

風景區規劃／設計 參考技術手冊



委託單位：台灣省交通處旅遊事業管理局
研究單位：東海大學環境暨景觀研究中心
中華民國七十七年二月



302572

Z38

風景區規劃／設計參考技術手冊

設計篇

遊憩設施設計範例



委託單位：台灣省交通處旅遊事業管理局

研究單位：東海大學園景學系

中華民國七十七年二月

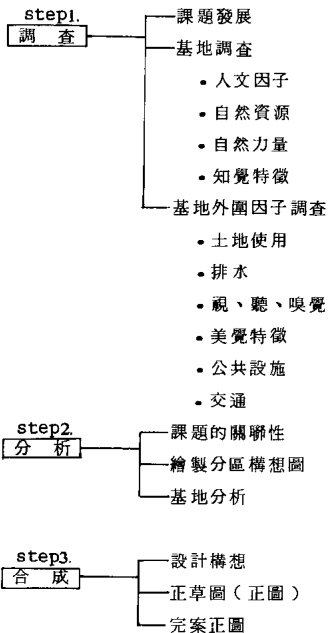
計劃主持：曹正

計劃執行：侯錦雄

計劃助理：紀夙芳、鄭玲如

協助人員：王維祥、林玲瑜、林麗娟
張進源、陳肇凰、蔡麗娜

設計流程



1/20/02

目 錄

緒論		A
設計概論		B
設施範例		
道路設施		C
公共設施		D
解說設施		E
號誌設施		F
水上遊憩設施		G
運動設施		H
遊戲設施		I
野餐設施		J
露營設施		K
住宿設施		L
休息設施		M
景觀細部構造		N

緒 論

計劃緣起	A1
計劃背景	A2
計劃目標與作業流程	A4
相關遊憩設施資料收集	A6

計劃緣起

由於經濟快速成長，觀光遊憩活動已蔚成風氣，而國民生活素質及所得的提高，亦使遊憩品質水準越高且遊憩機會及需求日殷。依據交通部觀光局研擬中華民國觀光事業發展長期展望，台灣地區國民遊憩總人次於八十九年將高達一億九百多萬人次，因此發展觀光旅遊事業，列為當前政府之重要施政課題之一。台灣省政府成立旅遊事業管理局以來，積極推動各觀光遊憩資源之規劃、開發、審議……等工作。但如何在觀光資源豐當，而腹地却狹小的台灣，達到滿足遊憩需求與自然保育兩全之建設，實是觀光旅遊發展之一大主題。

鑑於國內在風景區規劃與設計時，對各項活動設施可供參考之相關資料實例甚少，本土的設施常缺乏整體設計，不僅顯得粗俗亦無法滿足遊客需求或反應地方特色。台灣省政府交通處旅遊事業管理局乃委託東海大學辦理「相關遊憩設施設計範例編譯」，期使研究成果能提供為相關風景區主管機關評鑑及審核遊憩建設之參考與應用。

二、 計劃背景

目前國內旅遊事業正蓬勃發展，各遊憩相關單位及私人投資公司均大力推廣並開發新遊憩區或風景區。在遊憩活動過程中，人與環境是不斷地互動影響，而且遊憩活動及設施是多樣變化的、創新流行的。因此，開發設計理想的遊憩設施，實是必須探討使用者在遊憩環境中與空間、設施及活動之關係。對景觀設計師而言，一些良好的遊憩設施設計範例，有助於其在設計時對遊憩設施構成的想像之試驗，並能啓發“創造性之設計”。另外，對主管遊憩事業之機構而言，亦可作為審核開發風景區設計案之參考，更能為一些社會變遷所帶來搖擺不定之決策的有力參考。

“遊憩設施”種類繁多，在分類上與公共設施、基地、結構物、附屬設備等易混淆。甚至在“設施”中還有設施，例如：“露營設施”的座椅帳位、浴廁等設施，實難單一分類，因此很多研究者以活動、分區、管理方式……等加以分類。然而以使用的觀點而言，過於科學化或專業化並無助於實務的推展，因此本研究避開分類工作，直接找出在遊憩活動中較常使用的遊憩設計，針對其內容作有效而詳盡的編譯。

遊憩設施的規劃、設計、建造是一個複雜的系統作業程序。一個“範例”的產生，除受不同的地域、社會、文化影響外，並因資源特

性、遊憩需求、經營目標的差異，呈現不同的型式及品味。本著書介紹的“範例”常是被精選出來的，當然必有其特色，但也許不見得適用於台灣。

本研究依照合約內容，針對風景區之解說設施、露營設施、步道設施、野餐設施、水岸設施及運動設施等項目之遊憩設施作相關範例之資料收集翻譯外，並系統歸類，以“參考圖集”之方式建檔。

三、計劃目標與作業流程

本研究計劃原雖僅是國外資料之收集、編輯與翻譯工作，却仍懷有“創造美麗戶外遊憩環境－台灣”的理想。因此本計劃有兩個理想目標：

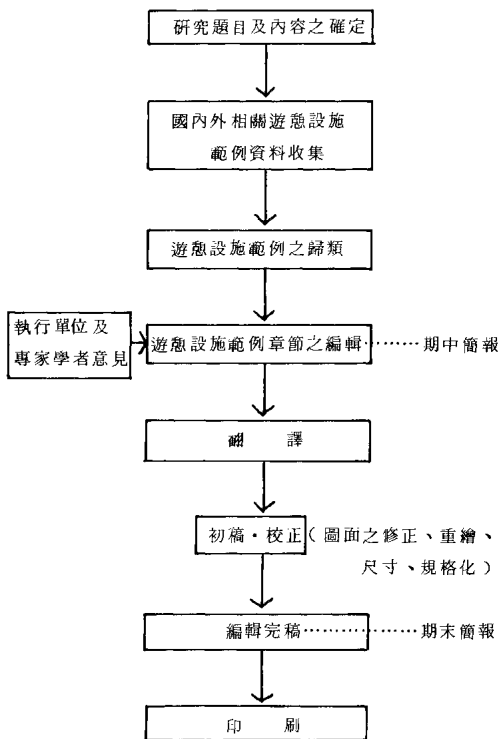
(一)有系統引介國外之參考圖範例，對國內景觀設計界有所刺激：

藉由實質規劃設計作業過程的思想架構，探討本範例之編譯工作的重點，提供一個好品質設計的“圖示”作用，但它是必須被消化後再生產，才能在台灣社會文化流行的使用與認同下被肯定，亦才有助於本土設計創作。

(二)建立風景區設施資料集成之雛型：

“範例”僅是個參考用資料，而非商品化的“目錄”。本研究嘗試收集多樣化的多種樣本，避免讀者對範例產生“標準化”之論點。並儘可能地將設施之設計背景、準則一併介紹，提供有心人士更深入探討戶外遊憩設施設計之領域。

本研究之作業流程如下：



四、相關遊憩設施資料收集

相關遊憩設施之資料很多，大多偏向相關理論之研究報告，本研究在架構上以下列三本書籍為主：

1. Rufledge, Albert J., Anatomy of a Park, ASLA.
2. Christiansen, Monty L., 1977, Park Planning Handbook.
3. Fogg, George E., 1975, Park Planning Guidelines.

至於設施之設計觀念及範例，則取材下列參考書籍經編輯、整理而來。

4. De Chiara, J., and Lee Koppelman, 1976, Time-Saver Standards for Site Planning.
5. Perrin, Gerald A., 1981, Design for Sport.
6. Department of Army, 1975, Planning and Design of Outdoor Recreation Facilities.
7. Carpenter, Jot D., 1976, Handbook of Landscape Architecture Construction (1).
8. Carpenter, Jot D., 1976, Handbook of Landscape Architecture Construction (2).
9. Robinette, Gary O., 1976, Landscape Architecture Site Construction Details, ASLA.
10. Ashbaugh, Byron L., 1963, Planning a Nature Center.
11. Gold, Seymour M., 1980, Recreation Planning and Design.
12. Dechiara, Joseph, and Lee Koppelman, 1982, Urban Planning and Design Criteria.
13. Walker, Theodore D., 1978, Site Design and Construction Detailing.

14. Booth, Norman K., 1983, Basic Elements of Landscape Architectural Design, New York: Elsevier.
15. De Chiara, J., and Lee Koppelman, 1978, Site Planning Standards, New York: McGraw-Hill.
16. Lynch, Kevin, and Gary Hack, 1984, Site Planning, The MIT Press.
17. Rutledge, Albert J., 1981, A visual Approach to Park Design, New York: Garland STPM Press.
18. Park Practice Program-Trends, Washington, D.C.: National Park Service USDI, and National Recreation and Parks Association.
19. Park Practice Program-Design, Washington, D.C.: National Park Service USDI, and National Recreation and Parks Association.
20. Baker, and Funaro, 1954, Shopping Centers.
21. 台大土木工程學研究所都計室, 民75年, 風景區公共設施設計準則及參考圖集。
22. 漢光建築師事務所, 溪頭青年活動中心禮堂、交誼廳與宿舍, 建築師雜誌, 民國72年9月, 頁59~62。
23. 日本建築學會, 1971, 建築資料集成, 第一冊, 台隆書店版。
24. Booth, Norman K., 景觀設計元素 (Basic Elements of Landscape Architectural Design). 侯錦雄、李素馨編譯。淑馨出版, 民國74年。
25. Davern, Jeanne M., 渡假設施—旅館、餐館、休閒設施 (Motel, Hotel, Restaurant, and Bar, Architectural Record Books). 崔晃境譯, 詹氏書局出版, 民國75年。

26. 劉敦楨，蘇州古典園林，尚林出版。
27. ——，造園的基本認識。
28. 台北市工務局公園路燈工程管理處，民國75年，公園常用設施物圖集。
29. 山本學治・藤本忠善，昭和53年，野外活動設施，鹿島出版會。

設計考慮因子

原則一：依設計之目的而作設計

- 風景區與四周環境的關係
- 使用分區與基地的關係
- 使用分區與使用分區的關係
- 主要結構物與使用分區的關係
- 次要結構物與次要結構物的關係

原則二：設計必是為人而設計

- 非人與人之間的需求平衡

原則三：同時滿足功能及美學上的需求

- 經濟價值觀與人類價值觀的平衡
- 建立實質的體驗
 - 線條、形狀、質感、顏色造成效應
 - 優勢效應
 - 封閉效用
- 建立合適的體驗
 - 適合地方性格
 - 適合使用者特性
 - 適合功能上特性
 - 適合尺度的標準
- 滿足技術上的需求
 - 大小、數量、自然力量的方向

- 以最低可能經濟滿足要求
 - 需求與預算的平衡
 - 利用基地現有資源
 - 提供適當營建材料
- 提供管理上的方便
 - 自由控制之間的平衡
 - 動線系統
 - 安全
 - 消除不良的情形

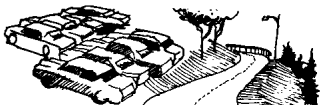
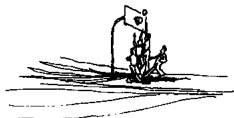
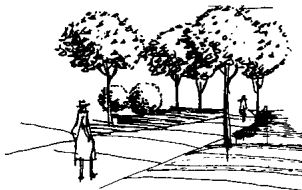
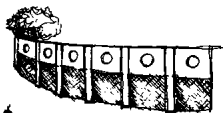
原則 1：依設計之目的而作設計

雖然設計者經常運用直覺力來解決事情，但是當基地要達到最佳的土地使用狀況時，設計者就必須依循邏輯順序訂定合理的決定，而避免運用直覺判斷。

因此，設計必定有其目的，利用目的來引導設計，使風景區各區域呈現合理而和諧的關係。

組成風景區的不同區域包括如下：

- 自然元素（水、陸、植物等）
- 使用分區（遊戲場、球場、停車場、道路等）
- 主要結構物（建築物、水壩等）
- 次要結構物（水電設備、座椅、飲水機等）
- 人
- 動物



一個風景區是由許多元素所組合而成的