

住宅社區規劃設計

一、前言：住宅環境現況剖析

建築物構築在土地上是人類文明以還存在的事實，雖然 1960 年代有所謂海上都市（如丹下的東京灣計劃）的構想與提案，太空競賽時代亦有過太空站之雛型，但基本上仍以生活在土地上的建築為依據。故說，建築離不開土地，有土地才有建築文明。因此，土地相關的政策、土地持有的方式或土地產權的社會制度，對建築的型態（非指狹義的造型語彙），具有關鍵性的影響。一個住戶單元單獨擁有一塊建築基地產權的獨院式住宅，或共同持有土地制的公寓式集合住宅等住宅型態的出現與類分，正是這種社會文化體制下的產物；也是環境都市化衝擊下住宅型態多樣化走向的必然現象。

生活環境的都市化，引發的人口快速集中與都市土地價格的暴漲，逼得住宅建築用地不得不日形縮小。因此建築型態由都市化初期的獨門獨院式住宅，而雙併式住宅、連棟式住宅（坊間所稱的透天厝涵蓋上述三種類型），公寓式集合住宅等。近年來由於都市人口密度未曾緩和，經濟不斷繁榮，都市土地大幅飆漲，加上都市生活空間日益狹窄，公寓式集合住宅亦不得不作空地集中使用之考量；於是發展出「中庭式高層公寓型集合住宅」之居住型態。由於該型態的土地可經濟有效使用，房屋成本又可大幅壓低；開發公司在唯利是圖的市場掛帥理念下競相倣行，因此成為坊間住屋之主流，並且是高都市化地區惟一搶手的住宅建築型態。另一極端則是違背居住功能，但卻充斥各區的店舖住宅。

一窩蜂的模倣與抄襲的結果，購屋大眾失去選擇居住型態的機會，規劃設計界幾乎與自主性及家居性較高之獨院式透天厝絕緣，教育界對於透天式住宅社區中，各居住單元之地界線（property line）必須明確規劃並劃分之基本要件不是始終忽略就是從未知悉；住宅社區環境的建構與追求更乏人關心與提及。影響所及，我們的居住建築型態千篇一律，無選擇餘地；房屋市場出現空屋多、無殼蝸牛也多的畸型現象；住宅區深受商業活動干擾而不得安寧；住宅問題因此無法徹底解決，更無住宅社區與都市特色可言。

二、題目內容

某國營土地開發公司，為提昇都市生活環境品質，並解決國內住宅供需失衡問題，擬著手開發建構多元化住宅建築型態之社區。公司決策群對都市住宅所秉持理念有三：其一為：住宅（housing）是一種商品，它們被製造出來，依照自由市場的

遊戲規則和消費者的喜好而交易。其二為：住宅是一種社會公器（social tool），用來解決都市中下所得層的生活，以促進社會的穩定與進步。其三為：住宅是都市形式的基本建築體（building block），就都市環境體系的建構而言，建築、尤其是「住宅建築」是最關鍵性的都市要件。故土地的開發，惟有貫徹實踐這三個理念，才能滿足不同經濟所得層，不同家庭結構，不同品味與選擇，及不同社群理念之需求。因此，擬將其位於市區，面積達 11800 坪之建築基地（基地環境如附圖），除必備之社區性設施外，3/10 興建透天式住宅，7/10 興建共管式集合住宅（condominium housing）；作為國內住宅社區之楷模。詳細規劃設計條件如下：

1. 獨院式透天住宅群（建蔽率 55%，容積率 165%）
 - a. 約 56 戶住宅，每戶佔地約 40 坪。
 - b. 汽車持有率平均為 1.2/ 戶（以附設自用車庫為原則）。
 - c. 訪客及服務停車約 12 個車位（以地面停車為原則）。
2. 共管式集合住宅群（建蔽率 50%，容積率 300%）
 - a. 共約 350 戶居住單元，其中
 - b. 120 戶：4 臥，2.5 衛浴，1 客廳，1 餐廳，1 廚房（每戶共約 45 坪）。
 - c. 230 戶：3 臥，2 衛浴，1 客餐廳，1 廚房（每戶共約 32 坪）。
 - 上述坪數不包括戶外及公共設施，但每戶須酌量配設貯藏及服務性空間。
 - d. 汽車持有率平均為 1.0/ 戶（以集中停車為原則）。
 - e. 共有庭園綠地。
3. 商店約 1200 m²（附設 20 個停車位），設置目的在於使本住宅社區自給自足，達到一個小的「城中城」的模式。商店經營人不必考慮住宿，經營方式不拘，可以小型超級市場之型態出現，但絕不可干擾住宅社區之安寧。
4. 戶外社區性設施：（方式不拘，人工地盤或地面均可）。
 - a. 游泳池一個（25m×15m）。
 - b. 籃球場（或排球場）一個（15m×28m）。
 - c. 网球場一個（11m×24m）。
 - d. 兒童遊戲場。
5. 戶內社區性設施
 - a. 羽球場 2 個。
 - b. 兒童遊戲場。
 - c. 托兒所（容 25-35 人）。
 - d. 巡警站（守望相助） 2 個以上。
6. 其他：如私設道路及開放空間等，但須注意不同居住型態之空間內涵及社群規模與關係，以發揮住宅社區之功能與特色。

三、圖面要求：

1. 配置及主樓層平面圖 (1/400)
2. 全區立面 (1/300 - 1/500)
3. 全區剖面 (1/300 - 1/500)
4. 單元平面 (1/100 - 1/200)
5. 其他能夠表達設計意念之圖
(1/100 - 1/300)

