

그 시절, 우리 모두는 청춘이었다 시대별 인기 콘텐츠

1990년대 청춘들이 보편적으로 공유했던 정서는 '일탈'이었다. '행복은 성적순이 아니에요'란 문구가 유행하고 서태지가 '문화대통령'으로 불릴 만큼 '일탈'을 주제로 한 영화, 드라마도 많은 사랑을 받았다. 이처럼 시대별 인기 있었던 콘텐츠는 당시의 사회문화적 흐름과 세대의 특징을 잘 반영하고 있다. 1970년대부터 2017년까지, 시대별 'Hot'한 콘텐츠는 무엇이었을까? 영화, TV드라마, 만화, 게임, 음악 장르로 구분해 콘텐츠를 정리해봤다.

- 🎬 영화
- 📺 TV드라마
- 📖 만화
- 🎮 게임
- 🎵 음악

1970
아씨

1971
벤처
수사반장
꽃집아가씨(윤형주)

1972
로봇 태권V
여로*

1974
바보들의 행진
그해 겨울은 따뜻했네

1975
별들의 고향*

1977
겨울여자
기동전사건담
아니별씨(산올림)

1978
돌아와요 부산항에(조용필)
해돋이(송대관)
취권

1979
6백만불의 사나이
THE SIX MILLION DOLLAR MAN

1970년대 인기 콘텐츠

*여로: 대한민국 드라마 사상 70%라는 최고의 시청률을 기록한 KBS 드라마. 국민 비보 '영구'를 탄생시켰다.

*별들의 고향: 최인호의 대히트 연재소설을 이장호 감독이 영화화한 작품. 당시 한국 영화 최고 흥행기록인 46만 5천명의 관객을 동원했다.

1970년대는 대중 문화가 첫걸음을 내딛기 시작한 시기며, 베이비부머들의 청년기였다. '강강의 기적'이라는 말이 고유명사처럼 사용될 정도로 국가 주도의 급격한 경제 성장이 이루어진 시대인 만큼 이들은 황금세대로 불리며 경제 성장의 수혜를 누리기도 했다. 그러나 동시에 미니스커트, 정발 단속과 같이 일상이 국가권력에 의해 병영처럼 통제되던 시기였다. 독재 정권에 대한 저항, 자유에 대한 의지 표현으로 청년 사이에서 청바지, 생맥주, 정발 그리고 통기타 음악이 유행했다.

1980년대 인기 콘텐츠

국가적으로 아시안 게임, 88올림픽이라는 '국제적인 스포츠 행사'를 주최하며 전후 시대에 비해 밝고 긍정적인 문화가 형성됐다. 1970년대 청년문화 태동기를 거쳐 1980년대는 청년문화의 호황기였다. 서울의 봄(10·26 사건(1979년 10월 26일) 이후부터 5·17 비상계엄 전국확대조치(1980년 5월 17일) 전까지의 정치적 과도기를 뜻하는 용어) 이후 통금해제, 교복자율화가 일어났다. 1985년, MBC 표준FM의 심야 라디오 프로그램 '별이 빛나는 밤에' 진행자가 이문세로 교체된다. 1996년까지 DJ를 맡았던 이문세는 '밤의 교육부, 문교부 장관'이라 불릴 정도로 큰 영향력을 행사했다.

1980
팩맨
야곰레야*

1982
애마부인
사랑함시다
제비우스

1984
사랑과 진실
테트리스

1985
슈퍼마리오
들국화(주현미)

1986
이장호의 외인구단

1987
사랑과 야망
달려라 호돌이
사랑하기 때문에(유재하)

1988
88서울올림픽(호돌이)
보통 사람들
달려라 하니
나 항상 그대(이선희)

1989
머털도사

1990
사랑과 영혼

1991
타이타닉
여명의 눈동자
은비까비의 옛날 옛적에
프린세스 메이커

1992
원초적 본능
사랑이 뭐길래
난 알아요(서태지와 아이들)

1993
서편제
마법사의 아들 코리

1995
모래시계
마지막 승부
잘못된 만남(김건호)
청세기전

1996
인디펜던스 데이
남자셋 여자셋
바람의 나라

1998
8월의 크리스마스
여고괴담
왕과비
스타크래프트
리니지

1999
쉬리
허준

1990년대 인기 콘텐츠

오렌지족, X세대라고 불리는 20대들이 주요 대중문화 소비자로서 자리 잡으며 자유분방한 신세대 문화가 출현했다. 한국은 1997년 IMF 외환위기를 겪었지만 1990년대에 OECD에 가입했으며 1인 GDP가 1만 달러 돌파한 시기이기도 하다. 세기말, 종말에 대한 소문이 무성해지면서 일탈에 대한 욕망이 사회적 현상으로 대두했으며, 서태지의 '난 알아요'는 한국 대중음악 역사에 한 획을 그었다.



2000년대 인기 콘텐츠

인터넷 보급, 핸드폰 등 IT 기기가 상용화되면서 대중이 누릴 수 있는 콘텐츠도 다채로워졌다. 대장금, 허준 등 한국 역사를 기반으로 한 역사적 콘텐츠가 성행했다. 1999년 한류라는 용어가 처음으로 등장한 이후, 중화권과 일본을 중심으로 드라마와 가요가 한류 열풍을 주도했다. 2002년 한국 월드컵 개최로 붉은 악마 및 군중 응원 문화가 확산됐다.

2000

- 허준(1위 63.7%)
- 박하사탕
- 공동경비구역JSA
- 디아블로2

2001

- 친구
- 엽기적인 그녀
- 검정 고무신
- 당신은 모르실꺼야(핑크)

2002

- 여인천하
- 태조왕건
- 포트리스
- Hug(동방신기)

2003

- 살인의 추억
- 실미도
- 클래식
- 아인시대

2004

- 대장금
- 파리의 연인
- 카트라이더
- 태극기 휘날리며
- 꼬마 마법사 레미

2005

- 왕의 남자
- 웰컴투 동막골

2006

- 타짜
- 마리오 카트 (닌텐도 Wii 출시)

2007

- 디워
- 주몽
- Tell me(원더걸스)



애니팡



- 아저씨
- Bad Girl Good Girl(Miss A)
- 스타크래프트2



- 명량
- 위아래(EXIO)



- 부산행
- 시그널
- 태양의 후예
- Pick me (프로듀스101)

2010

- 트랜스포머3
- 진격의 거인
- 좋은 날(아이유)
- 마인크래프트

2011

- 도둑들
- 빙글빙글 굴러온 당신
- 뽀로로
- 강남스타일(싸이)
- 애니팡

2012

- 베테랑
- 마이 리틀 텔레비전
- 메이플스토리2

2013

- 사인6부
- 뽀로로

2014

- 마이 리틀 텔레비전

2015

- 부산행

2016

2010년대 인기 콘텐츠

스마트폰, 태블릿 등이 보급화 되면서 모바일이 주된 콘텐츠 플랫폼이 됐다. 공중파 방송뿐만 아니라 다양한 플랫폼에서 콘텐츠가 유통되면서 대중들은 잘 만들어진 콘텐츠에 반응했다. 자기 PR을 잘 하는 세대는 페이스북, 인스타그램 등 SNS를 활용해 자신의 개성을 어필하기도 하고, 프로듀스101, K-Pop Star 등 일반인들의 기획, 참여로 만들어지는 콘텐츠가 인기를 끌었다. 레트로가 하나의 문화 현상으로 자리잡으면서 복고 콘텐츠도 많은 사랑을 받았다. 드라마에서는 '응답하라' 시리즈가 있었고, 영화에서는 '써니'가 복고 아이템들을 스크린에 재현시켰다.

▶ 콘텐츠 선정은 영화, 드라마의 경우 관객수, 시청률 기준으로 선정했습니다. 드라마 시청률 순위(TNMS, 닐슨코리아 자료 참고, 한국 TV드라마 50년사 연표(사단법인 한국방송심사위원회 발간), 영화진흥위원회 역대동행순위를 참고했습니다. 음악은 최근 30년은 빅스뮤직 인기가요 순위를 참고했으며 그 시대 국민들에게 많은 사랑을 받았던 가수 위주로 선정했습니다. 만화의 경우, 1990년대 이전 만화는 TV 전파를 탄 국내 제작 콘텐츠 위주로 선정했습니다.