

ラスベガスのカジノ・リゾートの諸特徴

小林 啓 孝

<要 約>

本論文では、コンプレックス・アトラクター・ビジネス・モデル (CAB モデル) 抽出の前提としてラスベガスのカジノ・リゾートの特徴を提示している。それらは、①多重顧客吸引構造、②多様な収益源泉、③敷地・部屋数の巨大さ、④系列化の進展、⑤スクラップ・アンド・ビルド、⑥特定の人物、カジノ・リゾートの影響の大きさである。

<キーワード>

ラスベガス, カシノ・リゾート, アトラクター, CAB モデル, 多重顧客吸引構造

1 はじめに

本稿は、ラスベガスのカジノ・リゾートを記述対象とする。ラスベガスのカジノ・リゾートに関する一連の研究では、カジノ・リゾートからビジネス・モデルを抽出し、これをコンプレックス・アトラクター・ビジネス・モデル (Complex Attractor Business Model: CAB モデル) と名付ける予定である。CAB モデルとは、顧客を惹き付ける複数以上の要素 (=アトラクター) を有機的に結合させることによって顧客吸引力を増大させ、ビジネスを成り立たせるビジネス・モデルをいう。本稿では、CAB モデル導出の準備作業としてラスベガスのカジノ・リゾートの特徴を洗い出す。

2 二つのラスベガス

ラスベガスの北のシアトル、サンフランシスコ方面からマクキャラン国際空港に向かって飛んでくると、マクキャラン国際空港の西を南北に走るインター・ステート・ハイウェイ15号線と並行して走る604号線ラスベガス・ブルバール (通称ザ・ストリップ (ストリップ・ティーズの「服を脱ぐ、剥ぐ」の意ではなく「通り」の方の意の「ストリップ」)) 沿いにパリのエッフェル塔を模した建造物、

ニューヨークのスカイ・スクレイパー（超高層ビル）を模したビル、ピラミッド形のビル、黄金に輝くビルなどの異様な建造物が建ち並んでいるのが見える。

ストリップ沿いには、南端の「アジアの楽園」をテーマにしたマンダレイ・ベイ (Mandalay Bay) から北端のアメリカ西部で最も高い350mのタワーを売り物とするストラトスフィア (Stratosphere: 「成層圏」の意) までテーマ性を持った巨大なカジノ・リゾートが立ち並んでいる。通常、ラスベガスと聞いた場合、人々が思い浮かべるのはこのようなテーマ・カジノ・リゾート群としてのラスベガスであると考えられるが、ストラトスフィアからさらにストリップを1.7マイル (約2.7 km) ほど北上すると、ダウントウンと通称される別の繁華街が存在する。ダウントウンの繁華街はストリップと直交するフリーモント・ストリートを中心として形成されている。フリーモント・ストリートはユニオン・パシフィック鉄道のラスベガス駅前に位置するジャッキー・ゴーハンズ・プラザを起点として北西から南東に向かって伸びる道路である。

ラスベガス市庁舎がダウントウンに存在することから容易に推測できるように、ストリップのラスベガスとダウントウンのラスベガスとは、古いのはダウントウンの方である。ダウントウンの方にも客を呼び戻そうと市当局と地元カジノ・オーナーとの出資によって設置されたアトラクションが有名なフリーモント・ストリート・エクスペリエンス (Fremont Street Experience) である。フリーモント・ストリート・エクスペリエンスはフリーモント・ストリートの上に張られたキャノピーに散りばめられた210万個の電球によるコンピュータ制御の光のパフォーマンスであり、1995年12月に最初の光がともっている。

ラスベガス (Las Vegas) はスペイン語で草地 (meadow) を意味する言葉で、この名は小さなオアシスがあったことに由来する。写真で見ると、このオアシスは直径3~5mほどの周りに木もないみずぼらしい小さな水たまりという感じでしかない。現在のダウントウンにつながる町ができるのは、1905年にサンペドロ=ロスアンジェルス=ソールトレーク鉄道のロスアンジェルス、ソールトレーク・シティ間の鉄道敷設に伴ってストップオーバーと蒸気機関車への水補給基地としてのラスベガス駅が開設されることになり、駅の東側が区画整理された分譲地として W. Clark によってオークション方式で売り出されて以降である²⁾。ダウントウンのメイン・ストリートであるフリーモント・ストリートはこのときに設けられている。

その後、1931年のネバダ州における総括的ギャンブル合法化案 (General Gambling Law) の通過や離婚簡素化法案の通過、ラスベガスの東約50kmでの1931年から1935年にわたるフーバー・ダム³⁾の建設が追い風となって、ダウントウンのラスベガスは発展していくが、第二次世界大戦前のラス

1) オアシスの写真は、Chung [2002] p.6, Land, Land [1999] p.4 で見ることができる。

2) 正確に言うと、鉄道敷設以前の1904年に鉄道の西側にあたる地区が J. T. McWilliams によって売り出され、いくつかの建物が建てられていた (Land, Land [1999] pp.37-42)。

3) ダム建設労働者はボールダー・シティに住んだが、ボールダー・シティは合衆国開発局の管理下にあったため、州法の効果が及ばず、ギャンブルができなかった。したがって、ダム建設労働者は飲む、

ベガスのネバダ州における売上のウエイトは州北部のリノやレーク・タホに比べ、大きいものではなかった。⁴⁾ラスベガスが州北部のリノやレーク・タホを大きく引き離すのはストリップのラスベガスの登場以降で、第二次大戦後である。

通常、町が発展していく場合は、町の中心から面として外側に向かって発展していくものと考えられるが、ラスベガスの場合は、ダウンタウンのラスベガスからぼつんと離れた地区のストリップ沿いにストリップのラスベガスが発展し、後発のストリップが先発のダウンタウンをはるかにしのぐようになっている。⁵⁾ダウンタウンのラスベガスはモハーベ砂漠の中の町であったから、ストリップのラスベガスの前身となる建物が最初にできたときは、町から離れた砂漠の中にぼつんと建物が建ったはずである。何故そんな状況のところに建物が建ち、町へと発展できたのであろうか。

CABモデルを抽出する対象となるのは、ストリップのラスベガスのカジノ・リゾートである。そこで、次項ではストリップのラスベガスに焦点を絞り、ストリップのラスベガスとカジノ・リゾートの特徴についてみていく。

3 ストリップのラスベガスの特徴

ストリップのラスベガスの特徴の第1は、多重の顧客吸引構造を持っていることである。ストリップのラスベガスへの顧客吸引のコアとなるのは、個別のカジノ・リゾートであるが、先に見たように、カジノ・リゾートはそれぞれ別個のテーマ性をもって顧客への訴求を行っている。各カジノ・リゾートでは、別個のテーマの下でカジノを中心として、宿泊、各種のエンタテインメント、プール、ショッピング・アーケード、飲食、ミーティング・スペースなどの多様な施設、サービスを提供している。これら有機的に結合された個別アトラクターが全体として各カジノ・リゾートへの吸引力を与えていると考えられる。

ストリップのラスベガスのカジノ・リゾートは豪華さを増大させていく傾向にあるが、豪華な施設、雰囲気は比べての宿泊費、飲食費の安さもアトラクターとして大きく貢献しているものと思われる。ホテルの宿泊費は季節やイベントの有無などによって大きく変動するが、部屋の広さ（ラスベガスのホテルの部屋は広い）の違いを抜きにして直感的にいうとラスベガスの宿泊費はニューヨークのそののほぼ半分から6割位であろう。⁶⁾

ゝ打つ、買うを求めて近くのラスベガスに赴いた。

4) 第二次世界大戦前当時ネバダ州におけるラスベガスのゲーミングの売上の割合は15%ほどだったという (UNLV [1996] pp.43-44)。なお、本稿ではギャンブルとゲーミングを互換性のある語として扱う。

5) 2001年度でみると、ネバダ州全体のゲーミングの売上の49.7%をストリップのラスベガスが占めているのに対し、ダウンタウンのラスベガスは7.2%にすぎない (Ader [2001] p.27)。

6) 宿泊日を2004年5月17日（月）から21日（金）にそろえて税抜きが一番安い部屋で比較してみると、同じブランドではフォーシーズンズのニューヨークが1泊\$595であるのに対し、ラスベガスは\$350ノ

トロピカーナ・アベニューとストリップが交差するニュー・フォー・コーナーと呼ばれる4つ角には東南から時計回りにトロピカーナ (Tropicana), エクスカリバー (Excalibur), ニューヨーク・ニューヨーク (New York New York), MGM グランド (MGM Grand) があるが、名称からそれぞれのカシノ・リゾートが何をテーマとしているかは明らかである。エクスカリバーには、ヨーロッパの城を擬したビルが建ち、ニューヨーク・ニューヨークには自由の女神像、スカイ・スクレイパーが、MGM グランドの前には巨大なライオン像が建つ。

エクスカリバーの南隣はラクソール (Luxor) であり、オベリスク、スフィンクス、ピラミッド形の本館がある。ラクソールのメイン・エントランスに入ると、巨大な古代エジプトの人物像群が顧客を迎え、人物像に囲まれた門をくぐると古代エジプト風に装飾されたカシノが広がる。これらの例にみられるように、カシノ・リゾートはそれぞれが掲げるテーマに沿って各種アトラクターを展開している。

現在につながる豪華なカシノ・リゾートのはしりは、フラミンゴ・ロードとストリップが交差するいわゆるフォー・コーナーの北西の角に建つシーザーズ・パレス (Caesars Palace) である。シーザーズ・パレスは1966年8月にオープンしているが、オープニングのパーティには100万ドルがかかったとされている⁷⁾。開業時のシーザーズ・パレスには、18の噴水があり、建物への135フィート (約440m) のアプローチ道路の両脇にはイタリアから輸入された大理石像が飾られた。顧客の全てにシーザーの贅沢さを味わってもらうという意味で Caesar の後ろには所有格を表すアポストロフィ s ではなく、複数形の s をつけて Caesars Palace と命名したという⁸⁾。

シーザーズ・パレスは、1970年代に3つのタワーを増設しているが、新たに出現してきた豪華ホテルとの競合を視野に入れ、シーザーズ・パレスの魅力を増すために1992年にはパレスのカシノの北に隣接して高級なショッピング・アーケードであるフォーラム・ショップスを、1997年には26階建てのパレス・タワーを増設している。パレス・タワーの客室はスタンダードで約51㎡であり、部屋の広さや豪華さの点でフラミンゴ・ロードをはさんで南に隣接する1998年開業のベラジオ (Bellagio) とほぼ張り合えるものになっている。

2003年には、総工費114億円といわれる4,148席を有する The Colosseum at Caesars Palace を完成させ、Celine Dion の「A New Day」と題するコンサートを催しているが、オーケストラの一番高い席で\$225というラスベガスとしては常識はずれの高い価格設定をしている。「A New Day」以前の常識はずれな高価格はベラジオの“O” theater での Cirque du Soleil のパフォーマンス「O」(オーと読む)の\$150であった。“O” theater は大型水槽の水位を上下させるという大がかりな装置

である。異なったブランド間では、ウエスティン・タイムズ・スクエアが\$299、ヒルトン・ニューヨークが\$279なのに対し、ラスベガスでフォーシーズンズについて高級とされるベラジオは\$169である。

7) Chung [2002] p.96

8) Schwartz [2003] p.133

を持ったゴージャスな劇場で、観客収容数は1,800名である。「O」は高い価格設定にもかかわらず、切符の入手が困難なショーになっている。

1999年開業のマンダレイ・ベイでは、2003年から Mandalay Bay Theatre でミュージカル「Mamma Mia！」を上演しているが、オーケストラの中央前部では\$110とニューヨークのブロードウェイより高い価格設定をしている。Mandalay Bay Theatre はブロードウェイの劇場と比べて遜色ないというよりはむしろ立派な感じのする劇場である。他の日がどうかは分からないが、私が観たときは満席であった。

ここで見てきたように、ストリップのラスベガスにおけるエンタテインメントの新傾向は、ショーだけでも観客が呼べるような出し物を金のかかった専用の劇場で見せていることである。その結果として、「安い」価格で上質のショーが見られるという従来のラスベガスのショーのあり方が変貌しつつある。このことはまた従来言われてきたラスベガスのホテル代やショーの切符、飲食費が安いのは全てカジノに顧客を引き寄せるためで、ホテル部門、エンタテインメント部門、飲食部門の赤字はカジノの収益で補填しても十分利益が出るという常識が正しくないことを示唆している。従来の「常識」が正しいなら、専用劇場の減価償却費をカジノ部門に負担させ、ショーの代金をより安い水準に抑えているはずであるからである。

ラスベガスにおける有料のショーは、モンテカルロ (Monte Carlo) の Lance Burton に代表されるマジック・ショー、バリーズ (Bally's) のジュビリー等のレビュー、ストラトスフィアのアメリカン・スーパースターズ等の物真似などバラエティーに富んでいる。継続的なショーのほかに、随時ヘッドライナー・ショーと呼ばれる大物スターによるライブ・ショーも催される。

ストリップでは有料、無料のアトラクションも催されている。無料のアトラクションとしては、ベラジオの噴水ショー、ミラージュ (Mirage) の火山噴火ショーなどが有名である。有料アトラクションには、ニューヨーク・ニューヨークのマンハッタン・エクスプレス等のライド系、ラスベガス・ヒルトンのスタートレック・ジ・エクスペリアンス等の3D系、マンダレイ・ベイのシャークリーフ等のウォッチ系がある。

多くの人間にとって、食べる、飲むは大きな喜びの源泉の一つであるが、ラスベガスの飲食は一般に安くてうまいと言われている。安くてうまいを代表するのがバフェ (buffet) と呼ばれる日本で言うバイキング形式のレストランで、バフェはほとんどのカジノ・リゾートにある。バフェとしては価格が高いベラジオのザ・バフェで、平日朝食\$11.95、昼食\$14.95、夕食\$24.95である。一般のレストランでは、著名シェフが出店しているケースも多い。ただ、各カジノ・リゾートが著名シェフの出店を競って要請したことの弊害も出てきているようで、たとえば Wolfgang Puck は、マンダレイ・ベイ、MGM グランド、ベネチアン (Venetian) に出店している。これでは、差別化にあまり役立たないであろう。

シーザーズ・パレスの例でみたように、高級なカジノ・リゾートにはショッピング・アーケード

が併設されている。ベネチアンにはザ・グランド・キャナル・ショッパーズ、ベラジオにはピア・ベラジオ、アラジン (Aladdin) にはデザート・パッサージが併設されている。また、多くのカジノ・リゾートはコンベンション用の大きなミーティング・スペースを用意している。

マクキャラン国際空港やカジノ・リゾートのメイン・エントランス前では、リムジンを停車させ、人名を書いた大きなカードを掲げた男達が立っている光景を目にするが、これはジャンケット (junket) と呼ばれるカジノにとっての優良顧客 (=多額の賭けをする顧客) を待っているのである。ストリップのカジノ・リゾートでは、航空会社各社がフリークェント・フライヤー・プログラム (Frequent Flyer Program) による優良顧客の囲い込みを始めるはるか以前から上記のような優良顧客の囲い込みを行ってきた。カジノ・リゾートはジャンケットの航空運賃、リムジン、部屋、飲食の全てを負担する。これとは別に、カジノで所定の金額以上の賭けを行うと、コンプ (comp: 正式には complementary service) と呼ばれるサービスの一部 (部屋、飲食など) を無料あるいは割引価格で提供するというプログラムもある。どの程度のサービスが受けられるかは、基本的にカジノでの使用金額による。

以上みてきたように、各カジノ・リゾートは独自のテーマの下に多様なアトラクターを組み合わせることによって、多様な顧客層を惹き付けている。その結果として、ストリップのラスベガスは、基本的に年齢を問わず (21歳未満のグループのみでは泊まれない、21歳未満はギャンブルができないなどの制約はある)、一人でも (たとえばコンベンションへの参加者)、恋人同士でも、夫婦でも、家族連れでも楽しめる場所になっている。たとえギャンブルが好きでなくても、各種のショー、アトラクション、ショッピング、食事を楽しめるからである。

各カジノ・リゾートが独自のテーマの下に多様なアトラクターを組み合わせる個性を出しているところから、それらカジノ・リゾートの集合としてのストリップのラスベガスが集積の魅力で顧客を惹き付けている。つまり、ストリップのラスベガスは、①カジノ、ショーなどの個別のアトラクター、②それらの集合である個性あるそれぞれのカジノ・リゾート、③カジノ・リゾートの集合であるストリップのラスベガスという多重な構造で顧客を惹き付けているのである。ストリップのラスベガスには、カジノ・リゾートに属さない大きなコンベンション・センターがラスベガス・ヒルトンの南隣にあるし、トレジャー・アイランド (Treasure Island) の北隣にはファッション・ショー・モールという名のショッピング・アーケードがある。カジノ・リゾートに入っていない有名レストランもある。コンベンション・センターは別にして、ファッション・ショー・モールや気に入ったレストランがあるからラスベガスに行くという顧客がいるとは到底考えられないが、これらはラスベガスの滞在を心地よいものにし、また行ってみようという気持ちを起こさせる要因としては貢献しているであろう。

ストリップのラスベガスの第2の特徴は、今まで述べてきたこととも関連してカジノ・リゾートの収益源泉が多様であることである。このことは、ニュー・ジャージー州のアトランティック・シ

表 1

2001年

(単位：千ドル)

	ラスベガス	割合	アトランティック	割合
収益				
ゲーミング	4,178,561	46.4%	4,204,749	91.8%
宿泊	2,437,571	27.1%	310,354	6.8%
飲食	1,711,275	19.0%	521,654	11.4%
その他	1,309,654	14.6%	124,998	2.7%
総収益	9,637,061	107.1%	5,161,755	112.7%
プロモーション	638,520	7.1%	581,695	12.7%
純収益	8,998,541	100.0%	4,580,060	100.0%
販管費	6,840,065	76.0%	3,482,718	76.0%
粗営業利益	2,158,476	24.0%	1,097,342	24.0%
その他費用	1,736,076	19.3%	933,623	20.4%
税引き前利益	422,400	4.7%	163,719	3.6%

Ader [2001] p.35, p.107 のデータより作成

ティーのカジノ・リゾートの収益構造と比較してみると、際だっている。

1976年にアトランティック・シティーでカジノ合法化案が通過して以降、ネバダ州は合法的カジノの存在する全米で唯一の州ではなくなってしまっている。現在では、米国のかなりの州でカジノは合法化されている。ラスベガスというとギャンブルの町のイメージが強く、その著名さからしてギャンブルの売上で圧倒的に後発の他の都市に差をつけていると思うかもしれない。しかし現実はかなり異なり、ギャンブルの収益という点では、後発のアトランティック・シティーに追い抜かれてかなり差をつけられてさえもいた。現在はほぼ同額の売上水準となっている。たとえば直近の2001年で見ると、ストリップのラスベガスのゲーミングの売上が4,178,561千ドル、アトランティック・シティーの売上が4,204,749千ドルでほぼ同額となっている⁹⁾。

2001年の両者の損益計算書を表1に示す。表1の割合は純収益をベースとして計算してある。

表1からアトランティック・シティーの収益のゲーミングの依存率が91.8%とほとんどゲーミングに依存しているのに対し、ストリップのラスベガスはゲーミングの依存率は46.4%と50%を切っていること、宿泊、飲食等のカジノ以外の部門も収益に貢献していることが分かる。その結果として、ラスベガスはアトランティック・シティーの総収益の約1.87倍の9,637,061千ドルの総収益をあげている。なお、ラスベガスでは、ここ数年ほぼ年2%位ずつゲーミングへの依存率が減少してきている。

9) Ader [2001] p.35, p.107

税引き前利益でみると、ラスベガスはアトランティック・シティーの2.58倍の利益をあげ、総収益の倍率の1.87倍より倍率が増加しているため、カジノ以外の部門はカジノ部門の利益で損益を補填されているのではなく、利益をあげてカジノ・リゾート全体の利益の獲得に貢献していることが分かる。つまり、カジノ以外の部門はロスリーダーであって、カジノ以外の諸活動は全てカジノのためという通説は、金額的データによっても否定されるのである。

ストリップのラスベガスとアトランティック・シティーの収益構造の違いはどこから出てきているのであろうか。この理由は大きく2つ考えられる。1つは、後背地の違いであり、その2は、魅力度の違いである。

2001年でみてみると、アトランティック・シティーへは顧客の72.48%は車で、26.23%はバスで訪れ(合計98.71%)、飛行機を使用する顧客はわずか0.85%にすぎない(残りは鉄道)。これに対し、ラスベガスへの顧客は85.51%が飛行機で訪れ、車は14.49%にすぎない¹⁰⁾。アトランティック・シティーは近隣からギャンブル客を集めているのに対し、ラスベガスは本稿でみてきた総合的な魅力で遠方から多様な顧客を集めているのである。このことは宿泊の差になっても現れ、アトランティック・シティーは日帰り客がほとんどなのに対し、ラスベガスの顧客は宿泊客である。

ラスベガスの宿泊費が相対的に安いことは先に指摘したが、安い宿泊費にもかかわらず利益をあげられるのは何故なのであろうか。ホテルは基本的に装置産業であるので、稼働率が上がれば利益があがる仕組みになっている。先に述べた様々な要因が貢献して、ラスベガスのホテルの稼働率はきわめて高くなっている。ダウンタウンも含めたデータであるがモーテルを除いたラスベガスのホテルの稼働率は2000年度で92.5%、2001年度で88.9%である¹¹⁾。

ストリップのラスベガスの第3の特徴は、個々のカジノ・リゾートが敷地と部屋数の両面で巨大であることである。

敷地の広大さを実感する一方法としてニュー・フォー・コーナーの北西角のニューヨーク・ニューヨークの南端からフォー・コーナー南西角のベラジオの北端までの距離をみてみよう。ニューヨーク・ニューヨークとベラジオの間にはモンテカルロ、ホリデイ・イン・ブロードウォークの2つのホテルしかないが、ニューヨーク・ニューヨークの南端からベラジオの北端までの距離は約0.952マイル(=約1.53km)である。1時間に4km歩くとすると、たった4つのカジノ・リゾートを歩くのに約23分かかる計算になる。ちなみに同区間のストリップの東側も、MGM グランド、アラジン、パリス(Paris)、バリーズの4カジノ・リゾートしかない。

敷地が広大であるということは、敷地を買い増さないでも増築余地があるカジノ・リゾートが多いであろうことを示唆する。現にシーザーズ・パレス、ベネチアン、マンダレイ・ベイはそれぞれほぼ1,000室規模の建物を増築中である。

10) Ader [2001] p.104, p.31 のデータから計算。

11) データソースは Las Vegas Convention & Visitors Authority。

一般的には1,000室規模のホテルは巨大ホテルであると言えるが、ストリップのラスベガスでは、1,000室規模は例外的に小さく、1,000室規模のカシノ・リゾートはニュー・フロンティアくらいしかない。4,000室を超える超巨大カジノ・リゾートだけでも MGM グランドの5,034室、ラクソールの4,404室、サーカス・サーカスの4,169室、エクスカリバーの4,008室の4つある。¹²⁾ マンドレイ・ベイ、ベネチアンはそれぞれ3,276室、3,036室であるから、建築中の建物が完成すれば4,000室を超える。なお、新たなカジノ・リゾートとして2,455室のウィン・ラスベガス (Wynn Las Vegas) が建築中である。¹³⁾

ストリップのラスベガスのカジノ・リゾートは豪華さを増大していく傾向にあると述べたが、ここでみた規模の増大傾向と合わせて考えると、ストリップのラスベガスは、少なくとも①これらの傾向をまかなう巨額の資金をどう調達していくのかのファイナンスの問題と②増大するキャパシティをゴージャスさその他アトラクターの顧客吸引力で埋めて合わせていけるのかというオーバー・キャパシティの問題の2つの大きな問題を抱えているのが分かる。これらの問題については別の機会に考察する。

ストリップのラスベガスの特徴の第4は、先に述べた規模の拡大、資金調達とも関係して、系列化が進んでいることである。たとえば、マンドレイ・ベイ、サーカス・サーカス、エクスカリバー、ラクソールはマンドレイ・ベイ・リゾートに、ベラジオ、MGM グランド、ミラージュ、ニューヨーク・ニューヨーク、トレジャー・アイランド、ボードウォークは MGM・ミラージュに、バリーズ、パリス、シーザーズ・パレス、フラミンゴ・ラスベガス、ラスベガス・ヒルトンはパーク・プレイス・エンタテインメントに属している。

ストリップのラスベガスの特徴の第5は、第3、第4の特徴とも関係してスクラップ・アンド・ビルドが盛んに行われていることである。いくつか例を挙げると、ベラジオはデューンズ (Dunes) を、ベネチアンはサンズ (Sands) を、ミラージュはキャストアウェイズ (Castaways) を、マンドレイ・ベイはハシエンダ (Hacienda) をそれぞれ壊して、その跡地に建築されている。ウィン・ラスベガスはデザート・イン (Desert Inn) 跡地で建築中である。このことは2つのことを意味する。1つは、ストリップのラスベガスが発展してきているにもかかわらず、地域的には相対的にそれほど広がっていないということである。その2は、建て替え前のオリジナルのカシノ・リゾートの敷地がきわめて広大であったということである。その理由は CAB モデルの原型とも関係するが、これらについては別の機会に論じる。

ストリップのラスベガスの特徴の第6は、ストリップのラスベガスの歴史が特定の人名やカジノ・リゾートと結びつけられて語られることが多いことである。これは、それらの人物やカジノ・リゾートが体现する思想や理念、あるいは戦略がストリップのラスベガス発展の方向性を与えるう

12) Ader [2001] pp.38-40.

13) 増築、新築データは Ader [2001] p.29 に基づく。

えで重要であったことを示唆する。ストリップのラスベガスの神話を読み解き、その奥に潜む本質を探り出す作業は後続する論文に委ねることとする。

*本研究は平成15年度慶應義塾福澤諭吉記念基金および文部科学省の科研費（課題番号15330091）の研究助成を得て行われた研究成果の一部である。

〈文献〉 紙幅の関係から引用文献のみを示す。

- 1) Ader, J. N., 2001, *North American Gaming Almanac 2002-03*, Huntington Press
- 2) Chung S. K., 2002, *Las Vegas Then and Now*, Thunder Bay Press
- 3) Land, B., M. Land, 1999, *A Short History of Las Vegas*, University of Nevada Press
- 4) Schwartz, D. G., 2003, *Suburban Xanadu*, Routledge
- 5) University of Nevada Las Vegas, 1996, *The Gaming Industry*, John Wiley & Sons