

二〇二一年秋季全時間訓練信息綱目

總題：

羅馬書五至八章—聖經的核仁

第十二篇

『那靈同我們的靈』—神生機救恩裏建造的祕訣

讀經：羅八16，五10，腓四12，太十六18，弗二21~22，四16，林前三9~15

壹 神生機的救恩有八段：重生、餵養、聖別、更新、變化、建造、模成和得榮—約三6，彼前二2，來五14，弗四23，林後三18，林前十四26，羅八29~30。

貳 神生機救恩八段的祕訣乃是那靈同我們的靈—16節：

- 一 『祕訣』這辭，意指在作某些事情或製作某些東西上的技巧—腓四12。
- 二 在新約裏，『那靈』不是僅僅指神的靈，乃是指終極完成的靈—那經過了成爲肉體、人性生活、釘十字架與復活等過程的靈—約七39，林前十五45下。
- 三 神的靈經過了過程，我們的靈也經過了過程—被造、（亞十二1、）死了、（弗二1，5、）重生。（約三6。）
- 四 我們說『那靈同我們的靈』，意思是說，終極完成的靈同着信徒那被造、得重生的靈—亞十二1，約三6。
- 五 那靈同我們的靈，乃是對神生機救恩一切經歷的祕訣—羅五10，八16。
- 六 這二靈一起作工，就是一切屬靈事物，特別是神生機救恩之各面的技巧、祕訣—林前六17。

參 聖經的主題乃是神的建造；因此，整本聖經是一本建造的書—創二22，二八10~22，太十六18，弗四16，啓二一2：

- 一 神的建造乃是神與人的調和—約十四20，十五4上，約壹四15：
 - 1 聖經中心而神聖的思想乃是：神在尋找一個神聖的建造，就是祂自己與人性的調和；祂在尋找一個活的組成，由蒙祂救贖並與祂調和之活的人所組成。
 - 2 召會乃是神的建造，由神自己作神聖的材料，與人作屬人的材料調和而成—林前三9，11：
 - a 基督的兩種性情，神性與人性，聯結並調和成爲—一路一35。
 - b 原則上召會與基督乃是一樣—神聖的性情與屬人的性情調和，成爲一個實體—約十四20。
- 二 神的建造是三一神團體的彰顯—提前三15~16，約十七22，弗三19下，21：
 - 1 神的心意是要得着一班人建造成爲屬靈的建造，以彰顯神並代表神，好對付祂的仇敵，恢復失去的地—創一26，彼前二5，9。
 - 2 眾聖徒建造成爲一個團體的彰顯，乃是真實的見證—啓一2，12，20。

三 神的建造乃是神的擴大—約三29上，30上，西二19：

- 1 正確的建造乃是三一神的擴大，開展，使神能以團體的方式彰顯祂自己—弗二21~22，西二19。
- 2 神的建造乃是作生命的三一神作到我們裏面，使我們成爲祂的一個彰顯，就是祂的擴大和開展—弗三17上，19下，21。

肆 那靈同我們的靈乃是建造的祕訣—羅八16，弗二21~22，林前三9~15：

一 二靈一起作工，使我們能滿足建造的先決條件：

- 1 我們需要領悟，所有的信徒都已經在一位靈裏受浸，成了一個身體，並且神已經把肢體安置在身體上，並把全身調和在一起—十二13上，18，24。
- 2 建造要求我們與同作信徒的人和諧一致，並在禱告中與身體同心合意，結果就帶進召會的建立—太十八19，徒一14。
- 3 我們必須竭力保守那靈的——弗四1~3。
- 4 爲着神的建造，極其緊要的是：我們必須在神聖三一裏，實行神聖三一的一，如同神聖三一所行的一樣；（約十七21~23；）這是憑着神聖的生命同其源頭，就是父神聖的名；（2~3，6，26；）憑着神聖的話作爲使信徒從世界聖別出來的真理；（14~19；）並憑着神聖的榮耀—神聖的兒子名分，具有父的生命和性情作爲神聖的權利，以彰顯父。（22，24。）
- 5 我們必須活在共同的交通裏享受基督，作信徒共同的分，爲着保守身體的——林前一2，9~13。
- 6 我們要有分於召會作基督身體的建造，就需要憑着靈活着並憑着靈而行—加五16，25。

二 神聖建造的材料，乃是經過過程並終極完成的三一神，以及變化過的信徒，與祂聯結、調和且合併，成爲奇妙珍寶的結構，向宇宙展示祂恩典超越的豐富，同祂無限的智慧和神聖的設計—太十六18，弗二7，三8~11：

- 1 我們建造召會是用變化過的寶貴材料，面不是用天然的事物—林前三9~15。
- 2 在基督裏得了重生，有神生命的信徒，乃是神所耕種的田地，神新造裏的農場，以生長基督，好爲着神的建造，產生寶貴的材料—9節。
- 3 神聖建造的材料乃是金、銀和寶石—12節：
 - a 金表徵父神作建造的基礎—創二11~12，啓二—18下，21下。
 - b 銀表徵基督在祂救贖並釋放生命的死，以及祂分賜生命的復活裏—參創二12，啓二—21上。
 - c 寶石表徵那靈在祂變化和建造的工作裏—創二12，啓二—19~20。
 - d 木與金相對，表徵天然人的性情；草與銀相對，表徵墮落的人，屬肉體的人；（彼前一24；）禾稈與寶石相對，表徵出自屬地源頭的工作與生活；這些都不值得用作神聖建造的材料。（林前三12下。）

