

สารบัญ

Okko's Inn เมื่อพ่อแม่ตาย	17
Mai Mai Miracle เด็กๆ ไทเองได้	23
นากา เมื่อลูกเป็นเด็กผี	29
Thanos Rising เมื่อหึงเด็กผีให้กลายเป็นผีจริงๆ	35
โจโจ้ ล่าข้ามศตวรรษ ซูเปอร์คอนกรีตโอเปอเรชั่น	41
The Lego Movie ว่าด้วยเรื่องบอร์เดอร์ไลน์	59
A Cat in Paris เด็กไม่พูด แมวก็ไม่พูด	65
Onward พี่น้องห้องเดียวกัน	71
นากา: เกิดอีกครั้งที่ยังแหว ปมปีศาจ	77
Brave ปมอีเล็คตรา	83
Toy Story 3 จิตวิทยาพัฒนาการของตุ๊กตา	89
Toy Story 4 ตุ๊กตาสำหรับผู้ใหญ่	95
The Mitchells vs. the Machines นี่ไม่ใช่วันสิ้นโลกสักหน่อย	103
The Croods กลัวไว้ก่อนพ่อสอนไว้	109
The Croods: A New Age เมื่อน้ำท่วมกลายเป็นวินโดว์	115
The Incredibles 2 เธอจะสอนให้ลูกๆ เชื่อฟังหึงที่มันผิดอย่างนั้นเธอ	121
เซนต์เซย์ย่า เพศสภาพและการก้าวข้ามตนเอง	127

My Brother's Husband	133
ใครเป็นสามีใครเป็นภรรยาหรือคะ	
The Addams Family	141
เมื่อพวกเขา คนผี ไม่เหมือนเรา	
Penguin Highway	147
สำคัญที่สุดคือความเชื่อมโยง	
The Girl Who Leapt Through Time	153
ว่าด้วยเรื่องความรับผิดชอบ	
Summer Wars	159
ญาติโกโหติกาในโลกเสมือน	
Wolf Children	165
เด็กพิเศษคือเด็กที่มีเส้นหางพิเศษ	
The Boy and the Beast	171
เด็กที่ถูกทอดทิ้ง	
Mirai	177
จริงหรือว่าเป็นแม่เราที่จี้โมโห	
Toy Story	183
ว่าด้วยเอิกซิเทนเมนท์ลิสต์	
The Lion King	189
เมื่อแฮมเล็ตเป็นสิงโต	
Beauty and the Beast	195
สีสันท่วงฤดูกาล	
The Jungle Book	201
สิ่งที่ผมอยากให้ทำเป็นอย่างแรกคืออย่าอ่านมัน	
Alice in Wonderland	207
การ์ตูนไซคีเดอลิก	
Dumbo	213
เด็กพิเศษและกระบวนทัศน์พัฒนา	
Pinocchio	219
เป็นคนไม่เห็นจะต้องตายนางฟ้าว่าสักหน่อย	
เจ้าชายน้อย	227
มีแค่ดอกเดียวในหมู่ดาวนับล้านๆ ดวง	

คำนำ

จำได้ว่าก่อนจะเริ่มเขียนบทวิจารณ์การ์ตูนครั้งแรก ความคิดแรก ๆ คือเพราะอะไรถึงไม่มีคนเขียน อย่างไรก็ตามแต่ไม่มีข้อเขียนสายนี้ในบ้านเรา แม้แต่ในร้านหนังสือต่างประเทศเมื่อ 30 ปีก่อน ก็เดินหาหนังสือเกี่ยวกับการ์ตูนญี่ปุ่นได้ยาก ทั้งที่มีประเด็นน่าสนใจมากมายในการ์ตูนแต่ละเล่ม ให้เขียนถึง

ผมเริ่มต้นชีวิตการอ่านการ์ตูนด้วยการ์ตูนไทย เล่มที่ประทับใจคือ นิตยสาร *กองหน้า* *ร่ำเริง*, *เบบี๋*, *หนูจ๋า* และ *โกมินทร์กุมาร* ของทวี วิชาญกร ก่อนที่จะอ่านการ์ตูนของวอลต์ ดิสนีย์ เล่มละสองบาท ในเวลาต่อมา ตามด้วยการ์ตูนทุกเรื่องจากนิตยสาร *วีรกรรม*

ตอนเด็ก ๆ การ์ตูนญี่ปุ่นยังหายากและเป็นของแพง ได้แต่ขอเพื่อนอ่านเป็นบางครั้ง จะว่าไปตัวเองเริ่มอ่านการ์ตูนญี่ปุ่นอย่างจริงจัง และต่อเนื่องเมื่อเรียนจบแพทย์แล้ว ระหว่างเรียนแพทย์เป็นช่วงเวลาที่การ์ตูนญี่ปุ่นกำลังมา มาทั้งบนแผงและหน้าจอโทรทัศน์ เรื่องที่ประทับใจคือ *หมัดเพชรฆาตดาวเหนือ*

วันหนึ่ง ผมนั่งกินข้าวอยู่ในร้านอาหารที่ท่าเรือพรานนก
“เจ้าตายแล้ว”

ผมอ้าปากค้าง ขณะมองเห็นร่างตัวละครหลักกลายเป็นเสียงๆ
ต่อหน้าต่อตาโดยไม่มีเสียงหรืออะไรใดๆ เลย หลังจากนั้นไม่นาน จำได้ว่า
สื่อมวลชนเริ่มโจมตีการ์ตูนอย่างต่อเนื่อง ครั้งหนึ่งที่เป็นข่าวโด่งดังคือเรื่อง
ชินจัง เด็กไม่เรียบร้อยที่เปิดก้นบ่อยครั้ง

ความไม่เหมาะสมตรงหน้าทำให้ผู้ใหญ่จำนวนมากมองข้ามสาระ
ที่มีในการ์ตูนญี่ปุ่น นี่เป็นเหตุจูงใจให้ผมเริ่มเขียนบทความเพื่อชี้ให้เห็น
เนื้อหาที่ซ่อนอยู่ภายใต้เนื้อเรื่องที่รุนแรง และหลายครั้งผู้ใหญ่ใช้คำว่า
“ลามก” ในขณะที่มีการต่อต้านการ์ตูนญี่ปุ่นมากขึ้น ตลาดการ์ตูนญี่ปุ่น
ในบ้านเราก็อบายตัวมากขึ้นไม่หยุดยั้ง ในเวลานั้นกฎหมายลิขสิทธิ์ยังไม่
ทำงาน การ์ตูนเรื่องดังๆ อย่างเช่น *ดราก้อนบอล* จึงถูกผลิตออกมา
โดยหลายสำนักพิมพ์พร้อมกัน เป็นที่น่าตื่นตาตื่นใจ และตื่นเต้น

เมื่อเริ่มอ่านตำราว่าด้วยการ์ตูน ซึ่งส่วนใหญ่ซื้อหาจากร้าน
หนังสือต่างประเทศในบ้านเรา ก่อนจะเริ่มหาซื้อจากร้านหนังสือ
ตามประเทศต่างๆ จึงพบว่ามึบพิจารณาการ์ตูนที่เข้มข้นมากมาย
อยู่ก่อนแล้ว คำวิพากษ์ *แต่งแต่งผจญภัย* ที่ค่อนข้างรุนแรงในข้อเขียน
บางชิ้น ยิ่งทำให้สนใจใคร่รู้เรื่องราวของการ์ตูนแต่ละเรื่องและค้นคว้า
มากขึ้น จนกระทั่งพบข้อวิพากษ์การ์ตูนของวอลต์ ดิสนีย์ ในทางลบอีก
จำนวนหนึ่ง สิ่งเหล่านี้เป็นพัฒนาการด้านปัญญาที่มีคุณค่าอย่างยิ่งสำหรับตัวผม

การเขียนบทความด้านการ์ตูนจึงจริงจังมากขึ้นเรื่อยๆ ส่วนใหญ่
ได้จากการอ่านและการดู แล้วใช้ความรู้สึก (feeling) นำทางการเขียนเสมอ
ก่อนที่จะใช้วิจารณ์ของตนเองตามหลัง ดังนั้นจึงไม่อาจรอดอ้าง
ได้ว่าข้อเขียนเหล่านี้เป็นงานเขียนด้านวิชาการ หากเป็นเพียงความตั้งใจ
ที่จะเชิญชวนสังคมให้หันมาสนใจการ์ตูนอย่างจริงจังและลงลึกมากขึ้น
กว่าเดิมนั่นเอง

กลไกการอ่านหรือการดูการ์ตูนเป็นกลไกเดียวกันกับพัฒนาการด้านการคิดของเด็กเล็ก (cognitive development) ตามคำบรรยายของฌ็อง เพียเจต์ (Jean Piaget, 1896-1980) ได้แก่ egocentrism, animism, phenomenological causality และ magical thinking

ข้อแรก egocentrism หมายถึง ความคิดที่ว่าตนเองเป็นศูนย์กลางของจักรวาล เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในจักรวาลล้วนมีสาเหตุหรือเกี่ยวพันกับตนเองไม่มากก็น้อย ไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง ด้วยกระบวนการคิดเช่นนี้เองทำให้เด็ก ๆ เข้าสมรรอยตัวละครตัวใดตัวหนึ่งหรือหลายตัวได้ง่ายกว่าผู้ใหญ่ซึ่งผ่านการพัฒนาระยะนี้ไปแล้ว

ถ้าการ์ตูนออกแบบตัวละครที่อำนวยความสะดวกให้เด็ก ๆ สมรรอยได้ง่าย โอกาสที่จะได้เด็ก ๆ มาเป็นสาวกก็ง่ายขึ้น นี่เป็นปรากฏการณ์ที่พบบ่อยในการ์ตูนญี่ปุ่น เพราะตัวละครหลายตัวในการ์ตูนญี่ปุ่นมีลักษณะที่เรียกว่า “ไม่มีเพศ” ทำให้ได้แฟนการ์ตูนทั้งชายและหญิงโดยไม่ยากเย็น

ข้อสอง animism หมายถึง ความคิดที่ว่าสิ่งใดที่เคลื่อนไหวได้ ล้วนมีชีวิต ด้วยกระบวนการคิดเช่นนี้จึงทำให้เด็กเล็กเล่นตุ๊กตาได้สนุกสนานมาก และถ้าเขาสามารถหาวิธีหรือสมมติให้มันเคลื่อนไหวหรือกระดุกกระดิกได้ ก็จะมีเพิ่มความสนุกมากขึ้น

“ตุ๊กตาที่เคลื่อนไหวไม่ได้” ในมือของเด็กเล็กที่พยายามหาวิธีทำให้มันเคลื่อนไหวได้ มีคุณค่ามากกว่า “ตุ๊กตาที่เคลื่อนไหวได้” จากโรงงานสังเกตดูสิว่าที่จริงแล้วเด็กเล็กเล่นตุ๊กตาตัวไหนได้นานกว่ากัน

ตัวการ์ตูนในหนังสือการ์ตูนไม่ได้เคลื่อนไหวด้วยตัวของมันเอง แต่ต้องอาศัยกระบวนการคิดของเด็กเล็กคือ animism ด้วยความช่วยเหลือของ “เส้นนำสายตา” และ “เส้นเคลื่อนไหว” (เรียกว่า speedline) ที่มีคุณภาพจึงสร้างการเคลื่อนไหวได้ในจิตใจของเด็ก ๆ

พูดให้ชัดว่า สมองเด็กต้องขยับเสียก่อน ตัวการ์ตูนจึงเคลื่อนไหวได้

ข้อสาม phenomenistic causality เป็นสิ่งที่ช่วยให้เด็ก ๆ อ่าน การ์ตูนช่องรู้เรื่อง คำนี้หมายถึงความคิดที่ว่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นพร้อมกัน สองเหตุการณ์เป็นสาเหตุซึ่งกันและกัน เป็นกระบวนการคิดที่ช่วยให้ เด็กเล็กเข้าใจความต่อเนื่องของช่องการ์ตูนแต่ละช่อง ยิ่งถ้าหากมี “เส้น เคลื่อนไหว” ที่มีคุณภาพ ก็จะช่วยช่วยให้เด็ก ๆ อ่านผ่านแต่ละช่องได้อย่าง ต่อเนื่องและเป็นเหตุเป็นผลมากขึ้นไปอีก

ลองสังเกตดูจะเห็นว่าผู้ใหญ่บางคนอ่านการ์ตูนไม่ได้เอาเลย ไม่ใช่เพราะไม่สนุก แต่เพราะว่าเรียงช่องไม่ได้ ไม่ทราบว่าจะจากช่องนี้แล้ว จะไปช่องไหน ขวาหรือล่าง? หรือบางครั้งมีช่องแทรกอีก ต่อให้เรียงช่อง เสร็จแล้วก็ยังไม่เข้าใจอยู่นั่นเอง ว่าช่องหนึ่งโยงไปช่องสองอย่างไร ช่องสอง โยงไปช่องสามอย่างไร บางที่ต้องช่วยอธิบายให้ทราบถึงเหตุการณ์ในช่อง ที่ศิลปินไม่ได้วาดไว้ด้วย ถึงจะรู้เรื่อง

เรื่องการใช้ “เส้นเคลื่อนไหว” เพื่อเสริมแรงกระบวนการคิดแบบ animism และ phenomenistic causality นี้มีความสำคัญมากต่อ ความสำเร็จของหนังสือการ์ตูน

ข้อสี่ magical thinking หมายถึง ความคิดที่ไม่เป็นวิทยาศาสตร์ ของเด็ก ๆ ปรากฏการณ์หลายอย่างรอบตัวพวกเขาอธิบายได้ด้วยเวทมนตร์ ด้วยความคิดเช่นนี้เองที่ทำให้การ์ตูนส่วนใหญ่หนีไม่พ้นที่ต้องมีเรื่อง เวทมนตร์หรือเรื่องเหนือธรรมชาติปะปนอยู่ด้วยเสมอ ส่วนใหญ่ของการ์ตูน ญี่ปุ่นบนแผงก็เป็นเรื่องการปราบปีศาจหรือการต่อสู้ในเชิงอิทธิฤทธิ์ ปาฏิหาริย์

ที่ควรทราบคือ เวทมนตร์เป็นฐานของตรรกะ หรือ magic เป็น ฐานของ logic

ภายใต้กองทรายขนาดใหญ่ที่เวทมนตร์มากมายสะสมอยู่นั้น คือวัตถุดิบที่เด็ก ๆ จะเอาขึ้นมาวางเรียงกันเป็นระบบเหตุผลในภายหลัง

การ์ตูนมีกลไกเดียวกับพัฒนาการด้านการคิดในช่วงแรกของ ชีวิต ก่อนที่จะพัฒนาต่อยอดขึ้นไปเป็นพัฒนาการด้านการคิดเชิงรูปธรรม

(concrete operation) และพัฒนาการด้านการคิดเชิงนามธรรม (abstract operation) ในภายหลัง เมื่อเป็นเช่นนี้แล้ว การ์ตูนมิได้เป็นเพียงเพื่อนรักของเด็กๆ แต่เป็นการเลี้ยงดู (parenting) ร่วมกันไปด้วย ภายใต้หลักการที่ว่า “ทุกสิ่งย่อมมีฐาน” และ “ฐานที่ดีเป็นที่ตั้งของยอดที่ดี”

การเลี้ยงดูบุตรและการศึกษาในบ้านเรามักตั้งเป้าหมายไว้ที่ความเป็นเลิศทางวิชาการ แต่การได้มาซึ่งความเป็นเลิศด้วยวิธีการที่ไม่ถูกต้องกลับนำไปสู่ความเป็นเลิศที่ไม่มีอุดมการณ์กับจริยธรรมบกพร่อง สิ่งที่สังคมต้องการจึงมิใช่ความเป็นเลิศทางวิชาการที่ได้มาจากการแข่งขันชิงดีหรือแพ็คดอกออก หากคือคนเก่งที่มีอุดมการณ์ มีจริยธรรม เห็นคุณค่าของสรรพสิ่ง เข้าใจความรู้สึกของเพื่อนมนุษย์ และพร้อมจะทำประโยชน์เพื่อผู้อื่น (ideality, ethics, value, empathy and altruism)

คุณสมบัติห้าประการนี้เป็นความคิดเชิงนามธรรมระดับสูง

การ์ตูนเป็นพื้นฐานของวิธีคิดสี่ประการ ตามด้วยวิธีคิดเชิงรูปธรรมมากมาย ต่อด้วยความคิดเชิงนามธรรมห้าประการ เป็นลำดับพัฒนาการที่เหมาะสมซึ่งจะได้จากการเลี้ยงดูบุตรด้วยจิตใจที่เปิดกว้าง เปิดโอกาสให้เด็ก ๆ ได้เรียนรู้ด้วยตนเอง ด้วยวิธีของตนเอง แล้วสร้างความรู้ขึ้นเอง ให้พวกเขาสร้างนั่งร้าน (scaffolding) ด้วยตนเอง แล้วปีนขึ้นไปเอง นี่คือเรื่อง que การศึกษาสมัยใหม่ควรทราบ

การ์ตูนในหนังสือเล่มนี้จะช่วยแตกแขนงพัฒนาการพื้นฐานนี้ออกไป จากเพียงเจตสุ่ทฤษฎีพัฒนาการบุคลิกภาพของนักคิดคนอื่น ๆ ที่สำคัญคือจากฐานไปสู่ยอด

เริ่มจากเรื่องพ่อแม่ตาย จริงหรือที่เด็กกำพร้าต้องลำบากแน่ ๆ และเติบโตมาต้องมีปมแน่ ๆ

ตามด้วยเรื่องเด็กผี จริงหรือที่เด็กผีต้องเป็นเด็กผีวันยังค่ำ การเลี้ยงดูอย่างเหมาะสมจะช่วยเหลือเขาได้หรือไม่ เพื่อทำความเข้าใจเรื่องนี้ชวนอ่านปมปีศาจและปมอเล็กตรา ต่อด้วยพัฒนาการเรื่องพี่น้องท้องเดียวกัน กับความรู้ความเข้าใจเรื่องเพศสภาพและเพศวิถีที่จะได้พบเห็นและอ่านกันบ่อยมากในการ์ตูนญี่ปุ่น

นอกจากนี้ยังมีเรื่องเด็กไม่พูดแล้วจะเป็นอย่างไร ในเมื่อแมวไม่พูดก็ไม่เห็นจะเป็นอะไร กับเด็กพิเศษที่จะอย่างไรก็พิเศษวันยังค่ำ เมื่อไรถึงจะยอมเข้าใจ เรื่องเหล่านี้มีประเด็นร่วมกันคือเมื่อพวกเขาไม่เหมือนเรา พวกเขามีแค่เด็กผี แต่เป็นได้ถึงคนผีเลยทีเดียว

“เด็ก ๆ โตเองได้” เป็นอีกเรื่องหนึ่ง que การศึกษาของเราไม่ยอมเชื่อเสียที่ เรามีหน้าที่จัดการสิ่งแวดล้อมเพื่อให้เด็กได้เรียนรู้ เราไม่มีหน้าที่กำหนดหลักสูตรแล้วสั่งสอนอีกต่อไปแล้ว ในโลกที่ซับซ้อนมากมายเช่นวันนี้ อ่านเรื่องนี้ก็ครั้งได้ในหนังสือเล่มนี้ ตามด้วยเรื่อง “ความเชื่อมโยง” ซึ่งจะเป็นที่สุดของพัฒนาการและการศึกษา

มีใช้เพื่อรู้มาก แต่เพื่อเชื่อมโยงสรรพสิ่ง

จากการ์ตูนกระดูกกระดูกกระดูกกระดูกแข็งกระด้างอย่าง *The Lego Movie* ซึ่งประสบความสำเร็จอย่างน่าแปลกใจ จนมีการสร้างต่อๆ มาอีกเป็นสิบตอน จนถึง *ใจใจ ล่าข้ามศตวรรษ* ซึ่งเป็นการ์ตูนหลายภาคเขียนต่างกรรมต่างวาระขนาดยาวมาก แต่ก็เหมาะสมดีกับการเปลี่ยนผ่านพัฒนาการด้านการคิดจากรูปธรรมสู่นามธรรม ซึ่งใช้เวลายาวนานมากกว่าที่ทุกคนจะรู้สึก พุดง่าย ๆ ว่าปล่อยให้เด็กเป็นเด็กนานหน่อยจะเป็นอะไรไป ความคิดแบบกำปั้นทุบดินจะอย่างไรก็ต้องหมดไป แล้วต่อด้วยพัฒนาการวัยรุ่น ซึ่งคงไม่มีคำไหนที่เหมาะสมมากไปกว่าคำว่า “มันมาแล้ว!” ดังที่เราจะได้ปวดหัวกันสามเรื่องซ้อนจาก *The Mitchells vs. the Machines*, *The Croods* และ *The Incredibles*

จากนั้นอ่านการ์ตูนญี่ปุ่นด้วยการอ่านผลงานของไอโซตะ มาโมรุ หัวเรื่องซ้อน เพื่อให้เห็นพัฒนาการทางความคิดของเขา ถัดจากหัวเรื่องนี้เขามีผลงานเรื่องที่หกในอีกสามปีถัดมา นั่นคือ *Belle* ในปี 2021

ตามด้วยการรำลึกถึงการ์ตูนคลาสสิกตลอดกาลของดิสนีย์ ที่มีการนำมาสร้างใหม่เป็นไลฟ์แอ็กชันอยู่เรื่อยๆ จริงหรือที่ว่าการ์ตูนดิสนีย์เป็นการ์ตูนครอบครัวสมบูรณ์แบบที่ไม่มีอะไรเลยนอกเหนือจากเรื่องครอบครัวอบอุ่นและไร้พิษภัยอย่างแน่นอน เฉพาะข้อมูลในข้อเขียนชุดรำลึกดิสนีย์นี้เก็บความจากหนังสือ *Encyclopedia of Walt Disney's*

Animated Characters ของจอห์น แกรนต์ (John Grant, 1998, สำนักพิมพ์ Hyperion) ส่วนที่เป็นทัศนะและความคิดเห็นเป็นของตนเอง

ปิดท้ายด้วยวรรณกรรมคลาสสิกตลอดกาลอย่าง *เจ้าชายน้อย* ซึ่งมีทั้งที่เป็นหนังสือการ์ตูนและภาพยนตร์การ์ตูน ที่คัดมานี้เป็นฉบับหนังสือการ์ตูนซึ่งน่าจะหาอ่านได้ยากกว่า

จากเด็กเล็กถึงเด็กโต การ์ตูนเป็นเพื่อนของเขา
“รักลูก รักเพื่อนของลูกด้วย”

นายแพทย์ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์

มีนาคม 2565

ขอเพียง
ปล่อยให้เด็กๆ
เติบโต

การ์ตูนที่รัก
EP.1 PARENTING
อ่านวิชาเลี้ยงลูกผ่านการ์ตูน

นายแพทย์ประเสริฐ ผลิตผลการพิมพ์

文部科学省選定作品 アニメーション国際アニメーション映画祭
 少年・家庭向き 長編部門コンペティション
 正式出品作品



春の屋には、たくさんのお客さんが待っていた！

講談社
 青い鳥文庫
 人気シリーズ
 初のアニメ映画化！

女子 アンタルシアの夏
 高坂希太郎 監督作品

若おかみは小学生！

9.21 Fri
 ROADSHOW

小林星蘭 水樹奈々 松田颯水
 薬丸裕英 鈴木杏樹 ホラン千秋 設楽統(バナナマン) / 山寺宏一
 遠藤璃奈 小椋エソコ 一龍斎春水 一龍齋真友 てらそままさき
原作：若木文子(宝島社)|監修：高坂希太郎(講談社)|脚本：高坂希太郎(講談社)|監督：高坂希太郎(講談社)|音楽：高坂希太郎(講談社)|アニメーション制作：DLE マッドハウス 配給：キョウガ GAGA*

www.waka-okami.jp/

GAGA*

両親を亡くした(おっこ)が修業するのは、不思議な仲間たちがいるおばあちゃんの宿

Okko's Inn

เมื่อพ่อแม่ตาย

เมื่อพ่อแม่ที่รักตายไปพร้อมกัน เด็กคนหนึ่งจะเติบโตอย่างไร?

Okko's Inn เริ่มต้นจากเป็นนวนิยายสำหรับเด็ก ก่อนจะเป็นหนังสือการ์ตูน หนังสือการ์ตูนโทรทัศน์ แล้วกลายเป็นอนิเมะในปี 2018

พ่อแม่และลูกสาวตัวน้อยเดินทางไปที่ยวบ่อน้ำร้อนศักดิ์สิทธิ์ ฮานะโนะยู อันเป็นของขวัญจากเทพเจ้า สถานที่ซึ่งยินดีต้อนรับทุกคน โดยเสมอหน้า และมีการคัดเลือกเด็กสองคนรับบูชาทุกปี

ขณะกำลังขับรถกลับบ้าน พวกเขายังบ่นเสียดยัดที่ไม่ได้แวะไป ทักทายคุณยายซึ่งทำกิจการเรียวกังอยู่ที่นั่น

รถชน

พ่อแม่ตายทันที

เด็กสาวตัวน้อยรอดชีวิต เธอชื่อโอริโกะ เซกิ เรียกสั้นๆ ว่าอิกโกะ (หรืออิกโกะ หากฟังจากเสียงในฟิล์ม)

หลังจากพ่อแม่ตาย เธอก็ย้ายมาอยู่กับคุณยายที่เรียวกังฮารุโนะยะ ซึ่งเป็นเรียวกังท้องถิ่นเก่าแก่ของหมู่บ้านบ่อน้ำร้อนฮานะโนะยู ใครๆ เรียกอิกโกะว่าผู้ดูแลเรียวกังน้อย

ตอนเกิดเหตุรถชน ร่างของอีกโกะถูกแรงกระแทกจนกระเด็นขึ้นฟ้า เธอเห็นเด็กผู้ชายมอมแมมคนหนึ่งบนท้องฟ้าก่อนจะสิ้นสติไป

ในวันที่อีกโกะมาถึงเรียวกังของคุณยายวันแรก เธอเห็นแมงมุมจิ้งจิ้งหนิไปทางหนึ่ง เมื่อพบจิ้งเหลนเกาะเท้าทำเธอร้องกรี๊ดจิ้งหนิไปอีกทางหนึ่ง ครั้นเปิดหน้าต่างพบจิ้งจกก็ตกใจหงายหลัง เธอเห็นเด็กชายมอมแมมคนนั้นบนเพดานห้อง

“ทำไมฉันเห็นเธอได้”

“เพราะวันนั้นเธอใกล้ตายเต็มทีนะ”

เด็กชายมอมแมมชอบนอนแคะขี้มูกผู้นี้ชื่อมาโคโตะ มีชื่อเล่นว่า อูริโอะ เขากลายเป็นเพื่อนคนแรกของอีกโกะหลังจากพ่อแม่ตาย แล้วต้องมาอยู่กับยาย อีกโกะจะรู้ในเวลาต่อมาว่าเขาคือเพื่อนในวัยเด็กของคุณยาย ตอนเป็นเด็ก คุณยายมิเนโกะเป็นเด็กหญิงจอมแก่นเที่ยวปีนป่ายวิ่งเล่นกับอูริโอะเป็นประจำ วันนี้เธอเป็นกุลสตรีที่คอยดูแลเรียวกังของครอบครัวโดยมีพ่อครัวและแม่บ้านเป็นผู้ช่วย เธอทำหน้าที่อบรมอีกโกะผู้ดูแลเรียวกังน้อยให้มีกิริยามารยาทสมเป็นกุลสตรีอีกงานหนึ่งด้วย

ต่อมาอีกโกะได้พบผีอีกสองตน หนึ่งคือมิโยะ เด็กหญิงตากลมโตที่ลอยไปมาและคอยกลั่นแกล้งเธอในตอนแรกๆ มิโยะเป็นพี่สาวเพื่อนร่วมห้องเรียนของอีกโกะที่ชื่อมัดสึกิ อากิโนะ มิโยะตายไปก่อนที่มัดสึกิจะเกิด มัดสึกิเป็นลูกคนรวย บ้านเธอทำธุรกิจเรียวกังบ่อน้ำร้อนขนาดใหญ่ทันสมัยชื่อชูโกะ เธอเป็นคุณหนู แต่งกายแบบคุณหนู ชอบพูดคำคมไพเราะจากหนังสือ และชอบบงการเพื่อนฝูงตามประสาลูกคนรวยใครๆ ก็กลัวเธอยกเว้นอีกโกะที่ดูเหมือนพร้อมจะมีเรื่องกับเธอตั้งแต่วินาทีแรกที่เจอ อูริโอะคอยช่วยเหลืออีกโกะต่อกรกับเธอในตอนแรกแต่ก็จะถูกมิโยะเอาคืนในเวลาต่อมา

ผีอีกตนหนึ่งคือชูซุกิ อสุรน้อยที่มีเขาเล็กๆ บนหัว เขาเป็นผีกระดิ่งที่ถูกขังลี้มในกล่องมาช้านาน เป็นอีกโกะเองที่ปล่อยตัวเขาออกมา ชูซุกิ

เป็นผีที่จะต้องอยู่คู่เรือวกังไปอีกนาน ต่างจากอูริโอะและมิโยะที่รอเวลาไปเกิดใหม่เมื่อวันนั้นมาถึง

วันนี้คือวันที่อิกโกะและมัดสึกิต้องเป็นตัวแทนของหมู่บ้าน รำถวายเทพเจ้าประจำปีนี้ คู่กุดคู่นี้จะรำด้วยกันโดยพร้อมเพรียงได้อย่างไร

Okko's Inn เป็นหนังการ์ตูนประเภทฟีลกู๊ด ให้ความรู้สึกดี ๆ ทั้งระหว่างดูและหลังดูจบ เด็กหญิงตัวน้อยที่เพิ่งเสียพ่อแม่ไปไม่นาน แล้วสามารถคุยกับผีได้นั้นเป็นปัญหาน่ากังวลสำหรับผู้ใหญ่ แต่ที่ผู้ใหญ่ มักไม่รู้คือนี่เป็นกลไกการปรับตัวที่เด็ก ๆ ชอบใช้ หากเด็กได้รับการดูแลที่ดี และเหมาะสมจากคุณยาย รวมทั้งพ่อครัวและแม่บ้าน เธอจะผ่านไปจนได้

กล่าวคือพวกผีจะจากไป

ในตอนแรกอิกโกะทำอะไรไม่เป็น กิริยาไม่ได้เรื่อง ใดๆ ไม่เพียง เรียกเธอว่าผู้ดูแลเรือวกังน้อย แต่ยังเรียกว่าผู้ดูแลเรือวกังทีม เธอจะได้รับการฝึกให้ทำงาน มีกิริยามารยาท ปรับทัศนคติเพื่อต้อนรับแขกเรือวกัง ที่มีมาหลายรูปแบบ ที่สำคัญคือได้คิดค้นและฝึกทำขนมพุดจิ้งน้ำพุร้อน เมื่อทำงานมากพอและทำได้ เด็กคนหนึ่งจะควบคุมตนเองและปรับตัวเองได้ในที่สุด

แขกของเรือวกังก็มีส่วนสำคัญต่อการเติบโตของอิกโกะมาก คนหนึ่งคือหญิงสาวชื่อกลอรี่ซึ่งเปิดตัวลึกลับในตอนแรก แต่จะกลายเป็นเพื่อนคุยเพื่อนซี้ของอิกโกะในเวลาต่อมา

แขกอีกห้องคือชายคนหนึ่งกับลูกชายที่ดูเหมือนโกรธซึ่งอยู่ตลอดเวลา ซึ่งอิกโกะเป็นผู้เชื้อเชิญให้เข้าพักเพราะพวกเขาไม่มีที่จะไป เราจะทราบในภายหลังว่าเด็กชายเพิ่งสูญเสียแม่ไปเหมือนกัน

อีกครอบครัวเป็นชายพิการใช้ไม้เท้า มาพร้อมภรรยาและลูกชายตัวน้อยจอมแก่น อันจะเป็นจุดพลิกผันในตอนท้ายเรื่อง พวกเขาเดินทางมาถึงในวันที่อิกโกะกำลังจะสูญเสียอูริโอะกับมิโยะไป แถมตนเองยังไม่สามารถขอมร่าให้เป็นที่น่าพอใจได้ ดูเหมือนเธอจะต้องสูญเสีย “พ่อและแม่” อีกครั้งหนึ่งแล้ว

หนังสืออะไร?

หนังสือว่าอีกโกะไม่เคยรู้หรือยอมรับได้เลยว่าพ่อแม่ตายแล้ว
ตายในอุบัติเหตุอันน่าสยดสยองด้วย เธอยังยิ้มได้ วิ่งเล่นได้ ทำงานได้
เพียงเพราะมีผู้ดูแลช่วยเหลือที่ดีคือพี่น้องทั้งสาม คุณนาย พ่อครัว แม่บ้าน
และกลอรี

จนกว่าจะถึงตอนจบ ซึ่งความจริงระเบิดใส่หน้า
คือเติบโตผ่านความเจ็บปวด