



自らの出自について話すこと  
で子どもたちに感じとってほ  
しいことはありますか？

いじめの問題など、いろいろな悲しいニュースを耳にしますが、多分些細なことでそういうのって始まる気がします。僕もいじめられる側で経験してきたのでよく分かるんですが、最初は大したことなくとも、それがだんだんエスカレートしていつて悲劇につながりかねない。これは、教育現場で問題視されていますが、実は社会の中でも大いに現れることだと思います。理由はいろいろですが、みんなと何かが違う、そういう人に対してどう接していくべきか。一方で、そういう人は、この社会の中でどう振る舞っていくべきか。それぞれが考えていくべきだという気がします。柏江市の小学校を訪れた時にも、あっ、僕と一緒にかなって思う子どもたちもいました。その子たちは、他と違うと言われても、それにめげずに自分らしく自分ができることに向き合っていってほしいです。そして、クラスメイトの子たちには、そういう仲間だからこそ聞ける話だとか、面白いことがあったりもするし、みんなと違うからといって差別していくのは良い結果につながらないよと伝えたい。そういうことを何となくでもいいのを感じてもらえたたらと思っています。

国内外で活躍する金子さんはどんな子  
どもだったの？  
子どもの頃のことを見きました。



勉強はできましたか？ 苦手な  
科目はありましたか？

これは自慢話でもなんでもなく、勉強に関しては、常にトップを走っていないと気が済まない子どもだったんですよ（笑）。良きいえば負けず嫌い、悪くい

えば頑固だったと思うんです。みんなと違うっていうコンプレックスがあったので、それ以外のところではけなされないように頑張っていこうみたいな感じでした。自分なりにできる限りの努力をしてベストを尽くそうって、自分で自分にものすごいプレッシャーをかけてやってましたね。今となっては笑い話なんんですけど、数学のテストが99点になろうもんなら自分が耐えられないみたいな感じでした（笑）。

一方で不得意なもの、これは体育関係全般ですね。これは常にビリでした。ハンガリーの子どもたちって体格がすごく良いんですよ。同じクラスメイトでも身長が全然違う。そんな子たちと例えばバスケットボールなんてやろうものなら、手も足も出ませんって感じでした。しかも、小学校1年生の時にちょっと足のけがをして、体重がどんどん増えてしまって、4年生の頃には力士を目指すんですかみたいな感じの体形で、スポーツはとても苦手でした。



子どもの頃の楽しみなど、ど  
んなことが気分転換になりましたか？

美味しいものを食べること（笑）。あと、プロを目指していたものの、やっぱり音楽が気分転換になりました。音楽を弾ける、奏でられる、ピアノったり、パーカッションだったり、人前に立って演奏するのが何よりのストレス発散でしたね。

実は小学生の時、すごい山奥の森の中に住んでいたんです。町とかではなく近所に誰も人がいないような所にハンガリーの祖父母と住んでいました。自然の中で過ごす時間がおのずとあり、自然の魅力、美しさ、野生の動物に日々触れられるので、鳥や小動物が自分の友達みたいな毎日を送っていました。それも癒しの一つでしたね。でも一方で、

自然はどれだけ厳しいものなのかを感じました。例えば冬場に大雪が降った時はとても大変でした。命懸けて過ごさないといけないような体験をすると、自然の力に比べて人間っていかに小さな生き物かと実感するので謙虚になりますよね。生きていることの喜びを感じることができます。音楽っていう好きなことができる喜び、あるいは学校に行っていろんなことを勉強できる喜びがあるのも、生きてるからなんだと、自然の中だからこそ感じられるものがありましたね。



今の子どもたちと自身が子ど  
もの頃を比べて違いなどを感  
じますか？

子どもっていつの時代も基本は一緒だなって思います。一番良いところはいくらでも可能性がある。これから何をしてもまだ間に合う。できる、やればできる、挑戦していけるって、これは素晴らしい時期ですよね。今からだったらまだ何にでもなれるんだ、どんなことでもできるんだと夢が広がっている。僕はもうそこには戻れないですからね。だから、大人になったときに後悔しないように、何にでも挑戦していってほしいなって思います。



### 子どもたちへのメッセージ

将来どういうことをやりたいのか、夢を見つけて、目標を定めて歩んでください。  
どんなに大きな目標でも頑張って向かっていってください。  
挑戦していってください。  
夢は大きくなって、目標はもっと大きくなって。  
そこに向かってあきらめずに挑戦し続ければ、夢は叶いますから。  
目標は達成できますから。  
そこに向かって楽しい人生を送っていってください。