

www.reseau-asie.com

**Enseignants, Chercheurs, Experts sur l'Asie et le Pacifique /
Scholars, Professors and Experts on Asia and Pacific**

Communication

**Le *fantan*, une étude préliminaire
/
Fantan : A preliminary study**

Xavier PAULÈS

Institut de la Culture Orientale, Université de Tokyo

3^{ème} Congrès du Réseau Asie - IMASIE / 3rd Congress of Réseau Asie - IMASIE
26-27-28 sept. 2007, Paris, France

Maison de la Chimie, Ecole des Hautes Etudes en Sciences Sociales,
Fondation Maison des Sciences de l'Homme

Thématique 6 / Theme 6 : Espaces, rituels, sociétés / Spaces, rites, societies
Atelier 37 / Workshop 37 : Le Jeu en Asie / Gambling in Asia

© 2007 – Xavier PAULÈS

- Protection des documents / All rights reserved

Les utilisateurs du site : <http://www.reseau-asie.com> s'engagent à respecter les règles de propriété intellectuelle des divers contenus proposés sur le site (loi n°92.597 du 1er juillet 1992, JO du 3 juillet). En particulier, tous les textes, sons, cartes ou images du 1er Congrès, sont soumis aux lois du droit d'auteur. Leur utilisation autorisée pour un usage non commercial requiert cependant la mention des sources complètes et celle du nom et prénom de l'auteur.

The users of the website : <http://www.reseau-asie.com> are allowed to download and copy the materials of textual and multimedia information (sound, image, text, etc.) in the Web site, in particular documents of the 1st Congress, for their own personal, non-commercial use, or for classroom use, subject to the condition that any use should be accompanied by an acknowledgement of the source, citing the uniform resource locator (URL) of the page, name & first name of the authors (Title of the material, © author, URL).

- Responsabilité des auteurs / Responsibility of the authors

Les idées et opinions exprimées dans les documents engagent la seule responsabilité de leurs auteurs.

Any opinions expressed are those of the authors.

Le *fantan*, une étude préliminaire

Introduction : le *fantan* dans la nébuleuse des jeux du Canton de la République

La grande variété de jeux d'argent présents à Canton durant la période républicaine est frappante. Un large choix de loteries comme le *baigepiao* 白鴿票 ou le *huahui* 花會 (pour ne citer que deux des plus importantes) cohabitent avec des combats de criquets, d'oiseaux, différentes sortes de jeux de dés, le *fantan*, le célèbre mah-jong ou encore des jeux d'origine occidentale comme le poker¹.

S'ils procurent aux autorités des revenus très importants, puisqu'ils se montent en 1936 par exemple à un quart des recettes de la province², la présence des jeux de hasard suscite néanmoins une hostilité assez importante. L'argumentaire de leurs contempteurs durant la première moitié du XXe siècle tourne autour de deux idées principales : ils sont accusés de détourner la population du travail productif, et d'autre part, de favoriser de diverses façons le dérèglement des mœurs³. Si ce réquisitoire s'applique à l'ensemble des jeux, il n'en est pas moins vrai que certains sont désignés comme tout spécialement nuisibles. Tel est le cas, en particulier, d'un jeu aujourd'hui pratiquement sombré dans l'oubli : le *fantan* 番攤⁴. Dans la mesure où, plus que d'autres jeux, le *fantan* est extrêmement simple, il prête en outre le flanc à l'accusation d'activité non seulement vaine, mais stupide.

L'objectif de ma communication est assez modeste. Il consiste tout d'abord à tirer le *fantan* de l'ombre en exposant ses règles. Puis, nous tenterons de comprendre pourquoi, en dépit de la simplicité déroutante de celles-ci, il rencontre un tel succès. Pour l'énoncer d'une manière plus provocante : pourquoi donc tant de Cantonais se passionnent-ils pour un jeu qui semble si stupide ? Nous considérerons essentiellement la question durant la période où la documentation est la plus abondante, c'est-à-dire les années 1920-30.

Le *fantan* et son succès

Les origines du *fantan* sont loin d'être établies clairement. Si l'on en croit les historiens Guo Shuanglin et Xiao Meihua, les premières formes de *fantan* remonteraient au moins à

l'époque des dynasties du Nord et du Sud (420-581)⁵. L'étymologie ne nous est pas non plus d'un grand secours. D'une part, l'apparition du mot *fantan* proprement dit semble relativement récente. D'autre part le terme de *fantan* découle très vraisemblablement directement du mode de tirage au sort qui fait, comme nous le verrons, sa spécificité : mettre de côté (*tan*) de façon répétée (*fan*, comme dans l'expression 三番五次)⁶.

Sous les Qing, la diffusion du *fantan* s'étend aux provinces les plus méridionales de la Chine. A Shanghai, de façon révélatrice, il se pratique dans les quartiers où habitent les ressortissants de la province du Guangdong⁷. Du fait que la plupart des Chinois d'Outre-Mer sont originaires du Guangdong et du Fujian, il est présent aussi dans les pays de diaspora chinoise. Ainsi, à la fin du XIXe siècle, le *fantan* s'affirme comme l'un des deux jeux les plus en vogue parmi les Chinois émigrés aux États-unis⁸.

A l'évidence, le *fantan* ne s'apparente à aucun jeu que nous connaissions en Europe aujourd'hui. Son principe général consiste à miser sur un chiffre entre zéro et trois. Le tirage au sort s'effectue d'une façon particulièrement intéressante et caractéristique. D'un gros tas de jetons (石子, 攤皮) qui peuvent être des sapèques mais aussi d'autres objets identiques de très petites dimensions (par exemple jetons de jeu de go, boutons ou haricots⁹), le croupier prélève une grosse poignée qu'il dissimule aussitôt sous un couvercle. Les joueurs choisissent alors sur quel nombre ils vont miser. Une fois que les jeux sont faits, le croupier ôte le couvercle et entreprend de retirer les sapèques quatre par quatre au moyen d'une longue baguette (une manipulation directe avec les mains augmenterait les soupçons d'escamoter des sapèques durant cette opération). Les gains et les pertes des joueurs dépendent du nombre de sapèques restantes à la fin du comptage : zéro, un, deux, ou trois. Il semble qu'à défaut de ce procédé, dans d'autres endroits, le *fantan* se pratique aussi à l'aide d'un dé¹⁰.

Notons encore que le jeu ne semble pas avoir connu beaucoup d'évolutions entre l'époque impériale et la période républicaine, si l'on en juge par les descriptions datant du milieu du XIXe siècle¹¹.

Le *fantan* est sans aucun doute une pratique très courante à Canton sous la République, ce qui est une des raisons qui expliquent que, comme nous l'avons dit, il préoccupe plus particulièrement les opposants au jeu. Il est intéressant de constater que les témoins de l'époque sont, pour une proportion notable d'entre eux, familiers de ce jeu et se souviennent d'ailleurs très bien comment y jouer¹².

Il est assez vain d'espérer estimer précisément la proportion de la population cantonnaise qui s'adonne, occasionnellement ou de façon régulière, au *fantan*. A tout le moins, étant donné que le *fantan* ne se pratique en réalité que dans des établissements spécialisés (*tangan* 攤館)¹³, leur nombre pourrait constituer un intéressant indicateur de l'impact du *fantan*. Une

source japonaise, lorsqu'elle aborde la question du chômage dans la province du Guangdong, mentionne le fait que les rangs des chômeurs se sont trouvés brusquement grossis par les dizaines de milliers de personnes employées dans les tripots contraints de fermer suite à la politique de prohibition des jeux appliquée depuis l'automne 1936¹⁴. Ce fait reflète donc la place importante qu'occupent les maisons de *fantan* dans l'économie de la province. Mais lorsque l'on s'efforce d'évaluer précisément le nombre des *tanguan* à Canton sous la République, il faut pourtant reconnaître combien, dans l'état actuel de cette recherche, une telle tâche semble délicate.

On peut rapidement juger de la variété des estimations disponibles. Une revue missionnaire, qui peut être à bon droit soupçonnée d'exagération, avance le nombre de 400 pour la fin des années 1910¹⁵. A l'opposée, un rapport officiel de 1927 prétend que le nombre d'établissements s'élève à seulement 37¹⁶. Deux autres sources du milieu des années 1930 parlent, elles, d'une cinquantaine de tripots¹⁷. Enfin, entre des ordres de grandeurs aussi différents, les 173 tripots avancé par le Consul du Portugal pour début 1939 (sous occupation japonaise) et la centaine évoquée par une monographie (*fangzhi*) locale de 1910 font figure d'entre-deux¹⁸. Il ne faut pas exclure la possibilité que le nombre de *tanguan* ait pu effectivement varier très sensiblement tout au long de la période, mais un écart de 37 à 400 reste vraiment peu probable.

Si l'on doit donc se contenter à ce stade d'une vision bien imprécise de l'impact du *fantan* sur la société cantonaise en terme de nombre de joueurs, il faut relever que d'un point de vue qualitatif, les sources hostiles au *fantan* ont tendance, non seulement à souligner la popularité du *fantan* et l'importance de la fréquentation des établissements concernés, mais aussi à relever systématiquement la variété des joueurs qui s'y pressent¹⁹, en usant d'expressions comme 無分老少男婦²⁰. S'il n'y a pas lieu de s'étonner trop de la présence de femmes en nombre significatif dans les tripots²¹, plus surprenante est celle d'enfants. Interrogés sur ce point, certains témoins de l'époque affirment pourtant qu'ils ont effectivement eu l'occasion, à un âge tendre, de rentrer dans une maison de *fantan* en compagnie d'un adulte de leur famille²².

On peut donc considérer que le *fantan* jouit d'une assez grande popularité à Canton, même si cette dernière est pour l'instant impossible à quantifier avec rigueur. Nous allons nous efforcer de jeter quelque lumière sur les raisons d'un tel succès.

Une pratique plus sophistiquée qu'il n'y paraît

Le principe de base du *fantan* est extrêmement simple, puisque, comme nous l'avons dit, le résultat du jeu est déterminé par le résultat d'un tirage au sort qui peut être zéro, un, deux ou trois. Pourtant, comme nous allons le voir, le *fantan* est un jeu plus sophistiqué qu'on pourrait le croire. Comme à la roulette, les différents joueurs autour de la table peuvent miser simultanément de différentes façons (cinq au total) à partir d'un même tirage au sort.

La manière de jouer la plus simple (*fan* 番 ou *dufan* 孤番) consiste à miser sur un des quatre résultats possibles du tirage. Si le nombre de sapèques restantes s'avère être le même que celui choisi, le parieur gagne trois fois sa mise. C'est-à-dire que s'il a risqué trois yuans, il récupère, outre sa mise, neuf yuans. Cette façon de miser, n'est pas, semble-t-il, la plus appréciée parmi les joueurs expérimentés²³.

Il est possible (formule appelée *jiao* 角 - *kok* en cantonais -) de miser sur deux nombres consécutifs (un ou deux, deux ou trois, etc.). Si l'un de ces nombres sort, le gain ne représente que l'équivalent de la mise. Le parieur peut également opter pour d'autres formules avec lesquelles des nombres sont neutralisés, c'est-à-dire que si le tirage tombe sur le nombre en question, le joueur réalise une opération neutre en récupérant seulement ce qu'il a misé. Pour ces coups neutres, on emploie les termes de *zouzhu* 走注 ou *zoutouwei* 走頭尾. Lorsqu'on choisit un nombre neutre et un autre qui ne fait gagner que deux fois la mise, il s'agit de la variante *nian* 捻 (*nim* en cantonais). La formule *zheng* 正 (ou *zhengtou* 正頭) consiste, elle, à choisir un nombre gagnant (qui permet de doubler sa mise) tandis que les deux nombres qui l'entourent sont considérés comme neutres. La mise n'est donc perdue que si c'est le quatrième nombre qui sort. Dans une autre formule, *shesanhong* 射三紅, le joueur peut miser sur trois nombres. Il perd seulement si c'est le quatrième qui sort ; mais s'il gagne, le bénéfice réalisé ne se monte qu'au tiers de la mise. D'autres variantes plus rares sont parfois mentionnées²⁴.

Comme le montre clairement le tableau A ci-dessous, on constate que dans chaque formule, il y a parfaite équiprobabilité entre gains et pertes. De fait, le casino se rémunère en prélevant un pourcentage sur les gains, lequel se monte généralement à 10 %²⁵, un pourcentage supérieur à ce que rapportent les témoins pour le XIXe siècle²⁶.

Au total, la simplicité du *fantan* doit donc être relativisée, et le joueur de *fantan* dispose d'une palette de manières de jouer assez large, ce qui renforce à l'évidence l'intérêt du jeu. Par ailleurs, certaines façons de miser permettent de minimiser les risques de perte. L'intérêt du *shesanhong* réside ainsi dans la très grande fréquence des gains, qui implique que l'on peut prolonger longtemps le jeu.

A/ Tableau récapitulatif des possibilités de gains et pertes selon les cinq variantes principales du *fantan*

| | | | | |
|---------------------------|------------------------|------------------------|------------------------|----------|
| <i>fan</i> 番 | G3 | P | P | P |
| <i>jiao</i> 角 | G1 | G1 | P | P |
| <i>nian</i> 捻 | G2 | N | P | P |
| <i>zheng</i> 正 | G1 | N | N | P |
| <i>shesanhong</i> 射三 紅 | G_{1/3} | G_{1/3} | G_{1/3} | P |

Légende : G: gain net (c'est-à-dire hors récupération de la mise de départ).

N: coup neutre (récupération de la seule mise de départ).

P: perte de la mise.

Mais l'approche probabiliste ci-dessus, qui considère le jeu de façon objective, ne dévoile que de façon bien imparfaite l'intérêt que les joueurs trouvent dans le *fantan*. Le développement récent des études des jeux de hasard dans les pays anglo-saxons a mis en évidence tout l'intérêt qu'il y a à saisir la signification subjective que donnent les joueurs à leur activité. Comme le montrent par exemple des études menées sur les machines à sous, les joueurs croient que certaines machines rapportent plus que d'autres, ou encore qu'après une longue série de pertes, un gros gain devient très probable²⁷. Ceci doit nous inciter à nous garder soigneusement de former du déroulement des jeux une vision sèchement probabiliste, qui n'est pas celle des premiers intéressés, les joueurs. Par conséquent, il apparaît primordial de se pencher sur les représentations des joueurs qui s'adonnent au *fantan*. On s'aperçoit en particulier que les joueurs « narrativisent » le jeu, en considérant les tirages successifs non de façon indépendante comme l'énoncent les lois mathématiques de probabilité, mais comme une séquence dont les **enchaînements** font sens. C'est pour cette raison que la maison de *fantan* tient à la disposition des clients, à leur arrivée, un historique des tirages qui ont eu lieu dans les heures précédentes²⁸. Par ailleurs, il existe tout un ensemble de stratégies (*tanlu* 攤路), associées à une terminologie fort précise, concernant la façon de choisir les entrées sur lesquelles on mise lors de plusieurs parties consécutives²⁹. Mais outre l'attrait du jeu proprement dit, le succès du *fantan* ne peut-il pas aussi s'expliquer par le contexte, par l'environnement dans lequel il se déroule. Ceci doit nous inciter à nous pencher sur les maisons de *fantan* proprement dites.

Les attraits des maisons de *fantan*

Il est en effet probable que le succès du *fantan* s'explique aussi par celui des établissements où le jeu se déroule : les *tanguan*. D'une façon générale, le succès des maisons de *fantan* découle avant tout de stratégies commerciales avisées. Les gérants, en effet, déploient toute leur imagination pour se conformer à une règle d'or : faire en sorte que leurs clients s'y plaisent et y restent le plus longtemps possible. Partout, l'accès au jeu est gratuit, et des dispositions sont prises afin de garantir la sécurité et la tranquillité des joueurs³⁰. Il est possible, dans les tripots de luxe, de se restaurer ou encore de fumer de l'opium un peu à l'écart, dans un endroit plus calme³¹.

Contrairement à d'autres jeux comme les loteries dont les tirages sont effectués à des intervalles de temps définis (de quelques heures à plusieurs jours), ou au mah-jong, pour lequel il faut disposer d'un nombre défini de partenaires au moment voulu, il est possible de jouer au *fantan* sans attendre, quelle que soit l'heure, dès le moment où la fantaisie vous en prend. De même, parmi les jeux d'argent, c'est un des seuls à pouvoir se pratiquer avec un nombre élevé (plusieurs dizaines) de parieurs réunis dans une même salle. Le tripot de *fantan* est donc de ce point de vue un lieu « animé » (*renao*) par excellence, étant bien entendu que le calme n'est pas, dans les lieux publics en Chine, l'objet de la même vénération qu'en Occident³². Bien au contraire, le terme « *renao*熱鬧 », mélioratif, désigne une ambiance aussi bien animée que bruyante, le premier, en fait, n'allant pas sans l'autre. Aujourd'hui encore, dans les casinos de Macao (pour des jeux différents du *fantan*), on observe que les joueurs se détournent systématiquement des tables de jeu non fréquentées, privilégiant au contraire celles où un nombre important de personnes se pressent déjà³³.

Il faut aussi souligner que l'existence d'une palette d'établissement de standings différents permet que chacun trouve pour jouer un endroit conforme à l'idée qu'il se fait de sa position sociale. Ainsi le *fantan* peut-il recruter des adeptes dans tous les milieux sociaux.

Le terme le plus standard pour désigner les tripots à *fantan* est *tanguan*³⁴, abréviation de *fantan guan* 番攤館, parfois aussi rencontré³⁵. Mais le recours à diverses combinaisons de deux caractères associant un caractère désignant un métal au suffixe 牌 *pai*, ainsi *yinpai* 銀牌 ou *qianpai* 錢牌 (certaines sources mentionnent aussi 金牌 et 銅牌) permet de différencier des catégories d'établissement³⁶. Les termes comportant les métaux nobles (or, argent) désignent logiquement ceux de standing supérieur. En fonction de leur statut, les maisons de *fantan* permettent des mises plus ou moins élevées. Dans les établissements les plus modestes, il est possible de ne miser que des sommes infimes, comme une sapèque, voire de jouer à crédit, en mettant en gage ses vêtements. Dans les établissements plus luxueux, pour éviter de disposer les mises en argent sur le jeu, les clients échangent à l'entrée la

somme qu'ils souhaitent risquer contre des jetons qui seront utilisés pour miser et échangés de nouveau contre de l'argent à la sortie³⁷.

Certains établissements pratiquent une remarquable mixité sociale, qui est néanmoins combinée à un ordonnancement précis à l'intérieur. Ils ne contiennent qu'une seule table de *fantan*, à l'étage inférieur, où se pressent le peuple, tandis que le long des étages supérieur, les clients plus aisés peuvent s'accouder à une balustrade pour observer le jeu³⁸. Ces clients font descendre leurs mises au moyen de petits paniers, et les gains éventuels leur reviennent par le même chemin.

On retrouve là une tendance aussi générale que notable à Canton dans les établissements qui occupent plusieurs étages, qui consiste à attribuer les niveaux supérieurs à l'usage des clients les plus aisés. Les grandes fumeries d'opium, mais aussi les maisons de thé obéissent par exemple à cette règle³⁹.

L'attrait exercé par les maisons de *fantan* s'explique enfin négativement, car elles constituent un des seuls lieux de loisir accessibles à la population cantonaise avec les maisons de thé, les restaurants, les bordels et les fumeries d'opium⁴⁰. Théâtres, cinémas, et même opéra cantonais sont des loisirs coûteux pour les catégories populaires⁴¹, la fréquentation d'un bordel ou d'une fumerie d'opium implique aussi une dépense non négligeable. Il n'est donc, en réalité, que les maisons de thé qui puissent rivaliser, eût égard à la modicité du coût, avec les maisons de *fantan* où quelques sapèques permettent d'entrer tenter sa chance et où il est même possible d'assister au jeu sans se risquer à parier. Il y a donc un certain fonds de vérité dans des accusations portées contre le *fantan* qui considèrent que parce qu'on peut y miser des sommes très peu importantes, le *fantan* attirerait tout particulièrement des personnes d'un niveau social très modeste, coolies et ouvriers, celles-là même dont le budget est le plus susceptible de se trouver mis en péril par un engouement immodéré pour le jeu.

Il existe pourtant un facteur susceptible de diminuer l'attrait des maisons de *fantan*. En effet, à Canton, les autorités imposent des restrictions importantes à leur implantation dans la ville. Depuis 1923, les *tanguan* étaient présents dans toute la ville, encouragées (afin de les taxer) par les différentes troupes qui y étaient stationnées. Mais à l'été 1925, il devient possible, grâce à l'affermissement du contrôle du Guomindang qui suit à l'élimination de ses alliés militaristes les plus indociles (Yang Ximin and Liu Zhenhuan), de décréter le confinement des maisons de *fantan* sur l'île de Honam⁴². Cette interdiction est maintenue durant dix années, de nombreux témoignages en font foi⁴³. Évidemment une telle politique semble avoir pour conséquence de rendre moins aisé l'accès aux *tanguan*. Pourtant, il ne faut pas exagérer son impact dans la mesure où son but est de rendre les maisons de *fantan* (comme

les fumeries d'opium) non pas inaccessibles, mais, surtout, moins visibles. Par ailleurs, il faut souligner que l'île est d'un accès facile depuis la partie principale de la ville de Canton⁴⁴.

Le plus honnête des jeux ?

Un dernier facteur a probablement aussi joué. Il semble en effet que, parmi l'offre des jeux disponibles, le *fantan* jouissait de la réputation d'en être un où il est plus malaisé de tromper les clients⁴⁵. La documentation de l'époque trahit en effet une très forte préoccupation pour le *pian* 騙. Les mises en garde contre le jeu ayant cours parmi la population sont moins souvent des condamnations morales des jeux que des appels à se méfier des tricheurs. Il est ainsi un aphorisme très fréquent : « 十賭九騙 »⁴⁶. Des revues comme *Shehui heimu*, publiée à Canton, consacrent un espace rédactionnel considérable à la déclinaison du thème du *pian*, sans que celui-ci se limite du reste le moins du monde à la seule sphère du jeu.

Mais il faut admettre que le *pian* n'est pourtant pas si répandu que cela : tout d'abord, comme Virgil Ho le démontre d'une manière fort convaincante à propos de l'ensemble des jeux de hasard à Canton sous la République, les joueurs ne sont pas si naïfs et pas du tout disposés à être les victimes de tels stratagèmes⁴⁷. D'autre part, en cas de découverte d'une tricherie, un tripot court le risque de ruiner sa réputation. Sans même évoquer les suites judiciaires qui peuvent en résulter, dans le contexte d'une concurrence très forte entre les tripots (tous groupés dans le même endroit), cela n'équivaut à rien d'autre qu'un suicide commercial. Enfin, appuyés confortablement sur les implacables lois des probabilités, les tripots dégagent d'une façon régulière (dans les deux sens du mot) du profit. Pourquoi dans ces conditions risquer de semer la suspicion alors que l'augmentation du volume des paris, qui suppose une relation de confiance avec les clients fréquentant le casino est un moyen bien plus sûr d'augmenter celui des gains ? Il peut donc être considéré comme tout simplement irrationnel pour la direction d'un tripot de frauder. Du reste, certaines sources hostiles au *fantan*, après avoir dressé un inventaire des multiples stratagèmes, reconnaissent qu'ils n'ont pas cours dans les grands tripots.

Conclusion

Le *fantan* constitue l'un des nombreux jeux d'argent qui existent dans le Canton des années de la République. Particulièrement récréé, il n'en suscite pas moins un engouement remarquable. Cette communication avait pour but de tenter d'expliquer un tel succès.

On peut relever trois types de raisons principales. En premier lieu, nous avons évoqué celle que ses contempteurs de l'époque mettent prioritairement en avant pour justifier des méfaits spécifiques du *fantan* : la facilité d'accès, due à la possibilité de miser de très faibles sommes ainsi qu'à des règles très simples. On ne peut se satisfaire de cet argumentaire et il faut comprendre combien le *fantan* est, pour ses adeptes, un jeu intéressant et excitant. Troisièmement, et ici on tourne résolument le dos aux présupposés des adversaires du *fantan*, ce jeu est apprécié parce qu'il est considéré comme l'un des moins susceptibles de tricherie de la part du casino.

Les études anglo-saxonnes du jeu, s'inspirant des sociologues de l'école de Chicago (E. Goffman, H. Becker), ont depuis plusieurs décennies déjà soulevé la question de la satisfaction que retire le joueur de son activité et plus largement, celle de la psychologie des joueurs⁴⁸. Cette approche s'avère très féconde : comme on peut le voir, en effet, il est impossible de comprendre la place occupée dans la société par un jeu comme le *fantan* sans voir la façon dont les contemporains et en particuliers ses adeptes, l'appréhendent, y compris d'une façon positive.

Les historiens chinois, qui ne se départissent pas d'une position résolument hostile au phénomène des jeux de hasard, n'envisagent au contraire jamais quelles sont les raisons positives qui poussent des personnes à jouer. Considérés comme des victimes purement passives, les joueurs sont forcément « trompés », « incités », « entraînés ».

Il y a donc là un terrain neuf et potentiellement extrêmement fécond pour la recherche en histoire sociale chinoise.

¹ *Lunyu*, n° 50 (octobre 1934), p 86 ; Entretien avec Anonyme du 11 juillet 2006 ; *South China Morning Post* 20 octobre 1916 ; *Yuzhou feng*, n° 38 (1^{er} avril 1937), p 88-89. Pour un tableau assez complet des jeux de hasard à Canton à la fin des Qing et sous la République, voir Liu Fujing, Wang Mingkun, *Jiu guangdong yanduchang* (Prostitution, jeu et opium dans le Canton de jadis), Hong Kong : Zhonghua shuju youxian gongsi, 1992, p 61-102.

² Zhang Xiaohui, *Minguo shiqi guangdong shehui jingji shi* (Histoire économique et sociale du Guangdong à l'époque républicaine), Canton : Guangdong renmin chubanshe, 2005, p 296 ; Guomindang guangdongsheng dangbu, *Jinyandu zhuankan* (édition spéciale pour la suppression de l'opium et du jeu), p 36.

³ Guangdongsheng jindu weiyuanhui, *Jindu gailan* (Aperçu sur l'interdiction des jeux de hasard), Canton, 1936, p 248-49, 256, 265, 273.

⁴ Li Peisheng, *Guixi juyue zhi youlai ji qi jingguo* (Origines et déroulement de l'occupation du Guangdong par la clique du Guangxi), Canton, s. éd., 1921, p 11-12. ; *Guangzhou shehui zazhi*, n°1 (Janvier 1923), partie bingsizhiku, p 3 ; Guangdongsheng jindu weiyuanhui, *Jindu gailan*, p 240, 254.

⁵ Guo Shuanglin, Xiao Meihua, *Zhongguo dubu shi* (Histoire du jeu en Chine), Taibei : Wenjin chubanshe, 1996, p 225. L'histoire du *fantan* avant les Qing reste en réalité complètement à écrire, à supposer que des sources suffisantes rendent une telle tâche possible.

⁶ Le terme *fan* ne doit donc très vraisemblablement pas être compris ici dans son sens le plus commun d'« étranger » ou de « barbare », ce qui interdit par ailleurs de s'appuyer sur lui pour attribuer une origine étrangère au jeu.

⁷ Inoue Kōbai, *Shina fūsoku* (Us et coutumes de Chine), Shanghai : Nihondō shoten, 1921, vol. 2, p 94.

⁸ Culin, Stewart, *The gambling games of the Chinese in America. Fan t'an : the game of repeatedly spreading out, and Pak kop Piu or, the game of white pigeon ticket*, Philadelphia : University of Pennsylvania Press (Series in Philology, literature and archaeology), 1891, p 1.

⁹ *Chinese repository*, Vol. 10, n° 8 (août 1841), p 474 ; *Judu yuekan*, n° 91 (août 1935), p 22.

¹⁰ Circumnavigator (pseud.), "Macao, the Monte Carlo of the Orient", *Travel*, Juin 1912, p 43; Turner, John Arthur, *Kwang tung or five years in South China*, Londres : Partridge, 1895, p 106.

¹¹ *Chinese repository*, Vol. 10, n° 8 (août 1841), p 474; Gray, John Henry, *China, a history of the laws, manners, and customs of the people*, p 386-388.

¹² Entretien avec Mme Long Jin du 10/7/06, entretien avec Mme Liu Sue du 10/7/06.

¹³ Je n'ai jusqu'ici pas trouvé mention de *fantan* joué au domicile ou dans tout autre endroit en dehors des tripots.

¹⁴ Andō Gensetsu, *Nanshi taikan* (Panorama sur la Chine du Sud), Tokyo : Nihon gōdō tsūshisha, 1937, p 381. Cette source ne précise pas si les établissements sont des *fanguan*, mais le *fantan* est le seul jeu important à se jouer dans des tripots (par opposition au mah-jong joué à domicile, et aux loteries)

¹⁵ *The Chinese recorder*, août 1920, p 589.

¹⁶ Guangzhoushi shizhengting, *Guangzhoushi shizhengting shehui diaocha gubao, shehui buliang shiye* (rapport de la section d'enquête sur la société du gouvernement de la municipalité de Canton à propos des mauvais usages), Canton, 1927, p 9.

¹⁷ *Huazi ribao* 2/9/36 ; *Judu yuekan*, n° 91 (août 1935), p 22.

¹⁸ *Nanghai xianzhi*, 1910 [Réédition : Taibei : Chengwen chubanshe, 1974], p 586.

Mo Jiadu (Morgado), *Cong Guangzhou toushi zhanzheng* (La guerre vue de Canton), Shanghai : Shanghai shehuikexueyuan chubanshe, 2000, p 240. Il faut tenir compte du fait que cette estimation concerne semble-t-il tous les genres de tripots, mais aussi que la population de Canton a subi une diminution importante du fait de l'arrivée des Japonais.

¹⁹ Xiang Shang (et autres), *Xinan lüxingzhi*, publié en 1939, p 34.

²⁰ *Guangzhou zazhi*, n° 1 (1923), partie xx, p 1.

²¹ *Huazi ribao*,

²² Entretien avec Liu Su'e 10/7/06, entretien avec Anonyme du 11/7/06.

²³ *Judu yuekan*, n° 91 (août 1935), p 26.

²⁴ Ce paragraphe a été rédigé en synthétisant et confrontant des informations provenant d'un large éventail de sources : Entretien avec Anonyme du 11/7/06 ; Inoue Kōbai, *Shina fūsoku*, vol. 2, p 87-101 ; *Nanghai xianzhi*, p 586 ; *Judu yuekan*, n° 91 (août 1935), p 23 ; Wei Gong, "Guangzhou duhai: fantan, shanpiao, baigepiao (Les ravages du jeu à Canton : *fantan*, *shanpiao* et *baigepiao*)" , in *Guangzhou wenshi ziliao*, vol. 9, Canton, 1963, p 72-73 ; Gray, John Henry, *China, a history of the laws, manners, and customs of the people*, Londres : Mac Millan, 1878, p 386-388 ; *Chinese repository*, Vol. 10, n° 8 (août 1841), p 474 ; Circumnavigator (pseudo.), "Macao, the Monte Carlo of the Orient", *Travel*, Juin 1912, p 40-43.

²⁵ *Judu yuekan*, n° 91 (août 1935), p 23 ; Lilius, Aleko, *I sailed with Chinese pirates*, p 28; Wei Gong, "Guangzhou duhai: fantan, shanpiao, baigepiao", p 73.

²⁶ Gray, John Henry, *China, a history of the laws, manners, and customs of the people*, p 388; Wei Gong, "Guangzhou duhai: fantan, shanpiao, baigepiao", p 73; Thomson, John, *Through China with a camera*, Londres : Harper, p 43 (Thomson évoque le cas du fantan à Hong Kong).

²⁷ Dickerson, Marck, "Why 'slots' equals 'grind' in any language. The cross-cultural popularity of the slot machine", in McMillen, Jan (dir.), *Gambling cultures. Studies in history and interpretation*, Londres/New York : Routledge, 1996, p 158-162.

²⁸ Lilius, Aleko, *I sailed with Chinese pirates*, p 83-84; .

²⁹ Wei Gong, "Guangzhou duhai: fantan, shanpiao, baigepiao", p 73-74.

³⁰ Wei Gong, "Guangzhou duhai: fantan, shanpiao, baigepiao", p 80 ; *Judu yuekan*, n° 91 (août 1935), p xx.

³¹ *Judu yuekan*, n° 91 (août 1935), p 19-21; *Minguo ribao* 27/7/31.

³² On peut d'ailleurs relever l'étonnement de nombreux visiteurs occidentaux devant l'intensité du bruit dans les rues de Canton : Raquez, A, *Au pays des pagodes*, Shanghai : Imprimerie de la presse orientale, 1900, p 7 et 19 ; *China weekly review*, 29 juillet 1933, p 356. Cela est du reste également le cas d'un voyageur japonais : Hosoi Hajime, *Shina o mite daiayūki*, Tokyo : Seikeidō, 1919, p 39.

-
- ³³ Eadington, William, Siu, Ricardo, "Between Law and Custom - Examining the Interaction between Legislative Change and the Evolution of Macao's Casino Industry", *International Gambling Studies*, vol. 7, n° 1 (Avril 2007), p 2.
- ³⁴ *Huazi ribao* 30 juillet 1932 ; *Yuehuabao* 15 avril 1933, 24 mai 1934 ; *Guangdong heimu daguan*, p 5-6.
- ³⁵ *Guangzhoushi shizhengting shehui diaocha gubao, shehui buliang shiye*, p 9.
- ³⁶ Ni Xiyang, *Guangzhou*, Shanghai : Zhonghua shuju, 1936, p 118-119; *Judu yuekan*, n° 90 (juin 1935), p 3, n° 91 (août 1935), p 21; Inoue Kōbai, *Shina fūsoku* (Us et coutumes de Chine), Shanghai : Nihondō shoten, 1921, vol. 2, p 100-101.
- ³⁷ *Judu yuekan*, n° 91 (août 1935), p 24-25.
- ³⁸ *Judu yuekan*, n° 91 (août 1935), p 21-22. Un voyageur européen observe une organisation exactement semblable dans certains tripots de Macao: Lilius, Aleko, *I sailed with Chinese pirates*, Londres : J.W. Arrowsmith, 1930, p 82.
- ³⁹ Muramatsu Shōfū, *Nankani asobite* (Voyage en Chine du sud), Tokyo, Osaka yago, 1931, p 56-57.
- ⁴⁰ *Judu yuekan*, n° 23 (juillet 1928), p 48.
- ⁴¹ *Shimin yaolan*, Canton : Guangdongshenghui gong'anju shuwugu, 1934, partie 雜錄常識, p 53.
- ⁴² *Guangdongsheng jindu weiyuanhui, Jindu gailan*, p 227 ; *Judu yuekan*, n° 91 (août 1935), p 20 ; *Guangzhoushi shizhengting shehui diaocha gubao, shehui buliang shiye*, p 9.
- ⁴³ *Minguo ribao* 27/7/31 ; *China weekly review*, 8 juillet 1933, p 234, 29 juillet 1933, p 356 ; *Shishi xinbao*, 6 Avril 1934; *Guangzhoushi shizhengting shehui diaocha gubao, shehui buliang shiye*, p 9.
- ⁴⁴ Honam est très bien relié à la rive nord par une armada de petits bacs moyennant une traversée de quelques minutes à un tarif dérisoire (trois *fen*, soit le tiers d'un ticket de bus) : *Quanguo lüxing zhinan* (Guide de voyage pour le pays entier), Shanghai : Zhonghua shuju, 1926, p 223 ; *Minguo ribao* du 27/7/31. Ajoutons qu'un pont est achevé en 1933.
- ⁴⁵ *Shehui heimu*, n° 6 (1933), p 4-5. Virgil Ho cite aussi à ce propos le texte d'une chanson populaire des années 1910 mettant en avant le fait que le *fantan* est un jeu qui s'effectue sans tricherie : Ho, Virgil, *Understanding Canton*, p 207.
- ⁴⁶ *Shehui heimu*, n° 6 (1933), p 4-5 ; *Guangzhou zazhi*, n°1 (1923), partie xx, p 1, partie xx, p 7 ; Wei Gong, "Guangzhou duhai: fantan, shanpiao, baigepiao", p 81.
- ⁴⁷ Ho, Virgil, *Understanding Canton*, p 195-198.
- ⁴⁸ En Australie, les joueurs considèrent par exemple que leur activité permet l'expression de qualités comme un goût pour la prise de risque ou encore une attitude optimiste face à l'avenir : Dixon, David, « Illegal betting in Britain and Australia. Contrasts in control strategies and cultures », in McMillen, Jan (dir.), *Gambling cultures. Studies in history and interpretation*, Londres/New York : Routledge, 1996, p 92-94.