

---

# 創世記

---

第三章：罪進入世界  
2009年10月11日

1

---

## 小溫習



- 
- 約束中之自由
  - 創造的完美狀態
  - ✧ 神-人關係的建立
  - ✧ 人-人關係的建立

## 人神關係的破裂

- A** Scene 1 (narrative): God is the sole actor, and man is passive (2:4-17).  
**B** Scene 2 (narrative): God is the main actor, man plays a minor role, the woman and animals are passive (2:18-25).  
**C** Scene 3 (dialogue): The snake and the woman converse (3:1-5).  
**D** Scene 4 (narrative): The man and the woman are primary (3:6-8).  
**C'** Scene 5 (dialogue): God converses with the man and the woman (3:9-13).  
**B'** Scene 6 (narrative): God is the main actor, man plays a minor role, the woman and the serpent are passive (3:14-21).  
**A'** Scene 7 (narrative): God is the sole actor, and man is passive (3:22-24).

Wenham, Gordon J. "The Coherence of the Flood Narrative." *Vetus Testamentum* (1978)

3

## 人神關係的破裂

創造 (2章)	試探 (3章始)	審訊 (3章中)	判決 (3章末)
男人	蛇 (動物之一)	男人	蛇 (眾動物) (受咒詛)
動物	女人	女人	女人 (受刑罰)
女人	男人	〔蛇〕	男人 (受刑罰)

<http://www.edzx.com/chajing/Old%20Testament/01Gen/01ET03.htm>

4

---

## 受造時完美的關係遭到破壞

- 1 人與上帝隔離，躲避上帝的面（創3:8）
- 2 社交的隔離以及男女之間產生剝削的關係（創3:12，16）
- 3 工作變成重擔，人不再能治理他所處的環境，工作缺乏創造力及果效（創3:17，19）
- 4 與大自然不再和諧，痛苦（創3:16）與死亡（創3:19）臨到世界（創3:18）
- 5 與自己隔離，造成恐懼、羞恥及焦慮（創3:10）

---

精神醫學與基督教信仰 Dr Nick Land 董倫賢譯 - 譯自Christian medical Fellowship出版的Nucleus-July 2002 and April 2003

5

---

## 分別善惡樹

- 只是分別善惡樹上的果子，你不可吃，因為你吃的日子必定死！」(新和合本 創 2:17)
- but you must not eat from the tree of the knowledge of good and evil, for when you eat of it you will surely die. (NIV Gen 2:17)

---

6

## 分別善惡樹

- 耶和華 神所造的，惟有蛇比田野一切的活物更狡猾。
- 蛇對女人說：「 神豈是真說不許你們吃園中所有樹上的果子嗎？」
- 女人對蛇說：「園中樹上的果子，我們可以吃，惟有園當中那棵樹上的果子， 神曾說：『你們不可吃，也不可摸，免得你們死。』」
- 蛇對女人說：「你們不一定死；因為 神知道，你們吃的日子眼睛就明亮了，你們便如 神能知道善惡。」(創 3:1-5)

7

## 原文中的「善與惡」

- In Gen 1, God calls His handiwork "good" (*tov*):
  - God saw that it was functional
  - Hebrews relate descriptions to functionality: Like a well oiled and tuned machine
  - Word "*tov*" would best be translated as "*functional*"
- In contrast to this word is the Hebrew word "evil" (*ra*):
  - Word "*ra*" is often translated as "*dysfunctional*"

## 原文中的「甚好、好、不好與壞」

甚好 (創 1:31)	}	有用 → 〔中〕好
好 (創 1:10)		
不好 (創 2:18)		
⋮		
壞 (創 2:17)	}	無用 → 〔中〕不好

「材」與「不材」，「有用」與「無用」，

## 塞翁失馬



《淮南子·人間訓》：“夫禍福之轉而相生，其變難見也。

近塞上之人，有善術者，馬無故亡而入胡，人皆吊之。其父曰：‘此何遽不為福乎？’居數月，其馬將駿馬而歸，人皆賀之。其父曰：‘此何遽不為禍乎？’家富良馬，其子好騎，墮而折其髀，人皆吊之。其父曰：‘此何遽不為福乎？’居一年，胡人大入塞，丁壯者引弦而戰，近塞之人，死者十九，此獨以跛之故，父子相保。故福之為禍，禍之為福，化不可極，深不可測也。”

## 萬事都互相效力 (羅 8:28)

- 我們曉得萬事都**互相效力**，叫愛 神的人得益處，就是按他旨意被召的人。(和合本)
- 我們知道，上帝跟那些愛他的人，就是他按照自己的旨意所呼召的，一同工作，使萬事都有益處〔另有些古卷作：世上所發生的一切事，對那些愛上帝的人，就是上帝按照自己旨意呼召的人，**都有益處**〕。(現代中文)
- And we know that in all things God **works for the good** of those who love him, who have been called according to his purpose. (NIV)

11

## 萬事都互相效力 (羅 8:28)

- And we know that in all things God **works for the good** of those who love him, who have been called according to his purpose. (NIV Ro 8:28)
  - **愛**上帝的人 = 上帝**呼召**的人
  - 世上**一切**的事，都是**好的**

*agathos: good in nature; (c.p. kalos: good in result)*

12

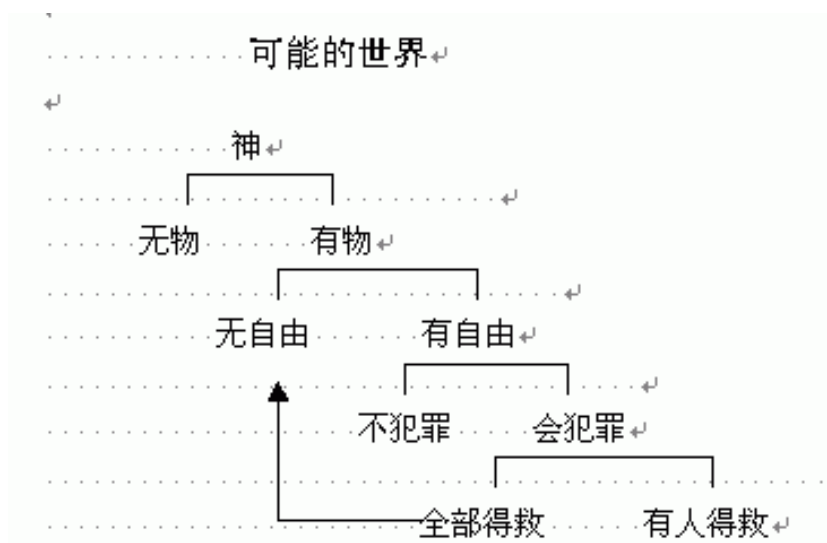
## 創世記第三章的段落區分

單元	經節	主題		
一.	1- 7節	人的犯罪		
二.	8-24節	上帝的懲罰	8-10節	人的隱藏與人的自我發現
			11-13節	上帝審問與人的辯護
			14-19節	上帝的三項判決與懲罰
			20-24節	人被離伊甸園

人是否注定要犯罪？

13

## 創造的選擇



# Outcome Matrix for Constraint Games

		Adam and Eve	
		Adhere to constraints (A)	Don't adhere to constraints ( $\bar{A}$ )
God	Impose constraints (I)	Adam and Eve obedient, God approving (3,2)	Adam and Eve disobedient, God disapproving (2,3)
	Don't impose constraints ( $\bar{I}$ )	Adam and Eve voluntarily restrained, God very pleased (4,1)	Adam and Eve unrestrained, God very displeased (1,4)

Key:  
 $(x,y) = (\text{God}, \text{Adam and Eve})$   
 4 = best; 3 = next best; 2 = next worst; 1 = worst

BRAMS, STEVEN J. Biblical games: game theory and the Hebrew Bible. London, Cambridge, Mass.: MIT Press, 2003

15

# Outcome Matrix for Sharing Games

		Adam	
		Eat fruit (E)	Don't eat fruit ( $\bar{E}$ )
Eve	Offer fruit (O)	Adam accepts offer (4,4)	Adam doesn't accept offer (2,1)
	Don't offer fruit ( $\bar{O}$ )	Unoffered, Adam eats (3,2)	Unoffered, Adam refuses (1,3)

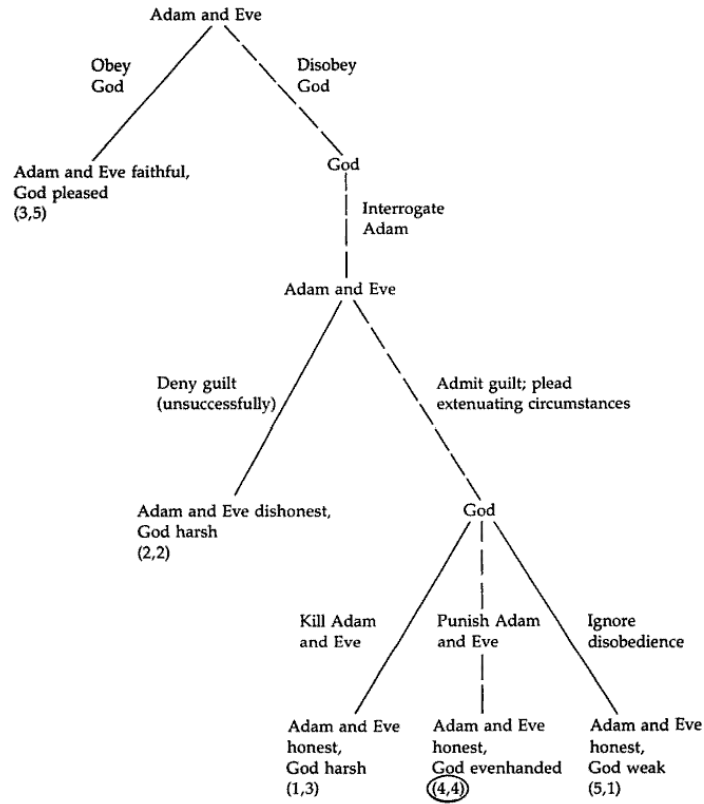
Key:  
 $(x,y) = (\text{Eve}, \text{Adam})$   
 4 = best; 3 = next best; 2 = next worst; 1 = worst

BRAMS, STEVEN J. Biblical games: game theory and the Hebrew Bible. London, Cambridge, Mass.: MIT Press, 2003

16



# Punishment Tree



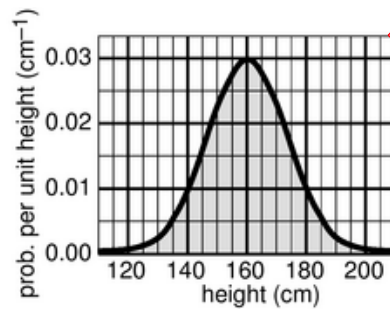
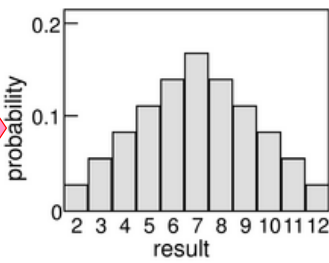
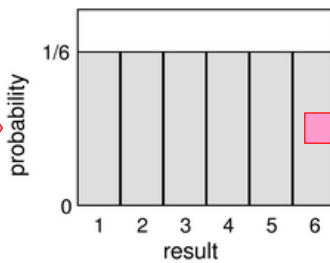
Key:  
 $(x,y)$  = (Adam and Eve, God)  
 Games begin at the root node.  
 Circled outcome rational

BRAMS, STEVEN J. Biblical game theory and the Hebrew Bible. London, Cambridge, Mass.: MIT Press, 2003

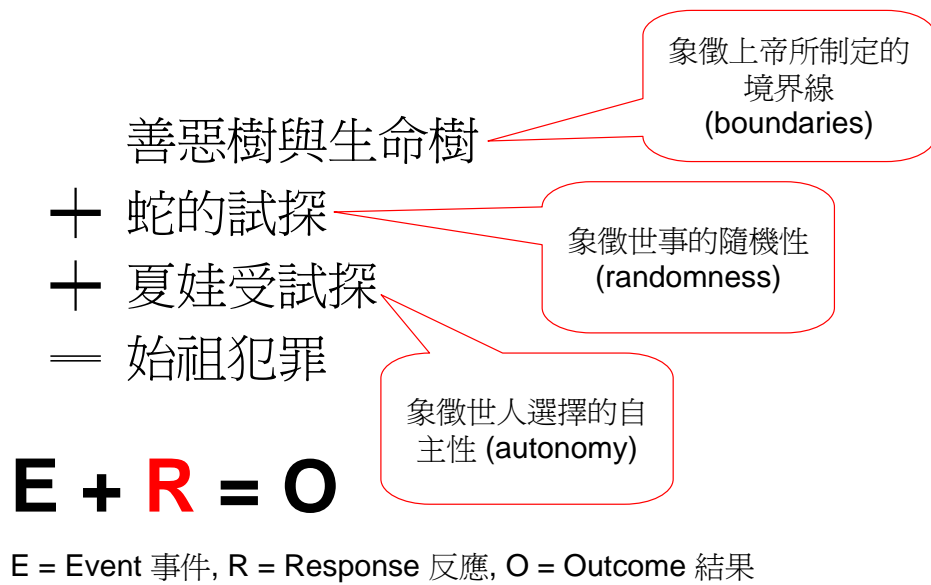
自由中之約束

17

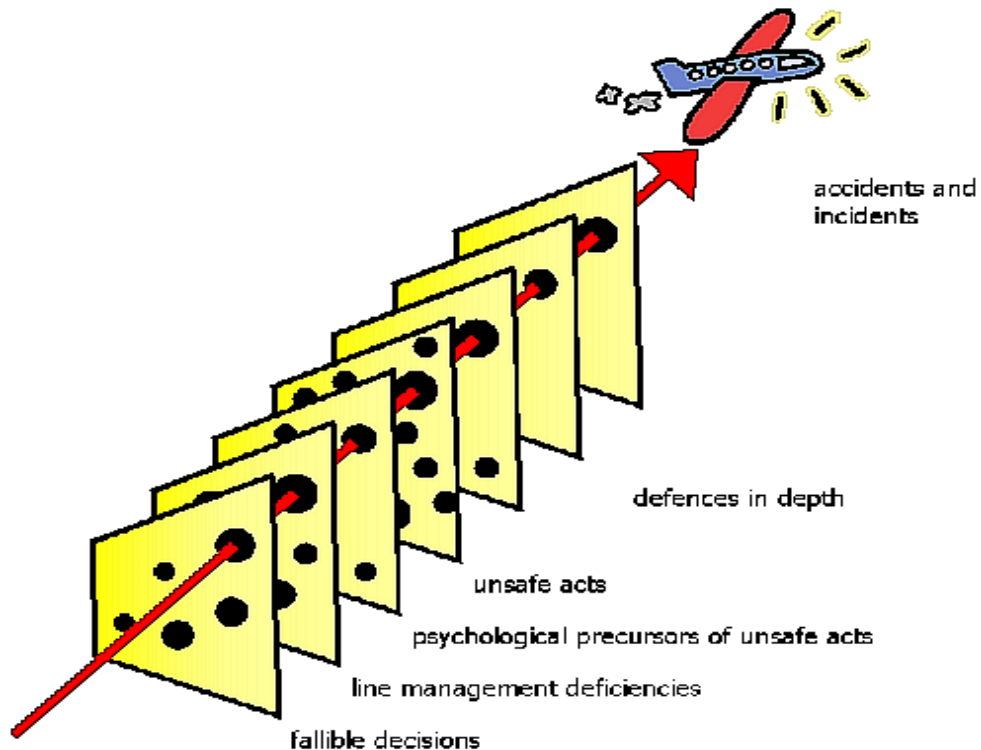
## 自由中之約束



# 人的犯罪：伊甸園故事正解

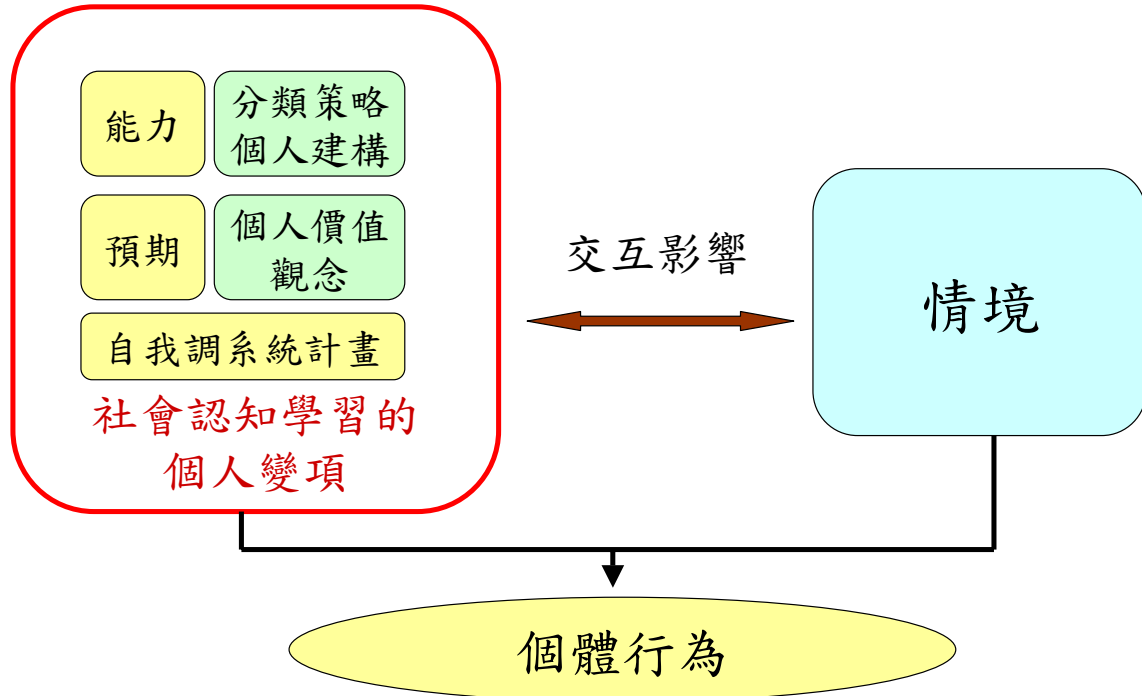


19



20

## 社會認知學習的個人變項



Self-efficacy in changing societies, Albert Bandura, Cambridge University Press, 1997

21

## 原罪的概念

- 保羅神學：
    - 「這就如罪是從一人入了世界，死又是從罪來的，於是死臨到眾人，因為眾人都犯了罪」(羅五：12)
    - 「因一人的悖逆，眾人成為罪人」(羅五：19a)
  - 奧古斯丁神學理念：
    - 強調通過生殖，歷經世代的遺傳，原罪代代相傳，所以亞當的罪代代不息
    - 墮罪原罪的概念遂為教會所接受
- 🦋 原罪 ➡ 與生俱來的罪惡傾向

22