



大正時代から続く濱崎銃砲火薬店のアトツギ、濱崎航平さん。銃を売るだけではなく町づくりにも視野を拡げることで「ハンターズギルド」という事業を考案し、第5回アトツギ甲子園のファイナリストに選出されました。そんな濱崎さんの、滋賀県や家業の今後に対する想いを取材しました。

「継いでやらない」から「銃は面白い」へと変化

家業を継ぐという意識は、幼少期の頃からお持ちでしたか。

僕は「絶対に継いでやらない」としていました。幼少期はこのお店が何をしているかもわかっていなかったんですよ。

銃砲店でやりたいこともなかったので、「自営業でやってられるか」という想いでしたね。

継ぐ気がなかったところから、実際に家業を継ぐまでの経緯を教えてください。

前職はテレビCMの制作会社で働いていました。

滋賀県のPRをしたかったことが理由です。PRのノウハウを学ぶことを目的に、東京で修行するためにテレビCM制作会社に就職しました。

幼少期からずっと滋賀県が好きでした。しかし、他府県の大学に入学すると、誰に会ってもまず一言目に「滋賀県って何があるの？」と聞かれるんです。「滋賀県が好きだ」という想いはあるのに、いざ喋るときにはうまく言語化して伝えることができなくて、悔しいなと思っていました。

そこで、大学で学んだメディアの中で特に映像が好きだったことから、映像制作のゼミで滋賀県のドキュメンタリーを作りました。滋賀県の町づくりや、社会課題にもなった空き家について取材する中で、滋賀県には可能性があるかと実感したんですよ。

取材を通じて、「滋賀の町づくりに貢献したい」という想いが大きくなり、「なにかできることはないか」と考えました。映像を使ったPRなら自分にもできると思い、映像制作会社に入社しています。しかし、テレビCM業界はかなり厳しく、月に400時間以上働くこともありました。そんな生活を続けた結果、体調を崩してしまい、それを機にライフスタイルや自分が今やりたいことを見つめ直すことになったんです。

そこで一度退職をして、実家である滋賀県に戻りました。戻ってから色々考えていたのですが、ずっとニートではいられないじゃないですか。「働きなさい」と言われて、家業の手伝いが始まりました。ある時、社員から突然「ここを継ぐのか」と聞かれたんですよ。

まだ何も決めていなかったなので、曖昧に返事をしていました。すると次に「銃を持ちなさい」と言われたんです。「銃砲店なんだから、銃を持たないことにはお客さんとも話せないし、自分自身が銃の魅力を伝えることができない」と説得され、銃を持ち始めました。

もともとゲームが好きで、銃には興味があったため、実際に触れてみようとかレー射撃を始めました。するとそれが想像以上に面白かったんです。「これを仕事にできたら、ライフスタイルが充実するな」と感じ、正社員になることを決めました。

入社されてからはどういう仕事から始められたんですか。

うちは銃砲火薬店で、銃と別に爆薬も取り扱っています。

主な業務は、爆薬の販売や配達業務、必要に応じて爆薬を爆発させる仕事、そして銃の販売とメンテナンスです。入社当初、社員の多くは40～50代で、若かった僕は体力を活かして荷物運びを担当しました。午前中は荷物を運び、お昼に店へ戻ってからは帳簿を付けたり、販売員の資格を取るための勉強をしたりしていましたね。

会社に入ってまず大切にすることが、社員の信頼を得ることです。

うちの会社は、社内のコミュニケーションに課題があり、社員それぞれの想いに耳を傾けて、仕事のモチベーションを高めてもらわないといけない状況だったんです。多くを語らない人が多かったので、その真意を伝えて周りの信頼関係を取り持つ仲介役をしました。僕の前職はプロデューサーで、色々な人の関係を取り持ちながら仕事をしていたので、そこでのノウハウが働いたのかもしれませんが。社員同士の間に入る役割をすることで、会社全体がスムーズに回るようにしました。

銃砲店は、一般の人はほとんど入ってきません。来店するのは銃を持っている人か、これから持つ人だけ。興味を持っても、店の外から写真を撮って、中には入らず行ってしまいます。僕は入りやすい店にしたいという想いがあったので、はく製をたくさん置いてみました。はく製には目がついているので、目が合うことで自然と興味を引くんです。少し気になるようなスポットを作るなど、店づくりもしました。



銃砲店で町づくり

「ハンターズギルド」というアイデアはどういったきっかけでできたのですか。

銃の所持者が減少する中で、銃砲店は経営難になる兆候があり、このままでは続けていくのが難しいと感じていました。何とかしなければという危機感を持っていると同時に、町づくりへの想いがあったため、「銃砲店を活かして町づくりができないか」という考えに行き着いたんです。そこからアイデアを模索しているうちに、自分がゲーム好きだったことから、「モンスターハンター」というゲームを狩猟の世界に落とし込んだら面白そうだなとひらめきました。

さらに、「銃砲店が町づくりに貢献できることは何か」と突き詰めた結果、狩猟を活かしたコンテンツしかないと考えました。そこから生まれたのが、ジビエを軸にした町づくりというアイデアです。他にもいくつか小さなアイデアを持っていたので、それらをすべて掛け合わせたものが「ハンターズギルド」の形になりました。

色々な人に銃砲店の話をしていると「面白い」と言われることが多く、今まで自分にとって当たり前だと思っていたことの魅力に気付かされましたね。その面白さを全て集めて、1つの形にしたのが「ハンターズギルド」というアイデアです。

アトツギ甲子園に出てみて、周囲からの反響はありましたか。

決勝に進ませてもらったこともあって、取材を3~4社から受けることになりました。業種の珍しさから「取材させてください」という声も多くて、知ってもらうきっかけが増えましたね。この大会に出場するまで、アトツギ甲子園の影響力や規模を全く知らなかったのですが、「こんなに大きな大会に参加したんだ」という実感がわいてきました。

予選の準備をするにあたって、他のアトツギの存在は影響しましたか。

そうですね。僕は突っ走ってしまうことがあり、ブレーキ役になってもらっています。色々な人の話を聞くことが大事だと思っているので、毎回アドバイスがもらえて助かりますし、支えてもらっているんだなと強く感じます。改めて、たくさんの人に支えられていることを実感できました。

夢は滋賀で町づくりをすること



新しいことを始めたときに、先代の方や社員の方から反発はありませんでしたか。

社長には話さず、自分の判断で進めることが多いです。僕自身がやりたいことがあるので、社長からは反対はあまり出ません。

社員からは「もっとこうしたほうがいい」という意見はありましたね。僕自身、業界の知識があまりないこともあり、色々と指摘をもらいました。そういった意味では反対の声は出ましたが、「やるな」と言われたことはないです。僕も対抗して、「ならこうすればできるのでは？」という話し合いをします。最初は反対されたこともありましたが、取り組んでいくうちに、ガンクラブやウェブサイトの運営は賛成してくれました。

取り組んでいる中で、1番成功を実感した瞬間はありますか。

まだかけ出したところなので、形にはなっていないんですよ。

今立ち上げたものも含めて、これからすべてを繋いでいくつもりです。それぞれ独立した事業というより、全体をまとめて1つの事業にしようと思っているので、成果を感じられる

のはまだ先だと思います。今までで1番成功を感じたのは、アトツギ甲子園の決勝に進出できたことです。

今後の事業展開について教えてください。

僕は滋賀を使った町づくりに挑戦したい。その実現に向けて、いくつかステップを踏んでいく予定です。今回アトツギ甲子園でお話した「狩猟の体験型アカデミーで、学べる場を作る」ということがファーストステップになります。

次のステップとして、狩猟をした後の獲物を活用する場を作りたいと思っています。狩猟をしようと思ったときに、狩猟した動物の処理や活用に悩む人が多いので、利活用をすすめていきたいです。狩猟をする目的は主に「食」ですが、それ以外にも活かせる可能性があると思います。

例えば獣の皮をなめしてレザー製品を作ったり、鹿の角を削り出してボタンに加工したりできます。他にも、生き物を炭にする「バイオ炭」という技術があり、ジビエを活用して作った炭で琵琶湖の水を浄化できたら面白いですね。利活用の推進をするためには、処理を行える施設などもあるので、まだまだ先の課題として利活用推進を考えています。

最後の目標が、「狩猟自体の拡充」です。例えば小学校で害獣問題についての説明や、命の大切さを学べる授業をしたいなと思っています。滋賀県には「うみのこ」という、琵琶湖上で2日間過ごす体験合宿があり、それに対抗して「やまのこ」というプログラムを作りたい。その中で本格的な狩猟よりも少し簡単なものから、例えばジビエのソーセージ作りや、害獣被害を目で見て学ぶ機会を提供したいという目標があります。