

	Doc 1 : publicité	Doc 2 : Bens, <i>Le loto</i>	Doc 3 : Cotta, <i>La société ludique</i>	Doc 5 : Neveux, <i>Jeux & sports</i>
Axe 1 : les jeux font rêver	Le loto est présenté comme facile, à la portée de tous, et pouvant, comme par miracle, libérer les ouvriers du travail.	Les gens achètent en réalité une « espérance psychologique ». l'énormité du gros lot entretient le rêve.	Le gros lot fait rêver parce qu'il peut changer la vie d'une personne. On croit que l'argent peut opérer des miracles.	La grandeur du rêve touche à l'infiniment grand. Le joueur est un optimiste incorrigible.
Axe 2 : la réalité financière	Le « ça peut » masque mal le fait que les chances de gagner sont infimes ; on piège les gens, et on les prend pour des imbéciles.	La chance de gagner le gros lot est d'1 sur 14 millions, soit rien du tout. Le loto est un des jeux les plus malhonnêtes. On joue sur l'ignorance de la population.	De fait, les gens se ruinent pour les jeux d'argent ; les jeux deviennent une habitude, un rite, une addiction.	L'espérance mathématique de gagner touche à l'infiniment petit. On ne joue que par ignorance des maths.
Axe 3 : le rôle de l'Etat	L'Etat, qui a le monopole des jeux, n'hésite pas à pousser les gens à dépenser leur argent, comme n'importe quel escroc.	Ce n'est pas la fonction normale de l'Etat que d'exploiter le rêve, ou de diriger des entreprises à but lucratif.	Quand l'Etat n'a pas le monopole des jeux, les entreprises privées se développent de manière catastrophique pour le pays : jusqu'à 9% du PNB est englouti.	L'Etat a pour fonction de défendre des valeurs sérieuses : travail, études... Or il joue sur tous les tableaux pour pousser les gens à jouer. Mais il n'est pas un malfrat, lui !

