第一章　緒論

第一節　研究背景與動機

二十一世紀的發展是以觀光為主流，在觀光的動機中，愈來愈多人對美食（gastronomy）、食物體驗（food experience）的需求與興趣增加，美食的需要與重要性日益增加，美食觀光（gastronomy tourism）成為發展觀光的重要環節之一（Andersson & Mossberg, 2004; Pratten, 2003; Santich, 2004; Quan & Wang, 2004; Tse & Crotts, 2005）。在交通部（2002）提出的「觀光政策白皮書」中明確宣誓觀光產業列為國家發展的重要性產業，二十一世紀台灣的發展是以觀光為主流，目前政府更將餐旅觀光業列為國家發展的重要策略性產業之一，規劃一系列「觀光客倍增」計劃措施，期能吸引國外觀光客來台消費，以讓觀光變成會賺錢的外交，同時提升國內旅遊的風氣與品質。在此政策下，可預期觀光產業的蓬勃發展。

台灣素有東方飲食王國之譽，國際觀光人士，遊歷東方之時多以品嚐中華飲食為遊覽環節之一。在每年的來華觀光客統計資料中顯示，品嚐美食是來台旅遊的重點活動之一，有高達54%的外國觀光客認為，吸引他們來台的最主要原因就是「菜餚」（觀光局，2006）。因此「美食」成為台灣的最具競爭優勢的項目之一（徐仁全，2007）。

近十多年來由於觀光局及台灣觀光協會致力於向世界各國推廣在台灣的美食，再加上經濟發展所促進的消費能力提昇，因此台灣的餐飲美食不僅發展迅速，也有日益精緻的趨勢。

根據行政院主計處（2005）的資料顯示，服務業佔全國就業總人口的58.3%，而且預估會持續上昇。在眾多的服務業中，以觀光事業為重點發展的主要項目，其中住宿及餐飲業更高達就業總人口的6.3%。由此可見，培育餐飲從業人員會是台灣未來就業市場重要的一環。

直至今日，食物對人們來說不再只是裹腹功能，還兼具文化的傳承、藝術的表達與娛樂等功能。台灣是一塊多元族群共存的土地，蘊含著多元豐富的文化特色。而在眾多的文化上，尤其是飲食文化，由於受到多元文化的衝擊，台灣更是有其獨特性及多元性。而除了文化的多元性外，加上地理環境及歷史脈絡的影響，台灣餐飲廚藝的豐富性促使台灣能夠成為世人魅力焦點的有利條件。

廚藝（Culinary Arts）是發展美食的核心概念，其包含烹飪（Cuisine）及藝術（Art）兩字的組合。Cwiertka (1998)將烹飪（cuisine）定義為原料、菜餚、烹飪法、餐具、餐桌禮儀綜合的系統，富含重要的飲食文化訊息，不同發源區域的飲食象徵也不同。藝術被視為一種

打破疆界的轉換形式（boundary pushing）、美的重新定義或是重新規劃已知美的事物（aesthetic organizing）（Beattie, 2000）。美食的範疇包含烹飪實務操作及生活藝術及飲食生活，美食學被認為是一種「科學」的範疇（Santich, 2004）。因此，廚藝是一門融合廚房知識、技術及美學藝術的研究科學。廚藝專業人才應是以專業知識及技術為基礎，並且兼具文化及藝術的涵養。

台灣的廚藝產業在近十多年來開始受到較多的重視，廚師逐漸由廚房走出來，不僅開始與顧客有了較多的互動，彼此之間也開始有了良性的競爭與互動。再加上國際連鎖餐廳及飯店中國際廚師的引領之下，有愈來愈多的廚藝人士除了在國內參加廚藝競賽，也逐漸走向國際，參加新加坡、香港、馬來西亞及德國法蘭克福等地的國際賽。在競賽的經歷後，廚師開始注重技藝與創意的結合。這些可由這些年來台北中華美食展的成品中得到驗證。廚藝產業是屬於創意的產業，就像電影業，戲劇，流行服飾一樣，創意的產出需要藝術家般的創意，排除一切限制發揮最大的創造自由（Katharine, 2002）。

隨著運輸、傳播、網際網路等技術的快速成長，知識的傳遞日趨全球化。因此二十一世紀是以知識經濟為主流的時代需求。對於企業而言，為因應時代需求，提昇競爭力，研發成為永續經營的策略要點。

因此個人的創造力成為企業的重要人力資源。廚藝產業是餐旅企業的一部份，創造力在餐旅企業中的應用包含善用創造力協助餐旅企業招募到優秀的員工（Selwitz, 1998; Adams, 2001）；創意的行銷方式使獨立的中小型餐旅企業得以獲得持續的顧客來源 (Cunningham & Dev, 1992； Laura, 1996；Marvel & Johnson, 1997；Morrison, 2002)；以創意的想法增加公司業績（Weisberg, 1999）；創意的經營方式可增加企業的競爭力（Fareed, 2003）；利用創意設計出吸引人及節省成本的菜單（Weisberg, 2001）；以創意設計出獲獎的餐廳（Anonymous, 2001）；創造力可以使個人獲得成就及滿足（Yetzer, 2001）。Spector (2003)更是明白指出，創意是創造菜單的要素。創造力也是餐廳能在美食指南中得以致勝的關鍵（Chossat & Gergaud, 2003）。

廚藝的未來發展應該是除了技藝的展現外，亦要融入文化及創意。台灣是個海洋國家，貿易興盛，加上經歷日本統治及國民政府遷台，因此運用台灣地理位置及歷史脈絡的資源，採用本土及國際的食材及烹調方式、多元化的菜系、多變化的呈現方式，抽取合適元素大膽創新，在傳統的基礎上，發揮創意形成具有世界性的接受度的本土餐飲文化，使台灣美食能跳脫中國、日本及新加坡，凸顯在世界烹飪中的獨特風格。

過去廚藝人才的培育一直是採傳統師徒相授的訓練方式，強調的只是技藝面，重視師傅手藝的傳承，直至1986年國立高雄餐旅管理專科學校（現為國立高雄餐旅學院）才成立餐飲廚藝科（現為中餐廚藝系、西餐廚藝系及烘焙管理系），廚藝人才的培育進入正統的高等教育領域。創造力會因其不同的學科領域而有所展現，Ferguson & Berger（1985）以康乃爾大學系的餐旅科系為研究時建議未來的餐旅教育在專業人才的培育過程中，應將創造力的開展列為主要的教學目標重點之一。然而廚藝創造力的研究一直以來就鮮少，更遑論廚藝創造力的研究，為達到培育更多具有創造力的人才，因此廚藝創造力研究有其必要性與重要性。

第二節　研究目的與問題

壹、研究目的

根據研究動機，本研究根據 Sternberg & Lubart (1999)提出的「匯合取向」(confluence approach)作為理論依據，參考洪久賢（2005）、Horng & Lee (2006a)以及 Horng & Lee (2006b)廚藝創造力發展之相關研究，以影響廚藝創造力的個人與環境之各種相關因素作為主要研究課題。以具創造力之廚藝工作者為研究對象，編製並效化創意廚藝個人特質、創意廚藝環境與廚藝創造力表現之測量工具；之後進一步以廚藝工作者與廚藝科相關科系學生為主要研究對象，探討影響廚藝創造力之相關因素中「創意廚藝個人特質」、「創意廚藝環境」兩者之間與「廚藝創造力表現」三者之間的關係，進而發展「影響廚藝創意發展的模式」。本研究具體研究目的如下：

一、效化「創意廚藝個人特質」、「創意廚藝環境」與「廚藝創造力表現」的評量工具。

二、探討不同背景變項在「創意廚藝個人特質」、「創意廚藝環境」與「廚藝創造力表現」之間的差異為何？

三、探討「創意廚藝個人特質」、「創意廚藝環境」與「廚藝創造力

表現」之間的關係。

四、驗證「創意廚藝個人特質」、「創意廚藝環境」與「廚藝創造力表現」之間的結構模式。

貳、研究問題

根據研究目的，本研究的問題包含：

一、創意廚藝個人特質、創意廚藝環境及廚藝創造力表現的評量構面。

二、創意廚藝個人特質對於廚藝創造力表現的影響為何？

三、創意廚藝環境對於廚藝創造力表現的影響為何？

四、哪些因素可以有效解釋並預測廚藝創造力表現？

五、「創意廚藝個人特質」、「創意廚藝環境」等變項與「廚藝創造力表現」的結構方程模式之適配度為何？

第三節　研究限制

一、施測對象

本研究預試施測之研究對象限於獲得國內外廚藝競賽之廚藝工作者及學生。正式施測之研究對象限於台灣省糕餅商業同業公會、中華美食交流協會以及中華民國烹飪協會、台北市西餐公會、台中廚師聯誼會以及高雄市西餐商業同業公會的會員，以及廚藝相關科系的學生。

二、研究範圍

本研究限於創意廚藝個人特質與環境對於廚藝創造力的影響，其他因素（如歷程、產品評估）將不在本研究的討論範圍之內。廚藝創造力表現的評量則是限於自己評量創造力的表現以及比賽的成果，其他表現則不在此範圍中。

第四節　名詞釋義

壹、廚藝（culinary arts）

廚藝（culinary arts）是包含烹飪（cuisine）及藝術（art）的兩個字的結合，也就是說廚藝是廚房的烹飪技術及美學藝術的結合。

貳、匯合取向(confluence approach)

「匯合取向」(confluence approach)，是指創造力產生於具有創造力的人受到所處環境與文化的影響(Sternberg & Lubart, 1999)。

參、廚藝創意人

本研究是根據Horng & Lee (2006b)之研究成果，將廚藝創意人的個人特質分為：人格特質、知能與經驗等兩項。

肆、廚藝創意環境

本研究是根據Torrance (1975)及Yeh (2004)的研究及Horng & Lee (2006a)質性研究成果，將廚藝創意環境分為：家庭、學校、工作（組織）、社會文化等生活環境。

伍、廚藝創造力表現

廚藝創造力表現是採用自評以及他評的評量方式。在自評部分，分為「您覺得自己的廚藝創意程度如何」、「整體而言，您對於個人創意產品在「數量」上的滿意程度」及「整體而言，您對於個人創意產品在「品質」上的滿意程度」三個題項的平均分數，每個題項由非常低到非常高共六分。在他評部分，則是計算「被他人（媒體、主管或同事）公開認可」、「區域賽」、「全國賽」、「國際賽」等四個成果表現的次數加總，沒有為0分，有為1分，因此總分為0至4分。