

灯明

佛教里所说的‘灯明’，就是‘明灯’；也单称做‘灯’。所谓‘灯明’，就是点燃灯火，以取光明之义。

古时代的‘灯’，都是用‘盏’盛油，投‘炷’点火的‘油灯’。灯盏（灯碗）的质料，是用金、银、赤铜、瓷、瓦等物做的。灯炷（灯心）则是用白毡花、新毡布（毛布类）、或新净的布缕、线索等物做的。灯盏的形状：有碗式的、盘式的。有长方形炉式的、有鼎式的、有杓子式的。有平底的、有有脚的、有高柱的。这些都是‘坐（座）灯’之类。还有一些悬挂用的‘吊灯’。

油灯所用的油料，有动物油、植物油、矿物油，种类名目很多。

佛教里使用‘灯明’的缘起，据四分律第五十说：‘时诸比丘，居室患闇，佛许燃灯。需油与油，需炷与炷、需器（盏）与器。诸比丘问，灯何处置；佛听置床角瓶上。若置壁间，须防蚁食。若灯昏灭，须提灯炷；若恐污手，许做灯箸。箸易烧故，许用铁做’。（大义）

在寺庙中，点灯熄灯，也有一些规定。据摩诃僧祇律第三十五略说：‘燃灯工作，应从最低次第当值。于燃灯时，须先燃舍利佛像前灯、次燃厕灯。若遇坐禅之时，应燃禅坊中灯；燃时先须启白大众。再次则燃经行道处、阁道端处之灯。若油足用，厕灯应该竟夜不熄。

若熄灯时，须先从经行处、次阁道端处、禅坊等处，次第熄去。熄禅坊灯时，不可卒然灭去。应先启白大众：诸大德！请敷褥，灯将熄矣。

熄灯时，不可用嘴吹、不可用扇挥、不可用襟扑，应该从烧焦的灯炷折熄下去’。（大义）

经典中说：若在佛塔佛寺佛像、以及经卷之间，燃灯供养，能有很大的功德。

据增一阿含经第三十八说：灯光如来，于过去世中，他是一位长老比丘。因为他每天用麻油供养宝藏如来，所以得蒙授记作佛。（略译）

又据佛为首迦长者说业报差别经说：若人奉施灯明，能有十种功德：一者照世如灯，二者随所生处，肉眼不坏。三者得天眼通。四者于善恶法，得善智慧。五者灭除大闇。六者得智慧明。七者流转世间，常离闇处。八者具大福报。九者命终生天。十者速证涅槃。（略译）

另据施灯功德经说：信奉三宝，于福田中，少奉灯明，所获福德，亦无有量。非是世间人天、乃至声闻辟支佛地所能知之；唯佛一人，方能了了。况佛灭后，于塔寺间，燃一灯乃至多灯；能于现世得三种净心，命终之时，得不忘失诸善法等，三种明了。死后得生三十三天。（略译）

奉献灯明，供养三宝，在过去劫中就已经有人作了。例如悲华经第二说：无诤念王，于宝藏如来、及大众前，燃百千无量亿那由他灯。更于头上顶戴一灯、肩荷二灯、左右手中执持四灯、两膝两足各置一灯，终夜供养，于彼佛所。（略译）

另如菩萨本行经卷上说：阇那谢梨王为闻佛法，欲于己身燃千明灯，以为供养。命其左右，以刀割身；所剜身肉，深如大钱。注油其中，安炷点燃；以求无上正真之道。（略译）

又据法华经第六药王菩萨本事品说：药王菩萨于过去世，曾经多次焚身供佛。

藏王菩萨本事品更说：‘若有发心欲得阿耨多罗三藐三菩提者，能燃手指乃至足一指，供养佛塔；胜以国城妻子、及三千大千国土、山林河池、诸珍宝物，而供养者。’

‘灯’由于所用的油料不同，而于‘灯’的称谓，也就有了很多的名目。—例如法华经第七陀罗尼品说：有‘酥灯、油灯、诸香油灯、苏摩那华油灯、瞻卜华油灯、婆师迦华油灯、优婆罗华油灯’等七种灯。

另据旧华严经第十六说：有‘酥灯、油灯、宝灯、摩尼灯、漆灯、火灯、沉水香灯、栴檀香灯、一切香王灯、无量色光焰灯’等十种灯。

又据大乘理趣六波罗密多经第四说：有‘酥灯、油灯、瞻卜油灯’等三种灯。

大智度论第三十说：有‘脂灯、膏灯、苏灯、油灯、膝灯、蜡灯、明珠灯’等七种灯。

近世以来，已经经过‘玻璃灯、宫灯、挑灯、彩灯、走马灯’，进步到‘电灯’的时代了。古代的各种油灯，几乎已经全然绝迹。

再如‘密教’法中，由于他们的作‘法’不同，所使用的灯油也有分别。一般来说：‘息灾法’用香木油、白牛苏、或诸香油之一种。‘增益法’用油麻油、黄牛苏、或药油之一种。‘降伏法’用白芥子油、乌牛油、或恶香气油之一种。—在许多种的油料之中，以‘牦牛苏’为最上品；三部法中，都可以使用它。

奉施‘明灯’，除却是为了供养三宝，护持道场之外，更隐涵著一层以灯破闇、象征以智除惑的深义。—例如新华严经第七十七入法界品说：善财菩萨，燃法明灯：以信为炷、慈悲为油、以念为器、功德为光，除灭三毒之暗。（略译）

新华严经第七十八说：善男子！譬如一灯，入于闇室；百千年闇，悉能破尽。菩萨摩訶萨菩提心灯，亦复如是：入于众生心室，百千万亿不可说劫，诸烦恼业，种种闇障，悉能除尽。（略译）

大般涅槃经第二十一说：烦恼闇故，众生不见大智。如来以善方便，燃智慧灯；诸菩萨众，得见涅槃常乐我净。（略译）

大宝积经普明菩萨会说：百千万劫，久习结业；以一实观，即得消灭。其明灯者，圣智慧是。其黑闇者，诸结业是。（略译）

援用以上所说的那些道理，后世遂有人把‘法脉’称做‘法灯’、把‘传法’称做‘传灯’、把‘续法’称做‘续灯，无尽灯、长明灯’了。