

生命衝擊事工（馬來西亞）— 關義佳牧師

研究員：蔡家存傳道

模擬遊戲為宣教

事工介紹

生命衝擊事工（LifeIMPACT）旨在使用創意為基督影響生命。這獨特的事工使用模擬遊戲讓參加者透過「經歷 - 探索 - 學習」的過程認識《聖經》真理，其中最為有效及廣為人知的是「生命遊戲」（LIFEgame）——由一位青少年牧者所設計——自一九八四年開始至今已經影響了三萬五千人，從馬來西亞（Malaysia）的小鎮擴展到新加坡、印尼（Indonesia）、香港、臺灣、中國、澳洲（Australia）、法國（France）、英國（United Kingdom）和加拿大（Canada）。生命遊戲的參加者主要來自華人教會，也有不少來自英語、印尼語、馬來語和法語教會。

這篇文章以生命遊戲為焦點，介紹生命衝擊事工的發展。當然，這事工不只提供生命遊戲，也提供「少年遊戲」（JUNIORgame）、「事業遊戲」（CAREERgame）、「教會遊戲」（CHURCHgame）、「福音遊戲」（GOSPELgame）、「宣教遊戲」（MISSIONgame）、「世界遊戲」（WORLDgame）和「愛的遊戲」（LOVEgame），但不會在這裡詳述。這些遊戲涵蓋由年紀較大的兒童到長者的基督徒和未信者。此外，這篇文章也會分享建立伙伴關係的模式，以完成《使徒行傳》一章八節的異象。

這篇文章有其局限性，因為沒有太多的文字資料供參考。生命衝擊事工與其他擁有門訓材料或授課式訓練模式的事工不同，這事工是以創意遊戲向未信者作見證、喚醒沉睡的基督徒、培訓教會領袖、裝備信徒傳福音和挑戰基督徒參與全時間事奉。簡言之，這是接觸不同人群的創意方法。

歷史發展

生命遊戲源於一個普通的營會。教會家庭營在馬來西亞和世界各地的教會十分普遍，卻無人能想像一個普通的家庭營能夠發展成國際事工。一九八四年，關義佳牧師（Rev. John Kwan Yee Kia）——後來成為沙巴（Sabah）山打根浸信教會（Sandakan Baptist Church）青少年牧者——為他服侍的青少年設計了一個模擬遊戲，教導他們管理自己的生命和金錢，也在模擬環境中教導他們要欣賞父母為供給家庭需要的付出。四十位青少年人參加了這個營會，營會後他們的父

母都有正面的評價。此後，此遊戲在以後的營會持續舉行，並加入屬靈生命的部份，幫助青少年親自經歷神、與神相遇。原先所設計的遊戲主要帶領青少年認識基督及預備他們面對未來職場，其後衍生出「生命遊戲」。那個時候，生命遊戲只限於山打根浸信教會，經過每次舉行中的不斷改進，使其更貼近現實生活。

二〇〇二年，神為生命遊戲開了一扇門，讓生命遊戲走出山打根。馬來西亞浸信會聯會在西馬吉打州 (Kedah, West Malaysia) 舉行全國浸信會青少年營會，邀請了關牧師的團隊帶領生命遊戲。大約二百二十名青少年人參加了這個營會，因著他們的生命得著激勵的結果，接下來的幾年，許多不同城市的教會要求舉行生命遊戲。砂勞越詩巫 (Sibu, Sarawak) 的婆羅洲福音教會 (Sidang Injil Borneo) 在二〇〇三年首先舉行生命遊戲營。翌年，檳城 (Penang) 和怡保 (Ipoh) 的教會相繼舉行。到了二〇〇五年，生命遊戲在吉隆坡 (Kuala Lumpur) 及不同城鎮舉行。生命遊戲主要藉著那些生命得幫助的參加者口語相傳而擴展。

二〇〇四年，關牧師為了進修神學和發展生命遊戲，舉家搬遷到檳城。隨著更多教會舉行生命遊戲，也開始影響馬來西亞以外的教會，第一次在馬來西亞以外舉行的生命遊戲在印度科希馬 (Kohima, India)。輾轉相傳之下，生命遊戲擴展到香港、新加坡、印尼、澳門、越南 (Vietnam)、新西蘭 (New Zealand)、加拿大、臺灣、英國、中國大陸、澳洲、法國和日本，一些其他國家中的教會也提出他們想舉辦生命遊戲的意願。

起初，生命遊戲的對象是十五至二十一歲的青少年，但其功效卻不限於這年齡層，也及於成年人、中年人及長者；更為十至十四歲的兒童提供年輕版，適用於十歲以上的孩子。為較年輕的參加者設計的內容裝備他們面對人生的未來，為較年長的參加者設計的內容幫助他們反思生命的價值與意義，從而做出改變。

現時的生命遊戲主要為十五歲或以上的參加者而設，時間是三日兩夜；每個單元彼此相連，循序漸進。參加者踏足營地，就像進入模擬城市，他們的生命旅程以十五歲為起點。現實生活中的一切會出現在這個由生命遊戲所模擬的自由城市 (Free City)。所有參加者有自由意志在各個人生階段中選擇和決定他們的生活，如：上學、獲取大學學位、找工作、料理生活需要、追求事業成就、購買房產、尋找配偶、結婚、教養孩子、為退休積蓄，並面對突如其來的挑戰和因著選擇而帶來的不同後果。

遊戲中除了有現實生活的模擬環境外，也有來自生命遊戲中的「生命競賽」不同信息。信息的內容挑戰未信者接受耶穌作個人救主和生命的主；激發冷淡的基督徒重新將自己獻給主；鼓勵活躍的基督徒為基督活出大誠命和大使命委身傳福音，與及回應神的呼召參與全時間事奉。整個遊戲的不同信息來自《馬太福音》十六章二十四至二十八節。

為十五歲以下兒童而設的生命遊戲，首次於一九九四年舉行，共六十人參與；及後成為有效的工具，幫助孩子認識福音，與及了解父母的職責，並學習感激父母。兒童生命遊戲之後改稱為少年遊戲，但重點成為培養少年人的正面價值觀——在合神心意品格中成長、教導選取未來事業方向、與家人齊心合作、在社會中作貢獻、了解成人的生活挑戰，以及鼓勵他們接受基督。

二〇〇〇年，關牧師在馬來西亞浸信會神學院進修道學碩士學位。教授團批准他以設計遊戲來滿足其中的學分要求，他根據華理克牧師 (Rev. Rick Warren) 的《直奔標杆：成為目標導

向的教會》一書設計了「教會遊戲」。馬鞍峰教會 (Saddleback Church) 的創辦人和主任牧師華理克也極力推薦這個遊戲。他說：

「這個遊戲提供一個很好的機會，讓教會領袖探索健康教會的大藍圖。你的教會不論大小，這個工具可幫助你為平衡教會的目標發展優先次序、創建精心門訓計劃和向你的社區傳揚福音。教會遊戲以充滿樂趣和創意的方法教導目標導向教會的概念。」

教會遊戲是一種圖板遊戲，讓參加者探索健康教會的大藍圖，並學習應用當中的原則使教會全面成長。教會遊戲影響了許多牧者和教會領袖再思教會管理和領導的方式。

生命衝擊事工也設計了不同的創意遊戲影響生命，以完成基督大誠命和大使命的託付。這事工不只服侍教會，也服侍公立和私立學校、大專和大學，藉事業遊戲、愛的遊戲和世界遊戲作為橋樑，引領參加者進入教會，好藉參與生命遊戲認識基督。

創意學習

生命衝擊事工的理念是：當一個人親身體驗和發現真理，他會得著更好的學習。這是個「經歷 - 探索 - 學習」的過程。二〇〇五年，生命衝擊事工創辦人關牧師寫了一篇名為「使用模擬遊戲傳遞屬靈真理」的文章，以滿足部份神學課程的要求。這篇文章的目的是要「展現模擬遊戲可以在教會中創意地教導屬靈真理」。¹文章又鼓勵「基督徒群體藉模擬遊戲作為創意教學的方法，認真地探討親身體驗式的教育」。²

《聖經》從未提及以遊戲作為傳達真理的方法，但基督徒也不難看見神以創意的方式傳遞真理，其中的例子是耶穌允許彼得行在水面上的故事。雖然彼得失敗了，但是眾人認識到祂就是神的兒子 (參太十四 22、33)；另一個例子是耶穌與門徒用餐的故事 (參路二十四 28~35)。耶穌復活後，兩個門徒在以馬忤斯的路上與祂相遇，門徒談起了耶穌的死，但是他們認不出耶穌 (參路二十四 16)。當他們靠近村子，《聖經》記載：「耶穌好像還要往前行。」 (路二十四 28) 門徒卻強留耶穌。當耶穌拿起餅，祝謝及擘開，門徒的眼睛就明亮，認出祂來。藉這件事，門徒認出耶穌，知道祂是復活之主，又被引導明白《聖經》。從這兩個簡單例子，基督徒不難發現耶穌在教導真理的事上充滿創意。

生命遊戲用的是體驗學習，參加者需要進入模擬環境，在遊戲進行中學習反省。關牧師解釋：

「體驗教育是一套哲學與方法，教育者帶著清楚目標幫助學員直接進入體驗與聚焦於反省，以便增長知識、發展技巧和釐清價值觀。這是一個引領學生進入真實體驗的過程，將帶來好處和持續果效。學生是以自己的知識有所發現及加以實踐，而非藉聽或看別人的經歷。學員也反省他們的經驗，而發現新技巧、新態度和新理論或思維模式。」³

¹ John Kwan: "Using Stimulation Games to Communicate Spiritual Truths." (Master's Thesis, Malaysia Baptist Theological Seminary, 2005), p.5.

² Ibid., pp.5-6.

³ Ibid., p.19.

在生命遊戲裡，無論參加者屬何年紀，開始遊戲時都設定為十五歲。他們需要通過不同的過程，包括：接受教育、尋找工作、滿足生活需求、尋覓配偶、達成生命目標、計劃退休和生命終結。整個遊戲與現實生活相似，參加者且會面對因個人抉擇或無可預測的後果。在現實生活可以發生的事情都可以發生在生命遊戲裡。此外，無可預測的事情，如：天災、戰爭等也可以發生。

遊戲所需時間以三日兩夜為合適，參加者會在遊戲中經歷生命不同階段。營會裡的義工會盡所能演得真實，在不同的時間，參加者需要就所給予的問題作反思；不但如此，他們也被提醒在現實生活當作出怎樣的調整和改變。在聆聽信息時，他們聽到如何以《聖經》真理為基礎活出他們的生命。參加者也受邀在每個信息後作出回應：未信者被挑戰將生命交給耶穌，並活出有目標的生命；沉睡的基督徒被喚醒，重獻生命，又認真地活現神在他身上的目標——敬拜、團契、門訓、事奉和傳福音；基督徒則願意抓住機會與所認識的慕道者及朋友分享福音；還有就是挑戰某些基督徒回應呼召，願意奉獻接下來的年日全時間事奉神。

生命遊戲為參加者預備一個環境，使他們能夠體驗、反思，與及將自己的價值觀與神所賜的人生目標作比較，去發現及落實在三日兩夜中所學習到的功課。參加者聽見、看見、行出與實踐《聖經》真理於他們的日常生活中。

跟進栽培

在門徒培訓的議題中，人常在佈道活動中提出：我當如何跟進？生命衝擊事工不是自行舉辦生命遊戲營會，而是由教會或基督教機構負責舉辦和宣傳。每一次營會結束後，參加者需要填寫回應表格，舉辦者會使用這些表格進行跟進。

然而，很多教會需要在跟進初信者和教導基督徒認識神、傳福音和事奉上得到幫助。教會遊戲、福音遊戲和宣教遊戲成為延續可參與的遊戲，幫助基督徒更深認識《聖經》真理。

教會遊戲幫助弟兄姊妹思考如何在教會中投入事奉，它也讓參加者就教會增長的進展與培訓領袖作深入討論。福音遊戲則培訓基督徒作個人佈道，裝備他們處理懷疑論者的詰問和幫助他們勝過傳福音的恐懼。宣教遊戲讓基督徒認識跨文化宣教，挑戰他們參與宣教；這模擬遊戲能夠讓那些從未參與宣教工作或未曾踏足宣教禾場的參加者帶來益處，也讓基督徒體會向未得之民傳福音的緊迫性。通過體驗教育，可以清晰地傳遞《聖經》真理和原則。大多數的教會面對的困難，是未能讓接受門訓者離開教室後，成為培訓別人的人。因此，生命衝擊事工正在發展另一個模擬遊戲，用以鼓勵和動員平信徒成為門徒培訓者（參提後二 2）。

建立伙伴

生命衝擊事工遵行《使徒行傳》一章八節的異象：「但聖靈降臨在你們身上，你們就必得著能力，並要在耶路撒冷、猶太全地，和撒馬利亞，直到地極，作我的見證。」我們強調國度事奉觀。從馬來西亞小鎮山打根開始，生命衝擊事工如今在不同國家有十六個伙伴團隊：

一．收穫事工（馬來西亞吉隆坡）

- 二· 亞依淡衛理公會男少年軍 (馬來西亞檳城)
- 三· 衛理公會砂朥越華人年議會 (馬來西亞砂朥越)
- 四· 沙巴巴色會 (馬來西亞沙巴)
- 五· Petros Activities Centre (馬來西亞沙巴)
- 六· 金燈檯浸信教會 (馬來西亞柔佛)
- 七· 泉石復興事工 (中國香港)
- 八· 威克理夫聖經翻譯協會 (新加坡)
- 九· His Works (新加坡)
- 十· Milestones (印尼萬隆)
- 十一· 華人衛理公會 (澳洲阿德萊德)
- 十二· Church Mission Ed. & Korean Ministries (加拿大多倫多)
- 十三· Inspiring Moments (臺灣臺北)
- 十四· Taichung Pastors Fellowship (臺灣臺中)
- 十五· 華人衛理公會 (英國倫敦)
- 十六· Eglise Chretienne Missionnaire Chinoise de France (法國巴黎)

英國生命衝擊團隊是最新的伙伴，並且有來自巴黎、澳洲和中國的團隊正在接受總部團隊的培訓。

這些合作伙伴來自不同地方和宗派，但都曾經是生命遊戲的參加者。透過參與，他們看見此創意工具的果效能夠為基督影響生命。生命衝擊事工團隊認定這事工屬於神，也用於神的國度；雖然有些伙伴（生命衝擊團隊）分散各地，他們卻同心合意地事奉。

若要成為生命衝擊事工的伙伴，教會或機構要組織團隊，成員必須先參加生命遊戲。接著的第二階段，準伙伴團隊成員必須參與由所屬教會或機構所舉辦的生命遊戲，成為義工，其他生命遊戲的營會也可以。這些準伙伴團隊成員有機會在參與的營會中扮演主要的操作角色，並確定他們為準伙伴團隊的核心成員。在第三階段，準伙伴團隊將帶領一次生命遊戲；生命衝擊事工在檳城的總部會派一人評估他們的表現。若他們獲得正面的評估，他們將授權成為正式伙伴團隊，可以繼續舉辦生命遊戲，同時授予將生命遊戲拓展到其他地方的責任。他們會與總部緊密合作，可以使用總部提供的所有遊戲材料；並且會鼓勵所有伙伴團隊參加每兩到三年舉辦一次的事工大會。

砂勞越團隊領袖之訪談

在生命衝擊事工的眾伙伴當中，砂勞越生命衝擊團隊是最早加入的伙伴之一，也是其中最為活躍、影響最多生命的伙伴。

砂勞越生命衝擊團隊成立於二〇〇六年，現時由來自砂勞越詩巫的許鈞凱弟兄帶領。許弟兄早在二〇〇三年聽聞生命遊戲，到了在二〇〇六年，許弟兄提議舉辦一次給大專生的生命遊戲。許弟兄是平信徒，他邀請了所屬宗派的牧者、青少年事工幹事和成熟的基督徒成為生命遊戲義工。這班領袖親身見證生命遊戲所帶的鉅大衝擊，從而讓他們的宗派順利地接納生命遊戲成為他們的事工。現在，生命遊戲歸入其年議會的青少年事工（直屬基督教教育事工）。

筆者曾與許弟兄面談，許弟兄表明生命遊戲極為有效接觸青少年，福音能夠在三日兩夜的短時間內清楚表達，對他們宗派的教會影響深遠：

一．挑旺信主家庭孩子對神渴慕的心。大部份的孩子都是第二、三代基督徒，參加了生命遊戲後，他們開始認真看待信仰課題，且開始在各自的教會參加事奉。

二．生命遊戲挑戰許多年輕人來跟隨耶穌，神使用生命遊戲帶領年輕人歸信祂。舉個例子，許弟兄的團隊將在二〇一六年三月為詩巫十六歲或以上的中學生舉辦生命遊戲，他們的目標是三百二十名參加者。報名開始九個小時後，已有三百二十七人報名，超過六十位學生在候補名單，也有一些人的報名不被接受。這個城市擁有濃厚的基督教信仰傳承，但也有許多未信者。

三．生命遊戲挑戰許多年輕人回應全時間事奉的呼召。根據非正式統計，許弟兄所屬宗派的神學院過去幾年的新生中，大約 **60%**在參加生命遊戲時領受全時間事奉呼召。

四．生命遊戲的義工不斷經歷生命轉化。他們需要學習將時間和金錢獻上，因為他們需要申請假期和負責自己的交通費，才可以協助營會。同時，他們也因著看見生命被改變而受到鼓勵，生命影響生命真實發生。

五．生命遊戲也挑戰許多身為父母的成年人，將自己的孩子奉獻成為全時間的事奉者。即使是基督徒父母，對孩子蒙召全時間事奉心存掙扎；但參加生命遊戲後，成年人經驗更大的衝擊後，願意支持他們的孩子回應呼召，成為神國全時間的事奉者。

許弟兄和他的團隊舉辦了超過七十八個營會，使一萬三千六百名參加者的生命受影響，參加者當中 **90%**年齡介於十五至三十歲。他們每年平均舉辦十至十二次營會，每個營會平均可接受一百八十名參加者，其中最大的營會有三百五十人。這個伙伴團隊能夠舉辦和操作這麼多的營會，乃是因為他們有充足的義工，義工一般來自網站招募和個人邀請。團隊的核心成員會就每個營會作評估，然後篩選義工；也有整全的系統對義工作評估，特別是個人的品格。每位義工每年最多只可以協助三次生命遊戲，以平衡他們在教會的事奉崗位。獲得選上的義工需要在營會之前的兩個星期到一個月前出席營會操作和排練戲劇，並在營會的前一天到達營地。每次的營會有三份之一是經驗豐富的義工，三份之一有兩到三次經驗，而另外三份之一是第一次協助參與。

除了為自己宗派教會青少年和家庭的營會舉辦生命遊戲，此團隊也把事工擴張到其他宗派的教會。不獨如此，他們有感本國基督徒正面對的掙扎和挑戰，所以每年為他們至少舉辦一次

馬來語營會。此外，他們也把生命遊戲帶到新西蘭、澳洲、臺灣臺中、英國和日本；主要原因是曾受生命遊戲營會影響的年輕人離開家鄉往這些國家留學，他們向這些年輕人所參與的當地教會提議舉辦生命遊戲。

生命遊戲是教會的工具，它的重點是營會中的操作和教導。每次營會後，參加者需要填寫回應表格。這些表格也會交由邀請舉辦生命遊戲的教會負責跟進栽培。生命衝擊事工也為教會提供門徒訓練的建議，例如：教會被鼓勵跟進初信者；聚集那些蒙召參與全時間事奉者組成團契，讓他們至少一個月見面一次；並且會受邀參與福音遊戲（每年舉辦一次）或宣教營（與宗派的宣教部會作每兩、三年舉辦一次）。

許弟兄指出有兩個牧者曾說生命遊戲是個很有力的工具，因它能夠將牧者要花四到五年才教完的福音內容在三天內就清楚傳遞。若要更認識生命遊戲的事工，許弟兄鼓勵教會領袖先來參加。

總結

生命遊戲確實很棒，而且不受語言、地域和年齡限制。生命遊戲在世界各地結出美果，至今大約三萬五千人的生命受到衝擊，且找到生命的意義，活出生命的目標。生命衝擊事工的展望乃是要與更多神國的同工建立伙伴關係，好完成為基督以創意影響生命的異象。

參考文獻

Hii King Kai, interview by author through Wechat call, Penang, Malaysia, January 19, 2016, 11:30am - 12:44pm.

Kwan, John: "Using Stimulation Games to Communicate Spiritual Truths." Master's Thesis, Malaysia Baptist Theological Seminary, 2005.