

## 奉獻為活祭

今天活在工商業化世界的人，最需要了解“奉獻”；對於基督徒來說，更為重要。

英國智者波克(Edmund Burke, 1729-1797)說：“如果好人不作一事，惡人將為所欲為。”

二十世紀初，一個詩人說到末世的情形：惡人有堅強的信念，善人卻不冷不熱。

歷史證明，行神的道路，是作奉獻的基督徒——

所以弟兄們！我以神的慈悲勸你們，將身體獻上，當作活祭，是聖潔的，是神所喜悅的；你們如此事奉，乃是理所當然的。不要效法這個世界；只要心意更新而變化，叫你們察驗何為神的善良，純全可喜悅的旨意。(羅一二:1, 2)

### 奉獻的觀念

時下最需要的，是有正確的奉獻觀念。

效法，是真誠愛的表現；“犧牲”的意思，就是殺牲祭祀。奉獻是把自己放在祭壇上，不再屬於自己。

大祭司耶穌，最後獻祭的禱告，就是把自己獻在祭壇上。這就是耶穌在離世前，向天父禱告的實境。

現代人因為不明白其意義，稱奉獻為“投資”，表現不是主的“同路人”——主的道路，首先是“捨己”，背起十字架來跟隨主。(太一六:24) 投資是商業觀念，根本上是誤意，與“捨”矛盾。

主耶穌也對門徒說：“你們若屬世界，世界必愛屬自己的；只因你們不屬世界，乃是我世界中揀選了你們，所以世界就恨你們。”(約一六:19 參約一七:14)

聖潔，是分別為聖歸主，不屬世界，亦不着意世界。神所喜悅的，是察驗神的旨意而遵行，惟討主喜悅。

如此，就是奉獻的危險。

站在主一邊，忍受反對“天天冒死”(林前一五:31)。

“如經上所記：我們為你的緣故終日被殺，人看我們如將宰的羊。”(羅八:36) 看，使徒過的是何等生活！別人算他是不存在，不必為他預備餐席的座位。

### 團契的事奉

奉獻為“活祭”，表明依然活着，而且與主同活，活在團契的裏面，共同成為主的身體。

不要看自己過於所當看的，要照着神所賜給各人信心的大小，看得合乎中道。(羅一二:3)

這一句話，基本概括三方面一神，各人，自己。

相信“各樣美善的恩賜，和各樣全備的賞賜，都是從上頭來的，由眾光之父那裏降下來的。”(雅一:17)神是全知的，因此，所量給眾肢體的，必然是恰合其分。

對各人，必須有所不同，才可協和運作。不同，自然蘊涵缺欠。如果你想找別人的短處，必然在那裏，不必勞心費力，因那是先設的存在。雖然總是事後發現，但可以及時，知道的責任是如何幫助。

對自己，要看得合乎“中道”。不少人知道，天平中心的立柱必須正，衡量輕重才會正確。中是不偏失，對於別人的要求，和對自己一樣。智，對別人和自己不同，則成爲詭詐；勇，過之為暴，不及為怯。

“愛心就是聯絡全德的。”(西三:14)

忠誠照着所得的恩賜，各盡本分，不可委責，也不可越分。(羅一二:3-8)

實際的生活

基督徒要兼具“熱的品德”和“冷的品德”。

熱的品德，表現於當作的事，竭力為之。

熱心愛人一“愛弟兄，要彼此親熱。恭敬人，要彼此推讓。”(一二:10)

熱誠事主—“殷勤不可懶惰；要心裏火熱，常常服事主。”(一二:11)尊主為大，服事主有熱誠，以主為優先，絕不應該遲緩延宕，不死不活。

熱情供應—“聖徒缺乏要幫補；客要一味的款待。”(一二:13)亞伯拉罕待客，體念旅人遠行勞乏，急忙預備。

熱烈化敵—“你的仇敵若餓了，就給他吃；若渴了，就給他喝；因為你這樣行，就是把炭火堆在他的頭上。”

(一二:20,21 參箴二五:21)熱愛表現，能化敵為友。

冷的品德，是堅持克制，不作不當作的事。首先必須要忍耐，禱告仰望主—“在指望中要喜樂；在患難中要忍耐，禱告要恆切。”(一二:12)

逼迫你們的，要為他們祝福—只要祝福不可咒詛。與喜樂人同樂；與哀哭的人同哭。要彼此同心；不要志氣高大，倒要俯就卑微；不要自以為聰明。不要以惡報惡，眾人以為美的事，要留心去作。若是能行，總要盡力與眾人和睦。... 不要自己伸冤，寧可讓步，聽憑主怒；因為經上記着：“主說，伸

冤在我，我必報應。”（羅一二：14-19）

因此，基督徒不僅是溫良恭儉讓的“好人”，而是知道有主在上，讓主作主，不自力報復。對於維持人間的和平，這有非常重要的意義。

大衛在這方面，特別能夠合主心意。他忠心服事掃羅王，卻遭受無端的猜忌，迫害，追殺。但大衛從不競爭，反抗；並非沒有時機，也不是手中無力還擊，因為尊重掃羅是“耶和華的受膏者”。（撒上一四：6 二六：16）

大衛對一介草民，也是如此。被愚頑的拿八羞辱，他不伸手流人血，結果竟然還得賢妻。（二五：39-42）他逃逆子押沙龍篡亂革命，未落井而遭示每投石咒罵；他有力而約制，仰望神施恩憐憫。（撒下一六：11, 12）

神的兒女，奉獻自己與主，捨己事奉主，應該讓主在凡事上居首位。阿們。

作者：于中旻  
©2025 James C. M. Yu

聖經網  
[aboutbible.net](http://aboutbible.net)