

산업으로서 건축의 잠재력과 발전 과제

이동희
산업연구원 연구위원

건축산업이란 무엇인가?

건축산업이란 무엇인가? 이를 정의하기 위해서는 ‘건축(architecture)’과 ‘산업(industry)’이라는 두 가지 용어에 대한 개념 정리가 우선 필요하다. 먼저 ‘건축’에 대한 정의는 예술적 측면에서 또는 기술적 측면에서 다양하겠지만, 사전적으로는 “집이나 성, 다리 따위의 구조물을 그 목적에 따라 설계하여 흙이나 나무, 돌, 벽돌, 쇠 따위를 써서 세우거나 쌓아 만드는 일”을 말한다. * 우리나라의 법·제도 관점에서 건축은 “건축물과 공간환경을 기획, 설계, 시공 및 유지관리하는 것”을 의미한다. ** 여기서 건축물이란 “토지에 정착하는 공작물 중 지붕과 기둥 또는 벽이 있는 것과 이에 부수되는 시설물”을 말한다. ***

다음으로 ‘산업’은 건축과 마찬가지로 일상적으로 흔하게 쓰이는 용어이지만, 좀 더 추상적이고 관념적이기 때문에 간단히 정의하기가 쉽지 않다. 일단 국립국어원의 표준국어대사전에서는 산업(産業)을 “인간의 생활을 경제적으로 풍요롭게 하기 위하여 재화나 서비스를 생산하는 사업”으로 풀이하고 있다. 또한 영국 옥스퍼드 사전(Oxford Learner’s Dictionaries)은 ‘industry’를 다음과 같이 정의한다. ****

* 국립국어원 표준국어대사전
 ** 「건축법」 제2조
 *** 「건축기본법」 제3조
 **** <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/industry>(검색일: 2021.11.30.)

- ① the production of goods from raw materials, especially in factories(원료를 이용한 재화의 생산, 특히 공장에서)
- ② the people and activities involved in producing a particular thing, or in providing a particular service(어떤 물건이나 서비스를 생산 또는 제공하는 것과 관련된 사람이나 활동)
- ③ the quality of working hard(근면한 기질)

나아가 경제학적 관점을 반영하고 있는 한국표준산업분류(통계청, 2017)에서는 산업을 “유사한 성질을 갖는 산업활동에 주로 종사하는 생산단위의 집합”으로 정의하고 있다. 이때 산업활동이란 “각 생산단위가 노동·자본·원료 등 자원을 투입하여, 재화나 서비스를 생산 또는 제공하는 일련의 활동과정”을 말한다.

이를 종합해 보면, 결국 산업이란 어떤 유사한 재화나 서비스를 생산 또는 제공하는 사람이나 기업들을 집합적으로 일컫는 개념이다. 따라서 건축산업은 어떤 구조물 또는 건축물을 설계하고 실제로 만드는 활동에 주로 종사하는 사람이나 기업들의 집합으로 생각할 수 있을 것이다. 그렇다면 한국표준산업분류(KSIC)에서 건축산업은 어떻게 정의되고 있을까?

사실 KSIC 체계에서 건축산업이 별도로 구분되어 정의되고 있지는 않다. 다만 법·제도적 관점에서 건축과 관련된 산업들이 존재할 뿐이다. 건축물 조성 관련 산업으로서 ‘건물 건설업’과 ‘건축기술, 엔지니어링 및 기술 서비스업’, 유지관리와 관련된 산업으로서 ‘사업시설 유지관리 서비스업’ 등이 대표적이다. 이처럼 산업분석의 기준이 되는 분류체계에서 건축산업이 별도로 구분되어 정의되어 있지 않다는 것은 건축물을 기획, 설계, 시공 및 유지관리하는 활동으로서 건축산업의 범위가 매우 넓고 경계가 분명치 않음을 의미한다고도 해석할 수 있다.

건축산업의 위상

단일산업으로서 건축산업의 위상

산업으로서 건축의 잠재력은 그 정의와 범위를 어떻게 규정하느냐에 따라 크게 달라진다. 한국은행(2021)에서 발표하는 가장 최근의 투입산출

건축산업의 국민경제적 위상(2019년 기준)

단위: 십억 원, 천 명

	총산출	부가가치	고용자
협의의 건축산업 (전 산업 대비 비중)	324,120 (7.40%)	153,950 (8.10%)	1,737 (9.60%)
광의의 건축산업 (전 산업 대비 비중)	557,800 (12.80%)	258,380 (13.60%)	3,130 (17.30%)

출처: 2019년 투입산출표(한국은행, 2021)를 이용해 저자 분석

표를 바탕으로 도출한 건축산업의 총산출, 부가가치, 고용자 현황을 위의 표를 통해 살펴보았다.

먼저 건축산업의 범위를 건축물이나 공간환경의 설계와 시공으로 한정하는 협의의 정의를 생각할 수 있다.* 이 경우 2019년 기준 총산출은 약 324조 원으로 전 산업 대비 7.4% 수준이며, 부가가치는 약 154조 원으로 전 산업 대비 8.1% 수준으로 나타났다. 고용자(임금근로자)는 약 173만 7,000명(전 산업 고용인원의 9.6%)으로 총산출이나 부가가치 비중에 비해 더 높게 나타났다.

다음은 건축산업의 범위를 건축물이나 공간환경의 설계와 시공뿐만 아니라 유지관리 및 이와 관련된 제품 또는 서비스업으로 확장하여 광의로 정의하는 경우이다.** 이 경우 건축산업의 국민경제적 위상은 더욱 높게 나타난다. 2019년 기준 총산출과 부가가치는 각각 전 산업의 12.8%와 13.6%를 차지한다. 고용자는 전 산업 고용인원의 17.3%인 약 313만 명으로 전체 제조업(건축 관련 제조업 제외) 고용 규모(약 271만 3,000명)를 넘어설 만큼 크다.

타 산업의 연관 산업으로서 건축산업의 위상

건축산업의 잠재력은 단일산업 차원에서뿐만 아니라 타 분야와의 관계적 차원에서도 살펴볼 수 있다. 이를 위해 산업연관분석***을 통해 건축산업

* '협의의 건축산업'에는 투입산출표 통합소분류 부문의 건설업(501-519)과 건축 관련 과학기술서비스업(721, 729)이 해당한다고 보았다.

** '광의의 건축산업'에는 투입산출표 통합소분류 부문의 건설업(501-519), 건축 관련 과학기술서비스업(721, 729), 건축 관련 광업(072), 건축 관련 제조업(261, 263, 269, 301, 361, 391, 440), 건축 관련 폐기물 수집·운반·처리업(491), 건축 관련 인력공급 및 임대업(730, 742)이 포함된다고 보았다.

*** 생산활동을 통해 이루어지는 산업 간 상호연관관계를 수량적으로 파악하는 분석방법으로, 국민경제 전체를 포괄하면서 전체와 부분을 유기적으로 결합하는 분석도구로 구체적인 방법론은 한국은행(2014)을 참고할 것.

구분		생산유발액	부가가치유발액	고용유발 인원
협의의 건축산업	직접효과(A)	285,902	131,693	1,504
	간접효과(B)	239,036	90,545	888
	총 효과(A+B)	524,937	222,238	2,392
광의의 건축산업	직접효과(A)	406,192	184,368	2,191
	간접효과(B)	214,921	77,945	671
	총 효과(A+B)	621,113	262,313	2,862

출처: 2019년 투입산출표(한국은행, 2021)를 이용해 저자 분석

의 최종수요(소비, 투자, 수출)로 인하여 국내에 발생하는 경제적 파급효과를 추정해 보았다. 우선 2019년 기준 국내 건축산업의 최종수요는 협의적 수준에서 약 268조 원, 광의적 수준에서는 약 318조 원으로 파악된다. 이에 따른 국민 경제적 파급효과를 협의적 건축산업 수준에서 보면, 위의 표에서 볼 수 있는 바와 같이 건축산업에 직접적으로 미치는 생산유발효과는 약 285조 9,000억 원, 부가가치유발효과는 약 131조 7,000억 원, 고용유발효과는 약 150만 4,000명으로 나타났다. 건축산업 이외의 여타 산업에 미치는 효과, 즉 간접효과는 생산유발 약 239조 원, 부가가치유발 약 90조 5,000억 원, 고용유발 약 88만 8,000명이다. 건축산업을 광의적으로 정의할 경우 간접효과는 줄어들지만 직접효과가 더욱 크게 증가하는데, 그 결과 총 효과는 생산 약 621조 1,000억 원, 부가가치 약 262조 3,000억 원, 고용 약 286만 2,000명으로 협의적 차원의 총 효과에 비해 더욱 크게 나타난다.

건축산업의 발전을 위한 과제

건축산업의 제도적 정의와 범위 명확화

앞서 보여준 분석결과에서처럼 단일산업으로서 그리고 타분야의 연관산업으로서 건축산업이 국민경제에서 차지하는 위상은 매우 높지만, 그 범위를 어떻게 정의하느냐에 따라 성장 잠재력은 달리 평가될 여지가 있다. 그렇다면 산업 진흥과 지속 성장을 위해 건축산업의 범·제도적 범위를 어

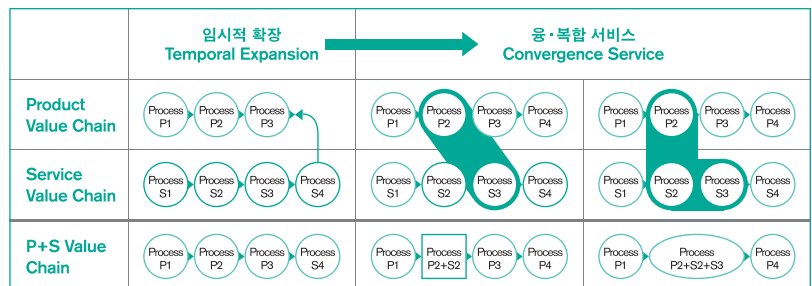
더까지 가져가는 것이 바람직한가? 이는 건축산업의 발전에 영향을 미치는 매우 근본적인 문제라고 볼 수 있다.

산업 진흥의 관점에서 이에 대한 올바른 접근은 건축물과 관련된 여러 생산물-기업-산업 간의 융합을 더욱 촉진할 수 있는 구조가 되도록 건축산업을 정의하는 것이다. 이를 통해 기획-설계-시공-유지보수 등으로 이어지는 건축산업의 가치사슬에서 수평적 통합을 촉진하여 효율성을 제고할 수 있기 때문이다. 또한 건축 이외의 여타 산업의 가치사슬로 수직적 확장 및 영역 재구성을 추구함으로써 새로운 사업기회를 창출할 수도 있다.

실제 이러한 융합적 사고는 정체에 빠졌던 전통 제조업에 새로운 성장 모멘텀을 제공하고 외연을 확장할 수 있는 전략적 방법으로 활용되고 있다. GM의 자동차 할부서비스(자동차+금융), 월스로이스가 제공하는 24시간 항공기 엔진 감지서비스(항공기 엔진+정보통신) 등이 제품과 서비스의 가치사슬 융복합을 통해 나타난 대표적인 비즈니스 모델 사례이다. 이러한 맥락에서 건축산업의 경우에도 새로운 비즈니스 모델 및 신사업 기회를 선제적으로 포착할 수 있는 제도적 프레임 마련하는 데 집중할 필요가 있다.

융합을 촉진하는 건축산업의 경계를 명확하게 규정하기는 어렵지만, 한 가지는 확실하다. 설계-시공의 업역을 엄격하게 분리하는 지금의 건축 관련 국내 법·제도 및 산업구조는 융합이라는 메가트렌드에 대응하기에 불리하다는 점이다. 대표적으로 전통적인 자동차산업은 제조업의 영역에 머무르는 것이 아니라 ‘이동’과 관련된 다양한 제품 및 서비스를 포괄하는 이른바 모빌리티(mobility) 산업으로 재정의되고 있다. 자동

제품과 서비스의 가치사슬 화학적 결합을 통한 제품-서비스 융합



출처: 김지은(2014)

차제조, 개인운송, 로보택시, 금융할부, 보험, 차량공유·유지보수·중고차 플랫폼 등을 따로 논하지 않는다. 하나의 거대한 융합산업으로 규정하는 것이 혁신과 미래 발전에 도움이 된다는 인식 때문이다. 보건의료(헬스케어) 분야도 유사하다. 진단·치료 서비스를 넘어 뷰티, 휴식과 휴양(관광)의 개념을 모두 포괄하는 웰니스(Wellness) 산업으로 재정의되어 산업의 발전에 대한 논의가 이루어지는 추세이다.

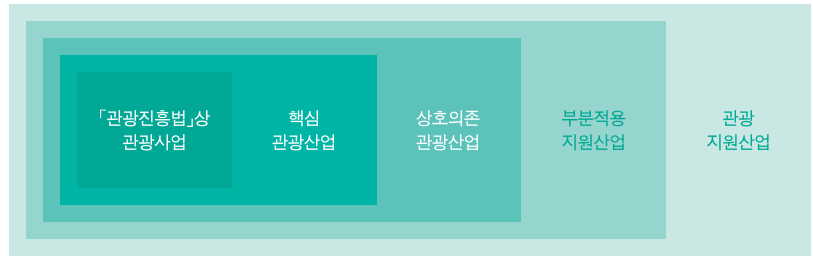
이러한 측면에서 건축산업의 범위를 보다 광의적으로 바라보고 산업 내 가치사슬 전 단계를 모두 아우를 수 있도록 보다 포괄적인 정의가 필요하다. 기존의 건설, 건축설계의 범위에서 벗어나 금융보험업(부동산·건설 금융)·화재보험·주택보증보험·건설·주택 공제조합), 도소매업(건축자재, 철물 및 난방장치 도매업·철물, 공구, 창호 및 건설자재 소매업), ‘공공행정’ 등으로 산업의 외연적 범위를 확장할 필요가 있다.

건축산업 통계기반 구축

건축산업의 제도적 정의 및 범위와 함께 다루어야 할 중요한 과제는 건축산업 통계기반의 구축이다. 건축산업을 국가경제를 지탱하는 핵심산업으로 육성하기 위해서는 치밀한 정책수립이 필수적인데, 이를 뒷받침하는 핵심 인프라가 바로 통계자료이기 때문이다. 이를 위해 앞서 논의한 건축산업의 제도적 정의를 토대로 폭넓은 범위의 연관 산업까지 모두 포함하는 ‘건축산업 특수분류’ 체계를 마련하여 통계를 구축해야 한다. 즉 건축산업의 정의와 핵심적인 건축사업을 법령에 규정하더라도 통계 작성은 보다 광의의 수준에서 작성하여 정책 수립의 활용도를 높이는 것이 바람직하다.

이를 위해 참고할 만한 사례가 관광산업이다. 관광산업 또한 건축산업과 마찬가지로 한국표준산업분류에 별도로 구분되어 정의된 산업이 아니며, 여행·숙박·음식·운송·여가 등 다양한 분야가 연관된 복합산업이다. 이에 「관광진흥법」에서는 관광사업을 “관광객을 위하여 운송·숙박·음식·운동·오락·휴양 또는 용역을 제공하거나 그 밖에 관광에 딸린 시설을 갖추어 이를 이용하게 하는 업(業)”으로 폭넓게 정의하고, 관련된 사업의 종류*를 규정하고 있다. 이와 별도로 관광산업정책을 수립하기 위한 기초조사의 기준을 마련하기 위해 2000년 관광산업 특수분류를 제정

관광산업 특수분류체계



하였는데, 이는 「관광진흥법」에서 규정한 관광사업을 넘어 보다 폭넓은 범위를 아우르고 있다. 즉 관광객에 전적으로 의존하는 관광사업(핵심산업), 관광객에게 부분적으로 의존하는 산업(상호의존 관광산업), 원래 관광산업은 아니지만 핵심 관광산업을 보조하기 위해 동반되는 산업(부분적용 지원산업), 관광산업을 지원하기 위한 부문(관광지원산업)으로 구분하여 정기적으로 통계를 작성하고 있다.

- * 여행업, 관광숙박업, 관광객 이용시설업(휴양업, 야영업, 유람선, 관광공연장업), 국제회의업, 카지노업, 유원시설업, 관광 편의시설업(관광유희음식점, 관광식당업, 관광순환버스업, 여객자동차 터미널 시설업, 관광면세업 등)

참고문헌

- 1 김지은. (2014). 국내외 사례를 통해 살펴본 Servitization Business 전략. ic매거진, 21(2), 34-37.
- 2 통계청. (2017). 한국표준산업분류.
- 3 한국은행. (2021). 2019년 산업연관표(연장표).