

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์อยู่ 2 ประการ คือ 1) วิเคราะห์ความคิดสร้างสรรค์ในทางวิทยาศาสตร์ที่มีในการ์ตูนโดเรมอน 2) ศึกษารูปแบบการนำเสนอของการ์ตูนโดเรมอนที่มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ กลุ่มตัวอย่าง คือ การ์ตูนโดเรมอน จำนวน 50 เรื่อง ที่ผู้วิจัยคัดเลือกโดยการสุ่มตัวอย่าง อย่างเจาะจง โดยพิจารณาจากเรื่องที่มีหลักการ และความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ชัดเจน จากกลุ่มประชากร คือหนังสือการ์ตูนโดเรมอน หรือโดเรมอน จำนวน 44 เล่ม ซึ่งในแต่ละเล่มจะประกอบด้วยการ์ตูนเป็นเรื่องสั้น จำนวน 17 ถึง 20 เรื่องต่อเล่ม รวมประมาณ 750 เรื่อง เครื่องมือ คือ แบบวิเคราะห์การ์ตูนโดเรมอนที่มีความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ โดยมีประเด็นในการวิเคราะห์ 4 ประเด็น หลัก คือ 1) เนื้อหาวิทยาศาสตร์ในสาขาต่างๆ 2) ความต้องการพื้นฐานทางจิตวิทยาของตัวเอก 3) ความคิดสร้างสรรค์ของผู้เขียน และ 4) ความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ในการ์ตูน

ผลการวิจัยพบว่า เนื้อหาวิทยาศาสตร์ที่พบมากที่สุดในการ์ตูน คือ สาขาฟิสิกส์ รองลงมา คือ ชีววิทยา เคมี ธรณีวิทยา และดาราศาสตร์ ตามลำดับ ส่วนเนื้อหากาการ์ตูนที่แสดงการสนองตอบความต้องการพื้นฐานทางจิตวิทยาที่มากที่สุด คือทางด้านร่างกาย รองลงมา คือ ความมั่นคงปลอดภัย การรู้สึกว่าคุณค่า มีความรักและเป็นส่วนหนึ่งของหมู่ และน้อยที่สุด คือ การรู้จักตนเองอย่างแท้จริง สำหรับความคิดสร้างสรรค์ของผู้เขียน มีการเขียนเรื่องที่เป็น ความคิดริเริ่มมากที่สุด รองลงมา คือความคิดยืดหยุ่น ส่วนความคิดคล่อง เท่ากับความคิดละเอียดลออ และนับว่ามีน้อยที่สุด ด้านจำนวนเรื่องที่แสดงความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ มากที่สุด คือทางด้านผลกระทบต่อทัศนะของคนที่มีต่อโลก รองลงมา คือ พื้นฐานของเทคโนโลยี และน้อยที่สุด คือ สนองความอยากรู้อยากเห็นของมนุษย์ ส่วนรูปแบบการนำเสนอเรื่องของการ์ตูน มีลักษณะคล้ายคลึงกัน คือ เริ่มต้นจากการที่ โนมิตะ จะต้องไปกระทำการใดสิ่งหนึ่งที่ผิดพลาดมา แล้ว มาหา โดเรมอนให้ช่วย ให้ทำสิ่งเหล่านั้นได้ดีขึ้น หรือ หนีออกไปจากสถานการณ์นั้น โดยใช้อุปกรณ์ หรือ เครื่องมือที่โดเรมอนมีอยู่ในกระเป๋าหน้าท้อง โดยอุปกรณ์ หรือเครื่องมือเหล่านั้น ไม่สามารถแก้ไขสถานการณ์เหล่านั้นได้โดยตรง ต้องมีการคิดแปลง หรือใช้เพื่อให้เกิดผลอย่างอื่นที่ส่งผลกระทบต่อสิ่งที่ต้องการแก้ไขอีกทีหนึ่ง

## Abstract

TE148525

The research purpose is to study 1) Analyze science creative thinking from cartoon "Doraemon" 2) Study presentation pattern of cartoon "Doraemon" effect to science creative thinking. Sample group was 50 stories of cartoon "Doraemon" that random from 750 stories. The instrument was analyzed form that consist of 1) science content from cartoon 2) basic needs of human 3) creative thinking of writer and 4) science creative thinking from cartoon.

The result as follow :

The most contents of science from cartoon were physics, biology, chemistry, astronomy and geology. The most basic needs from cartoon were physical needs, safety needs, love & belonging needs, esteem needs and self actualization. The most creative thinking of writer was originality, flexibility, fluency and elaboration. The most science creative thinking from cartoon was base of technology, curiosity and world wide view. The presentation pattern of cartoon was Nobita ( the leading) do something wrong and begged to help from Doraemon and he will push equipment from bag to help him everytime.