

# 森林公园

## 生态文化解说

——基于花岩国家森林公园实践

李 健 罗 芬◎著



中国林业出版社



# 森林公园生态文化解说

## ——基于花岩国家森林公园实践

李健罗芬著

中国林业出版社

## 图书在版编目 ( CIP ) 数据

森林公园生态文化解说: 基于花岗岩国家森林公园实践 /  
李健, 罗芬著. —北京: 中国林业出版社, 2013.9  
ISBN 978-7-5038-7178-8

I . ①森… II . ①李…②罗… III . ①森林公园—文化生态学—研究—瑞安市 IV . ① S759.992.554

中国版本图书馆 CIP 数据核字 ( 2013 ) 第 210017 号

本著作作为浙江省社科联社科普及课题成果 ( 12ND37 )、湖南省教育科学“十二五”规划课题 ( XJK011QXJ003 ) 成果, 并得到浙江农林大学出版基金资助

责任编辑: 李 顺 王思明 电话、传真: ( 010 ) 83223051

---

出 版: 中国林业出版社 ( 100009 北京西城区德内大街刘海胡同 7 号 )

网 址: <http://lycb.forestry.gov.cn/>

电 话: ( 010 ) 83224477

发 行: 中国林业出版社发行中心

印 刷: 北京卡乐富印刷有限公司

版 次: 2013 年 9 月第 1 版

印 次: 2013 年 9 月第 1 次

开 本: 787mm × 960mm 1/16

印 张: 9.75

字 数: 250 千字

定 价: 50.00 元

---

凡本书出现缺页、倒页、脱页等质量问题, 请向出版社图书营销中心调换。  
版权所有 侵权必究

## 上帝住在森林里

这是两位青年学者的一部新著，建立在生态文化视阈下的一座国家森林公园的人文解说。

森林是一个极为深刻的命题，学界早有这样的命题提出：在史学界目前公认的人类文明进化时期的几大进程中，是否应该在石器时代、青铜时代和铁器时代之前，加入木器时代这一不可或缺的历史时期。

持此类观点的学者证据之一，便是我们作为历史唯物主义者，相信人类从猿到人的演进过程。人最初是从森林古猿开始演化而来，而森林古猿，顾名思义，便是从森林而来，从树上而来，缘木而生；森林在衣食住行上，无一不给人类最初的历史打下基因般的印记。衣，我们都知道树叶做衣的故事。在西方，有圣经故事中的亚当夏娃，他们是住在花园里的苹果树下的，偷吃禁果后是用树皮树叶裹身离开伊甸园的；中国有聊斋说到仙女用芭蕉叶作锦衣的故事；食，森林中生产出来的果实供人延续生命，这是人类生存的重要来源；住，以木建屋甚至直接住在树木。唐代有个佛学大师，直接住在树上，就叫鸟巢大师；行，木车、木舟，都是从树来的，树在哪里呢？成批的树，肯定就在森林里啊！一开始都从木开始。

古语有云：“宇为天，宙为地，森为万物”，万物生生不息，木为万物之源，万物依木而生，“道法自然，天人合一”的哲学观和民间广为流传的“盛木为怀”的宗教情节，人类始终对森林不离不弃，是生命的依靠或是更多的钟情。从人类做为大自然一个种族保护自己的本能，森林成为人类的天然避难所。所以，在诺贝尔文学奖得主帕斯捷尔纳克的《日瓦戈医生》中，他将森林与平原对立了起来，用许多美好的词汇歌唱森林，并且说：上帝住在森林里。

生态文化是人类在与自然互动发展过程中所形成的对自然环境的适应性体

系，表征人对自然的态度与方式，是人类的自然意识和环境意识的一种形态。生态文化是生态文明的基础，生态文明是建立在生态文化基础上的一个目标，是在生态文化中形成的精华。发展繁荣的生态文化，是建设生态文明的前提条件。随着民众生活水平的提高、可支配收入的增加、休闲时间的增多以及区域旅游交通网络的完善，旅游已经成为我国民众的一种重要生活形态，也是生态文化宣传、交流的和共享的一个重要平台。特别是森林公园、自然保护区、风景名胜区等旅游目的地已成为我国生态文明建设与生态文化传播的重要载体。

森林生态文化，是人与森林、人与自然之间建立的相互依赖、相互作用、相互融合的关系，以及由此创造的物质文化与精神文化的总和。我们既然已知森林是人类的摇篮，人类的生活与森林息息相关，森林是人类的向往之地。森林中的众多物事，都承载着深厚的生态文化。森林旅游是人们“认识森林、亲近自然、了解自然”的重要途径，森林公园无疑是森林生态文化教育的“大课堂”，在生态文明建设和生态文化传播中肩负着特殊且重要的使命。

由李健、罗芬两位作者所撰写的《森林公园生态文化解说——基于花岗岩国家森林公园实践》一书，是以生态文明建设为出发点，以生态文化宣传为着力点，以国家森林公园为平台，着眼于森林中的一草、一物、一山、一水等独特的自然与文化景观，通过解说媒体的多样化设计、讲解词的精心编撰、地方文化的深厚挖掘等多样的文化表现形式与表现内容，是首次在国家森林公园建设生态文明、实践生态文化的具体表现，具有开创性的意义。

浙江省生态文化研究中心副主任  
著名作家、茅盾文学奖得主

王旭烽 教授

森林生态文化，是人与森林、人与自然之间建立的相互依赖、相互作用、相互融合的关系，以及由此创造的物质文化与精神文化的总和。

森林中的众多物事，都承载着深厚的生态文化。无论是遗存的森林古道传递的古文化历史，还是古树名木表征的坚韧特质，无论是见证沧桑巨变的鲜活生命体，还是从对人类健康有益的空气负离子、植物精气等，都是生态文化重要的载体。人类诞生至今，生活的方方面面处处镌刻着生态文化发展的印迹。人们可以通过对森林公园文化内涵的挖掘，打造高品位、高质量的生态文化产品，从而传承和展示物质、精神和制度三个层次的生态文化。

森林旅游是人们“认识森林、亲近自然、了解自然”的重要途径，森林公园无疑是森林生态文化教育的“大课堂”，在建设生态文明中肩负着特殊的使命。森林公园是以森林景观为主体，具有地质、地貌特征和良好生态环境，融自然景观与人文景观于一体，经科学保护和适度开发，为人们提供游览观光、科学考察、休闲度假的生态型多功能旅游场所，是林业面向社会、联系社会的重要窗口。

森林公园传播的是生态文化，这种传递使用的工具就是解说系统。森林公园生态文化解说的功能就是基本信息和导向服务；帮助旅游者了解并欣赏旅游区的资源及价值；加强旅游资源和设施的保护；鼓励游客参与旅游区管理、提高与旅游区有关的游憩活动技能；提供一种对话的途径，使旅游者、社区居民、旅游管理者相互交流，达成相互间的理解和支持，实现旅游目的地良好运行；提供一种最有效的游憩性学习。

温州花岩国家森林公园位于浙江省瑞安市西北部，飞云江北岸的大山幽谷中。由九龙溪飞瀑银潭游览区、五云山岳顶花园避暑区、大洋坑森林生态保护区、三个尖森林探险野营区等四个功能区组成，总面积 2668hm<sup>2</sup>。森林公园内地形起伏，山峻坡陡，危岩奇峰，碧潭飞瀑，树木葱郁，花卉奇异，是一处以翠林、银瀑、碧潭花岗岩地貌为特色，以森林旅游、观光度假、避暑休闲、科普考察、探险野营为主要功能的国家级森林公园。

花岩国家森林公园前身为瑞安市国营红双林场。2002 年 11 月，国家林业局

林场发〔2002〕274号同意在此建立国家森林公园。2003年7月编制完成《浙江省花岗岩国家森林公园总体规划》。目前,森林公园内外交通、供电、通讯、办公、生活等基础设施逐渐完善,建成了游客中心、旅游小木屋、游步道等游览服务设施,并通过媒体的宣传,使森林公园在本地有了一定的知名度,其建设已初具规模。

当前森林公园游览者主要为利用双休日和节假日自发开展休闲活动的温州市及本地游客,人数约在60000人/年左右。此外,森林公园内的花岗岩古庙及优美动人的传说,在本地颇具影响力,每年都吸引众多善男信女前来朝圣。随着森林公园对外交通的完善和游览接待设施的进一步配套,森林公园将具有良好的发展前景。

如何突出森林公园特色,传播森林生态文化成为花岗岩国家森林公园工作的重点。同时,花岗岩国家森林公园希望借不同解说媒体与游客的沟通,提高游客的生态环境意识,增强游客的旅游体验,增进其对景区生态环境的了解与支持,促进景区开发与旅游开发相结合。

本著作提出在“产品营销、潮流设计、以人为本、追求实效、打造精品”的理念下,按照“科学性、艺术性、时效性和趣味性”的原则,贯彻旅游解说内容设计的ABCD法则(吸引力、简短性、清晰性和生动性),以“营销式解说理念”来进行花岗岩国家森林公园生态文化传播。本书从森林公园的地质地貌、野生动植物、森林生态环境到花岗岩寺、诗词歌赋、传说故事等自然与人文方面总结了花岗岩国家森林公园具有特色的森林生态文化解说资源,并在考虑游客的旅游动机、兴趣、偏好等游客心理需求上,从指引牌示系统、解说牌示系统、管理牌示系统和教育性牌示系统等方面对花岗岩国家森林公园内公园入口沿九龙溪至天外飞瀑区域旅游解说系统进行了实践研究。

本书的撰写和成果出版得到了浙江省社科联、浙江省生态文化研究中心、浙江农林大学科技处长陈永富教授支持,得到了花岗岩国家森林公园苏仕贤主任对研究工作的大力支持,同时也得到了中南林业科技大学旅游学院钟永德教授,罗明春教授,颜玉娟副教授的热心帮助和浙江农林大学薛群慧教授的大力支持。感谢中国林业科技大学黄爱亮、黄乐、朱玲、王长风、李永芬、湛渝、罗鲁、朱业思、朱珊珊等同学的帮助。特别感谢深圳诚和电子实业有限公司何伟仙先生为此著的顺利出版所作的倾力支持。

著作是对森林生态文化传播与建设的一次探索,由于水平有限,错误、纰漏之处在所难免,真诚地希望各位专家、学者批评指正。

作者

2013年夏于杭州紫金港

## 第一章 森林生态文化解说系统构建

第一节 解说理论 .....	002
一、解说的定义 .....	002
二、解说、信息、导引、环境教育辨析 .....	003
三、解说的目标 .....	005
三、解说媒体类型 .....	007
四、森林公园解说系统 .....	012
第二节 步道相关理论 .....	013
一、步道概念 .....	013
二、步道类型与功能 .....	013
三、森林公园步道规划与配置 .....	014
第三节 森林生态文化体系构建 .....	015
一、生态文化的基本内涵 .....	015
二、森林生态文化的基本内涵 .....	016
三、森林生态文化体系框架 .....	017
四、森林生态文化体系构建 .....	019
第四节 森林生态旅游解说系统构建 .....	023

## 第二章 实践理念、目标与内容

第一节 实践地简介 .....	025
第二节 实践理念、原则与目标 .....	026
一、实践理念 .....	026



二、实践原则	027
三、解说信息设计原则（ABCD）	027
四、实践的目标	027
<b>第三节 实践范围与内容</b>	<b>028</b>
一、实践范围	028
二、实践内容	029
<b>第四节 研究方法</b>	<b>031</b>
一、文献搜集及人员访谈	032
二、实地调查	032
三、焦点团体研究	032
四、解说设计模式运用	032
<b>第三章 实践地环境分析</b>	
<b>第一节 森林公园旅游资源分析</b>	<b>033</b>
<b>第二节 现状及景观游憩资源分析</b>	<b>034</b>
一、解说据点	034
二、景观资源	036
<b>第三节 森林公园旅游解说现状评估</b>	<b>038</b>
一、人员解说服务评估	038
二、非人员解说服务评估	038
<b>第四章 森林生态文化解说需求调研</b>	
一、花岗岩国家森林公园游客调查分析	044
二、花岗岩国家森林公园工作者调查分析	047
<b>第五章 森林公园森林生态文化解说策划</b>	
<b>第一节 森林公园解说内容策划</b>	<b>050</b>

一、森林公园解说资源调查 .....	050
二、森林公园解说受众分析 .....	051
三、解说主题确定及重要性探讨 .....	051
四、解说内容的选取 .....	053
<b>第二节 解说牌示造型设计 .....</b>	<b>055</b>
一、解说牌示造型设计特点 .....	055
二、解说牌示造型设计 .....	056
<b>第三节 森林公园解说架构与媒体设计构想 .....</b>	<b>059</b>
<b>第六章 解说实质实践</b>	
<b>第一节 解说据点发展实践 .....</b>	<b>063</b>
一、解说据点的类级与定位 .....	063
二、各解说据点设计 .....	065
<b>第二节 解说媒体实践 .....</b>	<b>072</b>
一、展示设计 .....	072
二、解说牌示系统实践 .....	074
三、解说步道实践 .....	076
<b>第七章 生态文化讲解词撰写实践</b>	
<b>第一节 撰写的基本原则 .....</b>	<b>078</b>
<b>第二节 故事版生态文化讲解词 .....</b>	<b>079</b>
一、大门入口处 .....	080
二、入园后 .....	081
三、古钟潭区域 .....	083
四、龙井潭与飞龙潭区域 .....	086
五、铜镜潭区域 .....	086
六、玉瓶潭区域 .....	088
七、洗心潭和琵琶潭区域 .....	088

八、溅玉潭景区 .....	089
九、九龙潭区域 .....	090
十、天外飞瀑区域 .....	091
十一、花岩寺区域 .....	092
<b>第三节 科普版生态文化讲解词 .....</b>	<b>093</b>
一、入园后 .....	094
二、古钟潭区域 .....	096
三、龙井潭与飞龙潭区域 .....	097
四、铜镜潭区域 .....	098
五、玉瓶潭区域 .....	100
六、洗心潭和琵琶潭区域 .....	101
七、溅玉潭区域 .....	102
八、九龙潭区域 .....	103
九、天外飞瀑区域 .....	104
十、花岩寺区域 .....	105
<b>参考文献 .....</b>	<b>107</b>

## 第二篇 森林公园生态文化解说设计示例

景区导览图 .....	110
森林旅游十大备忘录 .....	110
古钟潭 .....	111
玉瓶潭 .....	111
天外飞瀑 .....	112
欢迎您步入杉林幽径 .....	112
如何区分有毒蛇和无毒蛇? .....	113
如何通过鱼鳞识别鱼龄? .....	113
健康之木——香樟 .....	114
鸟类歌唱家——画眉 .....	114

脊椎动物肢体的进化历程·····	115
植物根劈·····	115
树上为什么会长蘑菇呢?·····	116
树为什么会结瘤?·····	116
植物“绞杀”和“藤缠树”的区别·····	117
树木笔直高大的奥秘·····	117
树干为什么是圆的?·····	118
为何树怕剥皮,不怕空心?·····	118
看云识天气·····	119
谁看谁?·····	119
猴喜欢猴欢喜·····	120
多姿多彩的花岗岩·····	120
岩石上的花斑是怎么形成的?·····	121
孔雀瀑·····	121
森林——人类的健康医生·····	122
森林浴·····	122
登山与健康·····	123
鹅卵石对人体有什么好处?·····	123
树木对人类的价值·····	124
眼睛喜欢森林·····	124
森林如何留住水?·····	125
树叶为何会变红和变黄?·····	125
碳足迹与碳补偿·····	126
看看你身边的“碳足迹”·····	126
碳排放·····	127
今天你“买碳”了吗?·····	127
林业碳汇·····	128
温州水竹·····	128
竹子为何节节高?·····	129

竹子为何开花后便死? .....	129
植物趣味知识 .....	130
四季图 .....	131
花岗岩植物群落、森林小气候 .....	132
空气负氧离子、植物精气 .....	132
瀑布碧潭的形成、溪流的发源与流程 .....	133
花岗岩国家森林公园动植物图片展 .....	134
温馨提示 .....	136
景点设施指向 .....	137
解说设施示意图 .....	138
解说小品效果图 .....	139

### 第三篇 森林公园生态文化解说手册设计示例

花岗岩景点篇 .....	143
花岗岩动物篇 .....	150
花岗岩植物篇 .....	153
花岗岩常识篇 .....	158



**第一篇 森林公园生态文化  
解说理论构建与实践**

# 第一章 森林生态文化解说系统构建

## 第一节 解说理论

### 一、解说的定义

本书回顾中外学者对解说的定义，现说明如下：

● 解说之父 Freeman Tilden（1957）在其所著的书《解说我们的遗产》一书中描述：解说是一种教育性活动，其目的在于运用原始事物、借用直接的体验及说明性的媒体，去揭示此事物的意义与关系，而非仅仅传播一种事实的知识。

● Sharp（1982）认为：解说是公园、森林及类似的游乐品的一种游客服务，许多来到这些地区的游客除了放松心灵外，也希望能够学习有关这个地区的自然和人文资源。因此解说可视为对游客产生激励作用的、解释现象与达到娱乐效果的沟通桥梁。

● National Park Service（美国国家公园管理局）（2001）认为：协助游客感受解说员所感受的一切：如对美的敏感，了解环境的复杂性、变化性与其本身之相关，引发好奇的感觉与求知的欲望等等。解说员须使其置身于环境中而感受到自然，并协助游客发展知觉感受的能力。

● 吴忠宏（1997）将解说定义为：解说是一种信息传递的服务，目的在于告知与取悦游客，并阐释现象背后所代表的含意，提供相关的信息来满足每一个人的需求与好奇，同时又不偏离中心主题，并能激励游客对所描述事物产生新的见解与热忱。

● 罗芬，钟永德等（2005）主张：针对环境解说特征，提出了NEROT（自然性、愉悦性、相关性、针对性与主旨性）。

归纳上述学者对于解说的研究，可以发现解说是多方面的综合体，既是传递

渠道、教育活动，也是一种服务，更是一门艺术，解说不仅是人、环境与管理者三者连接的桥梁，其也可以启发人们对于环境与资源的兴趣、关注或行动。

## 二、解说、信息、导引、环境教育辨析

在上面对旅游解说的定义介绍中，也可知道旅游解说与其他相关概念的区别，如信息、导引等。由于旅游解说的源头与发展基础是环境教育，所以其与环境教育的异同也需要区别。另外在旅行过程中，景区内外提供的导引服务之间的关系也需辨别。

在解说（Interpretation）定义的介绍中我们得出，解说是一种信息的传递，是一种人与环境之间相关沟通的过程或活动，是将某特定区域内自然环境与人文环境的特性，经由各种媒体或活动方式传达给特定的对象（如居民、游客、信众、学生等）的工作。其目的在于引起这些特定对象对当地环境的关注与了解，如对自然保护、古迹维护、民俗艺术文化的热诚参与；通过感性与理性的了解与欣赏，提升较高质量的生活体验；且通过新的感受与经验，产生对自然环境与人文环境的关怀，透过认识与了解，进而培养积极参与、爱护、建设环境的情怀，达到寓学于乐或寓教于乐的目的。

信息（Information）是指给游客提供某个景区（点）的事实与数据，提供与景区（点）管理或与游客安全利益相关的建议。

导引（Orientation）是指向游客提供景区（点）和相关设施的导向、地图、指示或路标等以展示游客目前所处的位置或地点。

环境教育（Environmental Education）是以达到改善环境为目的教育过程；是教导人们在实际面对有关环境质量的课题时，如何做决定，并发展自我行为的依据准则。

户外教育（Outdoor Education）是指课堂外的活动，基于发现学习原则与感官的使用，从直接的、实际的、生活的体验中学习，并借助户外习得的智能，促进学生认识自我及其在社会环境中的角色，并有助于特定主题（如环境、资源）的了解。

信息和定位并没有必要向公众解释景区（点）资源的显著性，所以它们均不是解说，但是解说都包含信息与定位。环境教育与户外教育也没有必要涉及景区（点）资源的重要性，事实上它涉及的内容也非常少，所以它们也不是解说。解



说是一种交流过程，如果这个过程在以一种对受众富有意义的方式阐述和转化信息时，环境“教育”就产生了。在交流过程包括了：①接受信息，②理解信息，③记住信息，④以某种方式使用信息后，真正的“教育”就产生了。在许多正式环境教育项目中，基本上没有出现真正的“教育”结果。参与者可能是接受信息，记住部分信息，但是没有真正理解他们反馈给教室的回答。在一些正式的课堂环境教育项目中，教师们使用解说技术来使他们的学生对所学内容受到鼓舞、感动、兴奋，从而产生良好的环境教育效果（Veverka，1995）。

表 1-1 实地解说与学校户外环境教育的相关因子比较表

项目 \ 类型	实地解说	学校环境教育
目标	总是努力寻找景区（点）的重要性和使游客接受景区（点）的保护信息。	几乎很少涉及景区（点）的重要性，教学目标几乎不与景区（点）的保护相关联。
目标受众	为临时性受众设计。来到景区（点）参观的每个人都是游客。目标受众是家庭成员。游客此行的目的是为旅游体验，而不是为接受教育或道德提高。	专门为学校学生设计，与解说受众的多样性相比，他们基本上具有相同的年龄与能力。学生此行的目的是为了接受教育，同时也有教师陪同。
临时受众与准备	游客没有打算此行，也没有预订任何服务。临时性游客一般数量较多，单个保护人员难于管理。因此，解说使用媒体工具向游客传递解说信息。	学生一般在来之前都做了一定的准备，他们在实地参观之后，都要在教室内继续学习。预定系统可以保证班级获得当地保护人员或相关专家的帮助。
非正规游客 VS 正规教育	临时性游客不愿意在旅行中工作或“回学校”。	实地调查经常是利用了当地的识别物、地图和工作表等，其一般是与学校的课程相关。
	解说者利用小孩与父母的各种体验。	户外班级利用小孩 / 成年人的多样体验的程度与家庭团体的体验不一。
动机	为了激发家庭团体的动机，解说人员自身树立一个良好、亲善的形象，向家庭成员介绍各种游戏或交互式技术的组成成分。	学生群体很容易激发，但是游戏技术对他们的回应更大。在这个方面，老师也与解说人员使用同样的解说技术。
受众需求与市场渗透	保护人员的服务是不能够满足所有游客的需求的。	保护人员的服务有很强的意识，其目的就是与学校共同合作，提高学生的环境意识。
停留时间与教育技术	解说人员期望受众听众的服务时间为 30 分钟左右。良好的解说人员能使其受众接受解说的时间延长。在解说过程中，不易使用启发式解说方式，因为成年人是期待直问直答。游客中心能够提供直接信息。	学校参观的时间一般为半天或一天，因此其充分利用启发式或发现式教学方式。直接给予学生答案，组织学生获得第一手的体验。学校团体一般从来不会去游客中心参观。