



## A fúria berserkr: a relação entre violência e religião no contexto da Religião Nórdica Antiga

Thefury berserkr: the relationship between violence and religion in the context of the Old Norse Religion

Leandro Oliveira<sup>1</sup>  
Monicy Araujo Silva<sup>2</sup>

**Resumo:** Nossa pesquisa teve como objeto de estudo a Religião Nórdica Antiga, em especial, a figura dos *berserkir*, guerreiros da Era Viking (sécs. VIII-XI) que praticavam ritos mágicos e estariam associados com Odin, uma divindade guerreira. A partir da análise de documentação medieval, o objetivo desse artigo foi perceber a relação entre religião e violência, tema delicado e até polêmico hoje em dia, no qual alguns tendem a defender uma visão romanceada das religiões como sendo pregadoras do bem, mas outros apontam a intolerância e o fanatismo como propagadores de distintos atos de violência. Posto isso, analisamos como esses discursos se relacionam no contexto dos *berserkir*, procurando destacar que violência e religião não seriam antagônicas, mas colaboradoras na formalização de uma “violência sacralizada”.

**Palavras-chave:** Berserkr, Berserkrangr, Religião Nórdica Antiga, violência.

**Abstract:** Our research had as object of study the Old Norse Religion, in particular, the figure of the Berserkir, warriors of the Viking Age (8th-11th centuries) who practiced magical rites and would be associated with Odin, a warrior deity. From the analysis of medieval documentation, the objective of this paper was to understand the relationship between religion and violence, a delicate and even controversial topic today, in which some tend to defend a romanticized view of religions as being preachers of good, but others point out intolerance and fanaticism as propagators of different acts of violence. That said, we analyze how these speeches are related in the context of the Berserkir, trying to highlight that violence and religion would not be antagonistic, but collaborators in the formalization of a “sacralized violence”.

**Keywords:** Berserkr, Berserkrangr, Old Norse Religion, violence.

### Introdução

A relação entre religião e violência geralmente é tomada como contraditória tendo em vista que em algumas opiniões, a religião seria incompatível com atos de violência. Todavia, essa incompatibilidade não existe. Ao longo da História diversas crenças religiosas espalhadas pelo mundo, de formas mais explícitas ou implícitas,

---

<sup>1</sup> Doutor em Ciências das Religiões na Universidade Federal da Paraíba (UFPB). Mestre em História e Cultura Histórica (2016). Licenciado em História (2012).

<sup>2</sup> Mestra em Ciências das Religiões (UFPB) e membro do Núcleo de Estudos Vikings e Escandinavos (NEVE).

atestaram a convivência com práticas violentas e agressivas, fosse através da guerra, de lutas, sacrifícios, castigos, martírios, perseguições, ritos etc. Essa convivência agiu de forma legitimada, ritualística, consensual em alguns casos, ou negligente em outros. Mesmo religiões que pregam a imagem de serem perpetuadoras da paz e da bondade, possuem em seus históricos, uma longa lista de atrocidades.

Há de se sublinhar que o uso e a relação com a violência necessariamente não se atestam sempre por um viés negativo ou ruim. A própria noção do que é violento, agressivo, ruim e mal, varia com a época, o lugar e a cultura (KEEGAN, 2006). Partindo de um estudo histórico das religiões se faz necessário perceber que pensar a violência é pensar também as formas como ela era encarada, usada, aceita e negada entre as culturas. Dessa forma, religiões que pregam o bem, teoricamente nunca fariam guerras, porém, a noção de guerra santa e guerra justa são exceções à regra, que abrem espaço para que “homens de bem” cometam toda a sorte de barbaridades por eles criticadas nos outros, mas naquela condição, religiosamente legitimada.

Assim, partindo dessa relação entre religião e violência decidimos abordar como esse contato e convivência ocorreu entre essas duas áreas, tendo como objeto de estudo o caso dos *berserkir*, guerreiros da Era Viking (sécs. VIII-XI) que criaram ritos e um tipo de magia própria, na qual o deus Odin, lhes concederia bênçãos, como força, resistência, bravura e ferocidade para que assim se tornassem guerreiros imbatíveis. Nota-se nesse caso, o uso da fé e da magia os quais se unem para proporcionar elementos sobrenaturais que fornecem status aprimorados aos guerreiros.

Aqui temos um exemplo da religião sendo usada para fins de guerra e de violência, pois como será visto adiante, os *berserkir* eram considerados não apenas guerreiros formidáveis, mas eram vistos de forma negativa também, como sendo homens perigosos, briguentos, impulsivos e fanáticos.

Afim de compreender essa relação, decidimos de início apresentar em termos gerais o debate entre religião e violência. Não foi de nosso objetivo conceituar a palavra religião, já que essa apresenta ainda hoje uma pluralidade de significados, porém, a abordamos inicialmente pelo ponto de vista do senso comum<sup>3</sup>, para depois

---

<sup>3</sup> Senso comum é o termo usado para se referir aos costumes, saberes, credences e tradições que são disseminados normalmente na sociedade, sem requerer estudo. São informações que se aprende na convivência. Os filósofos latinos como Cícero e Sêneca, consideravam o senso comum como o “saber popular”. Na prática o senso comum possui informações úteis, mas também apresenta informações de caráter duvidoso e carregadas de preconceitos também. (ABBAGNANO, 2007).

adentrar a comentários acadêmicos, pensando-a como parte da cultura, algo advindo da história das religiões. Realizando essa condição, apresentamos os comentários e reflexões de estudiosos quanto a violência, assinalando fatores para seu desenvolvimento e apontando alguns significados e formas pelas quais a violência se manifesta, e com isso, realizando um paralelo com os casos religiosos.

Na parte seguinte apresentamos brevemente os aspectos centrais a respeito da Religião Nórdica antiga, termo cunhado para se referir a crença dos nórdicos medievais antes da cristianização efetiva da Escandinávia, algo que ocorreu a partir do século XI. Tendo apresentado as características dessa religião, adentramos ao estudo propriamente dos *berserkir*, o qual se desenvolveu até o final do artigo.

### **O debate entre religião e violência**

Ainda hoje perdura o imaginário nas sociedades atuais de que as religiões pregam o bem. Sendo assim é comum ouvirmos pessoas religiosas ou não, falarem que “todas as religiões” visam como intuito central, encaminhar o homem pelo caminho da paz, da bondade e do amor. Isso é o primeiro equívoco desse senso comum, o segundo, advém da condição de que religião seria incompatível com a violência, pois a primeira prega o bem, mas a violência incentiva a maldade. No entanto, a divisão não é tão explícita assim. A noção de bem e mal é variável.

Neste caso, mencionamos os autores Flannery, Vazsonyi e Waldman, os quais editoraram o livro *The Cambridge Handbook of Violent Behavior and Agression* (2007), em cuja obra, eles observaram que as percepções sobre a violência, às vezes são ambíguas e, em alguns casos, mesmo sendo legalmente declarada como crime, ainda assim, não evitava que pessoas as cometessem, ou agissem através de atitudes e comportamentos violentos e agressivos. Por esse âmbito é preciso sublinhar que a violência pode se manifestar através de ideias, gestos, comportamentos, atos etc. e pode ser aplicada através da violência física, psicológica, sexual, discriminatória, negligente, apática e etc. Porém, essas são formas pelas quais a violência atua, mas quais seriam os fatores para desencadeá-las?

Os autores sublinham, ao longo do estudo, distintas formas de como a violência pode ser gerada ou motivada. Assim, são destacados fatores biológicos, psicológicos, neurobiológicos, sociais, cognitivos, morais, culturais, demográficos, econômicos, políticos, ideológicos, entre outros. Os atos de violência podem ser

gerados por distintos fatores, sejam por facilidade em irar-se<sup>4</sup>, distúrbios mentais, consumo de drogas, abstinência, vício, traumas, medo, incentivos à agressividade, desvio de comportamento, falta de empatia, problemas de sociabilização, miséria, crime, estados de guerra, insegurança, revolta, rebeldia, e fatores de ordem cultural, nos quais implicam dizer que determinadas atitudes e comportamentos violentos são legitimados por certas práticas culturais, o que inclui as religiões (FLANNERY; VAZSONYI; WALDMAN, 2007).

Se pensarmos as religiões como fruto de processos histórico-culturais, algo defendido por historiadores das religiões da Escola Italiana (AGNOLIN, 2013), a religião seria um subsídio para se influenciar positivamente ou negativamente ideias, atos e comportamentos violentos. Positivamente no sentido de se mostrar como contrária e inibidora a tais atitudes. Negativamente no sentido de permitir e motivar tais atitudes, embora em alguns casos as religiões possam agir de ambas as formas, apresentando um uso ambíguo. Sobre isso o filósofo Ernst Cassirer comentou que:

“E a religião é um enigma não só no sentido teórico, mas também no sentido ético. Está repleta de antinomias teóricas e contradições éticas. Promete-nos uma comunhão com a natureza, com os homens, com os poderes sobrenaturais e com os próprios deuses. No entanto, o seu efeito é precisamente o oposto. Em sua aparência concreta ela se torna a fonte das mais profundas dissensões e lutas fanáticas entre os homens.” (CASSIRER, 2012, p. 122).

Apesar de apresentar uma visão pessimista sobre as religiões, a fala de Cassirer não está errada. Como se verá adiante, outros autores apontam essa ambiguidade entre as crenças religiosas e suas ações. Por exemplo, sabemos que religiões como o Judaísmo, o Cristianismo e o Islamismo apresentam em seus livros sagrados, mensagens de boa-fé, paz, harmonia, respeito, mas também ilustram atitudes violentas contra o que eles designam de hereges, pagãos e idólatras. Além da condição de que em nome de Deus, judeus, cristãos e muçulmanos realizaram guerras santas. Assim, para algumas pessoas a religião se manifestaria de forma violenta através dessa ideia de guerra santa, intolerância e ódio. Embora que atualmente haja pessoas que digam que o Islamismo seja uma religião “pregadora da violência e do ódio”.

McCormick (2006) salienta que a noção de religião e violência difundida no começo do século XXI, em parte, deve-se à visão polêmica e até ignorante que se

---

<sup>4</sup> Irritar-se, ficar com raiva, sentir ódio, não são caracterizados como violência, mas consistem em emoções e sentimentos. Porém, quando tais condições são usadas para se afligir pessoas, animais, plantas, coisas, construções etc. torna-se um ato de violência.

possui do terrorismo de grupos fanáticos de procedência islâmica. O autor comenta que o atentado de 7 de setembro de 2001, ao World Trade Center, em Nova York, contribuiu para enfatizar a ideia de que a religião somente teria relação com a violência devido a ideologias fanáticas promovidas por grupos ou seitas radicais, já que em si, as religiões não promoveriam a violência.

Por outro lado, o atentado terrorista em Nova York também contribuiu para a formação do estigma de que “muçulmanos são terroristas”, que o Islamismo prega a violência, guerra e morte. Essa imagem recorrente de grupos terroristas islâmicos como a Al Qaeda e mais recentemente, o Estado Islâmico (ISIS), tende a reforçar entre algumas pessoas a visão negativa sobre as crenças religiosas, o fanatismo desmedido, e a imagem do Islamismo como propagador da guerra e violência, logo, incentivador do terrorismo. Em contrapartida, isso é usado por alguns grupos opositores para fomentar a intolerância religiosa contra essa religião e seus membros (MCCORMICK, 2006).

Apresentados esses sentidos comuns sobre as religiões: que todas elas pregariam essencialmente o bem comum; mas, algumas pregariam o mal, ou as religiões serviriam como armas para fanáticos e intolerantes promoverem seus crimes, é preciso comentar que exista verdade por trás desses pré-conceitos. Quando passamos para um pensamento um pouco mais instruído, quando se indaga algum indivíduo sobre a relação entre religião e violência, essa pessoa com um pouco mais de estudo talvez diga que para além do terrorismo religioso que vemos nas últimas duas décadas, temos também atos de intolerância e ódio contra pessoas de distintas crenças ou até mesmo ateias. Mas acrescenta-se também nessa lista, as ocorrências de guerras religiosas, sacrifícios humanos e martírios. Porém, a relação de religião e violência não se limita apenas a esses quatro exemplos supracitados.

Segundo Kitts, Juergensmeyer e Jerryson, organizadores do livro *The Oxford handbook of religion and violence* (2013), a violência se apresenta nas religiões através de preceitos teológicos, ritualísticos, dogmáticos e literários. No último caso, se inclui as narrativas mitológicas preservadas através da escrita e da transcrição da tradição oral. Dessa forma, possuímos desde tempos antigos, mitos sobre heróis que ganharam armas divinas para enfrentar monstros ou realizar grandes feitos. Além de haver, também, histórias de homens ou mulheres que praticaram atos de vingança, ou promoveram perseguições, massacres e guerras em nome de profecias ou ideais religiosos.

Os três autores observam que pensar, hoje, religião e violência deva ser um estudo que extrapole o campo teológico e religioso, abarcando as áreas da História, Antropologia, Sociologia, Política, Psicologia, Imaginário<sup>5</sup>, etc. pois as causas para o terrorismo, intolerância, fanatismo, perseguições e afrontas são resultados de problemas sociais envolvendo pobreza, instabilidade política, ignorância, xenofobismo, crises humanitárias, reavivamento de ideologias discriminatórias, entre outros fatores. Dessa forma, o conjunto de possibilidades que podem ocasionar fatores para acentuar casos de violência, que se aliam a prerrogativas religiosas, é diverso.

Sobre essas possibilidades pelas quais atos de violência podem estar associados com crenças religiosas, Purzycki e Gibson (2010) comentam que a relação entre religião e violência pode partir do que é dito e ensinado por suas crenças, dogmas, doutrinas, ritos e mitos, mas também pode ser uma interpretação deturpada de tudo isso, algo feito pelos fiéis. Eles comentam o caso de um *serial-killer* americano, preso em 1994. Ao ser interrogado a respeito dos motivos que o levaram a matar várias pessoas, ele disse que Deus pediu para que fizesse aquilo. Embora esse assassino tenha sido atestado com transtornos mentais, Purzycki e Gibson (2010) comentam que mesmo pessoas mentalmente sãs, também agiriam de forma similar.

Na América do Norte, indígenas, bruxas e hereges foram mortos pelos colonos entre os séculos XVII e XVIII, que embora fossem cristãos, cuja religião seja conhecida por pregar a paz e até conceder o perdão aos inimigos, não os impediu de matarem aqueles que foram considerados hereges, blasfemadores e pagãos.

Purzycki e Gibson (2010) também concordam quanto a se pensar a relação de violência e religião sendo motivada não apenas por interpretações teológicas, mas também motivadas por causas externas como fatores demográficos e ecológicos, os quais podem acentuar estados de violência, inclusive sendo catalisadores para agressões e posturas hostis. No entanto, ondas de violência podem ser motivadas por questões políticas, ideológicas, militares e religiosas. Líderes ou grupos que defendam atitudes severas e agressivas, tornam-se mobilizadores para ataques, conflitos, atentados e até guerras.

---

<sup>5</sup> Para esse contexto, nos referimos o imaginário como sendo um campo da representação, consistindo numa área de estudo para a História, Antropologia, Sociologia, Psicologia, Ciências da Religião, Filosofia etc. O imaginário é formado por símbolos, ideologias, imagens, mitos, os quais interagem para expressar sistemas de valores, crenças e ideias de uma época, lugar, sociedade, cultura, doutrina etc. (FRANCO JR, 2010).

Sobre esse viés da guerra, o qual consiste numa forma de emprego da violência, Vesselin Popovski (2009) comenta que embora existam religiões que puguem a paz, o amor e a bondade, e condenem a guerra, há casos que nessas próprias religiões a guerra seja um meio legal, nobre e honroso. Por outro lado, há religiões que defendam um discurso pacifista, mas possuam várias histórias sobre guerras internas e com povos vizinhos, motivados por intrigas políticas e religiosas. A relação entre religião e guerra é ambígua e complexa, salienta ele. A religião pode ser usada como pretexto para se evitar guerras, ou para começar alguma e até para se recrutar soldados.

As tradições religiosas têm sido historicamente envolvidas e acusadas de intolerância ou cruzada, e as religiões frequentemente se defenderam contra tais acusações, contra-atacando outras tradições por provocarem guerras. Assim, as tradições religiosas ao longo de muitos séculos experimentaram tensões, tentativas de dominação, hostilidades, assassinatos e guerras. A história da humanidade está cheia das chamadas "guerras santas". (POPOVSKI, 2009, p. 13, tradução nossa).

Popovski chama a atenção para o fato de que, desde a Antiguidade, religião, violência e guerra andam juntas seja como opositores ou como aliados. A observação dele em dizer que algumas religiões acusam outras de serem os agressores, os incentivadores da discórdia e proclamadores do ódio, seja apenas um discurso hipócrita para tentar-se eximir-se de algum tipo de culpa. Entretanto, Popovski comenta que em vários casos ao longo da História, as religiões de forma direta ou indireta ditaram o ritmo dos conflitos e até mesmo as normas para se realizá-los. Aqui adentramos no campo da influência cultural, no qual fé e guerra se mesclam numa relação ambígua e complexa.

Neste caso, Vesselin Popovski foi um dos editores do livro *World religions and Norms of War* (2009), coletânea de estudos de vários autores, os quais pensaram como a guerra foi influenciada por referenciais cristãos católicos, ortodoxos e protestantes; judaicos; muçulmanos sunitas e xiitas; hinduístas, budistas indianos e japoneses. Revelando que as crenças dessas religiões moldaram determinados comportamentos e atitudes de como pensar nos atos de recrutamento, motivos para se guerrear, noções de guerra justa, de guerra santa, recompensa na outra vida, carma, servidão a Deus, como tratar os reféns, prisioneiros, aliados e inimigos, expiação dos pecados por um bom ideal e etc.

Por esse viés, citamos o estudo de Candace Alcorta e Richard Sosis (2013), no qual comentam que da mesma forma que a guerra é algo cultural – algo bastante destacado pelo historiador militar John Keegan –, a violência e a religião também

agem sob a mesma influência cultural. Nesse sentido, nos diferentes tipos de religiões, a violência foi pensada de distintas maneiras. Eles destacam que dependendo da crença religiosa, possuímos distintas formas de compreender os usos dados a violência: ira ou castigo dos deuses, vingança divina, punição, pecado, carma, maldição, sacrifícios de animais e humanos, suicídios, rituais marciais, rituais de iniciação, rituais de passagem, lutas sagradas, guerra religiosa, invocação de força, coragem, agressividade para o campo de batalha etc.

Complementando esse comentário dos dois atores, citamos Margo Kitts (2013), a qual salienta que a violência no contexto religioso pode se manifestar através do medo, ódio, terror, trauma, raiva, agressividade, repúdio e até como meio para alcançar a epifania, algo visto em sacrifícios, autoflagelação e martírios. Kitts (2013) também destaca que a violência nas religiões pode ser fruto da sua cultura literária: mitos, lendas, contos, folclore, estudos teológicos, narrativas oriundas da cultura em si. Logo, por mais que possa haver carência de incentivos a práticas violentas em textos religiosos, a cultura literária, visual e oral daquela sociedade pode conter representações de práticas de violência associadas às crenças religiosas, ou motivadas por essas. O que seria reflexo da influência de crenças culturais, sociais e morais que reinterpretem a relação violência e religião.

E por esse referencial realizamos o estudo a seguir, pois no caso da Religião Nórdica Antiga, não havia essas implicações de pregar o bem, a paz, a bondade, a caridade, o amor, embora prezasse pelo respeito, honra e lealdade, o deus da guerra nórdico, Odin, era conhecido em alguns mitos por ser uma divindade benfazeja, mas também cínica. Odin podia ajudar, mas também podia atrapalhar e até punir.

De qualquer forma, a relação dos nórdicos com o seu deus da guerra era variável, e para o nosso estudo decidimos trabalhar com os *Berserker*, guerreiros que realizavam cultos específicos a Odin, se considerando influenciados por sua proteção e furor marcial. Assim, estamos falando do uso da religião para a manutenção de uma crença, e de ritos marciais que eram usados essencialmente para o intuito da guerra.

### **Aspectos da Religião Nórdica Antiga**

A Religião Nórdica Antiga (*Old Norse religion*) ou Religião escandinava pré-cristã (*Pre-Christian religion in Scandinavia*) são dois conceitos historiográficos usados para se referir às crenças religiosas adotadas pelos povos que habitaram os

territórios que hoje compreendem a Dinamarca, Noruega, Suécia e Islândia, conhecidos como Escandinávia (LANGER, 2016). A Religião Nórdica Antiga (RNA) apresenta influências de tradições germânicas, celtas, fino-úgricas e sámis<sup>6</sup>. Tais crenças vigoraram entre os séculos I e XI d.C., consistindo numa religião politeísta, sem dogmas, credos ou liturgia padronizados, desprovida de instituições eclesiásticas e sacerdócio profissional e organizado, baseada num contexto rural e mágico (DUBOIS, 1999).

Nesse sentido, entre os nórdicos não existia um termo definido para religião, ocorriam práticas religiosas e não uma única religião. Alguns pesquisadores preferem o termo *Forn Siðr* (antiga tradição), para designar as práticas que ocorriam durante a Era Viking. Outros em menor número utilizam o conceito de religiosidade nórdica, a fim de expressar essa diversidade de crenças (DAVIDSON, 2004).

Devido à ausência de uma estrutura organizadora e reguladora isso tornava os ritos, mitos, crenças e tradições muito variáveis, os quais se modificavam conforme a região, a categoria social e o gênero do praticante. Os templos eram em pouca quantidade, e os ritos que incluíam cerimônias de batismo, casamento, funeral, coroação, iniciação, celebrações agrícolas, festejos, consagrações, sacrifícios etc. eram celebrados no ambiente público e privado, o que poderia ser a própria residência, salões, campos, florestas, cavernas, ou outros locais. (HULTGÅRD, 2008).

A Religião Nórdica Antiga focava-se no culto, no rito e no uso da magia. Sendo que a magia escandinava foi a arte de fornecer o poder que assombra e interfere em nosso mundo. A magia possuía usos distintos os quais forneciam benefícios como cura, proteção, sorte, adivinhação, força, coragem, saúde, conhecimento, ou poderia causar malefícios como ferimentos, doenças, má sorte, acidentes e maldições (PRICE, 2002).

Essa religião não possuía noções definitivas de bem e mal, ou de salvação e pecado, mas possuía crenças na imortalidade da alma (*hamr*), espíritos protetores (*fylgjur*), espíritos da natureza (*vættir*), vida após a morte, fantasmas, mortos-vivos, projeções astrais, metamorfose, visões e profecias. A relação com os deuses era individual, intimista, contratual e variava com a região e a condição social. Os guerreiros enxergavam o deus Thor essencialmente como um poderoso guerreiro,

---

<sup>6</sup> Conhecidos também como lapões, são povos que habitam o norte da Finlândia, Suécia e Noruega, na região chamada Lapônia. Consistem em povos seminômades, caçadores, pescadores e pecuaristas. Suas crenças religiosas apresentam uma forte carga de elementos xamânicos. Eles interagiram com populações germânicas e fino-úgricas que habitam a região em torno do Mar Báltico (MENINI, 2018).



mas para os camponeses, Thor além dessa função marcial, era o responsável por enviar as chuvas, por ser o senhor dos trovões e raios. Para os marinheiros, Thor poderia ser convocado a fim de afastar tempestades ou conceder sua proteção. Os nórdicos escolhiam um deus para ser seu *fulltruí* (protetor), com quem mantinha relações de tipo muito pouco comum, o chamava de seu amigo querido (*kaeri vinr*) e até levava um amuleto com sua imagem (LANGER, 2015).

Essa religião possuía algumas características xamânicas que operavam principalmente na tentativa de obter conhecimento dos mundos sobrenaturais, para descobrir o segredo dos mortos para os vivos. De certa maneira, essa característica estava relacionada à guerra no que se refere ao transe dos *berserkir* durante as batalhas. Essa antiga religião não era um sistema de fé isolado, mas recebia influências externas, devido a casamentos interculturais, viagens a longas distâncias, migrações etc. (LANGER, 2009).

A noção de religião para nós evoca algo ortodoxo, um credo, com regras de comportamento mais ou menos rígidas que geralmente incorporam conceitos de obediência e adoração. Em maior ou menor grau, todas as crenças mundiais do nosso tempo se enquadram nesta categoria. Na Escandinávia antes da vinda do Cristianismo, ninguém teria entendido esse conceito. O que entendemos por religião era outra dimensão do indivíduo, inexplicavelmente ligada a todos os outros aspectos da existência, da sociedade e do cotidiano. Não havia uma divisão clara entre sagrado e profano (PRICE, 2002). Nesse sentido, os nórdicos da Era Viking tinham um sentido mais aberto do que o Islamismo ou o Cristianismo, no que se refere à religião, bem como as fronteiras entre o nosso mundo e o Além (LANGER, 2016).

## Os Berserkir

Os *berserkir* (*berserkr* no singular) são o exemplo mais famoso de guerreiro viking. Foram os guerreiros que “personificaram” a fúria em guerra e pela guerra. Eram caracterizados como homens fortes e hábeis guerreiros que lutavam com raiva ou fúria incontrolável como num transe, e acreditavam estar sob a proteção do deus Odin. Esses guerreiros acreditavam encarnar o espírito animal e marcial de animais

como o urso e o lobo<sup>7</sup>, os quais simbolicamente estão associados com a força, coragem, ferocidade e a guerra em distintas culturas (CHEVALIER; GHEERBRANT, 1986).

Dentre as hipóteses para o significado do nome *berserkr*, uma delas sugere que o termo significaria “camisa de urso” (do nórdico *ber*), e a outra “sem camisa” (do nórdico *bare*). Os motivos se devem que nos relatos literários há menções de *berserkir*, os quais não vestiam camisa e nem armadura, mas usavam uma pele de urso. (MIRANDA, 2015).

Há alguns questionamentos quanto a esses conceitos, porque o prefixo *berr* não designaria a palavra “urso”, mas significaria “nu” (em sentido de ausência). Dessa forma a ligação com o urso (na primeira explicação) provém do âmbito simbólico e da importância deste animal para as tribos de origem germânica desde a Antiguidade, pois historiadores romanos como Tácito (56-117), comentava que em algumas tribos germânicas, havia guerreiros que lutavam nus ou com peles de ursos. E a segunda explicação, sem camisa ou nu, refere-se ao fato dos *berserkir* não usarem nenhuma proteção nas batalhas (SIMEK, 1993).

Muitas teses se formaram com o intuito de explicar esse “instinto assassino” dos *berserkir*, uma delas seria referente ao culto do deus Odin (o próprio nome estava associado à fúria, tanto no nórdico antigo com a palavra *ódr*, quanto no germânico antigo, com o nome Wodan). Os *berserkir* acreditavam que através de ritos e outros métodos específicos, conseguiriam ser tomados pelo furor marcial de Odin (SIMEK, 1993).

Segundo Schjødt (2007), esta relação ocorreria na iniciação destes guerreiros para Odin. Esta iniciação envolveria lutar com outro *berserkr* e ser marcado com uma lança em seu enterro, denotando culto a Odin ou iniciado para ele. A lança é um atributo do deus Odin e pode ser visto como um paralelo ao ritual de lançar uma lança para dedicar o inimigo a Odin, e ainda a própria presença da lança nessas situações une o culto a Odin e a admissão desses guerreiros no Valhalla. Nesse ponto, é importante sublinhar que exista menções a Odin concedendo “boa sorte” na batalha, além da condição de que esse deus em alguns mitos, faça uso de magia e se

---

<sup>7</sup>No caso do lobo, esses guerreiros eram denominados de *Úlfhednar* (*Úlfhedinn* no singular), sendo que a palavra *úlfhednar* é normalmente traduzida como “pele de lobo”, uma alusão a suposta condição desses guerreiros usarem peles de lobo (SIMEK, 1993).

transforme em animais, características que o associam com uma divindade de aspectos xamânicos (LANGER, 2007).

Embora os *berserkir* sejam famosos, os principais relatos que se conhecem a respeito deles, mesclam fontes históricas e literárias, o que levou alguns estudiosos a sugerirem a possibilidade de os *berserkir* poderiam ter sido fruto da imaginação de poetas. Entretanto, essa hipótese possui uma fraca sustentação argumentativa. A menção mais antiga a esta classe de lutadores, vem do século IX, do poema *Haraldskvæði* (Balada de Haroldo) do poeta Thórbjörn *hornklofi*, o qual nas estrofes 8 e 20 identificou um grupo de guerreiros próximos do rei Haroldo Cabelo Belo (c. 850 – c. 932), que governou a Noruega. No caso desse poema, os *berserkir* teriam servido como guardas de elite na Batalha de Hafrsfjord<sup>8</sup> (LANGER, 2009).

Posteriormente, as sagas islandesas<sup>9</sup> (que contêm descrições mais elaboradas) criam uma imagem negativa e estereotipada dos *berserkir*, retratando-os como violentos, assassinos, arruaceiros e fanáticos. Algumas das dessas narrativas são: a *Ynglinga saga* (Saga dos Ynglingos), narrativa na qual uma das versões mais conhecidas é datada do século XIII, sendo creditada ao poeta islandês Snorri Sturluson (1171-1240), que narra a respeito da genealogia de lendários reis suecos e noruegueses, pertencentes à Casa dos Ynglingos. Nessa saga em particular, possuímos uma menção que relaciona os *berserkir* ao deus Odin, dizendo que:

Odín podía hacer que en la batalla sus enemigos se volvieran ciegos o sordos o llenos de temor, [...], sus hombres iban sin cotas de malla y estaban rabiosos como perros o lobos, mordían sus propios escudos, eran fuertes como osos o toros; mataban a la gente, y ni el fuego o el hierro los afectaba; eso es llamado furor de *berserkr*. (STURLUSON, 1997, p.41).

Outra fonte importante é a *Egils's saga* (Saga de Egil), história de autoria desconhecida, datada do século XIII, que narra as aventuras e vida do guerreiro e poeta Egil Skallagrímsson, que viajou por muitas terras. A *Saga de Egil* é uma das mais extensas sagas que se conhece, contendo partes em prosa e poesia, sendo os poemas atribuídos à autoria do próprio Skallagrímsson. Nessa fonte há uma breve menção ao que pode ser considerado um *berserkr*, onde se informa que o guerreiro

---

<sup>8</sup> Importante batalha travada na Noruega em data não precisa. Os historiadores apontam os anos de 872, 885 e 890 para sua ocorrência, a qual culminou com a vitória do exército de Haroldo Cabelo Belo sobre seus inimigos, permitindo que ele se tornasse rei de uma Noruega unificada (MOITA, 2018).

<sup>9</sup> As sagas islandesas consistem num conjunto de narrativas em prosa, escritas na Islândia entre os séculos XII e XIV. As sagas abordam aventuras, viagens, a colonização da Islândia, conflitos familiares, genealogias dos reis, guerras, traições, complôs, vidas dos bispos, etc. Algumas dessas sagas também abordam temáticas imbuídas com elementos lendários e mitológicos (OLIVEIRA, 2009).

Kveldulf estava num estado alterado em batalha, parecia um animal selvagem, e com facilidade matou seu adversário Hallvard com uma machadada na cabeça.

A *Hervar saga* (Saga de Hervör) é datada do século XIII, de autoria anônima, possuindo mais de uma versão conhecida. A história narra acontecimentos paralelos, mas que se interligam devido ao confronto familiar que norteia a narrativa, que consistena disputa pela espada mágica Tyrfing. Relíquia amaldiçoada que foi conseguida pelo *berserkr* Arngrim de Bolmsö, e posteriormente reivindicada por uma de suas filhas, Hervör. No caso dessa saga, ela informa um dado curioso: a existência de famílias *berserkir*: “Arngrímr marchó con su mujer Eyfura al norte a unas tierras que poseía por herencia y se estableció em uma isla llamada Bólmr. Tuvieran doce hijos...Todos ellos eran *berserkir*”. (HERVAR SAGA, 1956, p. 10-11).

A *Saga de Hervör* suscita a opinião de que os mistérios relacionados ao poder sobrenatural dos *berserkir* parecem ter sido algo atrelado à família. Ou seja, determinados clãs possuiriam conhecimentos sobre ritos e magias de como tornar seus membros em *berserkir*, como no caso da família de Angrímr. Isso se considerarmos uma possibilidade de verossimilhança, já que a *Saga de Hervör* é considerada pertencente à categoria de saga lendária, o que suscita que as informações sobre os *berserkir* possam ser meramente fantasiosas.

Algumas outras sagas que fazem menções aos *berserkir* são a *Vatnsdæla saga* (Saga dos habitantes do Vale do Lago), que narra a vida de quatro gerações da família Vatnsdælir que viveram na Islândia entre os séculos IX e X. A *Hrólfs saga kraka* (*Saga de Hrólfr Kraka*), que narra a história do rei lendário Hrólfr Kraka e seus Campeões, sendo que alguns deles eram *berserkir*. A *Grettis saga Ásmundarsonar* (Saga de Grettir, filho de Ásmund), que narra a história do impulsivo fora da lei, Grettir Ásmurdason, cognomado Grettir, o Forte, que supostamente viveu no século XI, na Islândia. Sua narrativa mescla elementos reais e fantásticos, como a presença de fantasmas e trolls, além do contato com *berserkr* (SIMEK, 1993).

As sagas acima mencionadas referem-se principalmente a histórias de reis, guerreiros e casos de família, onde se notam a presença dos *berserkir* servindo a monarcas, ou tratando de problemas de conflitos familiares. Entretanto, além dessas narrativas mais tardias e de teor mais lendário do que histórico, existe uma fonte do século X, de origem bizantina, intitulada *Historiae Byzantinae*, redigida por Léo Diaconus, em cuja obra ele descreve as campanhas do imperador bizantino João Curcuas (c.915-946), na Bulgária. Naquela terra, o monarca e seu exército teriam

testemunhado *berserkir* em ação. A fonte não faz referência ao termo *berserkir*, mas diz que entre os rus<sup>10</sup>, havia um grupo de ferozes guerreiros, liderados pelo chefe Sviatoslav (MIRANDA, 2015).

Mesmo acostumado a testemunhar cenários bélicos, Léo Diaconus demonstra espanto diante do costume daqueles rus, os quais foram descritos atacando com fúria cega e sem se importar com sua proteção. Estes lutavam dominados por um frenesi, berrando sons animais de maneira estranha que amedrontava e desestabilizava seus inimigos (MIRANDA, 2015). O relato histórico de Diaconus seria mais uma evidência da existência real de guerreiros como os *berserkir*.

Além disso, Rudolf Simek (1993) assinala que vestígios iconográficos datados dos séculos VI e VII, encontrados na Suécia, mostram homens vestidos de animais. Seriam estes, referências aos *berserkir*? Ou outro tipo de guerreiro que inspirou eles? Sabendo que o uso de peles de animais para o combate seja uma prática vista entre os germânicos, celtas, romanos, ameríndios, entre outros povos. Não obstante, alguns aspectos em comum podem ser observados nos relatos escritos citados anteriormente. Os *berserkir* não faziam uso de escudos, trajavam poucas roupas, ou faziam uso de peles de urso, urriam como animais, profeririam insultos, mostrariam comportamento extremamente agressivo ou insano, teriam uma força sobre-humana, o aparente sumiço do medo e uma mágica resistência a ferimentos causados por lâminas e fogo.

Segundo Rees (2012), esses traços que se repetem em todas as fontes devem ser considerados a definição central de um *berserkir*. E ele acrescenta que o ingrediente final seria o ato de enlouquecer furiosamente, designado de *Berserkirgangr*. Dado esse que ainda gera dúvidas de interpretação, pois um homem poderia ter os traços de força sobre-humana e uma tendência a enlouquecer sem ser um *berserkir*, e da mesma forma em algumas sagas haviam *berserkir* em duelos que nunca ficavam loucos.

Independentemente de como um *berserkir* conseguiria sua força sobrenatural, algo que será comentado adiante, o fato é que as fontes históricas e literárias os descrevem como guerreiros perigosos, tanto para os inimigos, quanto para aliados e familiares, pois há casos de *berserkir* que tiveram um surto de fúria e atacaram familiares. Além de haver menções de *berserkir* envolvendo-se em brigas e desordem

---

<sup>10</sup> A palavra Rus era utilizada pelos povos eslavos, os bizantinos e os árabes para se referir aos vikings. Inclusive o território chamado Rússia significa “terra dos rus”. Ao longo do século IX e X os nórdicos se espalharam pelo leste europeu, chegando aos domínios bizantinos e islâmicos (OLIVEIRA, 2018).



públicas. Tal condição levou a prática do *Berserkrangr* ser proibida na Noruega no ano de 1015 e posteriormente foi proibida na Islândia, constando tal proibição na *Grágás* (código legal islandês).

### **Berserkrangr: “a fúria berserkr”**

O *Berserkrangr*, traduzido às vezes como “fúria *berserkr*”, segundo Wade (2016), seria uma magia de guerra onipresente e universal que produz estados úteis e incomuns em combate. Esse estado transpessoal incomum proporcionava não só vantagens de combate, mas atributos espirituais. Esse tipo de magia de guerra era trazido à tona por meio de rituais feitos antes das batalhas. O *Berserkrangr* reflete uma forte herança de magia de guerra indo-europeia que envolve: atordoar o inimigo com terror, tornar suas armas inofensivas, desdenhar do uso de armaduras, transformar-se em formas predadoras e invulnerabilidade ao fogo e às lâminas (SPEIDEL, 2004 apud WADE, 2016).

O *Berserkrangr* estaria relacionado a tipos de magia de guerra, práticas de invulnerabilidade espiritual e uma identificação com deuses ou uma busca de favor divino por meio de uma violência religiosamente inspirada. A mais antiga descrição desse tipo de magia de guerra indo-europeia ocorreu em um poema à vitória dos assírios sobre os babilônios, em 1228 a.C. (SPEIDEL, 2002). O uso de guerreiros em êxtase como linha de frente, tem uma longa história, entretanto, algumas sociedades abandonaram o uso desse tipo de guerreiros para se distanciar de batalhas com “táticas bárbaras”, por exemplo, os gregos e romanos (WADE, 2016).

Dessa forma, o *Berserkrangr* seria o transe de batalha dos guerreiros consagrados a Odin e seu significado só pode ser apreciado dentro de sua cultura. Ao entrar nesse estado são observados o destemor, a negligência dos instintos de sobrevivência e uma força sobrenatural. Em estado de transe nem sempre os *berserkr* distinguem companheiros de inimigos.

Em *Berserkrangr* os guerreiros incorporavam espíritos animais do urso ou do lobo. Por exemplo, a *Hrólf saga kraka* conta que o *berserkr* Böðvar Bjarki teria ficado em casa, enquanto seu espírito foi para a batalha sob a forma de um urso. Neste caso, as transformações sofridas por esses *berserkr*, os tornariam em outras pessoas, no sentido que estariam num estado de consciência alterada, no qual se dissociavam de sua humanidade, assim também como das normas da sociedade, não

tendo consciência e nem culpa pela matança que provocavam. Por este motivo, o *Berserkrangr* passou a ser temido em determinadas épocas e até proibido, como citado anteriormente.

Sobre essa suposta transformação ou transmutação que um *berserkr* alegava passar, Georges Dumézil (1970) sugeriu que o *Berserkrangr* pudesse ser uma prática com elementos xamânicos. Ele apontava que os relatos que diziam que o *berserkr* conseguia se transformar em animal, não deveria ser entendido de forma literal, mas visto por um viés mágico, no qual o guerreiro em estado de transe, “incorporaria” o espírito marcial do urso ou do lobo, ou supostamente enviaria sua alma para aquele animal. Dumézil assinala que entre os nórdicos, acreditava-se que a alma (*hamr*)<sup>11</sup>, pudesse assumir diferentes formas, o que incluía formas animais. Nesse sentido, ele interpretava o *berserkr* como um *eigi einharmr* (o homem que não possui apenas uma alma ou forma), tornando esse guerreiro em um *hamingja* (transformador) ou troca-peles.

No entanto, em fontes mais antigas, o *Berserkrangr* era cultivado por meio de certas técnicas usadas antes do conflito ou evocado por eventos altamente emocionais. Porém, em fontes posteriores, mais cristianizadas, começou-se a sugerir o contrário. Segundo Wade (2016), a guerra não é o único lugar para se tornar intenso ou tornar-se animal (ou adquirir alguma característica deles), esses processos são invocados em várias outras atividades como caça, dança, esportes e artes marciais. Nesse sentido, as pessoas podem entrar em transe de repente, de forma instintiva em condições adversas, ou usando de forma deliberada meios rituais para tal finalidade.

### **Berserkrangr:teorias**

Diversas teorias foram propostas com o intuito de explicar as causas do *Berserkrangr*. A teoria dominante é que ele seria gerado ao consumir uma infusão com o cogumelo alucinógeno *Amanita muscaria*, ideia proposta em 1784 por Samuel Lorenzo Ödman. Embora trata-se de uma teoria antiga, ela ficou um tempo esquecida e somente no século XX, voltou à tona, após a apresentação de uma conferência na

---

<sup>11</sup> A palavra *hamr* designa a alma que cada um possuiria. Essa era suscetível a sair do corpo, desafiando as leis do espaço e do tempo, entrando em catalepsia ou levitação. O *hamr* é capaz de retornar para outros lugares e épocas. O *hamr* pode assumir a sua forma humana, ou aparecer como outra pessoa, ou assumir uma forma animal(LANGER, 2015).

*American Psychiatric Association* do médico Howard D. Fabing, ocorrida em 1956. Ödman e Fabing consideravam que o *Berserkgangr* deveria ser algum tipo de rito mágico-religioso, no qual era requerido o uso de substância psicotrópica, que serviria de “catalizadora” durante o processo de transe, para que o guerreiro que consumia aquela droga conseguisse alcançar um estado neurobiológico alterado (SILVA, 2019).

Apesar dessa teoria ser bastante difundida desde então, ela encontrou muita resistência, em parte devido ao preconceito em negar que o consumo de drogas possuísse alguma relação com a religião. Sobre isso, o historiador Vittorio Lanternari (2006) salienta que ainda hoje se falar no uso de drogas tornou-se quase um tabu, ou pelo menos, trata-se de um assunto polêmico, associado aos problemas gerados pelo consumo de distintas drogas como o vício, a violência, máfia, contrabando, criminalidade no geral. Sendo assim, associar o uso de drogas com as religiões, para alguns parece ser algo impensável, já que drogas são ruins, mas as religiões são algo bom.

Todavia, Lanternari (2006) menciona que não podemos enxergar com os olhos de hoje o passado, já que isso seria cometer anacronismo. Atualmente as drogas<sup>12</sup> são um problema de saúde pública, além de suscitarem vários outros crimes, mas no passado, ou no contexto de algumas religiões atuais, a percepção sobre o uso de drogas deve ser outra. Nesse sentido ele assinalava três aspectos a serem considerados:

Primeiro, o consumo de drogas foi usado por distintos povos ao longo da História, para fins medicinais, mágicos e religiosos, embora que atualmente seja principalmente usado para fins próprios de entorpecimento e prazer.

Segundo, o uso mágico-religioso das drogas era controlado. Não era qualquer pessoa que sabia como manipular ervas e outras substâncias para produzi-las, além da condição que o uso dessas substâncias era dado apenas para determinada situação. Não havia uma noção de comércio de drogas como existe hoje, embora existisse seu consumo para fins de entorpecimento pessoal.

Em terceiro, alguns tipos de bebidas, poções, unguentos, emplastros, etc. que possuíam componentes de entorpecimento, alucinógenos, narcóticos ou psicotrópicos eram considerados meios pelos quais se poderia alcançar um estado de consciência

---

<sup>12</sup> Lanternari trabalha com o conceito de droga no sentido de substâncias que geram efeitos narcóticos, de êxtase, euforia, alucinação e que afetam os sentidos e reflexos. No caso, ele aborda drogas ilícitas e legalizadas como o tabaco e o álcool.

alterado a fim de facilitar o contato com o sagrado, o divino ou o sobrenatural. Por esse viés, o uso de substâncias alucinógenas ou de outro caráter, para ativar o estado do *Berserkrangr*, estaria dentro dessa percepção do uso de drogas para fins mágico-religiosos.

Embora a possibilidade do uso de drogas não possa ser descartada nas situações em que tal preparação era possível (antes da batalha), os argumentos de Ödman e de Fabing contêm algumas falhas, dentre as quais, como não usar fontes do período, fazer comparações com tribos siberianas e utilizar um personagem que não existe na literatura nórdica. Além dos pontos destacados, o uso de *Amanita muscaria* poderia causar os seguintes efeitos colaterais: olhos dilatados, gestos convulsivos, alucinações visuais e auditivas, diarreia, sudorese, salivação excessiva, vertigem, e como completa desorientação, irracionalidade e acentuação do estado de agressividade (SILVA, 2019).

Todos esses efeitos colaterais tornariam um guerreiro incapaz de combater. O uso de cogumelos teria uma imprevisibilidade de efeitos, dependendo da espécie, habitat, quantidade ingerida e metabolismo individual. Entretanto, uma teoria segue em paralelo ao consumo de *Amanita*, que seria a do uso de uma “filtragem humana”. Essa teoria propõe que um “voluntário” ingeriria essa infusão, passaria por todos os efeitos colaterais e os guerreiros ingeririam a urina (que filtraria o efeito colateral) e assim os guerreiros não teriam problemas ao ingerir aquelas substâncias. O problema é que não existem melhores evidências que sustentem essa teoria da filtragem (WADE, 2016).

Outra tese levantada por Wernick em 1979, seria a da embriaguez de álcool com murta (*Myrica gale* ou *Gale palustris*), uma planta usada em pequenas doses na Escandinávia, para dar sabor a bebidas alcoólicas. Porém, a embriaguez não conduz a combates eficazes pois afeta os reflexos do guerreiro, e quanto maior o nível de embriaguez, isso pode até deixá-lo incapaz de combater. Quanto a murta, embora ela fosse usada para dar sabor, a planta em doses maiores era utilizada como abortificante que causa fortes dores gástricas e de cabeça, o que reduziria ainda mais a capacidade de batalha, não se revelando algo apropriado para uso em combate (WADE, 2016).

Além destas teses citadas, algumas outras são advogadas com o intuito de explicar o *Berserkrangr* como a de que sons, ruídos altos e vigorosos, insultos e outras formas de agressão verbal, danças e rituais antes das batalhas poderiam levar

o guerreiro a esse estado de combate. Nesse caso, sugere-se que a fúria *berserkr* poderia ser alcançada não pela ingestão de substâncias alucinógenas, mas através de ritos marciais que despertariam o furor do guerreiro. Por outro lado, Wade (2016) comenta que poderia haver casos em que alguns *berserkir* possuísem métodos próprios para alcançar esse estado. Por fim, não há um consenso de como o *Berserkrangr* era ativado, pois as fontes escritas não especificam isso ou sugerem distintas maneiras, mas sabe-se que se tratava de ritos mágicos e que teriam ligação com o culto a Odin.

### Considerações finais

Neste estudo percebemos como a religião e a violência não são dois campos necessariamente antagônicos como julgam alguns, ou tampouco pode-se dizer que determinada religião promova a violência e o mal e outra não. O que se percebe é que a relação entre violência e fé, é antiga e transversal, variando ao longo da História e sendo moldada por pensamentos internos e externos, por dogmas, crenças, ritos e até mesmo decisões pessoais de seus fiéis e representantes religiosos. Por outro lado, mesmo religiões pacíficas apresentam suas violências legitimadas. Por exemplo, a guerra é uma escolha racional, mas há sempre o desejo de todos os lados de procurar certa ideologia por trás da racionalidade da guerra – para acoplar o pragmatismo das decisões a várias crenças, princípios ou dogmas. As religiões aceitam que a guerra pode ser o mal menor – o último recurso para derrotar um tirano e restaurar a paz e a harmonia. A relação entre religião e guerra é muito complexa (POPOVSKI, 2009).

A complexidade da conexão entre religião e guerra surge da ambiguidade das atitudes religiosas em relação a essa. Tolerância e intolerância coexistem em muitos textos religiosos. Os contornos das normas de guerra remontam há 3.000 anos e originam-se de diversas tradições religiosas. A questão é se as diferenças religiosas são as principais causas da violência, ou se essas diferenças são exploradas como uma ferramenta para recrutar soldados e simpatizantes, para guerras que surgem por outras razões e para outros propósitos.

Como aponta Silva (2019), as religiões são violentas principalmente no que se refere à questão de se “assentarem” em novos territórios ou se sobreporem a outras crenças. Utilizaram a violência em alguns locais, para imporem seus dogmas e impedir a propagação de opositores. Como exemplo, ela cita duas das três grandes

religiões monoteístas: o Cristianismo e o Islamismo. Ainda segundo a autora, para tentar entender um pouco como a religião e a violência estão conectadas é importante também olhar para os textos religiosos originais e para os ensinamentos e interpretações subsequentes dentro dessas tradições religiosas. Existem milhares de interpretações dos textos religiosos por apóstolos, professores, pregadores, historiadores, teólogos, estudiosos e analistas modernos que vão argumentar que as religiões são pacíficas e outras defendendo que as religiões são intolerantes.

Porém, não se pode classificar de maneira definitiva as religiões como pacifistas ou belicosas, de maneira genérica sem observar o contexto ou o ambiente nos quais as religiões pregam a paz, ou o contexto nos quais as religiões pregam a guerra. Compreender que a religião é um aspecto da cultura de um povo e como os demais aspectos, ela também influencia nas concepções, decisões e noções que cada sociedade tem ou forma acerca de cada assunto.

É preciso ter em mente que entre diferentes tipos de religiões, a violência foi pensada de distintas maneiras, não estando restrita apenas ao contexto da guerra e do conflito, mas atuando de formas ritualísticas, doutrinárias e mitológicas, servindo para fins de motivação e exemplo, do que seria certo ou errado em se fazer. E nesse ponto, como a violência e a religião são influenciados por condições culturais, nota-se como é importante conhecê-las para compreender a relação entre ambas.

No caso da Religião Nórdica Antiga, a qual foi objeto de nosso estudo, a ausência de dogmas, credos e liturgias abriu espaço para uma diversidade de crenças e práticas religiosas, ao mesmo tempo em que a ausência também de códigos morais religiosos, permitiu não haver impedimento quanto as práticas violentas adotadas. Deuses marciais como Odin e Thor eram bastante adorados, apesar que coubesse a Odin aquele que garantiria a sorte na batalha. Porém, a inexistência de uma moral religiosa não implicou na ausência de parâmetros morais. Se os nórdicos não possuíam um código moral religioso, eles possuíam leis civis que norteavam suas ações, o que incluía penalidades para crimes violentos (PAGE, 2006).

Por esse âmbito nota-se que embora os nórdicos da Era Viking sejam considerados essencialmente uma cultura marcial, que na prática não foi bem assim, eles possuíam condutas legais para gerir a sociedade, o que tornava determinados atos de violência, como sendo repudiados, e até mesmo a condição que os berserks não fossem bem vistos por todos. Por mais que houvesse a valorização da imagem do

guerreiro naquela cultura, a fúria descontrolada era algo desagradável, o que torna os berserkir em algumas narrativas, suscetíveis de críticas e desconfiança.

No que diz respeito à relação religiosa do *Berserkrangr*, essa ainda apresenta lacunas de interpretação. A *Saga dos Ynglingos* narra que seria Odin o responsável por conceder os dons sobrenaturais do *berserkr*, porém, as outras narrativas dizem que isso seria algo conseguido de distintas formas: ritos, magia, treinamento, transe. O que dificulta saber até onde o papel da religião influenciaria o *Berserkrangr* de fato, devido a essa variação de relatos sobre como os *berserkir* poderiam obter sua força e resistência sobre-humana. O que sugerimos é que dependendo do local e da época, o *Berserkrangr* possa ter sido entendido como uma prática mágico-religiosa, mas em outros, como uma prática de magia marcial. Além de haver a possibilidade de que alguns desses relatos sobre ele, possam ter sido romanceados pelos escritores e poetas.

Independentemente dessa ligação com a religião ou não, as crenças religiosas dos nórdicos da Era Viking não consideravam o *Berserkrangr* um tabu, ou uma prática contrária aos seus princípios, lembrando que naquela fé, havia a crença de que os guerreiros para irem ao Valhala, deveriam morrer de forma valorosa no campo de batalha. Aqui temos a violência da guerra justificada por uma crença religiosa no pós vida. Por sua vez, a implicação religiosa contra os *berserkir*, adveio por parte do cristianismo, não por ser uma prática violenta, pois o próprio cristianismo medieval permitia isso na figura dos cavaleiros e cruzados, mas por ser o *Berserkrangr* associado a crenças pagãs, o que o tornou uma heresia. Nesse sentido, observa-se que o preceitos culturais, morais, ideológicos e doutrinários influenciam na condição de legitimar atos de violência.

## Referências

ABBAGNANO, Nicola. Senso comum. In: **Dicionário de filosofia**. Tradução de Ivone Castilho Benedetti. 5<sup>a</sup> ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007, p. 873-874.

AGNOLIN, Adone. **História das religiões**: perspectiva histórico-comparativa. São Paulo: Paulinas, 2013. (Coleção repensando a religião).



ALCORTA, Candance S; SOSIS, Richard. Ritual, Religion, and Violence: An Evolutionary Perspective. In: JUERGENSMEYER, Mark; KITTS, Margo; JERRYSON, Michael (eds.). **The Oxford Handbook of Religion and Violence**. Oxford/New York: Oxford University Press, 2013. p. 670-700.

ANÔNIMO. Egil's saga. In: **The Sagas of Icelanders**. Edited by Örnólfur Thorsson and Bernard Scudder. London: Penguin Books, 2001, p. 3-184.

ANÔNIMO. **Hervarar saga ok Heidreks**. Notes and glossary by G. Turville-Petre, introduction by Christopher Tolkien. London: Viking Society for Northern Research, 1956.

ANÔNIMO. King Hrolf and his champions. In: **Eirik The Red and Other Icelandic Sagas**. Oxford: Oxford University Press, 1999, p. 221- 318.

CASSIRER, Ernst. **Ensaio sobre o homem**: introdução a uma filosofia da cultura humana. 2. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2012.

DAVIDSON, Hilda Ellis Rodrick. **Deuses e mitos no norte da Europa**. São Paulo: Madras, 2004.

DUBOIS, Thomas A. **The Nordic religions in the Viking Age**. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1999.

DUMÉZIL, Georges. **The destiny of the warrior**. Translated by Alf Hildebeitel. Chicago: The University of Chicago Press, 1970.

FLANNERY, Daniel J; VAZSONYI, Alexander T; WALDMAN, Irwin D. **The Cambridge Handbook of Violent Behavior and Aggression**. New York: Cambridge University Press, 2007.

FRANCO JR, Hilário. **Os três dedos de Adão**: ensaios de mitologia medieval. São Paulo: Editora da USP, 2010.



HULTGÅRD, Anders. The religion of the vikings. In: BRINK, Stefan (ed.). **The Viking World**. London/New York: Routledge, 2008, p. 212–218.

KEEGAN, John. **Uma história da Guerra**. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

KITTS, Margo; JUERGENSMEYER, Mark; JERRYSON, Michael. Introduction: The Enduring Relationship of Religion and Violence. In: JUERGENSMEYER, Mark; KITTS, Margo; JERRYSON, Michael (eds.). **The Oxford Handbook of Religion and Violence**. Oxford/New York: Oxford University Press, 2013. p. 16-28.

KITTS, Margo. Religion and Violence from Literary Perspectives. In: JUERGENSMEYER, Mark; KITTS, Margo; JERRYSON, Michael (eds.). **The Oxford Handbook of Religion and Violence**. Oxford/New York: Oxford University Press, 2013. p. 469-496.

LANGER, Johnni. A cristianização da Escandinávia nas sagas islandesas. In: A religiosidade dos celtas e germanos: **Anais do IV Simpósio Nacional e III Internacional de Estudos Celtas e Germânicos**/Johnni Langer; Luciana Campos (orgs.). São Luís: UFMA/ Gráfica Santa Clara, 2010, p. 143-164

\_\_\_\_\_. Fúria e sangue: os berserkers. **Desvendando a história**, v. 3, a. 16, 2007.

\_\_\_\_\_. Guerra ao modo Viking. **Brathair**, v. 8, n. 2, 2008, p. 85-93.

\_\_\_\_\_. História e sociedade nas sagas islandesas: perspectivas metodológicas. **Alétheia**, v. 1, janeiro/julho de 2009.

\_\_\_\_\_. Paganismo nórdico. In: LANGER, Johnni (org). **Dicionário de mitologia nórdica**: mitos e ritos. São Paulo: Hedra, 2015, p. 357-361.

\_\_\_\_\_. A religião nórdica antiga: conceitos e métodos de pesquisa. **Rever**, ano 16, n. 2, 2016 p. 118-143.



\_\_\_\_\_. Vikings. In: FUNARI, Pedro Paulo (org.). **As religiões que o mundo esqueceu**. São Paulo: Editora Contexto, 2009, p. 131-144.

LANTERNARI, Vittorio. **Religioni, magia e droga**. San Cesario di Lecce: Manni, 2006.

MCCORMICK, Patrick T. Violence: religion, terror, war. **Theological Studies**, n. 67, 2006, p. 143-162.

MENINI, Vitor Bianconi. Sámi, fínicos e nórdicos. In: LANGER, Johnni (org.). **Dicionário de história e cultura da Era Viking**. São Paulo: Hedra, 2018, p. 621-625.

MIRANDA, Pablo Gomes de. Berserkir. In: LANGER, Johnni (org.). **Dicionário de Mitologia Nórdica: mitos e ritos**. São Paulo: Hedra, 2015, p. 68-73.

MOITA, Sandro Teixeira. Batalha de Hafisfjord. In: LANGER, Johnni (org.). **Dicionário de história e cultura da Era Viking**. São Paulo: Hedra, 2018, p. 89-91.

OLIVEIRA, João Bittencourt de. Aventura e Magia no Mundo das Sagas Islandesas. **Revista Brathair**, v. 9, n. 1, 2009, p. 38-65.

OLIVEIRA, Leandro Vilar. Expansão nórdica. In: LANGER, Johnni (org.). **Dicionário de história e cultura da Era Viking**. São Paulo: Hedra, 2018, p. 244-249.

PAGE, Raymond. Saber e Religião na Escandinávia. In: GRAHAM-CAMPBELL, James (org.). **Os Vikings**. Tradução Carlos Nougué. Barcelona: Ediciones Folio S.A., 2006, p. 100-120.



POPOVSKI, Vesselin. Religion and War. In: POPOVSKI, Vesselin; REICHEBERG, Gregory M; TURNER, Nicholas. **World religions and Norms of War**. New York: United Nations University Press, 2009. p. 11-29.

PRICE, Neil. **The Viking Way: religion and war in Late Iron Age of Scandinavia**. Uppsala: Aun 31, 2002.

PURZYCKI, Benjamin Grant; GIBSON, Kyle. Religion and Violence: an anthropological study on religious belief and violent behavior. **Skpetic Magazine**, vol. 16, n. 2, 2010, p. 1-7.

REES, Owen. The psychology of the Berserkers: Going berserk. **Medieval Warfare**, v. II, n. 1, 2012, p. 23-26.

SCHJØDT, Jens Peter. Óðinn, Warriors, and Death. In: QUINN, Judy; HESLOP, Kate; WILLS, Terrence (eds.). **Learning and Understanding in the Old Norse World: Essays in Honour of Margaret Clunies Ross**. Turnhout: Brepols, 2007, p. 137-151.

SILVA, Monicy Araujo. **Do culto à fúria em guerra: análise da religião no modo de guerrear dos Berserkir**. Dissertação de mestrado em Ciências das Religiões, Universidade Federal da Paraíba, 2019.

SIMEK, Rudolf. **Dictionary of Northern Mythology**. Translated by Angela Hill. 4. reprinted [2007]. Cambridge: D. S. Brewer, 1993.

SPEIDEL, Michael P. Berserks: A History of Indo-European "Mad Warriors". **Journal of World History**, v. 13, n. 2, 2002, p. 253-259.

STURLUSON, Snorri. **La Saga de los Ynglingos**. Tradução, introdução e notas de Santiago Ibáñez Lluçh. Valencia: Ediciones Tilde, 1997. (Coléccion Gorgona)



WADE, Jenny. Going berserk: Battle trance and ecstatic holy warriors in the European war magic tradition. **International Journal of Transpersonal Studies**, v. 3, n. 1, 2016, p. 21-38.

Recebido em: 18/03/2020

Aceito em: 14/07/2020