

# Наш мир

В Библии говорится, что когда Бог сотворил небо и землю, то «увидел Бог всё, что Он создал, и вот, хорошо весьма».[[Бытие, 1:31]] Тогда Бог дал человечеству задание ухаживать за Его творением и распоряжаться ресурсами не расточительно, а экономно. «И взял Господь Бог человека, и поселил его в саду Едемском, чтобы возделывать его и хранить его».[[Бытие, 2:15]]



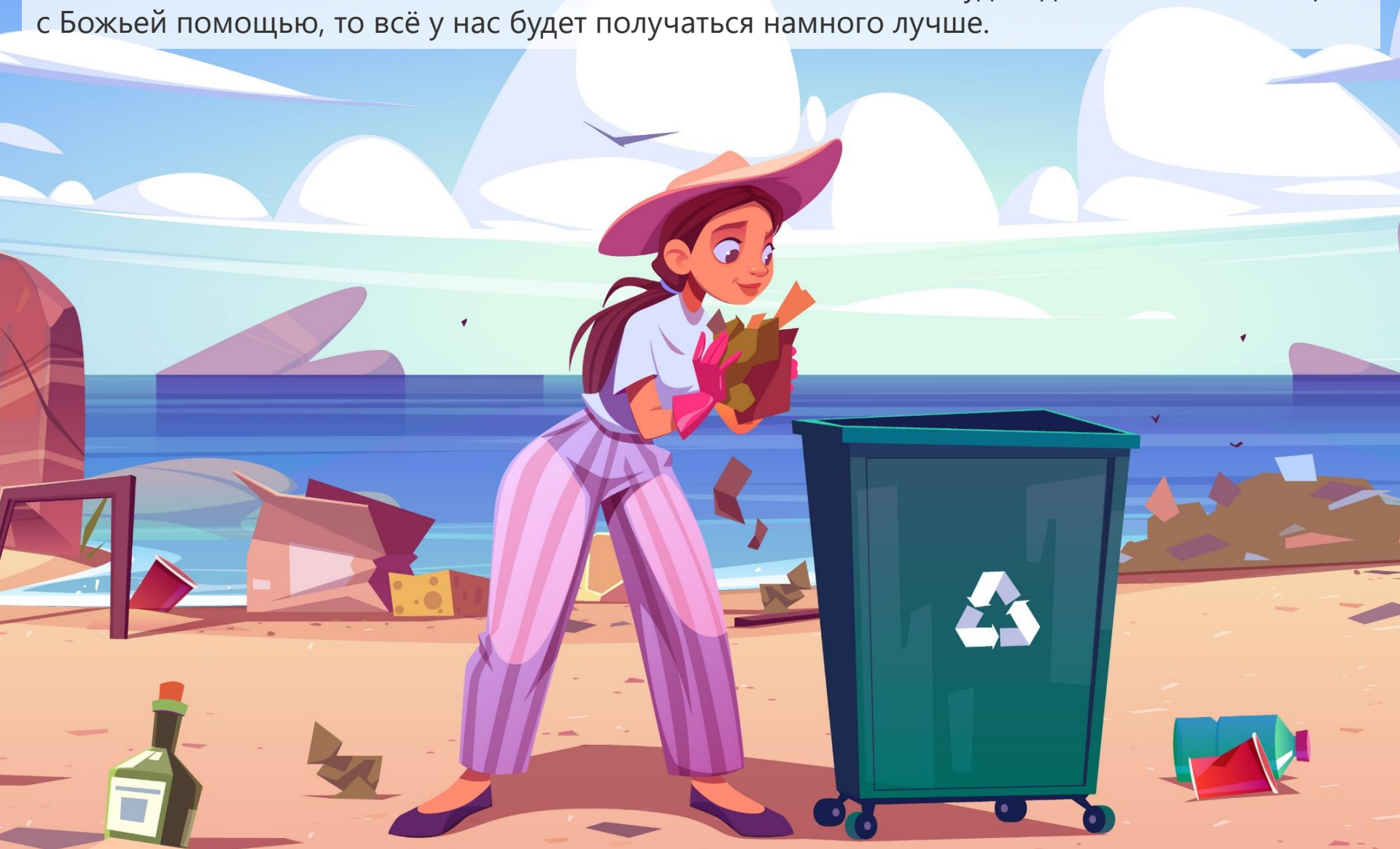


Но глядя на Своё творение сегодня, Бог наверняка доволен намного меньше, чем в начале. В большинстве своём мир по-прежнему прекрасен и функционирует, как задумано, но некоторые места изменились к худшему. Определённый ущерб наносится стихиями, однако и человек приложил к этому руку. Многие экосистемы земли разрушаются, исчезают целые виды животных и растений, истощаются природные ресурсы – и всё потому, что человечество не выполнило свою задачу «возделывать и хранить» доверенную ему природу.

Мы несём за неё ответственность и расплачиваемся за свою халатность. Загрязнение воды и воздуха ухудшило качество жизни миллионов людей. Истребление лесов приводит к появлению новых пустынь. Нерациональное использование земельных и водных ресурсов ведёт к серьёзной нехватке продовольствия, переселению миллионов людей, а в некоторых регионах и к войнам. Моря, озёра и реки становятся мёртвыми зонами, где вымирает всё живое.



Конечно, не всё воздействие человека на окружающую среду пагубно, и до сих пор ведутся дебаты о степени серьёзности экологических проблем человечества и о наилучших способах их решения. Тем не менее, факт остаётся фактом – наш общий дом в опасности, и его спасение – наша коллективная ответственность. И если мы будем действовать сообща и с Божьей помощью, то всё у нас будет получаться намного лучше.



Text courtesy of Activated magazine. Used by permission.

Image credits:

Page 1: Image of Adam and Eve courtesy of Pixabay; background designed by brgfx via Freepik

Page 2: Image designed by upklyak via Freepik

Page 3: Image designed by brgfx via Freepik

Page 4: Image designed by upklyak via Freepik

Page 5: Image designed by brgfx via Freepik

