



# Viking Stories



<https://larp-fuer-demokratie.de/>



## Anleitung (Variante 1)

Wir wählen eine Person aus, welche die Karten zieht und vorliest (diese Aufgabe kann reihum wechseln, entscheidet selbst, wie häufig dies passieren soll).

Die Vorderseite der Karten darf nach dem Vorlesen allen gezeigt werden - sie zeigt einen Titel, ein Bild und einen kurzen, beschreibenden Text. Anhand dieser Informationen müssen wir versuchen herauszufinden, worum es in der Geschichte geht und was passiert ist. Alle Geschichten behandeln das Thema „Wikinger“ - direkt oder indirekt. Hierbei muss mal mehr, mal weniger um die Ecke gedacht werden.

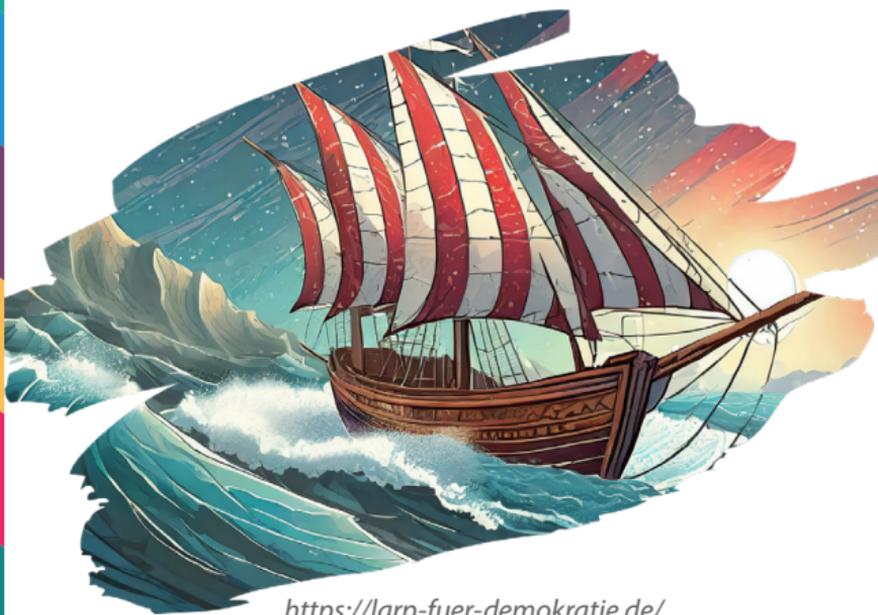
Dazu stellen wir der vorlesenden Person, (die nun als einzige Person die Rückseite der Karte lesen darf), Fragen zur gesuchten Geschichte, die mit JA oder NEIN beantwortet werden können.

Die lesende Person moderiert das Spiel, idealerweise so, dass wir wild in verschiedene Richtungen raten können, ohne dabei auf völlige Abwege zu geraten. Dazu antwortet sie auf unsere Fragen meist mit JA oder NEIN, falls nötig aber auch mit NICHT EINDEUTIG ZU BEANTWORTEN oder mit DAS FÜHRT EUCH IN EINE FALSCHER RICHTUNG. Sollte die Story zu schwer sein, kann sie uns auch Tipps geben.

Ist die Geschichte (singemäßig) erraten, löst die lesende Person das Rätsel auf und liest uns allen die Rückseite der Karte vor. Unter dem Abschnitt „weiter stöbern“ finden wir einen Link bzw. mit noch ein paar Zusatzinformationen oder weiterführenden Zeitungsartikeln zum Thema der Story.



# Viking Stories



<https://larp-fuer-demokratie.de/>



## Anleitung (Variante 2)

Die Variante 2 bietet sich vor allem für größere Spiel-Gruppen an, die sich mit dem Thema Wikinger beschäftigen möchten.

Zunächst teilen wir uns in kleinere Spiel-Gruppen von 1-5 Personen auf und verteilen die Spielkarten (gleichmäßig) an die Gruppen. Wenn wir möchten, können wir die Karten nach ihrer Farbe aufteilen - jede Farbe zeigt eine andere Kategorie an, unter die die "Story" fällt:



Popkultur



Götter  
und Kulte



Germanen und  
extrem Rechte



Mythen



Alltag und  
Sexualität

Wie bei Variante 1 ziehen wir wieder eine Karte, bestimmen eine Person, die diese vorliest und raten, was der Hintergrund der Geschichte sein könnte. Alternativ (z.B. wenn wir mit dem Themen vertraut sind) könnten wir auch alle „ins Blaue“ raten und uns dann gemeinsam die Rückseite der Karte durchlesen.

Nach jeder Karte oder nach einer vorher vereinbarten Anzahl von Karten nehmen wir uns 10 Minuten Zeit, um im Internet (Handy, Tablet, PC etc.) weitere Informationen zu unseren VikingsStories zu recherchieren. Dazu können die Links unter "weiter stöbern" auf den Karten als Einstieg genutzt werden. Danach spielen wir weiter oder beenden die Gruppenphase.

Als Abschluss stellen wir den anderen Gruppen kurz vor, was wir herausgefunden haben und was uns daran besonders erstaunt oder bewegt hat.



# Viking Stories



<https://larp-fuer-demokratie.de/>

# VikingStories

Die VikingStories sind im Rahmen des Projektes "Aktiv gegen Rechts", gefördert vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend im Rahmen des Bundesprogramms „Demokratie leben! entstanden. Sie bilden eine Zusammenfassung von Themen, die in den letzten 5 Projektjahren mit Jugendlichen und Kooperationspartner\*innen erarbeitet und besprochen wurden.

## **Kooperationspartner\*innen im Projekt sind bzw. waren:**

Weltenspieler e.V.

Archeologische Freilichtmuseum Oerlinghausen (AVM)

Marienschule Opladen

Waldritter Südwest e.V.

Die Ergebnisse im Spielformat darzustellen, schließt an die Idee von Dennis Lange im Projekt Anderswelt an. Hier wurden partizipativ Storycards erstellt. ([projekt-anderswelt.de/fairtradestories/](http://projekt-anderswelt.de/fairtradestories/)) Das Design und die Umsetzung kann also als zweiter Teil betrachtet werden.

Das Spiel soll inhaltliche Themen des Projektes aufgreifen und zum Hinterfragen anregen. Eigene weiterführende auch kritische Recherchen zum Thema sind durchaus erwünscht. Nicht zuletzt sollen die VikingStories einen kurzweiligen Zugang zum Themenfeld historisch-politische Bildung vermitteln, um (junge) Menschen zu motivieren, sich zu Fragen was "der Umgang mit Geschichte" für Auswirkungen auf ihr Leben hat.

Wir wünschen viel Spaß beim Spielen!



# Viking Stories



<https://larp-fuer-demokratie.de/>



Danksagung

Viking Stories

**Die VikingStories sind eine Produktion der Waldritter**



### **VikingStories Teil von Larp für Demokratie:**

Die VikingStories sind im Rahmen des Modelprojektes "Aktiv gegen Rechts" entstanden, welches vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend im Rahmen des Bundesprogramms „Demokratie leben!“ gefördert wird. Dabei stellt die Veröffentlichung keine Meinungsäußerung des BMFSFJ oder des BAFzA dar. Für inhaltliche Aussagen trägt allein die Autorin die Verantwortung.

Inhalt: Sabine Scheler

Layout: Dennis Lange

Lektorat: Peter Gotthardt, David Brüll

Illustrationen: AI generiert

**Gefördert vom**



Bundesministerium  
für Familie, Senioren, Frauen  
und Jugend

**im Rahmen des Bundesprogramms**

**Demokratie *leben!***

# Das Volk der Wikinger



Die Wikinger sind ein Seefahrervolk, welches Teile der Welt eroberte.

Mit dem Begriff Wikinger ist nicht eine einzige große Gruppe gemeint, sondern vielmehr eine Tätigkeit, das „wikingern“. Die meisten Nordeuropäer die heute als Wikinger bezeichnet werden, stammen aus dem heutigen Skandinavien und waren Fischer, Bauern, Handwerker und Händler. Sie lebten in kleinen Gemeinschaften, die weitestgehend autark voneinander lebten. Manchmal kooperierten sie untereinander und schlossen sich für Überfälle auf andere Gemeinschaften und fremde Länder zusammen. „Wikingern“, war etwas, was man in seiner Jugend tat um sich einen Namen zu machen und um sich Kriegsbeute anzueignen.

Wo das Wort Wikinger genau herkommt, wird kontrovers diskutiert. So kann es sein, dass sich der Begriff von altnordischem Verb „víkja“ (abweichen, weichen, entheben) und dem Nomen vík (Bucht) zu „víkingr“ (rauben, plündern) weiterentwickelt hat. Eine andere Deutung ist das es vom Lateinischen „vicus“ stammt. Darunter wurden fahrende Menschen gefasst die von Hafen zu Hafen, oder Ort zu Ort fahren.



# Die grausamsamen Wikinger



793 erfuhr Britannien den grausamsten Überfall  
aller Zeiten.

„Nie zuvor hat Britannien einen schlimmeren Terror erfahren, als den, der von diesen Heiden über uns gebracht wurde ... Die Barbaren vergießen das Blut der Heiligen rings um den Altar und zertrampeln ihre Körper in den Gottestempeln wie Dung auf der Straße.“ Schrieb 793 der Gelehrte Alkuin im über 800 km entfernten Aachen nach dem ersten Dokumentierten Überfall auf das Kloster Lindisfarne.

Der Überraschungsangriff auf das Inselkloster war der erste dokumentierte, große Wikingerüberfall in Westeuropa und nach Kölner Historiker Dominik Waßenhoven eine gängige Attacke, die auf Schnelligkeit und Beute ausgerichtet war. So fuhren die Langschiffe nah an der Küste entlang oder auch in Flüsse hinein um sich von dort aus schnell wieder zurückzuziehen. So war es mehr ein Schock für die Opfer mit durchaus einzelnen Toten und Verletzten. Die Wikinger verbreiteten zwar Angst und Schrecken gingen jedoch nicht brutaler vor als Andere zu dieser Zeit.



# altertümlicher Kopfschmuck



Die Mode ändert sich. Damals trugen Krieger bunte Helme mit Hörnern.

Der einzige Helm, der jemals gefunden wurde, ist der „Gjermundbu- Helm“. Er wurde 1943 bei Ringerike in der norwegischen Provinz Viken ausgegraben und ist seit seiner Restauration im historischen Museum der Universität Oslo in Norwegen ausgestellt. Der Helm hat keine Hörner. In der zeitgenössischen Darstellung zwischen 8 Jhd. und dem 12 Jhd. tragen die Krieger entweder gar keine Kopfbedeckung oder schlichte Eisenhelme.

Der Kostümbildner Carl Emil Doepler trug viel zum Mythos, des gehörnten Wikingerhelms bei. Für die Inszenierung von Wagners Ring der Nibelungen im Jahr 1876 nutzte er die Requisite das erste Mal. Inspiration könnte er sich von damaligen altertümlichen Ausgrabungen geholt haben, bei denen Helm und Horn zusammengefunden wurden. Möglicherweise flossen auch Berichte antiker griechischer und römischer Historiker in die Kreationen mit ein, die in ihren Beschreibungen erwähnten, dass nordeuropäische Priester gehörnte Helme bei Zeremonien getragen hätten.



# Erik der Hühne



Als Erik vor 1100 Jahren in die Handelsstadt Haithabu reiste, sah er zum ersten Mal Frauen mit schwarzem Haar.

Das Bild vom blonden, blauäugigen hoch gewachsenen Mann hat sich im Zuge des wachsenden Nationalismus im 19. und 20. Jahrhundert durchgesetzt, als der Wikinger als nordisch-arischer Archetyp etabliert wurde.

An der Universität in Kopenhagen hat Lisa Lock Harving, DNA- Analysen an mittelalterlichen Skeletten durchgeführt und herausgefunden, dass die Menschen der Wikingerzeit nicht alle blond und blauäugig waren, denn schon damals waren die Menschen ethnisch und kulturell durchmischt. Auch dass sie außergewöhnlich groß waren, ist ein Mythos des Nationalismus. Der durchschnittliche skandinavische Mann war 1,73 groß was dem Schnitt der damaligen Bevölkerung entspricht.

weiter stöbern: [nationalgeographic.de](http://nationalgeographic.de)



# Pergament ist geduldig



Ein junger Römer beschrieb ein Pergament und gab damit einem ganzen Kontinent eine Identität.

Tacitus schuf Ende des 1. Jhd. das Werk „Germania“ und damit auch das Volk der Germanen, dass so gar nicht existierte. In der Antike lebten zwischen den Flüssen Rhein, Donau und Weichsel völlig unabhängig voneinander vielerlei Stämme. Tacitus zollte den Germanen in seiner Schrift Respekt – für ihre Kampfesstärke und Lebensführung frei von Verlockungen des Luxus. Dies tat er nach Meinung von Historiker\*innen, um Kritik an der römischen Dekadenz zu üben und die römische Elite zugleich vor neuerlichen Auseinandersetzungen zu warnen.

So lässt sich sicher sagen, dass die Germanen sich selbst niemals „Germanen“ genannt haben. Auch viele Jahre später wurden die skandinavischen Stämme, dessen Plünderer als Wikinger bezeichnet werden, nicht Germanen genannt.

Der moderne Germanenbegriff baut auf der Begriffsbildung der antiken Schriftsteller zwar auf, die spätestens im Zeitalter des Humanismus erneut aufgegriffen wurde. Obwohl bereits Tacitus Teile Skandinaviens zu Germanien zählte, ist die allgemeine Ausweitung des Germanenbegriffs auf Skandinavien eine spätere Entwicklung, die vor allem auf sprachlichen und ethnographischen Beobachtungen gefußt haben dürfte.

In jüngster Zeit wird in der Forschung verstärkt, dass aus dem nationalstaatlichen Denken des 18. und 19. Jahrhunderts entstammende Konzept der Germanen in Frage gestellt. So musst du am Ende selber beantworten, ob „Wikinger“ für dich „Germanen“ sind.



# Der Sonnenstein



Der Legende nach half auch ein glitzernder Kristall den Wikingern bei der Navigation.

Die Wikinger waren großartige Seefahrer, doch wie genau sie navigierten ist bis heute nicht sicher. Es gibt keine archäologischen Funde, die die Existenz eines Sonnensteines belegen. Es wird vielmehr davon ausgegangen, dass sie sich von Landpunkt zu Landpunkt entlang tasteten.

Gábor Horváth von der Eötvös Universität in Budapest hat erforscht, dass die Navigation per Sonnenstein tatsächlich funktioniert haben könnte. Für ihre Studie simulierten sie in einem Planetarium 1080 verschiedene Himmelszustände, denen die Wikinger auf ihren Reisen begegnet sein könnten. Die spezielle Lichtbrechung des Doppelspats erlaubt es, die Position der Sonne auch bei bedecktem Himmel zu bestimmen.

Das Ergebnis: Die Sonnensteine waren tatsächlich relativ genau – und das sogar bei bewölktem Himmel.



# Germanenkult



Ein Mädchen besucht einen Mittelaltermarkt und bekommt viel über Germanen und Wikinger erzählt.

Die Beschäftigung mit der „germanischen Vorzeit“ gilt in der Öffentlichkeit als unpolitisch. Für viele Menschen, etwa aus der LARP - Szene stammend, bleibt diese Beschäftigung das auch. Jedoch seien Neonazis in der Reenactment- und Living-History-Szene „sehr aktiv“. „Die extreme Rechte betreibt hier unterschwellig Geschichtspolitik und führt einen Kulturkampf“, sagt Karl Banghard, Leiter des Archeologischen Freilichtmuseums Oerlinghausens. Etwa, wenn Wikinger immer in Verbindung mit Kampf dargestellt würden.

Doch warum nützt der Germanenkult den extrem Rechten? Einerseits weil im Gegensatz zu zeithistorischen, geschichtspolitischen Feldern beim Thema Vorgeschichte kaum Widerstände bei Vereinnahmungsversuchen auftreten. Andererseits liegt dies an der hohen Anpassungsfähigkeit des „Germanenbegriffes“, der gar nicht näher bestimmt ist.

Im „extrem Rechten“ Spektrum spannt sich der Begriff von der Jungsteinzeit bis ins Mittelalter (wissenschaftliche Relevanz hat er hingegen nur in römischer Zeit) und auch räumlich sind hier kaum Grenzen gesetzt. So ist von Wikingern in Südamerika und Zentralasien die Rede. Daher lassen sich sämtliche Basisüberzeugungen durch germanische Erzählungen abbilden.



# Der Tod eines Kindes



Ein vierjähriges Mädchen starb aus ideologischen Gründen ihrer Eltern.

Bundesweit bekannt wurde der Fall der vierjährigen Sighild, die 2009 an ihrer Diabeteserkrankung starb, da ihre Eltern Insulininjektionen mit Verweis auf die Neue Germanische Medizin verweigerten. Die Eltern gehören zu der seit 2023 verbotenen Gruppe „Artgemeinschaft – Germanische Glaubensgemeinschaft“ mit dem Ziel möglichst „reinrassige Deutsche“ zu produzieren. So starb das Kind aus ideologischen Gründen, weil sie nicht gesund genug war, um ihre „Art“ in Zukunft voranzutreiben.

Wenn du mehr zu dem Fall lesen möchtest dann schau doch mal hier:



<https://www.belltower.news/sighild-b-wenn-sich-der-rechtsextremismus-der-eltern-gegen-die-eigenen-kinder-wendet-39108/>

<https://www.endstation-rechts.de/news/tod-eines-siedlerkindes>

# Deutungshoheit?



Was haben Germanen mit Ideologien  
der extremen Rechten zu tun?

In einer klassischen Germanenkonstruktion der extremen Rechten schwingen meist folgende Motive mit.

1. Die Definition von Volk und Nation bildet eine unverzichtbare, identitätsstiftende Wurzelbewegung. So machen sie für einen großen Teil der Bewegung die Essenz des Nationalen aus, obwohl es eine „germanische“ Nation nie gab.
2. Die Abgrenzung von „Völkern“ spielt eine zentrale Rolle. So wird die Archäologie immer wieder zur Legitimation eines germanischen Kulturraumes benutzt, um rhetorisch wirkmächtig und vermeintlich wissenschaftlich fundiert einen Jahrhunderte langen, geografisch konstanten Kulturraum zu schaffen.
3. Der Rückgriff auf charismatische Führerpersönlichkeiten als weiteres Zentralmotiv. So einen konstruierte charismatische Persönlichkeiten oft kämpferisch und durchsetzungsstark die unterschiedlichen „germanischen Stämme“ zur „Nation“.
4. Das Bild wie sich Männer und Frauen verhalten sollen, wird hier ideologisch getragen. So wird ein rassistisches Idealbild, vom blonden, blauäugigen hochgewachsenen, starken Mann einstudiert, sowie von blonden Frauen die sich um „Heim und Herd“ kümmern.



# Pagan Metal



Facettenreich, musikalisch und textlich sehr verschieden, das ist Paganmetal.

Das Berufen auf frühgeschichtlich- heidnische Vorlagen sowie die Vermischung von archäologischen und fiktiven Botschaften machen Pagan Metal zu einem beliebten Musikstil. Kennzeichnend sind heidnische Texte und Aussagen, also die Beschäftigung mit vorchristlichen Kulturen und Mythologien. Besonders beliebt ist die nordische Sagenwelt. Die inhaltliche Palette reicht von Nacherzählung der Göttersagen über kriegerisches bis hin zur Liebe zur Natur. So mischen sich Blut und Boden Romantik mit völkischen Mythen. Für Fans ist es oft nicht einfach auseinanderzuhalten, ob es sich um völkische Motivationen handelt. Denn dass sie rechtes Gedankengut verbreiten weisen, fast alle Pagan Bands weit von sich. In diesem Zusammenhang wäre es wichtig, das Wiederaufleben völkischen Denkens in einer kulturellen Szene zu hinterfragen und sich weiter mit der Thematik auseinanderzusetzen.

Wenn du also Paganmetal magst, schau genau hin, und beziehe Position.



# The Northman



Geschichte und Film? Kann das zusammen  
passen?

Spätestens seit den 1950er Jahren ist die Figur des Wikingers fester Bestandteil des internationalen Films. Von Richard Fleischers *The Vikings* aus dem Jahr 1958 bis hin zu Robert Eggers *The Northman* (2022) – die filmische Darstellung der Wikinger scheint seit Jahrzehnten fester Bestandteil der Filmwelt zu sein. Dabei spiegelt die Umsetzung auch immer eine Auseinandersetzung in der jeweiligen Zeit wieder.

*The Northman* bildet in dieser Reihe eine Ausnahme weil der Film versucht, zu reproduzieren wie die Menschen damals ihre Welt wahrgenommen haben könnten, was dazu führt, dass historische und mythologische Welt nicht aufeinander prallen sondern von Beginn an miteinander verschmelzen. Auch dies spiegelt eine Auseinandersetzung mit einer aktuellen Debatte in der Filmindustrie wider, in der es um historische Verantwortlichkeiten geht.



# Eine gute Idee



Was haben Reishackbällchen, Kaffee und Wikinger gemeinsam. Eine Mischung die uns träumen lässt.

Ob Wikinger Hackbällchen von Knorr, Wikinger Kaffee, Wikinger Burger, Wikinger Reisen oder seit neustem Wikinger bei Edeka.

Die Werbung nutzt seit vielen Jahren, die Bildsprache, um Sehnsüchte nach einer Ursprünglichkeit anzusprechen. Der Soziologe Zygmunt Bauman nutzt hier den Begriff der Retrotopie.

Was vereinfacht gesagt eine Idealisierung der Vergangenheit ist. Dinge, die wir im positiven Sinne verbinden mit dieser vorgestellten Vergangenheit verbinden, erhoffen wir uns auch für die Zukunft. Das nutzt die Werbung und reproduziert damit bewusst Bildwelten und Narrative, die durchaus kritisch hinterfragt werden können. All diese Werbungen spielen mit den ersten Bildern von ursprünglichen unberührten Landschaften, der Rohheit und Ursprünglichkeit von Produkten.



# Gemetzel im Klassenzimmer?



Warum findet ein Spieleentwickler es wichtig  
Computerspiele im Schulunterricht zu behandeln?

Die Entwicklerfirma der Spielreihe Assassins Creed arbeitet seit Jahren mit Wissenschaftler\*innen zusammen, um eine stimmige Hintergrundwelt zu erschaffen. Max Durand ist Wold Design Director sagt, dass gerade dieser Umstand die Verkaufszahlen steigert. Denn eine stimmige Hintergrundwelt mit authentisch wirkender Kleidung, Gegenständen und Architektur, lässt die fiktive Geschichte lebendiger und echter wirken. Dabei wird Geschichte nicht wahrheitsgetreu abgebildet, dafür ist die Quellenlage nicht ausreichend. Es wird jedoch Wert darauf gelegt sich möglichst nah zu orientieren. Ein Großteil der Arbeit wurde bei AC – Valhalla darauf verwandt, keine Überschneidungen und Symboliken aus der rechten Szene zu verwenden und dahingehend keine Interpretationsspielräume offen zu lassen. Trotzdem trägt, der wissenschaftliche Anstrich gerade dazu bei, Geschichte und Fiktion zu vermischen. Dies sieht auch Durand und wünscht sich diese Art von Spielen und die Begeisterung, die gerade bei jungen Menschen entsteht, im Unterricht aufzugreifen.



# Blood Rage



Das Ende der Welt naht, zumindest auf dem  
Esstisch.

„Blood Rage“, ist ein Brettspiel und bedient sich dem Setting der nordischen Mythologie. Das Ragnarök (das Ende der Welt) ist im vollen Gange. Jede\*r Spieler\*in übernimmt die Rolle eines Wikingerstammes und muss sich in den letzten Tagen der Welt seinen Platz in Walhalla erkämpfen. Dabei gelingt es dem Brettspiel „das Stereotyp des blutrünstigen Wikingers, dessen einziges Lebensziel darin besteht, einen ruhmreichen Tod zu finden, zu erzeugen. Das Spiel beansprucht dabei nicht für sich historisch zu sein, reproduziert, jedoch gängige rechte Narrative. Diese werden in der Spielmechanik bewusst gebrochen, zum Beispiel dadurch, dass man nicht möglichst viele Schlachten gewinnen muss um nach Walhalla zu gelangen.

Nach Jörn Rüsen vermitteln alle diese Spiele, welche ein historisches Setting bedienen, ein bestimmtes Bild von Geschichte. Dabei ist völlig unerheblich, ob dieses Bild dem Stand der historischen Forschung entspricht. Dieses vermittelte Geschichtsbild hat direkten Einfluss auf die Vorstellungen der Menschen von Geschichte bzw. auf ihr Geschichtsbewusstsein.

Deswegen können Brettspiele wie dieses durchaus genutzt werden, um über Wikingergeschichten und Heldensagen ins Gespräch zu kommen und hier eine Aufmerksamkeit zu kreieren.



# Literarische Historie



Sie schlägt eine Tür auf und kann dahinter einen Blick in eine andere Welt werfen.

Von Bernhard Cornwell „Das letzte Königreich“ über Cathrina Sundberg „Wikingerblut“ zu Tilman Röhrig „Erik der Rote“. Im Gegensatz zu anderen Medien ist der Roman wahrscheinlich das Medium in dem „Wikinger geschichten“ am differenziertesten dargestellt werden können. Die oben genannten Werke sind historisch gut recherchiert, verweben geschickt, historisches Wissen mit fiktionalen Charakteren. Dabei bilden sie nicht ein archäologisch oder historisch korrektes Bild ab, dennoch setzten sich die genannten Autor\*innen intensiv mit der Welt, in der ihre Figuren handeln auseinander.

Die Romane sind kein Geschichtsbücher und haben auch nicht den Anspruch, sondern bleiben genau das, was der Titel sagt, eine fiktive Geschichte. Dabei finde ich die sehr persönliche Definition von Peter Prange schön in der in 10 Punkten beschrieben wird, was der Reiz an der Verflechtung von Fiktion und historischem Hintergrund ist.



# Mann oder Frau?



Soziale Gendertheorie im Frühmittelalter? Was soll das denn sein?

Ende der 90er Jahre wurde die soziale Gendertheorie in die archäologische Forschung integriert. Dabei wurde die Frage nach Unstimmigkeiten zwischen dem sozialen Geschlecht einer Person (gender) und dem biologischen Geschlecht (sex) aufgeworfen. Das soziale Geschlecht wird nach, Verhalten, Kleidung und den gesellschaftlichen Umgang miteinander, bestimmt.

Zuvor ist die Archäologie davon ausgegangen, dass beides übereinstimmt. Das biologische Geschlecht lässt sich mit DNA-Untersuchungen bestimmen, das soziale Geschlecht hingegen wird durch Grabbeigaben und literarischen Quellen bestimmt. Aufgrund der hohen Übereinstimmung zwischen biologisches Geschlecht und Genderdefinition durch Grabbeigaben im europäischen Frühmittelalter wurden Widersprüchlichkeiten mit einer Fehlertoleranz erklärt. So wurden zum Beispiel bekannte Funde mittels DNA Analyse untersucht. Was in Einzelfällen dabei gefunden wurde, kannst du auf Karte Nummer (17) lesen.



weiter stöbern: [gender-blog.de/](http://gender-blog.de/)

# Der Krieger



Im Jahre 2017 machten Archeologen auf der Insel Björkö eine erstaunliche Entdeckung.

Im Jahre 1878 fanden Archäologen auf der schwedischen See-Insel Björkö die Überreste der Siedlung Birka, die Anfang des 8. Jahrhunderts als eine der größten Wikingersiedlungen überhaupt galt. Über die nächsten Jahrzehnte sollte der Boden mehr als 3000 Gräber freigeben.

Der Leichnam in Grab Bj 581 der 1878 ausgegraben wurde, war wohl ein sehr angesehener Krieger, denn man hat ihn nicht nur mit seinen Waffen (einem Langschwert, einer Axt, einem Speer, Pfeilen, Messer und zwei Schilden) bestattet, sondern auch zwei Pferde, als Grabbeigabe geopfert. 139 Jahre galt die Leiche als hochrangiger militärischer Anführer. Als großer Wikingerkrieger.

Bis 2017 eine Gendersequenzierung der Leiche durchgeführt wurde, und sich herausstellte der Krieger war eine Frau. Seit langem ist bekannt, dass Frauen in der oft martialischen Organisation der Wikingersgesellschaft hohe Ränge bekleiden konnten, dieser Fund belegte dies nun auch. Die Forschenden ziehen aus der offenkundig hochrangigen Position der Begrabenen den Schluss, dass kämpfende Frauen in der nordischen Gesellschaft häufiger, selbstverständlicher und geschätzter gewesen sein könnten, als bisher gedacht.

weiter stöbern: [nationalgeographic.de](http://nationalgeographic.de)



# Schwere Anschuldigung



Ein Mann wurde in die Sklaverrei gezwungen, weil er behauptete sein Nachbar würde bei einem anderen Mann liegen.

Wie in jeder Kultur der Menschheitsgeschichte gab es auch in der Wikingerzeit homo- und intersexuelles Verhalten.

Diese Schlussfolgerung geht auf eine Vielzahl von literarischen Erwähnungen zurück. Hier kann man vor allem auf Gesetzestexte zurückgreifen. Dabei ist auffällig das Homosexualität, nicht unter Strafe stand. Was allerdings unter Strafe gestellt wurde, ist einen anderen Mann der Homosexualität zu beschuldigen. Die Strafen auf solche Anschuldigungen waren hoch. So wurde einem Mann vorzuwerfen, dass er sich von einem anderen Mann sexuell penetrieren lässt ebenso so schwer wie Mord und Vergewaltigung bestraft.

Dr. Matthias Toplak sagt, dass dies daran läge, dass es in der altnordischen Gesellschaft keine Aufteilung zwischen männlich und weiblich gab, sondern nur eine Aufteilung in stark und schwach. Wenn sich jetzt ein Mann penetrieren lässt, zeigt dies seine Schwäche und er sei nicht mehr in der Lage, die von ihm erwartete Rolle auszuführen.

weiter stöbern: [www.youtube.com](http://www.youtube.com)



# Orgien auf dem Basar



Ein Reisender erzählt völlig schockiert wie Wikinger mit ihren Sklavinnen Sex vor aller Augen haben. Haben wir uns das ausgedacht?

In Serien, Büchern und Filmen wie Vikings werden die Wikinger sehr sexualisiert dargestellt. Die Schauspielenden sind gutaussehend und entsprechen gerade in Vikings ein Schönheitsideal unserer heutigen Zeit. Es werden Orgien mit freier Liebe gezeigt und gerade die Frauen sind selbstbestimmt und emanzipiert.

Die Rus (Bezeichnung von ostslawischen Stämmen im 7 Jhd. -9 Jhd.), kamen häufig als Sklavenhändler in den Osten. Aus Überlieferungen von arabischen Reisenden weiß man, dass hier die ausgelebte Sexualität den ein oder anderen doch sehr schockiert haben. So wurde in einem Bericht beschrieben, dass die Reisenden vollkommen ungeniert mit ihren Sklaven auch in Anwesenheit, potenzieller Kunden oder Freunden Sex hatten.

Ob diese Berichte nun objektiv verlässlich sind, oder ob diese Berichte, Schlussfolgerungen auf Regeln Sitten und Gebräuche in Heimatstädten oder Dörfern zulassen, ist wohl eher unwahrscheinlich. Wahrscheinlicher ist, dass die beschriebenen Handlungen durchaus vorkamen, aber die Wikinger als generell exualisierte Menschen darzustellen, ist wahrscheinlich eine Fantasie unserer heutigen Zeit.



# Ausgelassenes Festmal



Halvar feierte berausende Festmahle, mit viel Met, Bier und Wein.

Wenn es ums Trinken geht, geht in Wikingerromanen und Filmen regelmäßig mit den Autorinnen und Autoren die Fantasie durch. Da wird hemmungslos gezecht und auf dem Höhepunkt kommt es schnell mal zu einer Meinungsverschiedenheit oder einer handfesten Schlägerei.

Dieses Bild ist wohl ein Mythos. Auch Wikinger werden meist, Wasser oder Milch getrunken haben. Es gab zwar Bier, Met und Wein, aber all dies war nicht leicht zu bekommen und sehr teuer. Für die Herstellung von Met wird Honig, Zucker und Hefe benötigt, was auch im Norden vorhanden war, jedoch ebenfalls für die Haltbarmachung von anderen Lebensmitteln gebraucht wurde. Trauben für Wein mussten hingegen importiert werden. Aus diesem Grund war es wohl reichen Menschen vorbehalten Wein zu trinken.

Bier konnte ebenfalls hergestellt werden, leider war es nicht besonders haltbar. Es musste innerhalb von wenigen Tagen nach der Herstellung verbraucht werden. Aus diesen Gründen wurde es wahrscheinlich nur auf Festen oder zu bestimmten Anlässen wie Hochzeiten oder Beerdigungen getrunken.



# Die Wikinger und der Sklavenmarkt



Er wurde ohne Vorwarnung aus der Heimat  
gerissen und in ferne Länder verkauft.

Während der Wikingerzeit und des frühen Mittelalters war der Sklavenhandel eine tragende Säule des Wirtschaftssystems in Skandinavien. Dies ist durch Schriften von arabischen Reisenden und Gelehrten bekannt. Jedoch ist Sklave nicht gleich Sklave.

Wenn wir an Sklaven denken haben wir gleich eine Person in Ketten vor Augen, die schlecht behandelt und erniedrigt wird. Jedoch ist es viel komplizierter. Es gab zahlreiche soziale Abstufungen: vom Galeerensklaven, über den Knecht bis hin zum gut ausgebildeten und loyalen Diener. Nur eines hatten diese Menschen gemeinsam, sie konnten nicht über ihr Leben selbst bestimmen, sondern gehörten einer anderen Person. Oft wird daher der Begriff „unfrei“ bevorzugt. Auch wie ein Mensch versklavt wurde, konnte sehr unterschiedlich sein. Geraubt oder durch ein Verbrechen verurteilt waren zwei der Möglichkeiten.



# Schmerzmittel und Trancezustände



Wozu wurde Hanf verwendet?

Kiffen war in den 1970er Jahren gleichbedeutend mit dem Kampf gegen die Machtverhältnisse, dann verwurzelte es sich mehr und mehr in verschiedenen Jugendkulturen bis hin zur meist konsumierten illegalen Droge Europas. Doch wie war es im wikingerzeitlichen Skandinavien?

Aus Grabfunden weiß man, dass zur damaligen Zeit vor allem Fasern der Pflanze zur Herstellung von Kleidung genutzt wurden. Eine Nutzung als Rauschmittel ist durch Grabfunde nicht so einfach zu belegen. Mattias Toplak schreibt dazu auf seinem Blog: „Ein möglicher Fall ist das berühmte Grab von Oseberg. In dem eindrucksvollen und reich ausgestatteten Schiffsgrab am Oslofjord waren zwei Frauen neben zahlreichen Alltagsgegenständen bestattet. Unter den Beigaben fanden sich auch einige Cannabis-Samen. Aufgrund der besonders auffälligen Bestattungsumstände wurde oftmals vermutet, dass es sich bei zumindest einer der beiden Frauen um eine Zauberin oder Priesterin gehandelt haben könnte. In einem rituellen oder magischen Kontext könnten die Cannabis-Samen als Halluzinogen zur Erzeugung von Trancezuständen verwendet worden sein. Die starke Arthritis der älteren der beiden Frauen könnte aber auch auf eine weitere Nutzung von Cannabis hindeuten: als Schmerzmittel.“ Der Fund belegt, also das Cannabis konsumiert wurde. Aus welchem Grund jedoch, ob als Schmerz oder Rauschmittel ist nicht so einfach festzustellen.



# Tattoos und Bärte



Stimmt das Bild vom wilden Krieger, mit langen Haaren,  
Undercut, Bart und Tätowierungen?

Das Bild, was in Serien wie Vikings oder aus Spielen wie bei Assassin's Creed Valhalla kennen, zeigt meist einen wilden Krieger, mit langen Haaren und Undercut, Bart und Tätowierungen. Das es Tattoos gab ist nicht unwahrscheinlich jedoch gibt es nur wenige Belege. Der am häufigsten verwendete, ist der von Ahmad ibn Fadlan, der auf seinen Reisen den Rus begegnete. Er beschreibt die perfekten Körper der Männer, die am ganzen Körper mit dunkelgrünen Mustern bedeckt sind.

Auf der Insel Gotland wurden in drei weit voneinander entfernt liegenden Grabmählern wohl die extremste Form von Körpermodifikationen entdeckt. Es wurden drei Frauen in gotländischer Tracht, bestattet deren Köpfe weit nach hinten gezogen worden waren. Der sogenannte Turmschädel wurde durch eine Bandagierung des noch elastischen Schädels bei Kleinkindern erreicht. Dadurch wurde der Kopf lang und eiförmig nach hinten gezogen. Daraus lässt sich schließen, dass Veränderungen am Körper vereinzelt in der Wikingerzeit üblich waren. Dabei können Tätowierungen zwar als wahrscheinlich aber nicht als zweifelsfrei belegt angenommen werden.



# Die Edda



Die Wikinger hatten alle den selben Glauben, der in einem Buch niedergeschrieben war.

Wenn man sich mit der nordischen Mythologie beschäftigt, wird oft impliziert, dass es einen festen Kanon gibt, an den alle nordgermanischen Völker des Frühmittelalters geglaubt haben. So interpretieren wir heute Religion.

Da es jedoch kein niedergeschriebenes Werk gibt, ist vielmehr davon auszugehen, dass es ganz unterschiedliche Glaubensvorstellungen gab, die sich sowohl zeitlich als auch räumlich unterschieden. Das Werk Edda von Snorri Sturluson auf das sich in diesem Kontext oft bezogen wird, sagt wenig über den tatsächlichen Glauben der Wikinger aus. Denn es entstand weit nach der Wikingerzeit und wurde von einem christlichen, isländischen Dichter verfasst.

Dabei ging es ihm gar nicht um die Niederschreibung eines Glaubens. Vielmehr ist das Werk von Snorri ein Lehrbuch für Skalden also Dichter und Sänger seiner Zeit.



# Zauberzeichen



Mit der Runenschrift haben Zauberinnen zur Wikingerzeit Weissagungen getroffen.

Wenn man über Runen spricht gilt es drei Typen des Runenalphabets zu unterscheiden. Das ältere Futhark mit 24 Zeichen das vom 1 Jhd. – ins 8. Jhd. benutzt wurde, das jüngere Futhark mit 16 Zeichen was vom 8 Jhd. bis ins späte Mittelalter gebraucht wurde und das anglo-frisische Futhorc das in England bis etwa 1000 gebräuchlich war.

Heute werden Runen meist in einem mythischen Kontext dargestellt oder gebraucht. Doch war das auch schon zu Zeiten der Wikinger so? Wohl eher nicht. Zu Beginn der Wikingerzeit war das jüngere Futhark eine reine Gebrauchsschrift, die zu Kommunikation diente. In Steine wurden Runen geritzt, um einer Person zu gedenken und seinen Reichtum oder seine Macht zu zeigen.

Allerdings ist das „Mythische“ der Runen nicht nur eine Erfindung der Renaissance oder der Nationalsozialisten. Weit vor der Wikingerzeit in der Eisenzeit so im 2 Jhd. gab es Runeninschriften auf Waffen und Schilden, die durchaus als „Zauberinschriften“ zu verstehen waren. Diese sollten eine besondere Wirkung entfesseln, wie den Träger schützen. Zur gleichen Zeit wurden Runen auch als Besitzinschriften verwendet. Es gibt Funde aus dieser Zeit, die Liebesgaben oder Geschenke an eine Person darstellen. Auch wurden Inschriften gefunden, die dazu dienten, jemanden „zu verlieben“ oder einen Toten ins Grab zu bannen.



# Ein Wikingerkompass



Ein Symbol was dem Träger verspricht niemals seinen Weg bei Sturm zu verlieren.

Wohl kein Symbol, neben vereinzelt Runen und dem Mjölner, wird so inflationär benutzt, wie der sogenannte Wikingerkompass oder auch „Vegvisir“. Auf Hemden, Taschen und als Tätowierung findet sich das isländische Symbol welches auch als Wikingerkompass bezeichnet, wird wieder. Tatsächlich hat es nichts mit den „Wikingern“ zu tun. „Vegvisir“, wird erstmals im „Huld-Manuskript“ von 1860 erwähnt, als knapp 900 Jahre nach Ende der Wikingerzeit.

Es wurde spekuliert, dass jedes Symbol eine der Himmelsrichtungen darstellt, ähnlich wie ein Kompass. Allerdings benutzen die nordischen Siedler keinen Kompass. Siehe Karte (06). So lässt sich sagen, dass der Vegvisir ein magisch empfindende Symbol im Okkultismus des 19 Jhd. war und keine weitere Verbindung in die Zeit der Wikinger nachweisbar ist.



# Ein Hammer für Alle



Wiking- und Metal-Fans, Neuheiden und Neonazis benutzen ihn alle gleichermaßen. Verzieht mit Runen oder Knoten, hat er allerdings wenig mit historischen Vorbildern zu tun.

Das wohl bekannteste Beispiel für die Nutzung als Zeichen der Wikingerszenenzugehörigkeit ist der Thorshammer. Er wurde in Gräbern als Anhänger gefunden. Oft wird er als religiöses Symbol, welches die Wikinger getragen haben verstanden. Dies ist jedoch höchst fraglich, denn Thorshämmer treten erst zu Zeit der Christianisierung auf. Erklärungsversuche sind:

1. Der Hammer als heidnisches Zeichen, welches dem Tragen des christlichen Kreuzes entgegengestellt wird.
2. Oder es deutet auf eine Vermischung des christlichen und des heidnischen Glaubens hin, so könnten sie als Abzeichen bereits getaufter "Heiden" getragen worden sein.
3. Es wird angenommen, das der Hammer vorwiegend von Frauen getragen wurde. Eine weitere Vermutung ist, dass das Symbol vorwiegend von verheirateten Frauen als Zeichen der Heirat getragen wurde.

Heute werden Thorshämmer oftmals von historisch interessierten Menschen, von Wikinger- und Metal-Fans, Neuheiden und Neonazis getragen. Dabei übertrifft die Zahl der heutigen Thorshämmer die der archäologisch überlieferten Stücke um ein Hunderttausendfaches.



# Ligatur? Was bitte?



Was hat denn kabellose Datenübertragung mit Wikingern zu tun?

König Harald Gormsson im 10 Jhd. Dänemark regierte. Das Land befand sich im Krieg mit seinem Nachbarn. König Harald auch König Blauzahn genannt (im englischen bluetooth) bewies enormes Verhandlungsgeschick und konnte dank seiner geschickten Reichs- und Kirchenpolitik Dänemark aus der Bedeutungslosigkeit an die Spitze Skandinaviens führen und machte es so zum nordischen Großreich.

Harald Blauzahns Fähigkeit, mithilfe von Kommunikation verschiedene Gruppen zu einem großen Netzwerk zu verbinden, inspirierte wohl Vertreter der Firmen Ericsson, Intel und Nokia zum Namen "Bluetooth". Denn auch die Funktechnik verbindet einzelne Geräte miteinander und ermöglicht so deren Kommunikation.

Auch das Logo ist an den König angelegt. Denn es zeigt Haralds ineinander verwobene Initialen (H und B) in Runenschrift (Futhark) und bildet eine sogenannte Ligatur – als Hommage an den Dänenkönig.

