

# MUSEU DO RPG

Carta de Intenções 2016  
Linhas de Ação

Priscilla Tôrres

Belo Horizonte, junho de 2016.

Agradecimentos:

Ao Fadinha, ao Gabriel,

à Valéria, à Christiane

ao Elmar, à Fátima

e a todos aqueles que saíram da caverna.

Índice		
I)	Introdução	- Programa educativo, pedagógico e cultural
II)	Definição da instituição	- Programa de exposições
	- Objeto	-- Exposições de longa duração/permanentes
	- Histórico da instituição	-- Exposições temporárias e itinerantes
	- Missão	-- Cursos, oficinas, seminários e palestras
	- Visão	-- Espaços para jogos
	- Valores e princípios	- Programa de pesquisa
	- Objetivos	-- Justificativa
	- Tipologia	- Programa de Comunicação
	- Público Alvo	- Programa de Gestão de Pessoas
	- Diagnóstico atual	- Programa de Segurança
III)	Programas	- Programa de financiamento e fomento
	- Programa institucional	- Projetos
	- Programa de acervos	
	-- Temas e Tipologia do Acervo	
	-- Aquisição	
	-- Documentação	
	-- Conservação, Restauro e Reserva Técnica	
	-- Política de publicações	

## **I) Introdução**

Este documento visa fornecer subsídios conceituais e técnicos que permitam ao Museu do RPG refletir sobre suas proposições institucionais, planejar e realizar ações a médio e a longo prazo, obtendo maior segurança à execução de seus projetos, garantindo sua condição de equiparação e destaque frente às demais instituições museológicas do país. Assim, delimitaremos nosso perfil museológico, definiremos programas, políticas e projetos.

Esta carta de intenções programa as principais linhas da gestão do Museu do RPG e traz informações e traça linhas programáticas e potencialidades de cada área que devem servir de embasamento no desdobramento de ações, programas e projetos complementares a serem desenvolvidos pela instituição.

As ações previstas pretendem estabelecer diretrizes de modernização da instituição como um todo, tanto sua infraestrutura como sua organização, dinamizando acervos e informações, ampliando o público, articulando parcerias e projetos, divulgando a instituição, suas atividades, produções artísticas e intelectuais, manter seu acervo e serviços, bem como prever a criação de ferramentas para que possam gerar maior dinamicidade de sua gestão.

## II) Definição da instituição

O Museu do RPG guarda e apresenta “sonhos, sentimentos, pensamentos e intuições que ganham corpo através de imagens, cores, sons e formas”<sup>1</sup>. É ponte, porta e janela “que ligam e desligam mundos, culturas e pessoas diferentes.”<sup>1</sup>

Estamos em acordo com o ICOM – Conselho Internacional de Museus, que conceitua o museu como uma instituição permanente, sem fins lucrativos, a serviço da sociedade e do seu desenvolvimento, aberta ao público que adquire, conserva, investiga, difunde e expõe os testemunhos materiais e imateriais do homem e de seu entorno, para estudo, educação, lazer e deleite da sociedade.<sup>1</sup>

Somos um grupo de pessoas físicas sem fins lucrativos que são apaixonadas por RPG – *Roleplaying Game* –, interessadas em preservar a memória e divulgar a cultura do RPG, bem como difundir os benefícios da prática mesmo à humanidade.

### **- Objeto**

O objeto do Museu do RPG é trabalhar e difundir o *Roleplaying Game* (em português: jogo de interpretação de papéis) em suas diversas manifestações, tais como o RPG de mesa, *live action*, jogos digitais, ferramentas de jogos através da internet, RPG de cartas e demais modalidades já existentes e a serem criadas.

### **- Histórico da instituição**

Criado com o objetivo de mostrar à sociedade a cultura do RPG – *Roleplaying Game* –, o Museu do RPG foi pensado de forma a atingir o público mundial, sendo em um primeiro momento inaugurado em 04/06/2016, no site da internet <http://museurpg.wix.com/museurpg> com o intuito de apresentar ao público a ideia inicial do projeto.

Na internet, pesquisamos previamente a existência de museus com o mesmo tema e em um cenário internacional percebemos a existência de “Wikias” com guias/listagens de jogos e um Museu do RPG em inglês (<http://rdushay.home.mindspring.com/Museum/Index.html>) com galerias virtuais e histórico do RPG, sendo inclusive uma das fontes de acervo para nosso projeto.

Os demais sites encontrados na pesquisa, demonstraram apenas a nomenclatura de “Museu” ou “*Museum*”, entretanto não evidenciamos a existência de websites brasileiros com o intuito de preservar a memória e a cultura do RPG.

### **- Missão**

Valorizar, preservar, expressar, democratizar o acesso, articular e difundir a memória e o patrimônio cultural do RPG e sua presença no cenário cultural mundial, promovendo o conhecimento, o entretenimento, a discussão e a reflexão crítica do tema através da pesquisa,

---

<sup>1</sup> **Conceito, criação e tipologias de museus.** Disponível em: <<https://prezi.com/qc3lzjflidv/conceito-criacao-e-tipologias-de-museus/>>, consulta realizada em 05/06/2016.

exposição, salvaguarda, propagação, envolvimento do público e demonstração de como a expressão desta cultura é benéfica à sociedade.

### **- Visão**

Ocupar posição de referência nacional e internacional em preservação, pesquisa e divulgação do RPG – *Roleplaying Game*.

### **- Valores e princípios**

Apaixonados por RPG e cientes dos benefícios que o mesmo traz para a vida das pessoas, estes são nossos valores e princípios:

- Paixão pelo nosso trabalho;
- Ética na atuação, gestão de recursos e patrimônio sob nossa responsabilidade;
- Profissionalismo na gestão;
- Respeito nas relações interpessoais, institucionais, profissionais e aos direitos autorais à luz da Lei 9.610/1998;
- Promoção à cidadania e ao multiculturalismo;
- Compromisso com a preservação, difusão e investigação;
- Estimulo à reflexão crítica;
- Inclusão e extensão social e cultural;
- Contrapartida educativa;
- Interatividade com o público.

### **- Objetivos**

O objetivo geral da instituição é administrar, supervisionar e gerenciar o Museu, garantindo o reconhecimento, a valorização, a preservação, a pesquisa e a difusão do patrimônio material e imaterial sobre o RPG no cenário nacional e internacional, garantindo que os recortes temáticos, cronológicos e geográficos definidos no projeto sejam abordados de forma interativa nas ações de comunicação da instituição, com linguagem de fácil entendimento por diferentes públicos.

Objetivos específicos:

- Proporcionar amplo acesso ao Museu, ao acervo, às exposições e todas as atividades por ele desenvolvidas;
- Pesquisar os conteúdos do acervo e das exposições temporárias, dando-lhes ampla divulgação;
- Apresentar o acervo museológico de forma contextualizada;
- Respeitar a integridade do acervo, mantendo sua relação atualizada;
- Divulgar resultados de ações de pesquisa, preservação, contas e registro de referências;
- Procurar obter a melhor qualidade nos projetos e programas institucionais;
- Desenvolver ações educativas no âmbito do objeto da instituição voltadas a diversos segmentos de público, aliando conteúdos etnológicos, antropológicos,

históricos, ambientais, etc., proporcionando o intercâmbio cultural entre profissionais, estudantes, entidades, instituições museológicas, agentes da Sociedade Civil, Poder Público e iniciativa privada;

- Incluir o RPG em sistemas pedagógicos, especialmente em ambientes escolares
- Promover diferentes visões sobre as temáticas do Museu com o objetivo de formar opinião crítica no público;
- Propor, realizar e promover cursos, palestras, workshops e projetos em geral que viabilizem o acesso qualificado da população ao objeto da instituição;
- Promover ações que fortaleçam a autoestima positiva dos jogadores de RPG
- Criar canais de participação da comunidade nos programas institucionais;
- Contribuir ativamente para a formação de público da instituição, incluindo grupos sociais diversificados e/ou marginalizados, incluindo aqueles em situação de vulnerabilidade social e pessoas com deficiência e mobilidade reduzida;
- Assegurar a manutenção e segurança das edificações físicas que por ventura forem utilizadas para o desenvolvimento do trabalho da instituição;
- Estabelecer parcerias com o Poder Público e iniciativa privada para a ampliação do patrimônio histórico, artístico e cultural da instituição;
- Celebrar contratos, convênios, parcerias, termos ou acordos que contribuam para a preservação e divulgação do Museu e de seu acervo;
- Gerir ou terceirizar a venda de produtos relacionados aos objetivos da instituição, bem como explorar ou terceirizar cafés, restaurantes, estacionamentos e/ou similares para atendimento do público do Museu, destinando os recursos gerados para as próprias atividades da instituição.

### **- Tipologia**

O Museu do RPG é temático, sendo por seu tema o objeto indicado na presente carta de intenções. Inicialmente, optamos pela apresentação de um Museu Virtual, com a elaboração de um site/portal. Futuramente, pretendemos abrir uma localidade física.

Segundo Santos e Lima<sup>2</sup>, que citam Malaroux (1947), o museu virtual pode ser entendido como um ambiente museológico desprovido de paredes, relacionando o real na interação do mundo material e virtual. Há a possibilidade de os museus virtuais serem estendidos em CD, DVD e VHS, possuindo acesso remoto do público.

Segundo Piacente (1996), o museu no mundo virtual apresenta informações bem detalhadas sobre o acervo e pode manter visitas virtuais, projetando o museu na virtualidade e transformando muitas vezes a internet em uma espécie de reserva técnica de exposições, por mostrarem aquelas exposições temporárias que não se encontram mais montadas em seu espaço original. Assim, pode-se disponibilizar base de dados do acervo mostrando objetos que não se encontram em exposição naquele momento e informações pormenorizadas sobre determinado assunto.

---

<sup>2</sup> **Museu e suas tipologias: o webmuseu em destaque.** SANTOS, Plácida Leopoldina Ventura Amorim da Costa e LIMA, Fábio Rogério Batista. Disponível em: <[www.ies.ufpb.br/ojs/index.php/ies/article/download/16244/11491](http://www.ies.ufpb.br/ojs/index.php/ies/article/download/16244/11491)>, consulta realizada em 05/06/2016.

### **- Público Alvo**

Nosso público alvo é toda a humanidade, em especial jogadores de RPG, amigos do Museu, público espontâneo e comunidades.

### **- Diagnóstico atual**

Pontos fortes:

- Diversidade cultural e natural do entorno do Museu;
- Acervo inicial obtido de um outro Museu internacional virtual;
- Amplo acervo digital disponível, livre de direitos autorais;
- Amplo programa educacional;
- Delimitação do tema do Museu;
- Entusiasmo da equipe;
- Ideias inovadoras;
- Hospedagem gratuita do site/portal;
- Pouco gasto inicial.

Pontos fracos:

- Inventário de acervo físico reduzido;
- Falta de espaço físico para exposições permanentes;
- Falta de parcerias do Poder Público e da iniciativa privada;
- Inexistência de regimento interno, organograma e documentação necessária para registro do Museu junto ao IBRAM;

Oportunidades:

- Implantação de Associação de Amigos do Museu;
- Ampla divulgação pela internet, alcançando vários países;
- Grande avanço na cultura museológica de Belo Horizonte/MG nos últimos 05 (cinco) anos.

Ameaças:

- Pressão social contrária à causa do Museu;
- Preconceito social;
- Contendas judiciais acerca de possíveis direitos autorais;
- Crise financeira e política do país.

### III) Programas

#### - Programa Institucional

Na realização das atividades que propõe e tem como meta, de acordo com a definição de sua missão, visão, valores e princípios institucionais, a participação do Museu do RPG em redes temáticas nacionais e internacionais, visamos um amplo processo de interação ao enfatizar relações existentes entre o passado e o presente, projetando o futuro do RPG, garantindo um diálogo permanente com a sociedade e ocupando a posição de referência em preservação, pesquisa e divulgação do assunto.

Dentro do programa institucional, denota-se a necessidade da criação do Regimento Interno do Museu, criação da Associação de Amigos do Museu e articulação das relações institucionais necessárias para o cumprimento dos fins do Museu.

#### - Programa de acervos

O Museu do RPG possui como acervo principal coleções de livros de regras dos jogos de RPG de mesa, bem como seus complementos e acessórios pertinentes (dados, fichas de personagem, “escudos” de mestre, miniaturas, mapas, etc.). Ademais, toda e qualquer coleção material e imaterial referente ao RPG, tais como vídeos de entrevistas de participantes dos jogos de RPG, depoimentos, arquivos fotográficos, listagens diversas, referências, ilustrações, artigos, periódicos, arquivos digitais disponíveis para download, **respeitados os direitos autorais**, serão incorporados ao acervo.

Nosso acervo é primordialmente digital/digitalizado, entretanto, há projeção de aquisição de acervo físico através de doações, compras, etc. Existe a possibilidade de exibição em exposições itinerantes, caso o Museu venha a obter espaço físico disponível para tal.

O Museu busca dinamizar e expandir seu acervo, devidamente estudado, conservado e exposto, contribuindo para o fortalecimento da identidade social envolvida. A dinamização do acervo se dá principalmente através da Galeria Virtual, onde diversas coleções podem ser visitadas pelos internautas.

A organização e gerenciamento dos acervos da instituição será realizada pela direção do Museu, até que seja criado o Regimento Interno do mesmo.

#### - Temas e Tipologia do Acervo

O acervo será organizado a partir dos seguintes temas centrais e constituído por uma tipologia abrangente:

- |  |   |
|--|---|
| 1 – Coleções de Livros                     | 2.1 – Dados   |
| 1.1 – Coleções de Livros de Regras Básicos | 2.2 – Fichas de Personagem                            |
| 1.2 – Coleções de Livros Complementares    | 2.2.1 – Fichas Preenchidas                            |
| 1.2.1 – Livros do Jogador                  | 2.2.2 – Fichas Sugeridas ( <i>Cannon Characters</i> ) |
| 1.2.2 – Livros de Aventuras                | 2.3 – Escudos do Mestre                               |
| 1.2.3 – Livros de Itens                    | 2.4 – Miniaturas                                      |
| 1.2.4 – Livros de Criaturas                | 2.5 – Mapas e Tabelas                                 |
| 1.2.5 – Livros de Literatura               | 2.6 – Outros  |
| 1.2.6 – Outros Livros                      | 3 – Produção Intelectual                              |
| 2 – Acessórios                             | 3.1 – Publicações                                     |

- 3.1.1 – Web
- 3.1.2 – Periódicos
- 3.1.3 – Artigos (Científicos ou não)
- 3.1.4 – Publicações próprias do Museu
- 4 – Arquivos Digitais
- 4.1 – Ilustrações
- 4.2 – *Downloads* Gratuitos
- 4.3 – Arquivo fotográfico
- 4.4 – Arquivo videográfico
- 5 – Tipologias de RPG

- 5.1 – Mesa
- 5.2 – *Live Action*
- 5.3 – Jogos digitais
- 5.4 – Jogos na internet
- 5.5 – Jogos de cartas
- 5.6 – *Board games*
- 5.7 – Outras tipologias
- 6 – Levantamento
- 6.1 – Listagens diversas
- 6.2 – Referências

### **- Aquisição**

O acervo do Museu do RPG é mesclado, obtido através de aquisições gratuitas e onerosas. Pretende-se organizar aquisições complementares às coleções já existentes, aquisição de coleções novas e ampliação de meios de captação. A escolha dos itens a serem adquiridos pelo Museu será apontada através da análise de oportunidade e conveniência da instituição, bem como orientação das linhas de pesquisa do Museu, que ditará a relevância de determinadas coleções em face à missão, visão, objetivos, valores e princípios da instituição. O estímulo à pesquisa irá direcionar e proporcionar o crescimento e enriquecimento do acervo.

As lacunas do acervo podem ser supridas por empréstimos, comodatos e reproduções de outras instituições detentoras da guarda desses objetos ou mesmo de membros voluntários dos Amigos do Museu, estabelecendo-se contratos, parcerias e convênios por escrito com os detentores do acervo. Desde que respeitados os direitos autorais, priorizamos a digitalização dos documentos em suporte de papel.

### **- Documentação**

O programa de documentação museológica é o responsável pela concepção e gerenciamento da documentação gerada pelas atividades do Museu, tais como a guarda e conservação dos próprios objetos do acervo em si. Consideramos a documentação como fundamental para o controle da coleção do museu e organização da política do acervo, bem como o estabelecimento de critérios de aquisição e descarte.

As ações de atualização de inventários, complementação de fichas catalográficas, coleta de informações, organização, triagem, controle, armazenagem, recuperação, divulgação dos registros e formação de banco de imagens do acervo é permanente, bem como o desenvolvimento da política de segurança de dados, proporcionando um sistema de recuperação de informação capaz de transformar as coleções do Museu em fontes de pesquisa científica ou em instrumentos de transmissão de conhecimento.

Desenvolver-se-á um banco de dados informatizado com campos e acessos que vão abranger os principais temas da documentação e da gestão, possibilitando a entrada de dados e posteriores consultas, por meio de padronização de linguagem democratizada, inclusive utilizando interface com a internet para acesso e consulta.

### **- Conservação, Restauro e Reserva Técnica**

O acervo, material ou imaterial, físico ou digital, deve ser tratado através da conservação preventiva com análise de condições ambientais (sistemas de medição e controle de umidade, temperatura, etc.), iluminação (estabelecimento de parâmetros, sistemas de medição, instalação de filtros, etc.), acondicionamento e manuseio.

A reserva técnica tem finalidade de armazenagem de curta ou longa duração de itens provenientes de comodato ou aquisição de novos acervos e deve prever/controlar o trânsito (entrada/saída) de peças do acervo. A utilização da reserva técnica deverá estar preparada para adicionar, conservar e transportar objetos de tipologias muito distintas, de diferentes procedências, volumes e suportes.

Como observado no diagnóstico, a ausência de espaço para o abrigo do acervo físico não permite a guarda adequada do acervo do Museu. Sugere-se a implantação de uma reserva técnica.

### **- Política de publicações**

O Museu do RPG se resguarda no direito de elaborar suas próprias publicações, como artigos, compêndios, livros, folders, catálogos de exposições e etc., desde que não afetem direitos autorais. Nossa linha editorial neste sentido é o RPG, objeto desta carta de intenções, em todas as suas manifestações existentes e a serem criadas.

A produção de materiais para os diferentes públicos deve aproximá-los dos conteúdos expositivos, fazendo parte de projetos do Núcleo de Educação. Estes materiais, sob a forma de jogos, séries de livros, roteiros de visitação e outras publicações que estarão disponíveis a todo o público, organizados considerando as diferentes faixas etárias e as diversas abordagens que o museu contempla.

A instituição manterá sua identidade visual própria visando o fortalecimento de sua marca, difusão e missão.

### **- Programa educativo, pedagógico e cultural**

A ação educativa da instituição deve estar presente em todas as ações do Museu. Apesar de não ser uma escola, sua potência ou função educativa não é diminuída por este fato, articulando temas transversais em sala de aula, ampliando caminhos para a compreensão dos conteúdos trabalhados dentro e fora de suas visitas. Para isso, conta com a mediação e demonstração de novas formas de entendimento do mundo, expondo os visitantes a diversas realidades, sensibilizando para a preservação patrimonial e constituição da autoestima, memória e identidade de um grupo ou sociedade.

Além do trabalho junto às escolas, a ação educativa também atende os mais variados públicos, contemplando sua diversidade natural, contribuindo para a igualdade social, o fortalecimento dos indivíduos e grupos em desvantagem para o incremento de processos democráticos dentro da sociedade. Os programas educacionais do Museu do RPG envolvem profissionais de várias áreas do saber.

Os materiais educativos criados pelo Museu devem ter a preocupação de dar repertório aos professores sobre as temáticas tratadas nas exposições de longa e curta duração, para que

antes e após a visita lhe seja permitido o desenvolvimento de projetos que nela interagem com os conteúdos curriculares, tendo por objetivo facilitar e ampliar a relação de professores e educadores com as exposições e atividades da instituição, apresentando um conjunto de sugestões que permitam reconhecer a importância dos acervos e do discurso museológico no processo de aprendizagem, sugerindo formação de identidade cultural. A boa qualidade gráfica do material deve estar em consonância com os fins da instituição e sua identidade visual.

#### **- Programa de exposições**

Devido à escolha tipológica do Museu do RPG, nossas exposições inicialmente serão realizadas on-line, através do nosso site na internet. O acolhimento do público acontecerá de forma individual ou coletiva, sendo registrada sua passagem no site através de contador de visita única e livro de assinaturas online. O site tornar-se-á o espaço onde o visitante realizará a experiência museológica, deixando temporariamente de lado as vivências e preocupações cotidianas.

A página inicial será considerada como o balcão de recepção, ferramenta utilizada para comunicação e atualização, contendo informações sobre o Museu: exposições, programação, serviços, mapa do site, folders e demais materiais de publicidade da instituição e de seus projetos. Não haverá cobrança pelo acesso ao site, entretanto poderá ser instalada loja on-line com produtos do Museu e poderão ser realizadas doações espontâneas dos visitantes, de modo a financiar o projeto, especialmente no intuito de transformar o Museu on-line em físico. Haverá a correta prestação de contas ao público.

#### **- Exposições de Longa Duração/Permanentes**

A exposição de longa duração ou permanente explicita ao público a missão institucional e os objetivos do Museu, previstos no projeto expográfico, devendo ser focada no conceito gerador do Museu do RPG, conforme Temas e Tipologias do Acervo, itens abordados acima.

#### **- Exposições Temporárias e Itinerantes**

As exposições temporárias e itinerantes dinamizam o Museu, tratando de temas correlatos à exposição permanente ou complementar aspectos já apresentados, explorar novos temas do acervo, realizando mostras individuais, revelando criadores pouco conhecidos, reiterando memórias, abrindo espaço para a contemporaneidade e abarcando exposições internacionais. A exposição temporária também gera proposição planejada de estudo, ampliação e aprofundamento de conteúdos relacionados à coleção do Museu por meio dos núcleos de Pesquisa, Salvaguarda e Educação.

O Curador do Museu do RPG planejará as exposições a partir de temas considerados relevantes do ponto de vista da memória, da arte, da observação social, da história, de revelação de fragmentos de história desconhecidas do grande público. Os materiais expositivos, ainda, devem revelar conceitos, percepções e conteúdos por meio dos arranjos museográficos de conteúdos silenciosos que ganham voz e visibilidade.

A média de duração de uma exposição temporária deve ser de três meses, sendo pertinente o desenvolvimento de um cronograma anual. Inicialmente, nosso acervo físico será disponibilizado para exposições itinerantes em outros museus do país.

#### **- Cursos, Oficinas, Seminários e Palestras**

A ação educativa deverá oferecer periodicamente cursos, oficinas, palestras e seminários temáticos com especialistas da instituição e/ou convidados, presenciais ou virtuais, a fim de divulgar suas pesquisas e programas.

#### **- Espaços para Jogos**

Pretendemos criar um espaço virtual e físico disponível ao público para o exercício do RPG dentro do Museu. Consideramos a prática do RPG uma ferramenta essencial ao conhecimento e difusão do objeto da instituição.

#### **- Programa de Pesquisa**

O programa de pesquisa do Museu do RPG é gerador de conhecimento sobre o tema. A proposta é realizar convênios com universidades, institutos de pesquisa e museus, recebimento de pesquisas de graduação e pós-graduação, parcerias com órgãos de fomento bem como cursos e palestras sobre nossas linhas temáticas. Os resultados das pesquisas deverão ser incorporados ao acervo.

O núcleo de pesquisa da instituição é multidisciplinar e interdisciplinar, abrangendo todos os aspectos sociais, psicológicos, filosóficos, pedagógicos da função do RPG na sociedade, tendo os profissionais liberdade para escolher as linhas de pesquisa do Museu, em consonância com seu objeto, missão, visão, valores e princípios, criando e pesquisando com base em bibliografias especializadas, criação própria e diferentes fontes de pesquisa. Pretendemos ser um centro aglutinador de pesquisas de orientação mais acadêmica acerca do objeto do Museu, disponibilizando acervo para consultas de estudantes do ensino básico, médio e superior.

Este trabalho visa a seleção, produção ou reprodução de textos com temáticas relacionadas ao acervo museológico e a manutenção de sua memória documental. Toda a pesquisa será utilizada pelo Museu interna e externamente, por variados meios, como portal digital, catálogos, edições de revistas, entre outros.

#### **- Justificativa**

A pesquisa do Museu do RPG tem como intuito produzir e veicular o saber acerca do RPG, construindo e reconstruindo sua gama de significados, muitas vezes desvinculados do discurso padrão da sociedade sobre o tema. Assim, somos responsáveis pelo exame e documentação da herança cultural do RPG, articulando a memória e o legado cultural relacionados a estes jogos em seus contextos históricos, educativos, estéticos e sociais, investigando sua singularidade e difundindo o resultado da pesquisa ao público.

Assim, a atuação do Museu adquire importância dentro de sua proposta na medida em que realiza real contribuição ao país por todos os meios que possam ser alcançados, ressaltando-se também o pioneirismo do projeto no Brasil. A existência do núcleo de pesquisa garante a vocação natural, educativa e democrática que todo museu deve possuir para desenvolver seu papel cultural e social.

#### **- Programa de Comunicação**

Objetivamos atingir o maior público possível, de forma direta ou indireta, engajando o público no Museu, para que o mesmo possa se apropriar do conteúdo da instituição, absorvendo seus conceitos e ideias. Desta forma, abriremos o diálogo entre o Museu e a sociedade, aproximando relações e trazendo em voga questões de alta relevância.

Através da comunicação, pretendemos ampliar o público e a visão de nossos projetos e pesquisas. A conexão com o público é considerada de relevante importância para o Museu, convidando o visitante a participar ativamente do circuito de exposições e confiando no mesmo para a divulgação do Museu através da oralidade. O envolvimento da comunidade fortalece a missão e os propósitos do Museu.

O desenvolvimento do cadastro espontâneo de visitantes será valorizado para a criação de um banco de dados considerado essencial em difusão de ideias na contemporaneidade, seja através de *newsletter*, redes sociais ou correspondência comum.

Estabelecer parcerias com as Secretarias de Educação do Estado e do Município para divulgar o Museu nas escolas e, posteriormente, agendar visitas.

Atuaremos com terminais de consulta sobre o Museu, seu acervo e serviços, terminais de captação de depoimentos espontâneos, parcerias com rádios para veiculação de programas ou vinhetas sobre o Museu e sua temática, programa de coleta de acervo, criação de redes sociais de RPG através do NING, elaboração de campanhas para arrecadar fundos e fomentar doações, palestras, seminários, *webinar*, eventos, folhetos, produtos diversos com ou sem a logomarca do museu, catálogos das exposições, comemoração do Dia Mundial do RPG (04 de março) e divulgação em geral.

#### **- Programa de gestão de pessoas**

O pessoal do Museu é composto de voluntariado. Planejamos realizar contratações através da lei trabalhista brasileira, quando houverem condições.

#### **- Programa de segurança**

A segurança do acervo será realizada pelos próprios proprietários do acervo, quando dele estiver em posse. Celebraremos contratos de seguro quando do transporte do acervo, em especial para exposições itinerantes. A segurança da base de dados será garantida por nossos servidores.

#### **- Programa de financiamento e fomento**

O financiamento do Museu do RPG será realizado através de doações via *paypal*, com a devida prestação de contas anual, semestral ou mensal no site da instituição. Contaremos com as doações da Associação dos Amigos do Museu, bem como sua colaboração e apoio nas atividades do museu, elaborando parcerias e contratos. O *crowdfunding* também será uma ferramenta para a captação de recursos, bem como a pesquisa no PROSAS, site específico de editais, e na ABCR – Associação Brasileira de Captadores de Recursos.

A captação de recursos junto ao governo é de fundamental importância para a exposição do acervo físico do Museu, a qual manteremos alerta sobre, para a participação imediata de todos os editais que forem abertos que se tratam de investimento cultural, especialmente do IBRAM – Instituto Brasileiro de Museus.

Buscaremos patrocínio de empresas da iniciativa privada e empresas de capital público e privado, tais como BNDES, Petrobrás, Caixa Econômica Federal e Banco do Brasil, bem como em FAP's – Fundações de Amparo e Pesquisa. Participar das Leis de Incentivo também fazem parte do plano de captação.

Realizaremos vendas de produtos do Museu, evidenciando nossa marca ou não.

Os gastos serão realizados a partir da definição das possibilidades de captação com base na análise de dados institucionais, elaboração de mapa de cotas, objetivos quantitativos e qualitativos de metas a captar, contrapartidas promocionais, definição de visão de longo prazo com revisão dos objetivos de receita e identificação dos ativos do Museu com as diretrizes gerais do mesmo para seu avanço institucional.

#### **- Projetos**

- Ampliação do acervo;
- Criação da catalogação do acervo;
- Ampliação da reserva técnica;
- Elaboração do Regimento Interno;
- Captar recursos;
- Inscrição junto ao IBRAM.

Belo Horizonte, 08 de junho de 2016.