

TOD模式下的城市游憩空间研究

索千惠

华通设计顾问工程有限公司

摘要：TOD模式在近些年国内大规模轨道开发的背景下，成了轨道站点周边开发的有效手段。而与之相关的研究也有了较多成果。随着开发类型的增多和城市对人居环境品质要求的提高，TOD模式下的城市游憩空间，更多的成为关注的焦点。本文通过对TOD模式的主要特征与理念进行研究，结合游憩空间在形成过程中的各项影响因素分析，建立其二者之间的对应关系。本文综合了以往对TOD的各项研究成果，提炼出其中主要的特征，作为TOD模式研究的基础。

关键词：游憩空间；游憩行为；TOD；开发模式

【DOI】 10.12254/j.issn.2096-6539.2021.21.051

一、TOD模式的理念与特征

（一）TOD模式的开发理念

1. 开发模式

TOD模式是一种以城市的轨道交通为导向的开发模式，在大力发展轨道交通的前提下，一种围绕交通为核心形成的高效率紧凑型的开发模式。在这种模式的引导下，提倡土地的集约高效利用与良好公共空间的开发。最终实现各种不同功能相互高度契合高品质高效率实现共融的模式。这种模式目前可以看作是在城市大力发展轨道交通前提下，一种实现城市扩张与土地利用高效前提下，保障城市公共空间的有效策略。

2. 基本理念

TOD模式最早由彼德·卡尔索普提出，用于其所提倡的区域规划的观点。其最早提出是为了解决最早美国小汽车导向的交通和污染问题，采取一种以公共交通为核心，用途混合的土地利用模式。在之后的发展中，关于TOD的理念有过不同的表述，对功能的混合，私家车比例等都有不同的理念与表述。但对TOD理念基本的共识为：以公共交通枢纽为核心、良好便捷的公共交通的导入、紧凑和混合的土地开发、对合理开发密度的鼓励以及对步行和自行车交通的鼓励。

（二）TOD模式的主要特征

1. 用地功能结构

（1）公交站点

公共交通的站点作为TOD模式的基础，是整个片区开发的核心。围绕站点形成同心圆结构向外扩展。交通站点的级别，人流来源，都应与周边的开发相衔接。同时应围绕交通站点形成便利的慢行系统，依托良好的可达性，实现站点对外围功能的紧密集合。

（2）核心商业区

TOD理念中，经济利益成了结构形成的核心。由此

将城市空间结构由内向外分成了核心商业区、办公区和住宅区。通过对土地的不同圈层划分，实现土地的集约化利用。商业作为价值较高的开发模式，向核心集中，加强了公共交通的最大化利用价值。

（3）办公和就业区

办公和就业区与商业功能的相互紧密连接，有效地加强了功能的高度混合。在紧凑的开发模式下，多种功能的混合，是实现轨道交通高效利用的基础。合理的办公就业区，也是实现城市宜居宜业的保障。

（4）居住区

居住区一般位于同心圆中商业办公的外层。与公共开敞空间形成良好的布局关系，有利于居住区环境的优化和慢行系统品质的提升。在TOD理念中，一般将研究范围划定在10min的步行范围内。因此在对居住区的研究，也将这一范围作为TOD理念的影响范围，保证其与轨道交通有良好便捷的步行体系，将其中影响范围更广的商业服务业功能向核心集中，在其内部组织合理的低级别的服务设施，并与慢行系统相互配合。

（5）公共开敞空间

TOD理念所强调的城市公共空间塑造这一思想，对城市发展有着重要的意义。是城市最优配置和最佳效益必不可少的环节。更良好的公共空间开发，不仅是提高居住品质，布局慢行系统的要素，更是城市层面控制空间无序蔓延的有效手段。

2. 两种不同TOD模式

卡尔索普主要描述了两类TOD模式与其特征。第一类为城市TOD，以交通地位较高的轨道站点为开发核心，强调商业办公等公共开发的集中和紧凑，是城市节点核心的依托。另外一种为邻里TOD，强调为住区服务的轨道交通站点为核心，开发模式以为居住服务的相关公共服务设施为主。基于以上特征，TOD模式是将生活服务和核心公共服务进行了区分，针对不同需求，研究不同模式TOD站点的功能的配置。

3. 主要特征

（1）高密度的开发

TOD的核心原则就是以提高密度来实现轨道交通周边土地的高效率利用。文章中为不同类型，从社区型到城市型再到区域型的站点周边，推荐了不同的开发密度和一系列公共服务设施指标配置的要求。

（2）混合的土地利用

不论是城市TOD还是邻里TOD，都需要混合的土地开发才能更好的完成不同类型开发的最大效应。并且鼓励同一建筑内的混合，有效的实现不同功能搭配带来的服

务便捷。

(3) 优质的步行环境

良好的街区环境是TOD开发的关键因素。合理的步行尺度,便捷的可达性,都是TOD模式中,核心公共交通是否能与周边形成良好互动进而实现人流吸引的重要一环。本文也将基于这四方面与游憩行为的关系,研究不同的需求要素。

二、城市游憩空间的特征与要素

(一) 城市游憩空间的概念与主要性质

1. 概念与已有研究

游憩,一般概念解释为在居民日常居住范围内产生的休闲活动。一般以居民的日常活动范围为研究对象的,闲暇时的休息、交往、娱乐等一系列活动的统称。城市游憩空间是指在城市中的,包含开放空间,建筑物设施等不同类型的活动空间内进行的游憩活动。

在对以往文献的归纳中,包含了大量对游憩活动空间的定位和分析。在以往的研究中,游憩物质空间被认为是主观提供的,被设定为游憩用途的场所,而游憩行为空间则是游憩行为发生的实体空间,是因产生游憩行为而被定义为游憩空间的。

2. 主要性质

城市游憩的定义是城市居民在居住地附近、城区以及城市周边进行的各种游憩活动,其主要性质是受到闲暇时间和可支配收入决定的。

基于TOD理念探讨的一般是一个合理区域内的土地开发,因此我们对游憩行为的探讨,也建立在一个合理的公共生活区域内。一般以400米或步行5~10分钟为研究范围,以保证研究范围内轨道交通与范围内游憩行为的关联性。本文在以上基础上,主要针对游憩的需求对游憩进行空间与行为方面的探讨。

(二) 城市游憩空间的主要功能

一切可供城市居民游憩休闲的空间都认为是城市游憩空间。它的主要功能是为城市居民提供日常生活休闲和交往的空间。它的功能分类包括多种城市居民日常的休闲需求,不仅包括旅游,还包括锻炼身体,人与人之间交往,甚至是休闲购物这些有助于日常愉悦身心的活动都是城市游憩空间的功能。因此在对城市游憩空间的分析中,不应单单只针对专门的活动休闲空间,城市的道路、绿地,甚至是建筑物的一些附属空间,都在城市中起到了游憩的功能。综合主要类别,城市游憩空间主要功能有休闲娱乐、运动健身、社会交往、文化展览、商业活动、景观游览等主要几种。

(三) 游憩空间的主要形式

1. 不同形态下的游憩空间

游憩空间的形式,是游憩活动的具象表现,是游憩行为的载体。从形态的角度,一般划分为点、线、面三种形式。点状可以是一个街心公园、一个建筑甚至是一块绿地。线状多表现为带状公园和步行街道。面状多

为大的景点、公园、城市湿地或者保护街区。

2. 不同功能的游憩空间

从功能分类下,可将表现形式与功能分别对应:休闲娱乐的游憩空间,有游乐场、观光公园、电影院等,运动健身的游憩空间主要为运动场馆和一些景观公园里的活动场地。还包括小区社区的健身器材场地等。社会交往的游憩空间一般以广场和一些公共建筑为主,往往是复合性的活动融合交往的需求。有些主要的游憩空间是城市的文化设施,承担着展览、表演的功能。城市的各类商业空间也是游憩空间的一种,各类商业设施与游憩设施的混合,也是商业设施吸引人流的重要手段。

三、TOD模式对游憩行为的影响

(一) 游憩行为的特征

1. 游憩行为的概念

游憩行为是游憩者的一种决策活动。它是以身心得到放松、获得某种体验为目的,借助一定的场所和设施,实现这些目的的。目前以往的研究主要是针对游憩行为的方式和社会影响等进行的研究。分析游憩者的行为,可以得出其在游憩活动中受到哪些因素的影响,并与对应的不同类型空间做对照,通过空间的特质分析,从而得出游憩行为与城市空间之间的联系。

2. 游憩行为的特征

史密斯(Smith)和皮尔斯(Pearce)认为客源地到目的地之间应该是曲线的衰减关系。以往的研究中,也都普遍认为游憩行为与距离之间存在圈层递减的关系。

游憩行为发生的密度以核心功能区为最高,随着距离的增加,游憩行为发生的密度降低,需要的游憩空间增大,游憩设施减少,由密集型休闲娱乐逐渐向着愉悦放松的行为方式转变。因此在对游憩空间的研究中,也往往应结合行为的变化,对游憩空间进行合理的布置与调整。

(二) 城市游憩行为影响因素分析

1. 空间对游憩行为的影响

如当按照游憩行为发生在空间进行分类,分为市内的游憩行为和户外的游憩行为时,其影响因素就取决于这两类活动的主要性质。如室内活动以展览、购物、娱乐等为主,主要影响因素是区位条件、娱乐设施的条件等,而户外的如郊游散步等,则主要取决于环境条件和交通的可达性。

2. 不同性质游憩行为的影响因素

游憩行为的性质不同也会受到不同因素的影响。游憩行为主要有体育性、自然环境性、文化娱乐性、人际交往性等。文化娱乐性的游憩行为、类似参观展览观、看演出、游艺活动等,除了游憩者本身的兴趣爱好外,主要受到活动本身的内容影响。而体育性的游憩行为,与场地本身的关系密不可分。不同级别、类型的体育设施,对游憩者的吸引程度都是不同的。

3. 距离对游憩行为的影响

从游憩活动的距离可分为居住社区的游憩活动、在城市内的和城郊的。居住社区以居民社区日常活动为主，如日常散步、锻炼、社区公园的休闲和交往。城市内一般是城市公园和商业区广场、公共设施发生的活动。城郊的活动则是主要以城郊的观光度假为主。对这类不同性质区分的游憩活动，其主要影响因素是距离。不同的距离，参与者的活动频率、活动时长和不同设施的吸引度也是大不相同的。

四、城市游憩空间在TOD模式下的主要特征

(一) 集约的休闲方式

1. 空间的集约化

游憩空间的集约主要体现在TOD模式下，多种游憩行为的多样化选择、如交往、购物、休闲、展览等活动，在功能的高度混合下，形成密集串联的形态。如很多购物空间与展览相结合，对有两种游憩需求的人群形成更高的吸引力。这种条件下，各种空间之间的紧密联系就成了游憩活动的重要因素。因此空间的集约也是多种功能实现联合强化的有效手段。

2. 圈层的分布

集约的休闲方式还体现在按照不同需求密度和经济效益的影响下，休闲空间的圈层化排布。越是靠近核心的游憩行为，越是表现出多种功能的混合，游憩空间也呈现复合和集约化的特征，随着圈层向外递减，游憩空间的大小逐渐递增，集约和复合程度降低。

(二) 连续的游憩体验

1. 连续慢行系统

TOD理念的一个主要特征就是慢行系统的提出。慢行系统是轨道交通与周边高效衔接的保证。因此游憩行为的连续性也是TOD模式下，慢行系统对游憩行为的一大重要影响。在这一影响下，慢行系统成为游憩行为的重要载体，混合多种游憩空间，形成连续、丰富的游憩体验。而这一良好的空间系统，也是促使人们更多使用慢行系统与轨道交通相结合的方式出行的原因。

2. 优质的慢行体验

慢行系统作为与轨道交通最紧密关联的出行方式，同时也是游憩活动的重要载体。多种功能丰富的游憩体验与慢行的结合，有效的将游憩人群的出行方式向公共交通转变。

如一些与轨道交通有直接关联的步行绿带，结合休闲广场、景观小品，在选择公共交通方式出行的同时，完成游憩活动的体验，提升了人的步行体验感，降低了对距离的感知度，促使更大范围的人流通过慢行到达公共交通的站点。

(三) 复合的空间形态

1. 多功能用地的互补

TOD模式的高度功能复合，一般表现为用地高度混合，商业商务的兼容，有利于生活服务与工作的平衡，形成宜居宜业的片区特征。游憩空间也从以往的办公空间景观、商业景观、商业游憩、运动场地、景观绿地等，转向一个集商业办公居住为一体的混合片区模式，功能互相补充，满足个体在24小时全时活动下的多种需求。

2. 混合的建筑开发

高度混合的功能还体现在建筑功能的丰富上。与轨道站点紧密结合的建筑，可以同时完成多种游憩需求。商场对购物满足的同时，增加休闲活动，内置布展等空间，或与某些体育运动相结合，为某项运动吸引的人流提供周边服务，将商业游憩的价值更大化。

3. 复合的景观空间

TOD模式下连续的游憩体验，是可以很好的串联起多种不同的游憩体验，形成完整的游憩路径。在串联过程中，很多游憩行为相互叠加，组成更为复合的游憩活动。在这样功能的要求下，景观空间往往不再单纯是绿地休闲的场地，可以同时成为运动场地、交往空间、布展空间、亲子活动的综合体验区。

结论

TOD模式对以往的城市游憩空间，提出更为复合、更高品质的要求。在这一模式下，游憩行为的特征逐渐向混合的、多种游憩目的交织的方向转变。更好的对这种影响的研究，有利于TOD模式区域开发中，对相应空间构成、城市设计、建筑景观等多方面问题提供更好的视角。

参考文献

- [1]彼得·卡尔索普著.未来美国大都市 生态、社区和美国梦[M].北京市:中国建筑工业出版社,2009.07.
- [2]张鑫.TOD模式及其在我国的应用研究[D].成都:西南交通大学公共管理学院,2011.
- [3]周雨潇.基于TOD发展模式的城市公共空间设计[D].山东大学,2011.
- [4]黄家美.城市游憩空间结构研究[D].安徽师范大学,2005.
- [5]保继刚.楚义芳编著.旅游地理学[M].高等教育出版社,1999年.
- [6]保继刚,古诗韵.广州城市游憩商业区(RBD)的形成与发展[J].人文地理,2002,17(5):1-6.
- [7]冯维波.我国城市游憩空间研究现状与重点发展领域[J].地球科学进展,2006,21(6):586-592.
- [8]乔宏.轨道交通导向下的城市空间集约利用研究——以重庆市渝中区为例[D].西南大学,2013.
- [9]李木秀.轨道交通导向的边缘城市土地利用研究[D].同济大学经济与管理学院,2008.