

第七日是永恒之日吗？

最初发表于《创造》 21, 第3期 (1999年6月):
44-45。

根据这段经文[希伯来书 4:4-11]，创造周的第七天延续了数个世纪……创世记 1 章和 2 章中的第七天至少代表数千年，至多则没有明确的期限（但肯定是有限的）。鉴于创世记创造记载的平行结构，我们可以合理地推断，前六天也可能代表了很长一段时间。 <sup> 1
</sup>

有些人或许会觉得这合情合理，尤其是像上述声明的作者那样，试图将数十亿年的死亡压缩到创世一周之内。但这与圣经的证据不符，原因有以下几点：

1. 上帝目前的安息并不意味着会有漫长的第七天。

让我们来看看希伯来书 4:3-4 到底说了什么：

因为我们这些信的人，就进入那安息，正如祂所说：“我在怒中起誓，他们必不得进入我的安息。” 虽然从创世以来，万物都已完成。

因为经上某处提到第七日时这样说：“到第七日，神歇了他一切的工。”

希伯来书 4:1-11 教导我们，创造周的第七日与唯独藉着基督才能获得的属灵安息相对应。只有信基督的人才能进入这安息。如果圣经所说的安息是第七日安息的实际延续，那么所有人都已经进入这安息了。显然，这里所说的安息是指属灵的安息。

第 3 节教导我们，自从创世以来，神就一直在安息。2 但除非第七日是普通的一天，否则这种类比就毫无意义。《希伯来书》从未说过创造周的第七日一直延续到今天（事实上，它的意思恰恰相反；见下文第 3 点），它只是说神的安息仍在继续。

上帝难道不能在过去某个真实的 24 小时里休息，然后一直休息到现在吗？如果有人周一说他周六休息了，现在还在休息，这绝不意味着周六一直持续到周一。

2. 上帝在第七天的安息总是用过去式来谈论。

这里需要注意的一点是，创世记 2:3 中的希伯来语“*shabat*”（安息，或停止——当然，上帝永不疲倦）是完成时态，表示过去已完成的动作。诚然，上帝仍在“安息”，不再进行创造的工作，因为这项工作已经完成（见上文）。但圣经从未说过上帝“在第七日安息”。相反，圣经教导我们，上帝在第七日的安息已经结束。这与我们如果第七日仍在继续所预期的情况相悖。

因此，第七天只能理解为历史上一个正常的[地球自转]日，在这一天，上帝停止了他的创造工作。

3. 这完全不符合出埃及记 20:9-11 的逻辑。

六天之内，你们要劳作，做你们所有的工作。

但第七日是耶和华你们神的安息日。这一日你们什么工都不可做……

因为六日之内，耶和华造天、地、海和其中的万物，第七日便安息了。

创造的六天和安息日与“工作六天，第七天休息”的诫命完全一致。这段经文绝非教导人们要过一个永恒的周末。

4. 最重要的是，它违背了圣经的字面意思。

对圣经的任何解释，如果与其他经文相矛盾，那一定是错误的。例如，圣经的其他部分都清楚地表明了六日创造论：

- 希伯来语单词 *yom*（日）当与数字或“晚上”或“早上”等词语连用时，总是指普通的一天。³
- 如果上帝想长时间教导我们，他有很多词语可以使用，但他并没有使用。⁴

漫长岁月中最大的问题是人类堕落之前数百万年的死亡、疾病和痛苦。

死亡被称为“最后的仇敌”（[哥林多前书 15:26](#)），因此它不可能是上帝“甚好”（[创世记 1:31](#)）的创造的一部分。亚当的罪所带来的死亡（[罗马书 5:12](#)）显然既包括肉体的死亡，也包括灵性的死亡——参见[创世记 3:19](#) 以及[哥林多前书 15:21-22](#)。

难怪当时担任牛津大学希伯来语钦定讲座教授的詹姆斯·巴尔写道：

……据我所知，恐怕没有哪位世界一流大学的希伯来语或旧约教授不相信《创世记》1-11 章的作者意在向读者传达这样的信息：……创造是在六天内完成的，这六天与我们今天所经历的 24 小时周期相同。⁵

巴尔不认为《创世记》的记载是真实的历史，但他也不试图回避希伯来文字如此清楚地教导的内容。

读完这篇文章，你心里是否有一些触动？有没有一些新的想法，或者值得你认真思考的问题？或许，你也开始重新思考自己的信仰和人生的方向。

如果你愿意，现在就可以向上帝祷告，打开心门，成为祂的儿女。祷告不需要华丽的言辞，只要一颗真诚的心。你可以这样祷告：

天父上帝，

今天我来到你面前，愿意立定心志，宣告我相信耶稣基督是我的救主，是我生命的主。我愿意离开过去那些不讨你喜悦的生活方式，求你赦免我的过犯。靠着你的恩典，帮助我学习顺服你、爱人如己，活出你所赐的新生命。求圣灵每天引导我、扶持我，使我一生荣耀你的名。奉主耶稣基督的名祷告，阿们。

如果你已经做了这个祷告，愿你知道，你并不孤单。信仰的道路需要陪伴和成长。鼓励你在自己居住的地方，寻找一间合适的教会，与弟兄姐妹一同聚会、学习和成长。

如果你有任何疑问，或在信仰上需要帮助，欢迎随时写信与我们联系。我们愿意倾听，也愿意与你一同前行。