

“耶稣生在犹太的伯利恒”为当时和今日带来甚么盼望？—院长张得仁牧师

一夜成名天下知

耶稣降生在伯利恒,是出于神早就计划好的必然,而非偶然。神透过公元前八世纪的先知弥迦,清楚的指出弥赛亚会降生在伯利恒,而且是神主动使耶稣降生在伯利恒。“上主说:‘以法他地区的伯利恒啊!在犹大国内,你是一个小城。但是我要从你那里,为以色列选立一位统治者;他的家系追溯到古代的望族。’”(弥 5: 2,《现中》)



耶稣也诚如先知弥迦的预言,被生在犹太的伯利恒:“当希律王的时候,耶稣生在犹太的伯利恒 (Now Jesus having been born in Bethlehem of Judaea,) ……”(太 2: 1)这里《和合本》翻译的“生”在希腊文是“被动语态”的分词(γεννηθέντος),凸显主动者是神!

神主动安排耶稣降生在伯利恒,从城市知名度提升的角度来说,父神的安排使这偏乡小地方成为举世闻名之所!

但你若是公元前 4 年的伯利恒人,你会希望“耶稣降生在犹太的伯利恒”吗? 因为耶稣降生在伯利恒,却为当时伯利恒的百姓带来灾难!

希律见自己被博学之士愚弄,极其愤怒,差人将伯利恒城里和四境所有的男孩,根据他向博学之士仔细查问到的时间,凡两岁以内的,都杀尽了。这就应验了耶利米先知所说的话:“在拉玛听见号啕大哭的声音,是拉结哭她儿女;她不肯受安慰,因为他们都不在了。”(太 2: 16-18)



一刻巨变灾难生

马太引了耶 31: 15 作多重应验,南国被掳之时,巴比伦的军队在拉玛集结(耶 40: 1-2),拉玛

正是位于耶路撒冷以北往伯利恒的路上。被掳之时，拉结仿佛从她位于附近的坟墓那儿为她的后裔哭泣(被掳)。**马太受启示，将此经文多重应验至耶稣降生于伯利恒，而造成该城的灾难。**

耶稣降生在伯利恒，让当权者大希律急欲除之后快，甚至宁可错杀一百，也不愿错放耶稣。根据学者考查，伯利恒当时只是一个小乡镇，人口大概不出一千，两岁以下的男童虽可能不足二十人。但毕竟**弥赛亚诞生在伯利恒，造成了这些无辜生命被牺牲！**若读者以情感的角度来阅读**马太福音里耶稣降生的叙事**，会否发现其中的气氛，与今日教会庆祝圣诞节的氛围，是完全不同！



伯利恒城粉墨登场，但随之而来的**不是张灯结彩的欢庆，而是弥漫着“不安”（太 2：3）、“愤怒”（太 2：16）、“哀哭”（太 2：18）与“害怕”（太 2：22）！**

希律王听见了，就心里不安；耶路撒冷全城的人也都不安。（太 2：3）

希律见自己被博学之士愚弄，极其愤怒，差人将伯利恒城里和四境所有的男孩，根据他向博学之士仔细查问到的时间，凡两岁以内的，都杀尽了。（太 2：16）

“在拉玛听见号咷大哭的声音，是拉结哭她儿女，不肯受安慰，因为他们都不在了。”（太 2：18）

只因听见亚基老接着他父亲希律作了犹太王，就怕往那里去，又在梦中被主指示，便往加利利境内去了。（太 2：22）

如果你是公元前 4 年的伯利恒人，你会希望“耶稣降生在犹太的伯利恒”吗？

眼望永恒伯利恒

为了普世的救赎，愿意顾全大我而受苦牺牲小我者，我想应该鲜少！恐怕多数的人是责备神为何如此残忍，让耶稣降生在伯利恒，使这些孩子因此被杀。但**亲爱的朋友，我们需要保持清醒！**该受责备的不是神！该受责备的是残忍发命杀害婴孩的大希律！但你我时常却是头脑不清，总是将他人的罪报复在神的身上，然而，神并非是罪的来源或发动者。

我想就算当年耶稣降生在别城，也许当年蒙难的伯利恒人可逃过一劫，也不保证这些人因此可以平安喜乐过一生。再者，你我甚至不时会自以为义地来指责在所处之时代的污秽与罪恶，仿佛自己是世间的纯洁百合花，他人受害是报应，我受害则是神不应！

若问“耶稣生在犹太的伯利恒”为当时和今日带来甚么盼望？我有十件事想与同学您分享，期盼我们一起在所处的艰难时代里，活出犹如黑暗中星光般的生命！

“耶稣生在犹太的伯利恒”告诉我们的十件事：

1. 神的预言与话语乃是确定，无须怀疑。
2. 你我的苦有些时候是因为他人的罪，请不要报复在神身上。
3. 受苦时勿自以为义地觉得神不应该或神错待了我。
4. 要有信心地深知神正在掌权，受苦我有益。
5. 学习将祷告转向求神开启我的眼睛，让我看见祂的美意。
6. 我虽受苦但神已经成就了终极的救赎，我要感恩也要透过苦难来深化盼望，期待祂快再来。
7. 祂的话语是可靠的，申冤在神，神必报应。
8. 我不要让自已的一生，因着受苦而活在苦毒与报复中。
9. 我要在苦难的土壤上，靠主结出信望爱的果实。
10. 我要积极传福音，并为同在这苦难中绝望的人，带来永恒的盼望！



欢迎浏览良友圣经学院网站 <https://gbpt82.net>、<https://zxply.net>、<app.zxply.net>，或电邮至 school@liangyou.net 联络。