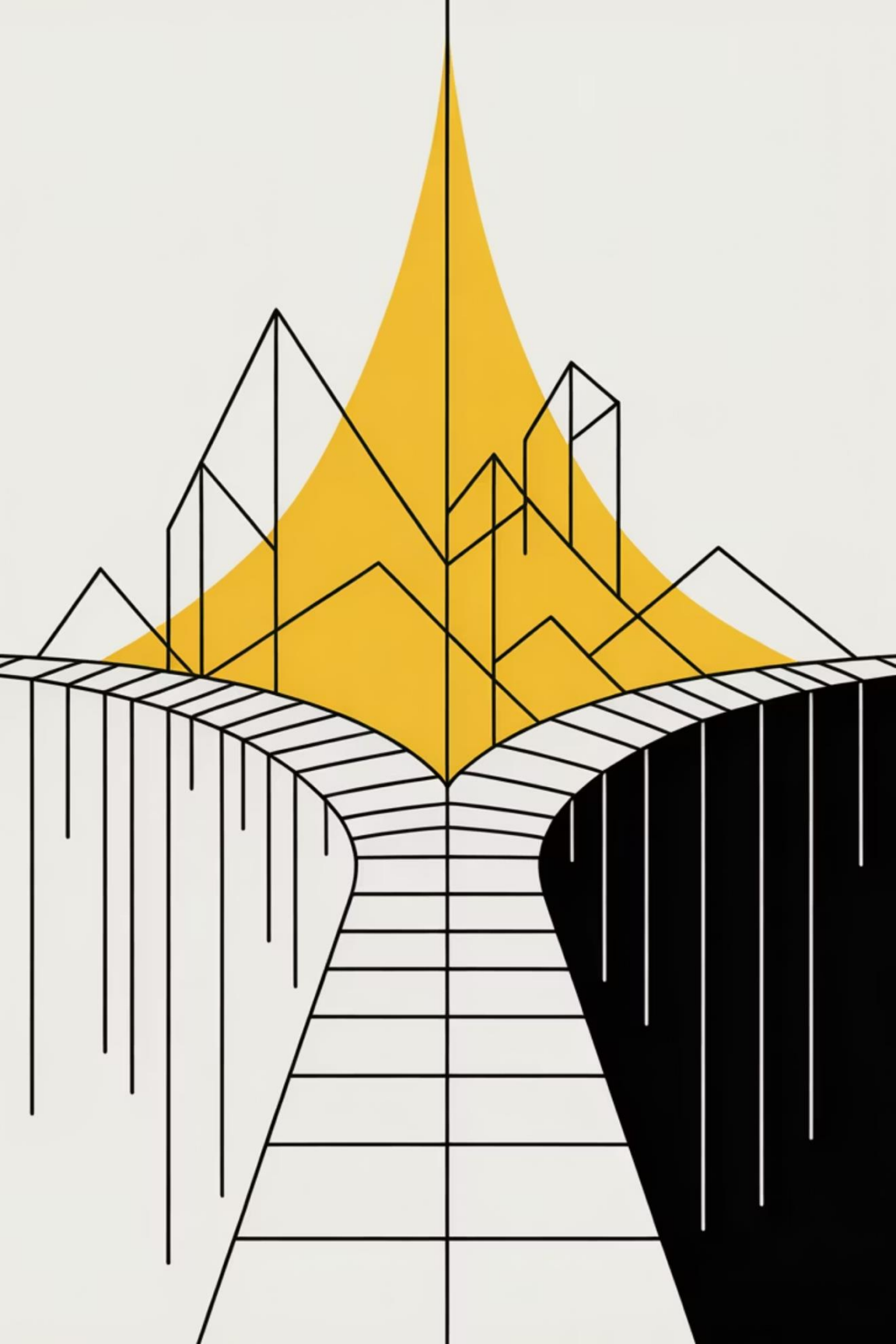


神迹、信心与敌对

约翰福音11:45-57的深度释经

为什么死人复活的神迹,无法让所有人相信,反而招来了杀机?



两种截然相反的反应

约11:45 - 信入基督

"那些来看马利亚的犹太人见了耶稣所做的事，就多有信他的"

- 希腊文：(信入)
- 全人的委身与联合
- 圣灵有效恩召的果效

约11:46 - 转向敌对

"但其中也有去见法利赛人的，将耶稣所做的事告诉他们"

- 不折不扣的"告密"行动
- 主动选择敌对立场
- 神迹的"分筛"功能

常见的四大误解

1

神迹必然带来信心

错误地认为神迹具有不可抗拒的说服力。公会承认神迹却定意杀害耶稣，证明神迹是“显明”人心，而非“强迫”悔改。

3

知识等同相信

将神学知识累积等同于得救信心。公会“知道”神迹却“决定”除掉耶稣。雅2:19：“鬼魔也信，却是战惊。”

2

功利主义的信心

只停留在耶稣的能力与好处上，如同约6:26“因吃饼得饱”的群众。根基是自我而非基督，极其脆弱。

4

该亚法的逻辑

为了“大局”牺牲真理。约11:50“一个人替百姓死”被误用为属灵原则，实则是冷酷的政治实用主义。

历史背景:权力的阴影

政治处境

犹太地处于罗马铁腕统治。公会必须在罗马高压和犹太民众的弥赛亚期望间保持平衡。

公会构成

祭司长(撒都该人):政治精英,否认复活,与罗马合作
法利赛人:民间领袖,严守律法,相信复活

非圣洁同盟

神学死敌因耶稣的"威胁"联合。讽刺的是,拉撒路复活本应摧毁撒都该人神学,却使两派联手杀害行神迹者。



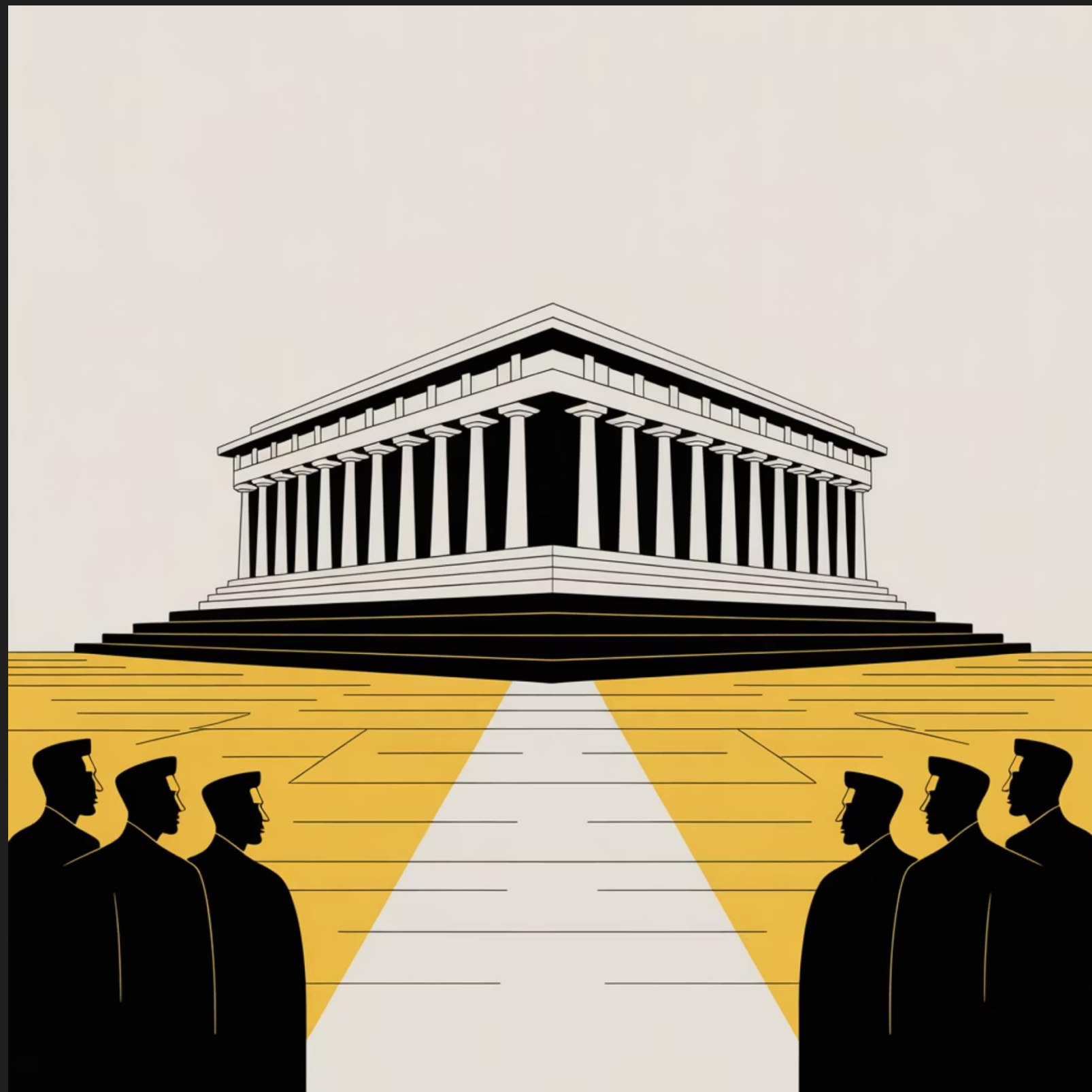
公会的恐惧与阴谋

"这人行好些神迹，我们怎么办呢？若这样由着他，人人都要信他，罗马人也要来夺我们的地土和我们的百姓。"

— 约翰福音 11:47-48

真正的担忧

- "地土" (希腊文 topos): 双关语
- 圣殿 (holy place)
- 权位 (place of power)
- 失去控制权和特权





该亚法的预言：双重讽刺

1

政治权术

该亚法(本年大祭司)提出冷酷方案:处死耶稣这一个体,保全民族政治存续。

2

职任讽刺

腐败的、否认复活的大祭司,在密谋杀害神儿子时,不由自主履行了预言功能。

3

救赎成就

约翰将政治意义的"替"转译为神学的**替代性救赎**。邪恶计划成就了神拯救万民的旨意。

□ 约11:51-52 "他这话不是出于自己,是因他本年作大祭司,所以预言耶稣将要替这一国死;也不但替这一国死,并要将神四散的子民都聚集归一。"

两个"聚集"的对比

聚集一:公会的阴谋(v. 47)

希腊文: Synēgagon

发起者: 祭司长和法利赛人

目的: 商议杀耶稣
性质: 属地、政治、排外、导向死亡

1

2

聚集二:神的救赎(v. 52)

希腊文: Synagagē

发起者: 神(透过耶稣的死)

目的: 将四散子民聚集归一
性质: 属天、救赎、普世、带来合一

神学讽刺: 属地公会的邪恶"聚集", 讽刺地成就了神子民在属灵里的"聚集"与合一。

神学争论:恩典与意志

阿民念主义观点

先在恩典使败坏意志得以恢复

- v. 45: 与恩典合作, 选择相信
- v. 46: 抗拒圣灵, 自由选择不信
- 神预知但尊重人的选择

核心问题: 为什么同样的神迹, 产生截然相反的回应?

改革宗观点

有效恩召使死的意志变活

- v. 45: 圣灵重生工作, 必然相信
- v. 46: 显明全然败坏的本相
- 神迹显明拣选恩典的奥秘



正确应用的四大原则



超越现象, 寻求基督

神迹是"记号", 指向基督位格。焦点从"神迹"引向"行神迹的主", 建立在磐石而非沙土上。



委身基督位格

信心是对基督位格的委身, 而非对证据的屈服。传福音目的是引导人与复活基督建立信入 *pisteuō eis* 的位格关系。



警惕自我利益

公会的逻辑是"这对我们有何利弊?" 真信仰必须通过利益冲突的考验: 当持守真理损害"地土"时, 仍选择基督。



倚靠圣灵主权

连拉撒路复活都不能使所有人信服。不要倚靠口才或神迹见证, 要深切倚靠圣灵使人"复活"的主权工作。

生命的抉择

“当我们观看神的作为时,这道光也照亮我们的内心。我们的回应是信入祂,还是转向世界寻求解释?”

个人反思

我的心是像蜡一样被恩典融化,还是像泥一样被启示烤硬?

教会使命

宣讲神迹,更要宣讲十字架。神迹本身不能拯救,唯有替代性救赎。

真实信心

不是问“这对我有什么好处?”,而是问“这一位是谁?”

约翰福音11:53 “从那日起,他们就商议要杀耶稣。”

真正的信心必然会带来世界的敌对。但我们要效法v. 45的人,越过“所做的事”,牢牢地信入那位“是复活、是生命”的基督。