



제2장

무형문화유산의 가치
어디에 있는가



무형문화유산 보호에서 지속가능성과 문화다양성 – 도구와 관점

피터 세이텔

스미소니언연구소 수석 민속학자

요약

무형문화유산의 일차적 가치는 공연자, 연행자 및 기타 참여자들이 삶을 관조하고 이해하며 그들의 삶을 유지하기 위해 사용하는 토속 지식을 창출하는 역량에 있다. 토속 지식은 물질적, 실용적, 정신적, 윤리적, 심미적 가치를 포괄한다. 무형문화유산을 통해 지역의 참여자들은 여러 가지 면에서 혜택을 누린다. 실용적 기술의 취득은 물론, 개인의 정체성을 확인하고 공동체의 결속을 공고히 할 수 있다. 무형문화유산이 지닌 실용적 가치를 인정하는 국가 문화기관들은 지역의 무형문화유산을 보호하기 위해 정책을 수립할 뿐만 아니라, 창의성, 아름다움, 지식 및 다양한 인류 문화의 합리성을 인정하는 윤리적, 정치적 원칙인 문화 다양성을 추구한다. 국가적 차원에서 문화적 다양성을 추구할 경우 지역의 무형문화유산 관습을 보호하는 데 유리할 수 있다.

본 발표는 지역의 무형문화유산을 보호하고 국가적 차원에서 문화 다양성을 추구하기 위한 방안을 모색하기 위해 두 가지 국가 문화정책 분야를 다룬다. 무형문화유

1) 본 발표 원고를 검토하고 유익한 의견을 제시해 준 스미소니언연구소 소속 제임스 얼리에게 감사의 말을 전한다.

산을 보호하기 위한 지역 공동체의 협력관계 수립에 가장 중요한 요소는 지속가능성(sustainability)이다. 지속가능성이란 지역의 무형문화유산 관습이 스스로 존속할 수 있는 역량을 의미한다. 이 분야의 정책 개발을 위해 필자는 사회 제도(social institution)라는 개념을 차용하여 2003년 무형문화유산 협약에 명시된 무형문화유산의 정의를 강화하는 개념 체계를 제안한다. 이미 협약에 내포된 이 개념을 살펴봄으로써 무형문화유산의 지속가능성에 대한 의견을 제시하고 분석하며, 논의를 거쳐 향후 계획을 마련할 수 있는 근거를 제시하고자 한다.

후반부에서는 국가적 차원에서 문화 다양성의 가치를 드높이기 위한 제도적 방안을 살펴본다. 구체적으로 무형문화유산 공연 기록물을 수집·정리하여 보급하는 것을 목표로 하는 디지털 도구를 소개할 것이다. 공연물과 관련된 정보를 재편하여 보급하는 것은 대중의 참여와 무형문화유산에 대한 존중 및 이해를 구축하는 활동이며, 공연물의 가치를 제대로 전달할 수 있는 기반이 된다. 이는 또한 국가적 차원에서 무형문화유산 관습을 합법화하고 유산과 그 계승자들이 국가적 문화 담론의 장에서 입지를 높일 수 있는 기회를 제공할 것이다.

I. 보다 넓은 의미의 개념체계 – 사회 제도

과거 2003년 무형문화유산보호협약(이하 협약)을 제정하기 위해 1989년에 채택된 '전통 문화 및 민속 보호에 권고(이하 권고)'에 명시된 무형문화유산의 개념을 확대할 필요가 있었다. 마찬가지로 필자는 무형문화유산의 지속가능성을 위한 지역 공동체와의 협력 관계를 구축하기에 앞서 협약에 명시된 무형문화유산의 개념 역시 다시 한 번 확대할 필요가 있다고 생각한다.

1989년에 채택된 권고에 따르면 무형문화유산(당시에는 민속 또는 전통 문화로 표현됨)은 “문화 공동체가 전통에 기반하여 만들어낸 창조물의 총체”라고 정의한다. 이들 실제적 ‘창조물’은 민속 이론에 근거하여 무형문화유산으로서 속성을 부여 받는데 구체적인 내용은 다음과 같다. 무형문화유산(민속 혹은 전통문화)은 “공동체 또는 개인에 의해 표현된 창조물이며, 공동체의 문화적, 사회적 정체성을 반영함으로써 공동체의 기대를 충족한다. 무형문화유산의 기준과 가치는 구전과 모방을 비롯한 여러 수단을 통해 전승된다. 무형문화유산은 언어, 문학, 음악, 무용, 놀이, 신화, 의식, 관습, 공예, 건축을 비롯한 여러 예술 형태로 나타난다.” 여기서 강조한 바는 무형문화유산은 창조물,

다시 말해 문화적 과정을 통해 만들어진 결과물 또는 생산물이라는 것이다. 권고 조항은 주로 이러한 생산물을 기록, 수집, 저장하여 문화유산을 보호해야 한다는 내용을 담고 있다.

권고 이행에 대한 평가가 이루어지고 2003년 협약 제정이 시작되던 1999년 무렵 민속 또는 전통 문화라는 용어가 무형문화유산(intangible cultural heritage)이라는 용어로 개칭된다. 이 용어는 1950년 서구화에 맞서 일본 문화의 고유한 특성을 보호하기 위해 시행된 프로그램에서 사용된 용어를 번역한 것이다. 유네스코의 전략적 목적은 결과물뿐만 아니라 살아있는 문화 표현, 즉 문화적 생산과정 그 자체를 보존하기 위한 정책을 개발하는 것이었다. 이 정책의 근간을 마련하기 위해 유네스코는 무형문화유산의 정의를 새롭게 확립할 필요가 있었다.

2003년 협약은 무형문화유산을 다음과 같이 정의한다. 무형문화유산은 공동체, 집단 때로는 개인이 자신의 문화유산의 일부로 여기는 관습, 표상, 표현, 지식, 기능 및 이와 관련한 도구, 물품, 공예품 및 문화 공간을 말한다.” 이 문장에서는 관습이라는 용어가 가장 먼저 등장하며, 지식이라는 표현은 있으나 관습과 어떤 관계를 맺고 있는지 언급되어 있지 않다. 또한 무형문화유산의 형성 과정을 통해 창조된 일부 생산물(지식 이외의 표상, 표현, 물품, 공예품)과 무형문화유산 관습이 연행되는데 있어 가장 중요한 문화 공간이 언급되어 있다. 그러나 무형문화유산의 정의에서 가장 중요한 요소는 관습이며, 이는 협약에 명시된 정책의 대상이기도 하다. 살아있는 문화 관습을 보호하기 위한 정책을 수립하고 시행하기 위해서는 문화 생산물에만 초점을 맞추는 편협함에서 벗어나 과정을 중시하는 폭 넓은 관점을 갖춰야 한다.

그 관점을 보다 더 확대하면, 노래, 의식, 연극, 공예품, 농업기술, 의료술 등을 생산하는 살아있는 무형문화유산 관습은 정형화된 사회적 상호작용으로 이해될 수 있다. 이 상호작용은 비교적 안정된 구조를 가지고 오랜 시간 동안 지속되며 문화적 가치를 형성하고 그 가치에 의해 형성되는 것이다. 즉, 무형문화유산 관습은 역할, 규범 및 물질 교환의 형식을 지닌 사회 제도²⁾로 이해할 수 있다. 다른 사회 제도와 마찬가지로 살아있는 무형문화유산 관습은 새로운 전수자의 선발, 훈련, 공유되지 않는 정보에 대한 접근을 통제함으로써 재생산된다. 무형문화유산 관습은 사회적 삶과 윤리적 지식을 뒷받침하는 공리적, 미적 관습을 정립함으로써 사회 전체를 재창조하는 데 기여한다. 또한 무형문화유산 관습은 다른 제도들과 공존하면서 다양하면서도 복잡한 관계를 형성

2) 본 발표에서 사용된 제도(institution)라는 용어는 말리노프스키를 비롯한 인류학자들이 제시한 사회인류학적 의미를 담고 있다. 그러나 사회 조직이라는 엄격한 기능주의적 개념은 내포하지 않는다.

한다. 이들 제도는 상호 의존적이거나 경제적 그리고/또는 전략적으로 보완 관계에 있거나 보다 광범위한 제도의 일환으로 시행된다.

무형문화유산 관습을 사회 제도로 이해하면 몇 가지 사항이 분명해진다. 첫째, 무형문화유산의 변화는 불가피하다. 사회 제도는 발전하는 사회 및 자연 환경의 요구에 부응하기 위해 변화한다. 이에 따라 다른 제도들도 구조적 변화에 적극 대응하기 위해 그 실천 방안을 조정한다. 살아있는 무형문화유산 관습 역시 마찬가지이다. 둘째, 무형문화유산 관습은 기존 제도의 구성요소들이 약해지거나 효과를 발휘하지 못할 경우 위협에 처하게 된다. 일례로 지역민들이 무형문화유산의 전승에 대해 충분히 지원하지 않거나 지역 시장이 전통 공예품을 취급하지 않는 경우 그리고 전승자 모집 과정이 기존의 회원제도를 대체하지 못하는 경우 등을 들 수 있다. 원료 제공자와 교류관계가 단절되면 공예품 생산에 큰 차질을 빚게 된다.

제도적 관점에서 보면, 지역의 문화유산 보유자와 그들의 문화유산을 보호해주는 국가 문화기관 간에 형성된 관계의 속성을 보다 잘 이해할 수 있다. 스미소니언박물관, 유네스코아태무형유산센터 및 기타 개발기구를 포함한 국가기관들은 ‘협력기관’으로 통칭할 수 있으며, 그들의 역할은 지역 공동체와 함께 무형문화유산 보호 활동을 계획함으로써 그 지역의 무형문화유산 관습에 필요한 제도적 지원을 제공하여 그 관습 자체를 지속하고 재생산하도록 돕는 것이다. 그러나 사회 환경의 변화가 기관의 변화를 가져오는 것과 마찬가지로 이들 기관 간의 새로운 기능적 관계가 필시 무형문화유산은 물론, 협력기관 자체도 변화시킬지 모른다. 이는 무형문화유산 관습으로부터 지식을 축적하고 민주적으로 구성되는 기관의 경우에 한한다. 여기서 한 가지 의문을 제기할 수 있다. 무형문화유산 보호를 위해 지역 공동체와 협력관계를 구축할 기관의 구성원으로서 우리가 수용할 수 있는 변화와 수용할 수 없는 변화란 무엇인가?

의도적이건 의도적이지 않건 문화적 변화는 간단한 주제가 아니다. 프로젝트 계획이나 평가에 미치는 영향뿐만 아니라 개인 및 직업 윤리에 미치는 영향도 함께 살펴봐야 하기 때문이다. 대체로 국제 윤리 규정에 위배되는 무형문화유산 관습을 중단하라고 촉구하는 것은 수용 가능한 변화라고 할 수 있다. 또한 국제적 매체를 통해 지역의 무형문화유산에 유입된 외래문화와 오래 전부터 존재한 아름다운 전통 문화의 조화로운 공존을 장려하는 활동 역시 수용할 수 있는 변화로 볼 수 있다. 그러나 협력기관과의 관계에서 촉발된 변화가 무형문화유산 전승과정에서 실용적, 심미적, 윤리적 지식의 생산을 방해한다면, 그것은 수용 불가능한 변화로 보아야 한다. 다시 말해, 무형문화유산 전승자가 자율성을 보장받지 못하고 거대 기관의 부속품으로 전략하거나, 보

여주기식 행사 및 문화관광의 끼워맞추기 행사에 나설 뿐 지식 창출을 위한 활동을 하기는커녕 충분한 재정적 지원도 받을 수 없는 상황은 용납할 수 없는 변화라는 것이다. 제도가 뒷받침된 무형문화유산 보호 활동에서 가장 중요한 가치는 지속가능성, 즉 무형문화유산이 전승과정을 통해 스스로 존속하고 재생산할 수 있는 역량이다. 이러한 과정 속에서 참여자는 지속적으로 지역의 역사적 상황을 개선하는 지식을 창출한다.

무형문화유산 보호에 관한 제도적 관점에는 또 다른 함의가 있다. 제도가 가진 복잡성과 기관들의 복잡한 관계 때문에 무형문화유산 관습의 지속가능성을 달성하기 위한 지역 공동체와의 가능한 협력 전략이 매우 다양하다는 것이다. 대표적으로 무형문화유산 전승 활동에 대한 직접적 지원 이외에 통신매체를 활용한 공연장소 제공 및 공예품 마케팅, 문화관광, 그리고 교육기관의 정기적인 무형문화유산 전승 활동 개최를 들 수 있다. 국가 문화기관, 비정부기관, 교육기관, 개발기관, 지역 예술기관 등 다종다양한 협력기관이 무형문화유산에 대한 지속가능한 보호체계를 마련하기 위해 여러 방안을 제시하고 있다. 따라서 보호 활동에 있어 가장 중요한 요소는 관련 정보의 공유에서 공동 프로젝트 기획 및 실행에 이르기까지 협력기관 간의 적극적인 의사소통 및 협조라고 할 수 있다.

II. 공감을 통한 소통 - 무형문화유산 보급에서 문화 다양성

문화 다양성(cultural diversity)은 인간의 생활을 규정하는 문화적 상이함을 포용하는 가운데 형성되는 윤리적 지식의 한 요소를 칭한다. 이것은 탈식민지화, 세계화 및 그에 대한 저항, 정체성의 정치(identity politics), 다민족 국가들의 지속적인 정치적 변화 등 다양한 역사적 배경 속에서 형성된 개념이다. 문화 다양성이 내세우는 사회적 전략은 사회 속에서 평등한 참여를 촉진하고, 공감을 바탕으로 한 이해와 상호 존중을 추구하며, 독단적인 민족 중심주의와 그로 인한 갈등을 배척한다. 문화 다양성을 바탕으로 개인과 집단은 그들의 문화적 관습을 실행하고, 문화 상품 및 서비스에 대해 상업적 규제를 적용할 수 있으며, 다민족 국가의 모든 집단 구성원이 평등하게 참여할 수 있는 여건을 조성하도록 기업에게 책임을 부여할 수 있는 합법적 권리를 갖는다. 국가 문화기관 및 무형문화유산 보호 활동과 관련된 기관들의 관점에서 볼 때, 문화 다양성은 문화를 보유한 모든 집단이 제도적 실천의 각 단계에 참여하도록 촉진하는 역할을 한다. 제도적 실천이란 문화 콘텐츠 제공, 제도적 표현물로서 콘텐츠 해석 및 생산, 정책

수립 및 제도 시행을 모두 포괄한다. 문화 다양성은 또한 무형문화유산 표현물을 보급하여 상호 존중과 이해를 촉진하는 방안을 수립하는 데 목표를 둔다. 그와 같은 목표를 달성하기 위해 필자가 개발한 소프트웨어를 이 자리에서 소개하고자 한다.

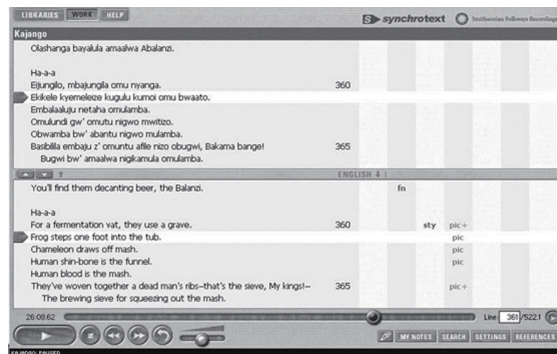
무형문화유산 표현물의 보급은 공감적 관계, 즉 특정 공연 또는 예술 작품에 표현된 느낌 및 생각과 그것을 감상하는 사람 사이의 소통을 촉진할 때 상호 존중과 이해를 증진하는 효과를 가져올 수 있다. 무형문화유산은 이러한 윤리적, 심미적 소통을 촉진함으로써 널리 보급될 수 있다.

필자가 개발한 싱크로텍스트(Synchrotext)는 공감을 통한 소통을 촉진하는 디지털 도구이다. 이 도구는 쌍방향 참여를 통해 소통을 극대화하며, 무형문화유산 공연물이 생성된 사회적, 역사적 맥락에 관한 다차원적인 정보를 제공함으로써 유산에 대한 지적이고 창의적인 이해를 도모한다.

싱크로텍스트의 최신 버전은 웹사이트(www.performedwords.org)를 통해 이용할 수 있다. 윈도우즈 OS 시스템과 광대역 인터넷 통신망 사용자라면 다음의 링크에 접속하여 싱크로텍스트를 직접 체험해 보기를 바란다(www.performedwords.org/synchrotext.htm). 멀티미디어 플레이어(Quicktime또는 Shockwave)를 설치해야 할 수도 있다. 두 플레이어 모두 무료 프로그램이며 인터넷을 통해 다운로드가 가능하다. 사이트를 처음 방문한 경우에만 멀티미디어 플레이어 설치 여부를 확인한다.

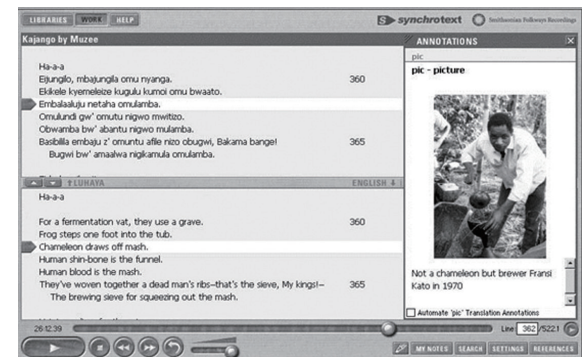
애플 컴퓨터(Mac) 사용자는 안타깝게도 플래시 튜토리얼(Flash tutorial) 모드만 볼 수 있다. 사이트의 시작 페이지 오른쪽 하단에 링크가 되어 있다. 현재 애플 컴퓨터 사용자를 위한 업데이트를 계획하고 있다.

광대역 통신망을 사용하지 않는 경우, 다음의 캡처 화면을 참조하길 바란다.



이 화면은 싱크로텍스트에서 실행한 오디오 파일을 일시 정지한 모습이다. 노래가 시작하지 26분이 지나 361번째 행에서 멈춘 것이다. 싱크로텍스트는 비디오 파일도 지원하며, 이에 대해서는 추후 언급하도록 하겠다. 화면에 나온 가사는 음유시인 무지(Muzee)가 부른 영웅을 주제로 한 카잔고(Kajango)라는 노래의 일부이다. 이 노래는 웹사이트(www.performedwords.org)의 하야족 발라드 라이브러리에 저장되어 있다. 필자는 1968년부터 1970년까지 탄자니아 북서부에서 첫 번째 현지조사를 진행하면서 이 노래를 녹음했다.

화면은 다음과 같이 구성되어 있다. 먼저 상단 창은 루하야 언어로 녹음된 노래가사를 로마자로 표기하여 보여준다. 하단 창에는 영어로 번역된 가사가 나타난다. 오디오 파일이 실행되는 동안 로마자로 표기된 루하야어 가사와 영어 가사가 자동으로 동기화되어 위로 이동한다. 상·하단 창의 왼편에 있는 포인터는 동시에 해당 노래가사를 가리킨다. 오른쪽에 보이는 세로로 된 창에는 관련 정보의 유형을 의미하는 축약어가 보인다. 'pic'은 가사에 언급된 물품 또는 행동을 보여주는 사진 또는 이미지를 의미하며, 'fn'은 지역의 역사 및 문화 정보, 이미지를 설명하는 각주를 의미한다. 또한 'sty'는 이 노래에 나타나는 시적 형식을 분석한 해설을 의미한다. 해설이 가능한 카테고리 수와 각 행에 삽입된 개별 해설의 수는 제한이 없으며, 공연물을 편집하는 사람이 그 수를 정할 수 있다. 사용자가 해설을 선택하면, 플레이어가 일시 정지되고 다음과 같이 또 하나의 창이 열린다.

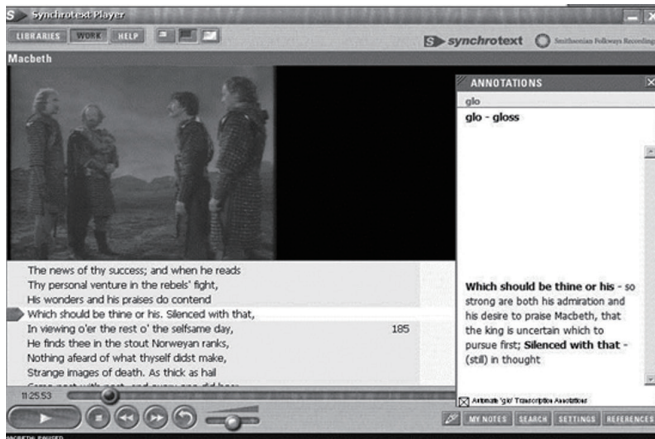


포인터가 가리킨 362행은 “카멜레온은 매시를 걸러내네”라는 뜻으로, 파충류들이 맥주를 양조하는 부분에 나오는 가사이다. 양조 과정을 시연하는 지역민의 모습이 담긴 사진을 함께 올려 해당 구절을 설명하고 있다.

사용자는 캡처된 화면의 하단 부분에 위치한 재생 컨트롤을 이용하여 노래의 흐름을 조절하고 원하는 해설을 선택할 수 있다. 컨트롤 단추들을 사용하여 행(line) 단위로 전진 또는 후진하여 재생할 수 있다. 화면에 나타나 있듯이 다른 방식의 조작도 가능하다.

사용자는 공연물 재생을 자유롭게 컨트롤할 수 있고, 원하는 해설을 선택할 수 있으며, 마음대로 반복 구간을 설정할 수 있다. 사용자는 공연장에서 녹음된 소리는 물론, 로마자로 표기된 현지어 가사, 가사의 번역과 해설을 공연자와 관람자 공동의 경험 속에 모두 하나로 결합할 수 있다. 가사에 삽입된 해설은 이러한 경험을 알려주는데 있어 매우 중요한 역할을 한다. 왜냐하면 이 해설은 공연자가 공연을 할 때, 공연을 관람하는 청중들이 습득해야 할 지식, 즉 다른 현지 작품들 속에 나타나는 주제와 양식, 무형문화유산 관습, 역사적 사건 등에 관한 지식을 담고 있기 때문이다. 해설에 포함된 현지 전문 지식은 사용자가 지성과 상상력을 통해 공연에 공감하고 소통할 수 있는 발판이 된다. 싱크로텍스트는 또한 무형문화유산 영상 기록물을 관람할 수 있는 기회를 제공한다. 다음은 싱크로텍스트에서 재생한 영상물을 캡처한 화면이다.

이 화면은 영상물의 한 장면을 캡처한 것으로 오른쪽에 해설창이 있다. 이 영상은 인터넷이 아닌, CD나 다른 매체를 통해 현지에서 보급, 저장, 상영되고 있다. 사용자는 비디오 플레이어 왼쪽 상단의 작은 단추들을 이용하여 영상화면의 크기를 선택한다. 영상화면이 커지면 하단 창에 나타나는 대사의 행수가 줄어든다. 활성화된 해설창의 왼쪽 하단에 있는 작은 박스를 클릭하면 영상이 재생되는 동안 관련 해설이 자동적으로 나타나도록 설정된다. 이 영상은 맥베스(Macbeth) 공연 영상으로, 오른쪽 해설창에는 엘리자베스 시대의 영어에 대한 주석이 제공된다.



싱크로텍스트의 영상물들은 별도의 편집 프로그램과 함께 제공된다. 이 프로그램을 통해 CD를 비롯한 다른 저장매체나 인터넷에서 재생할 수 있는 영상물을 제작할 수 있다. 이러한 기능 덕분에 싱크로텍스트는 광대역 통신망을 이용할 수 없는 지역에서도 사용 가능하다.

싱크로텍스트가 제공하는 별도의 편집기는 웹사이트에서 무료로 다운받을 수 있다(<http://www.performedwords.org/publisher/synchropub.zip>). 편집과 재생 기능을 분리하여 두 기능을 단순화시켰다. 싱크로텍스트 편집기는 전문적인 컴퓨터 지식이 없어도 영상과 자막을 동기화하여 조합할 수 있도록 디자인된 소프트웨어이다. 싱크로텍스트 편집기를 통한 편집 과정이 얼마나 간단한지 다음의 캡처 화면을 통해 소개하겠다.



화면 상단에 나열된 탭은 개별 작업을 수행하는 공간을 의미하며, 각각의 작업에 최적화된 기능을 제공한다. 라이브러리(library) 탭에서는 편집을 위해 동기화된 파일을 연다. 시작(start)과 도입(introduction) 탭에서 편집자는 두 개의 페이지를 작성하며, 파일의 제목을 입력하고 스크린 크레딧과 작품에 대한 사진 설명을 삽입한다. 미디어(media) 탭에서는 싱크를 맞춰야 하는 기록물의 파일명을 직접 입력하거나 파일을 불러온다. 레이아웃(layout) 탭에서는 플레이어 실행 시 나타나는 화면의 크기를 설정한다. 표기(transcription) 및 번역(translation) 탭에서는 텍스트를 입력하거나 불러온 뒤 포맷을 조정하여 동시에 스크롤이 되도록 만든다.

위의 화면은 동기화(synchronise) 탭을 보여주고 있다. 이 탭에서 편집자는 하단부의 컨트롤 단추를 사용하여 영상을 재생하고 '싱크포인트'를 삽입한다. 싱크포인트란 텍스트와 음성 사이의 일치점을 나타내는 미디어 타임코드 값을 말한다. 원하는 시점에서 스페이스바를 누르고 타임코드를 삽입한다. 검토 과정에서는 오른쪽 중간 부분에서

위치한 창에 숫자를 입력하거나 화살표 모양의 싱크포인트를 0.1초 단위로 앞뒤로 움직여 타임코드 값을 (미세) 조정할 수 있다. 화면 중간의 하단부에 있는 스케일을 사용하여 재생 속도를 늦추면 싱크 조절을 용이하게 할 수 있다.

주석(annotate) 탭에서는 해설 카테고리나 포맷을 정하고 개별적으로 주석을 입력한다. 마지막으로 미리보기(preview) 탭에서는 영상이 제대로 만들어졌는지 확인하고, 게시(publish) 탭에서는 편집한 작품을 게시할 최종 장소로 인터넷 혹은 로컬 저장매체를 선택한다. 영상물 게시작업을 최대한 단순화시키기 위해 여러 탭으로 나뉜 공간에서 순차적으로 작업을 진행하도록 구성했다.

싱크로텍스트는 학계는 물론 공동체 구성원 모두가 사용할 수 있는 소프트웨어이다. 싱크로텍스트 플레이어는 쌍방향 소통이 가능한 공간을 마련해주고 공연 속에 내재된 전후 맥락에 따른 정보를 제공함으로써 기록된 무형문화유산을 더욱 풍부하게 만들 수 있다. 이렇게 제공된 공연물들은 사용자의 지식과 상상력을 바탕으로 문화 다양성을 뒷받침하는 공감적 이해를 형성하기 위한 환경을 조성한다. 그뿐 아니라 플레이어를 활용하면 무형문화유산 기록물을 수집, 저장하는 아카이브의 기능도 할 수 있다. 싱크로텍스트 및 그와 유사한 소프트웨어들은 다양한 사용자, 특히 지역의 무형문화유산 전승자들이 저장된 기록물을 창의적으로 이용할 수 있는 인터페이스가 될 수 있다. 관련 정보와 해설이 삽입된 공연 기록물은 지역 공동체에게 전통 문화유산 및 그 계승자들과 조우할 수 있는 기회를 제공하고, 미래의 계승자들에게 해당 유산의 형식과 레퍼토리를 학습할 수 있는 계기를 마련해주며, 다양한 학습 상황에 맞는 교육자료로 활용될 수 있다. 기록 보관용 인터페이스는 학계는 물론, 일반 대중의 요구에도 부합할 수 있을 것이다.

싱크로텍스트는 기능적인 면에서 뛰어나지만 완벽하지 않다. 동아시아국가 언어를 지원하지 않는대거나 매킨토시 컴퓨터에서는 구동할 수 없는 등 명백한 오류가 존재한다. 추후 시스템 업그레이드가 필요하다.

싱크로텍스트는 문화 다양성과 지역의 무형문화유산 관습을 지원하기 위해 만들어진 도구이다. 무형문화유산에 특화된 인터페이스를 통해 무형문화유산과 보다 광범위한 정보 네트워크를 서로 연결한다. 싱크로텍스트가 여러 국가의 무형문화유산 보급 활동에 도움이 되길 바란다.