Inspecção e Coordenação de Jogos : www.dicj.gov.mo

2005	2014
Baccara : 85,9%	Baccara : 90,9%
Cussec ⁵ : 3,3%	Machines à sous : 4,1%
Black Jack : 3,1%	Cussec : 2,2%
Machines à sous : 2,7%	Black Jack : 0,8%

- 9 Selon la même stratégie visant à importer le modèle de Las Vegas, les nouveaux opérateurs ont proposé une offre massive de machines à sous dans leurs nouveaux casinos : entre 2002 et 2014, le nombre de machines disponibles à Macao a été multiplié par 16 (voir tableau 2). En dépit de cela, comme de nombreux travaux de recherche l'ont déjà relevé, les machines à sous n'ont pas effectué la percée que l'on pouvait attendre. Cependant, les recherches sur la question se bornent, en s'appuyant uniquement sur les publications statistiques officielles, à dresser le constat d'une non-convergence vers le modèle de Las Vegas. En somme, à l'abri des murs de ces casinos ultra-modernes, rien n'aurait changé : les joueurs resteraient totalement fidèles à leurs habitudes (et donc au baccara) en manifestant un très faible intérêt pour les machines à sous.
- 10 Cet article vise à réviser ce diagnostic. Il se base essentiellement sur un travail d'observation mené à Macao, durant une période de six ans, de 2008 à fin 2014. Si l'ensemble des casinos ont tous été visités au moins une fois, cependant, pour des raisons d'organisation, l'essentiel des observations ont été réalisées dans cinq d'entre eux : le Sands, le Venitian, le Casino Ponte 16, le Lisboa et le Grand Lisboa. Grâce à des visites annuelles, il a été possible d'observer des évolutions. Le travail d'observation *in situ* a été complété par des entretiens avec des responsables de certains casinos.
- 11 Notre ambition est, à partir de ces observations faites sur le terrain, de montrer d'une part que les essais pour promouvoir les machines à sous n'ont pas assez pris en compte les caractéristiques de la demande locale et que, d'autre part, une approche purement statistique obère totalement certaines transformations très réelles que l'offre des jeux a connues ces dernières années. On a assisté notamment à des adaptations du baccara, qui ont abouti, après quelques tâtonnements, à ce qui semble représenter un compromis satisfaisant pour les joueurs : le *live multi game*. La question de la modernisation de l'offre des jeux à Macao ne doit donc pas se poser en des termes réducteurs de refus ou d'acceptation des machines à sous, mais prendre pleinement en compte une transformation du baccara que l'on peut assimiler à une électronique.

Tableau 2 - Source : Direcção de Inspeção e Coordenação de Jogos : www.dicj.gov.mo

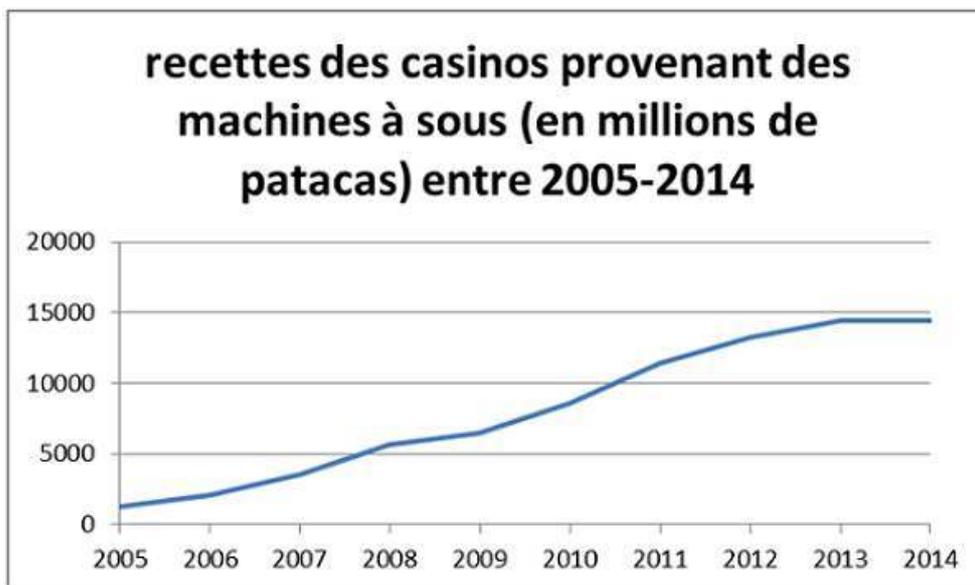
Ce que révèle le demi-échec des machines à sous

- 12 Comme nous l'avons déjà signalé, les casinos ont d'une manière générale avantage à promouvoir les machines à sous. Ceci est probablement encore plus vrai à Macao qu'ailleurs car le fait qu'elles permettent de se passer de croupier y présente un intérêt particulier. En janvier 2013, le gouvernement a limité à 3 % la croissance annuelle du nombre total de tables de jeu où officie un croupier. L'impact de cette mesure est demeuré limité depuis trois ans, car on n'a assisté à l'ouverture d'aucun nouveau casino. Cependant, la construction d'une nouvelle tranche de casinos géants sur Cotai et leur inauguration en 2016-2017 va changer considérablement la donne: la perspective pour les casinos de devoir se partager un contingent limité de tables de jeu ne peut que les inciter à développer des alternatives permettant de se passer de croupiers.
- 13 De plus, contrairement à ceux de la plupart des hauts lieux du jeu dans le monde, les croupiers de Macao sont relativement bien payés. Recrutés exclusivement parmi la population locale (et non pas en Chine continentale comme c'est le cas pour les emplois les plus pénibles et les moins rémunérés des casinos) les croupiers sont un groupe social combattif et organisée pour la défense de ses intérêts (Choi et Hung, 2011). Ils ont démontré ces dernières années leur capacité de mobilisation en faisant notamment échec aux demandes insistantes des casinos auprès des autorités pour ouvrir le recrutement des croupiers à une main-d'œuvre venue de Chine populaire. Très récemment, les croupiers ont fait pression sur les autorités pour l'adoption de l'interdiction de fumer dans les espaces de jeu. Cette mesure, en dépit d'une forte opposition des casinos, est entrée en vigueur le 1^{er} janvier 2013.
- 14 De fait, il apparaît qu'on ne peut pas soupçonner les opérateurs de casinos d'avoir épargné leur peine pour promouvoir les machines à sous mises à la disposition des joueurs depuis l'ouverture de nouveaux casinos (tableau 2). Elles ont fait l'objet d'une abondante publicité. Elles ont été placées de façon stratégique afin que les joueurs soient contraints de passer au milieu d'elles lorsqu'ils pénètrent dans un casino. Enfin, d'évidents efforts ont été faits pour les adapter aux attentes supposées d'une clientèle de culture chinoise. De nombreuses machines puisent leurs « thèmes » dans un fonds

culturel chinois. Ainsi le modèle *Qin Shihuang* (秦始皇) se rapporte au fameux premier empereur, omniprésent dans la mémoire collective des Chinois. *Le voyage du roi-singe* (猴王游戏), lui, fait référence au héros de l'un des grands classiques de la littérature chinoise, *La Pérégrination vers l'Ouest* (西遊記), qui nourrit depuis des siècles la culture populaire. C'est dans le même fonds culturel que puisent les machines *Serpent blanc* (白蛇), ou *Dragon doré* (黃龍). On pourrait encore multiplier les exemples, mais il faut noter que le succès d'une telle « sinisation » des machines à sous est loin d'être patent pour l'observateur sur le terrain. Ces machines donnent l'impression d'avoir aussi peu de succès que les autres. Faut-il s'en étonner ? Croirait-on que les Français joueront davantage aux machines à sous si l'on mettait des tours Eiffel dessus ?

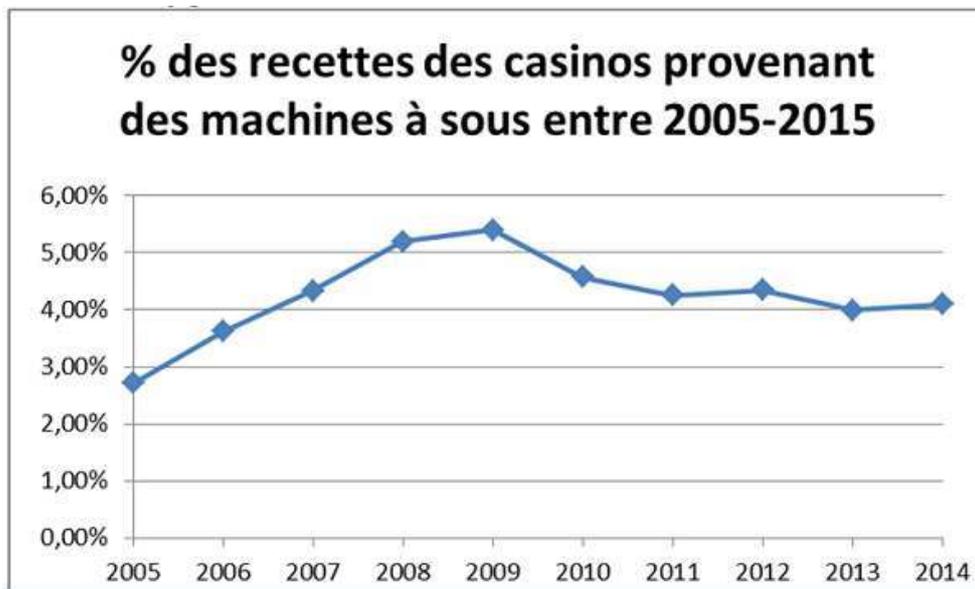
- 15 Quel est le résultat des efforts déployés par les opérateurs pour amener les joueurs à se diriger davantage vers les machines à sous ? Il est exact que les recettes provenant des machines à sous ont fortement progressé en valeur absolue (tableau 3). Mais un indicateur plus pertinent du succès des machines à sous est la part des revenus engendrés par les machines à sous. En une décennie, cet indice n'a pas décollé de façon significative (tableau 4). Après avoir culminé à 5,4% en 2009, elle stagne ces dernières années au niveau fort modeste de 4 % des recettes des casinos. Il confirme l'impression ressentie par l'observateur sur place (et corroborée par les entretiens avec les dirigeants des casinos) : les machines à sous sont très peu utilisées. La diminution du nombre de machines intervenue en 2012-2014 (plus de 3500 machines en moins : cf. tableau 2) peut s'interpréter comme un aveu d'échec de la part des casinos.

Tableau 3 - Source : Direcção de Inspeção e Coordenação de Jogos : www.dicj.gov.mo



Une pataca = environ 8,5 euros

Tableau 4 - Source : Direcção de Inspeção e Coordenação de Jogos : www.dicj.gov.mo



- 16 Comment expliquer cet insuccès ? Nous venons d'ironiser sur ces tentatives d'adapter les machines à la population des joueurs de culture chinoise qui ont principalement consisté à dessiner des dragons et des phénix dessus. Elles sont fondamentalement inefficaces parce que, purement cosmétiques, elles ne modifient rien à ce qui est la racine du problème : la nature du rapport qu'entretient le joueur avec le jeu de casino qu'il pratique.
- 17 Dans un précédent article, nous avons démontré combien l'habitus des joueurs de Macao a été façonné par le *fantan*, à peu de choses près le seul jeu de casino disponible en Chine du Sud du milieu du XIXe siècle jusqu'aux années 1960 (Paulès, 2014). Le principe du *fantan* est très simple. D'un tas de jetons, le croupier prélève une grosse poignée qu'il dissimule aussitôt sous un petit couvercle. Les joueurs misent alors sur un nombre entre un et quatre. Une fois que les jeux sont faits, le croupier ôte le couvercle et entreprend de retirer des jetons quatre par quatre. Les gains et les pertes des joueurs dépendent du nombre de jetons restants à la fin du comptage : un, deux, trois, ou quatre. Le *fantan* présente un certain nombre de caractéristiques qui garantissent que le casino ne manipule pas le tirage pour son profit. Ainsi, par exemple, le comptage quatre par quatre s'effectue-t-il du bout d'une longue baguette, parce qu'une manipulation directe avec les mains augmenterait les soupçons que le croupier escamote des jetons durant l'opération. D'autre part, l'avantage du casino (*house edge*) est faible et les joueurs peuvent en avoir une perception claire. En effet, les joueurs ayant deviné le bon nombre touchent trois fois leur mise moins un petit pourcentage, qui correspond donc très exactement à l'avantage du casino. Enfin, le *fantan* est générateur d'une intense sociabilité entre les joueurs qui se massent autour d'une même table. Cela est facilité par le fait qu'ils n'entrent nullement en compétition les uns avec les autres. Bien au contraire, c'est une atmosphère faite de solidarité qui règne : étant donné que les joueurs choisissent le plus souvent de miser sur le même nombre, ils partagent les mêmes espérances vis-à-vis du tirage à venir.
- 18 Dans le début des années 1960, la STDM avait senti la nécessité de régénérer le secteur des jeux de casinos à Macao et le fit notamment en introduisant des jeux d'origine européenne. Mais les joueurs ont très vite été attirés par l'un d'entre eux : le baccara, une

préférence qui ne s'est jamais démentie depuis. Ce phénomène, qui peut paraître surprenant au premier abord, s'explique parce que ce nouveau jeu répondait de façon très satisfaisante aux attitudes et aux attentes des joueurs vis-à-vis des jeux de casino, telles qu'elles avaient été façonnées pendant plus d'un siècle par la pratique du *fantan* (Paulès, 2014). En effet, comme la description qui suit va le montrer, le baccara est comme lui un jeu de table de pur hasard, non-compétitif, avec un très faible nombre d'options pour miser, qui offre un avantage du casino peu élevé et aisé à se représenter par le joueur.

- 19 Si l'histoire de l'adoption du baccara au début des années 1960 ne s'est pas répétée pour les machines à sous après 2002 c'est pour une raison précise : malheureusement pour leurs promoteurs, les machines à sous ne correspondent pas du tout à l'habitus des joueurs de Macao. Elles contreviennent notamment à trois de ses composantes principales. Face à elles, le joueur a le sentiment de ne pas maîtriser les paramètres du tirage : toutes les manipulations de la part du casino lui semblent permises. Les machines à sous ne répondent absolument pas non plus à ses exigences en matière d'avantage du casino (*house edge*). Le face-à-face solitaire avec la machine, enfin, va résolument à l'encontre de l'importance que les joueurs accordent à la dimension collective et sociale du jeu.
- 20 L'échec relatif des machines à sous révèle donc *in fine* combien la spécificité des comportements des joueurs de Chine du Sud constitue une donnée fondamentale que les casinos doivent prendre pleinement en compte. Ceci explique que, prenant acte de la fidélité que les joueurs manifestent pour le baccara, les casinos se sont attaqués à la transformation de ce jeu pour en améliorer la rentabilité⁶.

Faire évoluer le baccara

Les règles du baccara

Le jeu de baccara apparaît en Europe au milieu du XIX^e siècle (Lhôte 1994, p. 395-396). Le jeu pratiqué à Macao de nos jours est le *punto-banco*, une variante apparue en Argentine et à Cuba dans les années 1950, avant d'être adoptée à Las Vegas (Whiting, p. 4-5). Le joueur cherche à deviner lequel, de deux joueurs virtuels, Banque ou Ponte, aura la main la plus proche de 9. Les joueurs peuvent miser sur Banque, Ponte ou bien égalité.

Ponte et Banque reçoivent d'abord deux cartes chacun. Pour déterminer la valeur de leur main, on additionne la valeur des deux cartes sachant que les bûches (roi, dame, valet) comptent 0 et que si l'on dépasse 10, on ne retient que les unités. Par exemple, dame et 5 font 5 ; 6 et 8 font 4 (et non 14) ; 9 et 8 font 7 (et non 17).

Des règles préétablies régissent alors le tirage ou non d'une troisième carte pour Banque et Ponte selon les mains qu'ils ont obtenues. Ces règles assurent un léger avantage à Banque.

Les gains sont calculés de la façon suivante :

Le joueur qui a misé sur Ponte gagne la valeur de sa mise

Le joueur qui a misé sur Banque gagne la valeur de sa mise moins 5%

Le joueur qui a misé sur égalité reçoit huit fois sa mise

- 21 Le déroulement d'une partie de baccara, dont les règles sont rappelées dans l'encadré ci-dessus, s'effectue, tout à fait classiquement, en trois temps : le premier, durant lequel les joueurs placent leurs mises. Le second, le temps du tirage, amène quelques remarques : comme un article récent le décrit très bien (Lam, 2007), il faut compter sur le fait que le croupier tire les cartes du sabot, les dispose face contre table à l'emplacement réservé à Banque et Ponte mais qu'il ne retourne lui-même que les cartes destinées à Banque. Au joueur qui a la mise la plus élevée sur Ponte revient en effet le privilège de retourner les cartes correspondantes. Pour lui, pas question de retourner d'un geste rapide les cartes. Il s'ingénie à prolonger le suspense pour lui et les autres joueurs. D'une main, il plaque sur la table les cartes reçues ; de l'autre, il en relève très lentement les coins, en approchant son visage de façon à être le seul à pouvoir prendre connaissance de la carte. Puis, après diverses mimiques, il se relève brusquement et jette la ou les cartes théâtralement sur la table. Universelle autour des tables de baccara de Macao, cette petite dramaturgie peut paraître un détail bien trivial. Mais elle a en tout cas un effet qui, pour les casinos, l'est beaucoup moins : celui d'allonger considérablement la durée dévolue au tirage.
- 22 Le troisième temps correspond à la récupération des mises des perdants par le croupier, après quoi il distribue leurs gains aux gagnants. Lorsque c'est Banque qui gagne, la distribution des gains aux joueurs s'avère relativement longue et fastidieuse car les comptes ne sont pas ronds (par exemple un joueur qui a misé 300 HK\$ sur Banque touche un gain de 285 HK\$).
- 23 Comme nous allons le voir, les casinos ont apporté trois types de réponses pour surmonter ses contraintes et notamment accélérer la partie.

Première réponse : le baccara sans commission

- 24 Pour accélérer le rythme du jeu, les casinos ont commencé à agir pour éliminer la complication qui vient du fait que le joueur qui a misé sur Banque reçoit un gain correspondant à 95% de sa mise. Pour ce faire est apparu depuis une dizaine d'années le « baccara sans commission » (*No commission baccarat*). Dans cette variante, les gains des joueurs ayant misé sur Banque sont égaux à leur mise sauf si la partie est remportée avec un 6 : dans ce cas, le joueur n'empoche que 50% de la mise. Le *baccara sans commission* est désormais très répandu, au point de concurrencer très fortement le baccara traditionnel. Cette « révolution silencieuse » du baccara n'a pas attiré l'attention des chercheurs, ce qui s'explique par le fait que les statistiques officielles à notre disposition ne distinguent pas ces deux variantes. Cependant, bien que l'on soit dans l'impossibilité d'établir en toute rigueur la place occupée désormais par le *baccara sans commission*, il est certain qu'il a effectué une percée très significative : notre impression (subjective) est que de nos jours, entre un tiers et la moitié des tables de baccara de Macao sont du *baccara sans commission*. Trois cas de figure se présentent. Il est des casinos qui ne proposent plus que cette seule variante. Tel est le cas du Venitian, du Galaxy, du Pharaon, ou encore du Fortuna. À l'inverse, certains casinos comme le Jimei ou le Grand Emperor restent fidèles au seul baccara traditionnel. Mais dans la majorité des cas (par exemple Casino Ponte 16, Sands, Starworld, Kam Pek et President), les casinos proposent à la fois le *No commission baccarat*

et le baccara classique. Les tables sont distinguées par des codes de couleur : au President, les tables qui proposent le baccara sans commission sont violettes, celles dévolues au baccara classique sont vertes.

- 25 Le succès de cette formule peut s'expliquer par le fait qu'elle ne remet pas en cause les principes de base du déroulement du jeu de baccara.

Deuxième réponse : le baccara 100% électronique

- 26 On rentre désormais dans le domaine de ce que nous appellerons l'« électronique » : le processus par lequel non seulement le tirage au sort mais toute l'interface entre le jeu et le joueur évolue au profit de dispositifs électroniques indépendants de toute intervention humaine directe ce qui permet de se passer des croupiers.
- 27 Certains casinos ont tenté d'introduire un baccarat purement électronique organisé de la façon suivante: un écran de grande dimension diffuse une image de synthèse montrant une croupière virtuelle qui effectue les tirages. Face à l'écran, les joueurs sont assis devant des terminaux individuels sur lesquels ils misent. Aucun personnel n'est plus nécessaire. Si le temps gagné sur le temps dévolu aux mises est assez peu significatif, par contre, la distribution des gains s'opère désormais instantanément. Mais ce mode de jeu a surtout l'avantage de supprimer les délais considérables qui interviennent lors du tirage.
- 28 Cependant, l'expérience d'un tel baccara 100% électronique n'a visiblement rencontré qu'un succès fort limité. On peut incriminer, une fois encore, la méfiance vis-à-vis d'une tricherie du casino, du même ordre que celle qui explique le rejet des machines à sous. La réserve des joueurs s'explique aussi par le fait que ceux-ci étant isolés devant leurs terminaux respectifs, le jeu perd pour eux, avec sa dimension sociale et collective, une partie de ses attraits.

Troisième réponse : le baccara « en direct »

- 29 Le casino Kam Pek (du groupe SJM) a été semble-t-il le premier à proposer au début des années 2010⁷ une innovation qui, elle, semble bien mieux adaptée aux caractéristiques de la demande locale. Il s'agit de conserver le bénéfice de l'économie de temps, de place et de personnel que permettent les dispositifs électroniques tout en neutralisant la réticence spécifique qu'ils inspirent aux joueurs. La solution, en vérité très astucieuse, consiste à faire effectuer le tirage par un vrai croupier, le filmer, et le retransmettre en direct sur les dizaines de terminaux électroniques situés dans la même salle et dans des salles adjacentes du casino, sur lesquels les parieurs jouent. En faisant quelques pas, n'importe quel joueur peut s'assurer à tout moment du déroulement du jeu « en vrai ». Trois jeux ont lieu simultanément : roulette, Cussec et, bien entendu, baccara. Sur leurs terminaux, les joueurs peuvent à leur gré jouer à ces trois jeux, ce qui explique l'appellation officielle de ce dispositif dans les statistiques de la Direcção de Inspecção e Coordenação de Jogos : « live multi game » (直播混合遊戲)⁸. Mais en réalité, on observe que parmi les trois jeux qui leur sont proposés, les joueurs privilégient très nettement le baccara. L'appellation de « multi-jeux en direct » est donc quelque peu trompeuse : il s'agit essentiellement d'un « baccara en direct ».
- 30 Il faut remarquer qu'une telle « retransmission » n'est pas une pratique nouvelle à Macao, où elle avait déjà existé durant les années 1950 dans certains casinos : les joueurs

pouvaient notamment parier depuis une salle de danse sur des jeux qui se déroulaient dans une autre salle. Il n'était pas question de terminaux électroniques à l'époque : les paris s'effectuaient à l'aide d'un carnet à souche. Mais, déjà, les joueurs étaient informés en temps réel des résultats qui s'inscrivaient au fur et à mesure des tirages sur de grands panneaux lumineux (Kessel, 2011 ; De Sá, 1989).

- 31 En quelques années, la place du *live multi game* s'est accrue dans des proportions assez significatives. Il occupe désormais deux des trois étages du Kam Pek et s'est étendu à nombre d'autres casinos : il est pratiqué par exemple au Grand Emperor, au Venitian, au Galaxy et au Sands. Pour l'observateur sur le terrain, le succès auprès des joueurs semble au rendez-vous. La seule donnée statistique dont on dispose est l'évolution de sa part dans les recettes des casinos :

Tableau 5 : pourcentage des recettes des casinos provenant du *live multi game*

Source : Direcção de Inspeção e Coordenação de Jogos : www.dicj.gov.mo

2010	2011	2012	2013	2014
0,08%	0,12%	0,29%	0,41%	0,64% ⁹

- 32 L'écrasante domination du baccarat classique n'est certes absolument pas remise en cause pour l'instant. Mais il est remarquable qu'en 2014, quatre ans seulement après son introduction, le *live multi game* se positionne déjà comme le cinquième pourvoyeur de recettes des casinos, derrière le baccara (90,9%), les machines à sous (4,1%), le *Cussec* (2,2%), et le Black Jack (0,8%), qu'il pourrait dépasser dès 2015.
- 33 Avec le *live multi game*, le joueur a retrouvé un niveau de garanties suffisant concernant le tirage, ce qui explique qu'il ait mieux été accepté que les formes 100% électroniques. Il n'en reste pas moins que toute la sociabilité que l'on retrouvait autour de la table de *fantan* puis de baccara demeure absente. C'est probablement le point qui est susceptible de limiter sa progression dans les années à venir.

Conclusion

- 34 Ce qui saute en premier aux yeux du visiteur à Macao, la présence de casinos géants conçus selon le modèle des *integrated resorts* de Las Vegas, est une des conséquences de l'ouverture du secteur à de nouveaux opérateurs au début des années 2000. Mais derrière l'apparent alignement sur le modèle de Las Vegas, le constat s'impose cependant que demeurent de profondes différences. À Las Vegas, les machines à sous occupent un rôle central, au point d'avoir marginalisé les jeux de table. À Macao, des efforts importants ont été faits pour promouvoir les machines à sous depuis quinze ans. Mais ils n'ont pas enregistré de résultats probants et la domination écrasante du baccara n'a aucunement été remise en cause.
- 35 Le baccara correspond en effet parfaitement à l'habitus ludique des joueurs de Chine du Sud caractérisé par une méfiance exacerbée vis-à-vis d'une possible tricherie de la part du casino, la recherche d'un niveau d'avantage du casino à la fois faible et pouvant être

perçu de façon claire, et un fort attachement à une pratique collective, non compétitive et génératrice d'interactions entre joueurs.

- 36 Ne pouvant remettre en cause pour l'instant la préférence marquée des joueurs pour le baccara, les casinos lui ont fait subir des évolutions, dans le double but d'accélérer les parties et de se passer des croupiers. On a assisté à des tentatives aboutissant à une électronique intégrale et à la disparition de toute intervention humaine. Mais elles n'ont pas rencontré de succès car elles se sont heurtées à l'aversion des joueurs pour l'opacité du tirage. Les joueurs tiennent à ce que le tirage au sort soit effectué au vu et au su de tous par un vrai croupier.
- 37 Ayant intégré cette contrainte, les casinos visent désormais non à la disparition du rôle des croupiers, mais à sa marginalisation. C'est ce que montre le succès rencontré depuis 2010 par le baccara « en direct » pour lequel le déroulement d'un tirage effectué par un vrai croupier est filmé et retransmis en direct vers des dizaines de terminaux électroniques sur lesquels les parieurs peuvent miser.
- 38 Une conclusion supplémentaire peut être tirée de cette étude : la réévaluation du rôle de la SJM. Les travaux récents ont en effet tendance à considérer qu'elle s'est contentée de suivre le mouvement de modernisation du secteur des casinos impulsé depuis une douzaine d'années par les opérateurs étrangers. Or, on doit souligner qu'elle a joué un rôle important dans le renouvellement de l'offre de jeux. Il est tout à fait significatif que c'est elle qui, à partir du casino Kam Pek, a ouvert une voie originale vers l'électronisation du baccara. Le fait que le premier fabricant des dispositifs de *live multi game*, LT Game, soit basé à Hong Kong n'est pas anodin non plus (communication par courriel avec LT Game en décembre 2015). La longue expérience acquise par ces acteurs locaux des habitudes des joueurs les a rendus capables de donner une direction originale et pertinente aux innovations les plus récentes dans l'offre de jeux.

BIBLIOGRAPHIE

CHOI A. & HUNG E. (2011), "Labour Regulation in the Liberalised Casino Economy: The Case of the Croupiers" in Lam N. & Scott I. (eds) *Gaming, Governance and Public Policy in Macau*, Hong Kong, Hong Kong University Press, p. 145-161.

COURTWRIGHT, D. (2014), "Learning from Las Vegas: Gambling, Technology, Capitalism, and Addiction", Las Vegas Center for Gaming research, occasional papers series 26 http://gaming.unlv.edu/papers/cgr_op26_courtwright.pdf

DE SA, L. (1989), *A História na bagagem. Crónicas dos Velhos Hotéis de Macau*, Instituto cultural de Macau.

Direcção de Inspecção e Coordenação de Jogos : www.dicj.gov.mo

Direcção dos Serviços de Estatística e Censos : www.dsec.gov.mo

GRAVARA-BARBAS, M. (2001) « La leçon de Las Vegas : le tourisme dans la ville festive », *Géocarrefour*, n° 76 (2), p. 159-165

- GODINHO, J. (2014), "Casino Gaming in Macau: Evolution, Regulation and Challenges," *UNLV Gaming Law Journal*, vol. 5, no. 1, <http://scholars.law.unlv.edu/glj/vol5/iss1/7>
- GU, Z. (2004), « Macau gaming: Copying the Las Vegas style or creating a Macau model ? », *Asia Pacific Journal of Tourism Research*, n° 8 (1), p. 89-96.
- HANNUM R. (2013), *A Primer on the Mathematics of Gambling*, Oxford handbooks on line.
- KESSEL J. (2011), *Hong-Kong et Macao*, Paris : Gallimard [1^{ère} édition 1957]
- LAM D. (2007), "An Observation Study of Chinese Baccarat Players", *UNLV Gaming Research & Review Journal*, n° 11 (2)
- WAN P. & PINHEIRO F. (2011), "The development of the gaming industry and its impact on land use" in Lam N. & Scott I. (eds.), *Gaming, Governance and public policy in Macao*, Hong Kong: Hong Kong University Press, p. 19-35.
- LEE K. (2012), "Containment and Virtualization, Slot technology and the remaking of the Casino industry", Las Vegas Center for Gaming research, occasional papers series 14 http://gaming.unlv.edu/papers/cgr_op14_lee.pdf
- LHOTE J.-M. (1994), *Histoire des jeux de société*, Paris : Flammarion.
- PAULES X. (2014), « Les limites de l'influence du modèle de Las Vegas dans l'offre de jeux de hasard à Macao : apports d'une mise en perspective historique », *Etudes chinoises*, vol. 33/2, p. 129-152.
- SCHÜLL N. (2012), *Addiction by Design: Machine Gambling in Las Vegas*, Princeton: Princeton University Press.
- TURDEAN, C. (2012), "Computerizing Chance: The Digitization of the Slot Machine (1960-1985)" Las Vegas Center for Gaming research, occasional papers series 15 http://gaming.unlv.edu/papers/cgr_op15_turdean.pdf
- TURNER, N. & HORBAY, R. (2004), "How do slot machines and other electronic gambling machines actually work?", *Journal of Gambling Issues*, vol. 11, <http://jgi.camh.net/doi/full/10.4309/jgi.2004.11.21>
- WHITING, T. (2010), "The History of Baccarat", Las Vegas Center for Gaming research, occasional papers series 3 http://gaming.unlv.edu/papers/cgr_op03_whiting.pdf
- ZHENG V. & WAN P. (2014), *Gambling dynamism. The Macao miracle*, Berlin/Heidelberg: Springer.

NOTES

1. L'article de Courtwright donne une excellente revue de la littérature sur les évolutions récentes intervenues à Las Vegas, dont nous ne donnons que les principaux éléments dans cette introduction.
2. Cet afflux est facilité par la levée de l'essentiel des restrictions aux déplacements depuis la Chine vers Macao en juillet 2003, ainsi que l'amélioration des liaisons par route, par rail, par mer et par air.
3. En 2014, ces « continentaux » représentaient 67,4 % du total des 31,5 millions de voyageurs entrés à Macao (et Hong Kong seulement 20,4%) : *Anuário Estatístico 2014*, disponible sur le site de la Direcção dos Serviços de Estatística e Censos : www.dsec.gov.mo. Les chiffres en 2002 étaient de 36,8% et 44,2% respectivement (même source).

4. Pour une carte de la localisation des casinos réactualisée en permanence : <http://www.dicj.gov.mo/web/en/information/map-04/map.html>
 5. Le Cussecc est un jeu qui consiste à parier sur le résultat du lancer de trois dés. Il est connu sous d'autres appellations, notamment : daxiao 大小, tai sai 大細, sic bo, sek-poh 色寶, klu-klu, et glu-glu.
 6. D'autres jeux ont également évolués, notamment vers des versions sans croupiers. C'est le cas du Cussecc par exemple. Par ailleurs, nous ne pouvons pas rendre compte de toutes les variantes nouvelles du baccara qui ont été essayées. Il faut souligner combien les casinos sont dans une démarche d'innovation permanente et ne cessent d'expérimenter de nouveaux jeux.
 7. C'est en 2010 que ce type de jeu est enregistré pour la première fois dans les statistiques de la Direcção de Inspeção e Coordenação de Jogos : www.dicj.gov.mo, ce qui suggère que c'est effectivement cette année-là qu'il fut introduit. C'est également en décembre 2010 que j'ai personnellement observé pour la première fois la présence de ce type de jeu.
 8. Mais sur le terrain, les appellations divergent selon les casinos : « Fast action baccarat » au Venetian, « Golden touch baccarat » au Galaxy, « Live table game (直播遊戲機) » au Kam Pek, « dispositif de jeu en direct (直播戲機) » au Grand Emperor en décembre 2014.
 9. Données de la Direcção de Inspeção e Coordenação de Jogos : www.dicj.gov.mo
-

RÉSUMÉS

Dans les casinos occidentaux, les machines à sous électroniques ont depuis trois décennies largement remplacé les jeux de table avec croupier. Rien de tel à Macao, où la percée des machines à sous ne s'est pas produite et où un jeu de table, le baccara, continue de dominer l'offre. Pourtant, derrière cette apparente immuabilité se dessine une tendance nouvelle et tout à fait originale. C'est la transformation du baccara lui-même en un jeu semi-électronique. Certes, les réticences face à des versions 100% électroniques du baccara sont invincibles. Les joueurs, pour des raisons liées à l'histoire des jeux dans ce territoire, tiennent à ce que le tirage au sort reste effectué par un croupier de chair et d'os. Cela a mené à l'émergence d'une formule tout à fait originale de baccara « en direct » qui se développe rapidement depuis cinq ans. Elle consiste essentiellement à se baser sur un tirage effectué par un vrai croupier, qui est filmé et retransmis en direct dans différentes salles du casino où les joueurs parient sur des terminaux individuels automatisés.

In the last decades, in western casinos, slot machines have been replacing classical table games operated by croupiers at a steady pace. This is not the case in Macau where the dominance of one table game, baccarat, remains unchallenged. The share of slot machines remains extremely small. But it is not to say that Macau's supply of gambling games is immune of changes. On the contrary, one can witness a new trend: baccarat becomes by itself partially an electronic game. It is true that attempts to promote 100% electronic versions of baccarat met with a failure: for reasons connected with the long tradition of gambling games in Macau, the total absence of a croupier is deemed unacceptable. The outcome of such a situation has been the emergence since 2010 of a "live bacarrat": a croupier is making the draw which is filmed and broadcasted in different rooms of the same casino, where the players use individual electronic devices to place their stakes.

INDEX

Keywords : Macau, gambling, casinos, baccarat, live multi game, slot machines, croupiers

Mots-clés : Macao, jeu, casinos, baccara, machines à sous, croupiers

AUTEUR

XAVIER PAULÈS