



게임을 넘어 문화로, 미래를 여는 화성특례시 청소년 디지털 스포츠대회!

게임은 더 이상 단순한 여가 활동에 머물지 않는다. e스포츠가 하나의 스포츠 종목으로 자리 잡고 VR(가상현실)·AR(증강현실) 등의 미래 기술을 활용한 스포츠까지 등장하며 청소년들의 스포츠 문화에도 새로운 바람이 불고 있다. 화성특례시는 이러한 흐름에 발맞춰 ‘2026 전국 청소년 e-스포츠대회’와 ‘2026 화성특례시 청소년 AR피구대회’를 개최하며 새로운 디지털 스포츠 문화를 만들어가고 있다.

2026년 7월 18일, 화성시청소년수련관 실내체육관에서는 화성특례시가 주최하고 화성시청소년수련관이 주관한 ‘2026 전국 청소년 e-스포츠대회’ 본선이 개최되었다. 이 대회는 2019년에 처음 개최된 이후, 코로나로 한 해 중단되었으나, 2021년에 재개되어 매년 많은 관심을 받고 있다. 화성시청소년수련관 관계자는 “청소년 참가자들의 의견을 적극적으로 반영하여 신규 종목을 추가한다.”고 밝혔다. 올해는 로블록스 라이벌즈(전국 9~13세 청소년), 리그오브레전드, 발로란트(전국 14~19세 청소년) 총 3가지 종목으로 대회가 이루어졌다.

7월 11일~12일 온라인 예선을 통해 선발된 24개의 팀이 본선 당일, 토너먼트 형식으로 맞붙었다. 치열한 경기 끝에 로블록스 종목에서는 팀 ‘TIRA’, 리그오브레전드 종목에서는 팀 ‘다춘이와 아이들’, 발로란트 종목에서는 팀 ‘GGG’가 우승을 차지했다.

현장에서는 대회 진행과 동시에 방문한 시민들을 위한 부대 행사도 함께 진행되었다. AI 포토부스, 인형뽑기, 에어하키, 농구게임, 철권, FC25, 닌텐도 스위치 등 다채로운 프로그램이 마련되어 대회장을 찾은 청소년들에게 경기 관람 이상의 즐거움을 선사했다. 대회에 참가하지 않은 청소년들도 자유롭게 체험 프로그램을 즐기며 디지털 스포츠 문화를 경험하는 시간을 가졌다.

또 하나 눈길을 끌었던 것은 청소년이 행사 운영의 주체로 참여했다는 점이다. 본선 경기 중계는 전문 해설진과 청소년 중계진이 호흡을 맞춰 진행됐다. 청소년들은 직접 선수들의 플레이를 분석하고 현장의 긴장감을 전달하며 참가자와 관람객의 몰입도를 높였다.

이처럼 이번 대회는 단순히 실력을 겨루는 e스포츠 대

회를 넘어, 청소년들이 선수뿐만 아니라 사회자와 중계진, 행사 운영진 등 다양한 역할을 경험하며 디지털 스포츠 문화를 함께 만들어가는 축제의 장으로 자리매김했다.



‘2026 화성특례시 청소년 AR피구대회’는 2026년 7월 25일부터 26일, 이틀에 걸쳐 진행되었다. 이 대회 역시 화성특례시가 주최하고 화성시청소년수련관이 주관하였으며 화성시청소년수련관 실내체육관에서 진행되었다. ‘2026 화성특례시 청소년 AR피구대회’는 전국 226개 기초지방자치단체 가운데 처음으로 디지털 기술과 스포츠를 접목한 대회로 청소년들에게 새로운 신체활동 경험을 제공하고, 인공지능(AI)·디지털 기술을 활용한 미래형 청소년 정책을 선도하는 계기를 마련하고자 하였다.

AR 피구 하도(HADO)는 증강현실(AR)로 가상의 공(X볼)을 던지고 피하며 즐기는 피구형 스포츠로, ‘실드(방패)’를 이용해 공을 막기도 하는 등 기존의 피구와는 다소 다른 방식으로 진행된다. 선수들은 고글과 압 센서 등 장비를 착용하고 3 vs 3 팀전으로 경기를 진행하게 된다.

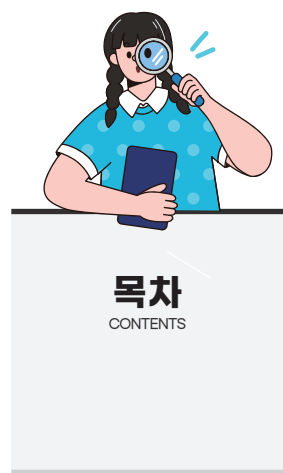
대회 첫날인 25일에는 화성특례시 관내 초·중학교 25개교 32개 팀이 참가하여 경기를 치렀다. 치열한 경기 끝에 1위는 행정초등학교의 팀 ‘KTO’, 2위는 행정초등학교 팀 ‘행정트리오’, 3위는 기안초등학교 팀 ‘오레오’가 차지했다. 탑플레이어는 준우승 팀인 행정트리오의 ‘주완’ 플레이어가 선정되었다. 대회 이튿날인 26일에는 화성을 비롯해 서울, 광주, 대구 등 전국 각지의 청소년들이 참가한 전국대회가 열려 총 39개 팀이 실력을 겨뤘다.

행사가 마무리된 후 화성특례시는 이번 대회를 계기로 미래 기술을 활용한 다양한 스포츠와 건강 프로그램을 확대해 청소년들의 건강한 성장과 활기찬 여가활동을 지원할 계획임을 밝혔다. 대회를 지켜본 이희정 성평등가족국장은 “전국 최초로 개최한 청소년 증강현실(AR)피구 대회는 디지털 기술을 활용해 청소년들이 즐겁게 신체활동에 참여할 수 있도록 마련한 새로운 스포츠 프로그램”이라며 “앞으로도 4차 산업 기술을 접목한 다양한 청소년 건강 프로그램을 확대해 미래 환경에 맞는 청소년 정책을 추진하고, 청소년들이 건강과 창의성을 함께 키워갈 수 있도록 지원하겠다”고 말했다.

올해 진행된 ‘2026 전국 청소년 e-스포츠대회’와 ‘2026 화성특례시 청소년 AR피구대회’는 게임과 기술을 단순한 여가 수단으로 바라보는 것을 넘어, 새로운 스포츠와 문화로 확장해 나가는 청소년들의 모습을 보여주었다. e스포츠와 AR피구를 통해 청소년들은 경쟁과 협력은 물론, 신체활동과 디지털 기술을 함께 경험하며 변화하는 스포츠의 새로운 가능성을 직접 체험했다. 특히 두 대회는 청소년들이 디지털 스포츠의 참여자이자 문화의 주체로서 다양한 경험을 쌓을 기회를 제공했다는 점에서 의미가 있다. 이 두 대회를 선두로 청소년들의 시선과 참여를 바탕으로 한 다양한 디지털 스포츠가 새로운 청소년 문화로 자리 잡으며, 더 많은 청소년에게 즐거움과 성장의 기회를 제공하는 경험으로 이어질 것이다.



- 화성시청소년기자단 강설화 기자



목차

[1면 / 강설화] 게임을 넘어 문화로, 미래를 여는 화성특례시 청소년 디지털 스포츠대회!

[2면 / 김사랑] 자연과 도시가 어우러진 화성시, 숨은 매력을 찾아서

[3면 / 송우진] 화성의 매력을 직접 체험하다! 2026 화성 액티비티 캠프

[4면 / 김서아] “우리들만의 장소” 화성시 10대들이 말하는 ‘요즘 노는 곳’

[5면 / 이호준] 코레일·SR, 10년 만에 다시 하나로

[6면 / 홍예서] 한국에서 새 공룡종 발견, 돌리사우르스라니!

[6면-1 / 최혜리] “내 꿈은 사라질까, 새로 생길까” AI 시대, 지는 직업 vs 뜨는 직업

[7면 - 1 / 청소년들이 즐겨 찾는 여가 공간, 노래방이 인기! 김지호, 허예진, 정재희, 권민유]

[7면-2 / 김민지] 스트레스 해소를 위한 특별한 취미, 유튜브를 시작하는 방법

[8면 / 임하늘] 또래문화에서 미디어까지... 청소년들은 왜 연애에 관심을 가질까

[9면 / 허예진] 연애를 시작한 친구, 우정은 그대로일까

[10면 / 강선우] 어른들의 예산 전쟁, 고교 무상교육은 지금 어떻게 됐을까

[11면-1 / 진연후] 수행평가·논술형 평가 비율 조정, 학생 부담 줄어들까

[11면-2 / 권민유] 두뇌로 펼치는 승부! 제7회 마인드스포츠올림픽 화성컵 체스대회

[12면 / 청소년기자단] 농촌에서 배우고, 맘 홀리고, 취재하다! 청소년들의 특별한 하루



자연과 도시가 어우러진 화성시, 숨은 매력을 찾아서



빠르게 발전하는 도시 속에서도 아름다운 자연과 다양한 즐길 거리를 만날 수 있는 곳이 있다. 바로 경기도 화성시이다. 화성시는 넓은 갯벌과 바다, 공원 등 풍부한 자연환경을 갖추고 있으며 다양한 축제와 관광 명소도 만나볼 수 있다. 하지만 이러한 매력에도 불구하고 아직 잘 알려지지 않은 곳들이 많다. 이번 기사에서는 화성시의 대표적인 여행지와 축제를 소개하며 화성시의 특별한 관광자원을 살펴보고자 한다.

첫 번째로 소개할 곳은 화성시의 대표적인 관광지인 무봉산 자연휴양림이다. 무봉산 자연휴양림은 울창한 숲과 산책로를 비롯해 야영장과 숲속의 집 등 다양한 시설을 갖추고 있다. 동탄 인근에 위치해 도심에서 비교적 쉽게 방문할 수 있으며, 자연 속에서 휴식을 즐길 수 있다는 것이 특징이다. 숙박과 야영은 물론 산림교육과 체험활동도 함께 즐길 수 있어 아이들과 함께 방문하는 가족들에게 좋은 여행지이다.

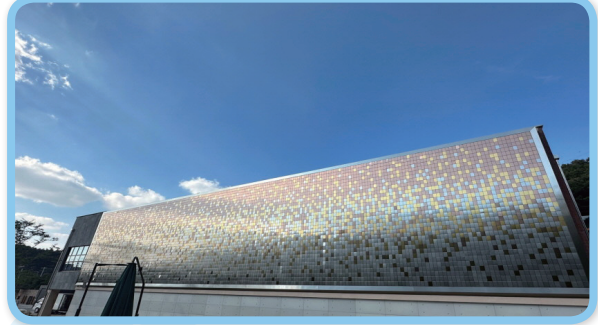
두 번째로 소개할 곳은 서해마루 유스호스텔이다. 궁평항 인근에 위치한 서해마루 유스호스텔은 2025년에 개관한 숙박시설로, 깔끔한 시설과 서해의 풍경을 함께 즐길 수 있다. 야외 수영장, 스포츠 체험장, 북카페 등 다양한 시설을 갖추고 있어 가족 여행뿐만 아니라 청소년 단체 활동을 위한 장소로도 활용되고 있다.



마지막으로 소개할 것은 화성시의 대표적인 축제인 화성 뱃놀이 축제이다. 매년 많은 시민과 관광객이 참여하는 이 축제는 화성시의 해양문화를 직접 경험할 수 있는 행사이다. 최근 개최된 축제에는 약 29만 명의 관광객이 찾아 만큼 큰 규모를 자랑한다. 요트와 보트 체험, 수상 레저 프로그램, 문화공연 등 다양한 즐길 거리가 마련되어 있어 남녀노소 누구나 즐길 수 있다. 특히 바다와 함께하는 색다른 경험을 할 수 있다는 점에서 화성시만의 특별한 축제로 자리 잡고 있다.

이처럼 화성시는 아름다운 자연환경과 다양한 체험시설, 특별한 축제를 통해 방문객들에게 즐거움과 추억을 선사하고 있다. 이번 기사를 통해 더 많은 사람이 화성시의 숨은 매력을 발견하고 직접 찾아가 보는 계기가 되기를 기대한다.

- 화성시청소년기자단 김사랑 기자



출처: 무봉산 자연휴양림

출처: 화성서해마루 유스호스텔

출처: (재)화성시문화관광재단 제16회 화성 뱃놀이축제 홈페이지



지난 7월 30일부터 31일까지 1박 2일 동안 화성시청소년수련관에서 ‘2026년 화성 액티비티 캠프(만세)’가 진행되었다. 이번 캠프에는 화성시 관내 중학생 40명이 참여해 화성특례시의 다양한 관광·체험자원을 직접 경험하고 친구들과 특별한 추억을 만드는 시간을 가졌다.

이번 캠프는 단순히 관광지를 둘러보는 것에서 벗어나 청소년들이 화성의 다양한 장소를 직접 방문하고 체험하며 지역의 새로운 매력을 발견할 수 있도록 마련되었다. 특히 캠프에서 직접 촬영한 사진과 영상을 활용해 청소년들이 화성을 소개하는 숏폼 콘텐츠를 제작하는 활동도 함께 진행되었다.

캠프 첫날 가장 먼저 방문한 곳은 경기도사격테마파크였다. 참가 청소년들은 이곳에서 스크린 사격, 비비탄 사격, 레이저 서바이벌 등 평소 쉽게 접하기 어려운 다양한 사격 프로그램을 체험했다. 처음에는 낯설어하거나 긴장하는 모습도 있었지만, 체험이 시작되자 과녁에 집중하며 적극적으로 활동에 참여했다. 특히 친구들과 함께 즐기는 레이저 서바이벌을 통해 캠프의 즐거움을 더할 수 있었다.

사격 체험을 마친 뒤에는 서해랑 제부도해상케이블카를 타고 화성의 아름다운 자연경관을 감상했다. 전곡항과 제부도를 오가는 케이블카 안에서 바라본 서해의 모습은 지상에서 바라보던 바다와는 또 다른 느낌을 주었다. 참가자들은 케이블카 안에서 친구들과 사진을 찍고 제부도

와 서해의 풍경을 감상하며 특별한 추억을 남겼다.

이어 전곡항 유람선을 타고 화성의 바다를 더욱 가까이에서 경험했다. 유람선을 타고 바다 위를 이동하며 전곡항 주변의 풍경을 감상하고 시원한 바닷바람을 느끼는 시간을 가졌다. 사격부터 해상케이블카, 유람선까지 다양한 활동을 하루 동안 직접 체험하면서 참가 청소년들은 화성에도 즐길 수 있는 관광자원이 많다는 것을 새롭게 발견할 수 있었다.

첫날의 다양한 체험을 마친 뒤에는 서해마루 유스호스텔로 이동했다. 저녁에는 참가자들이 서로 더욱 가까워질 수 있도록 팀빌딩 활동이 진행되었다. 처음 만난 친구들과 함께 다양한 미션에 참여하고 이야기를 나누면서 자연스럽게 친해질 수 있었으며, 서로 소통하고 협력하는 경험도 할 수 있었다.

둘째 날에는 첫날 경험한 화성의 다양한 모습을 다른 사람들에게 소개하기 위한 관광 홍보 숏폼 콘텐츠 제작 활동이 진행되었다. 참가 청소년들은 직접 체험하면서 촬영한 사진과 영상을 활용해 자신만의 콘텐츠를 만들었다. 어떤 장면을 사용할지 고민하고 영상의 순서를 구성하는 등 콘텐츠를 완성하는 과정에 직접 참여했다.

같은 장소를 방문하고 같은 활동을 경험했지만 완성된 영상에는 청소년마다 바라본 화성의 다양한 모습과 개성

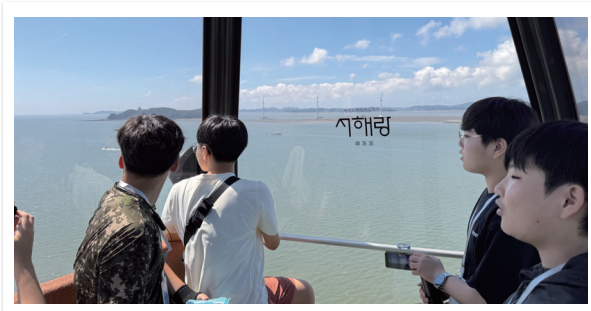
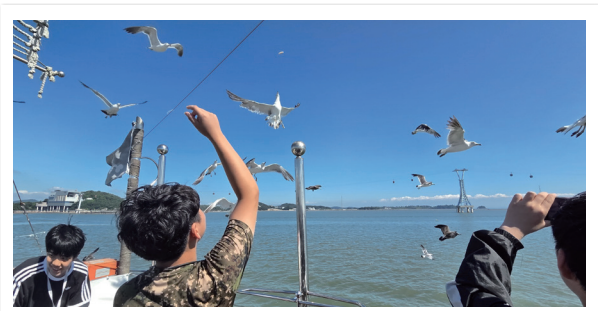
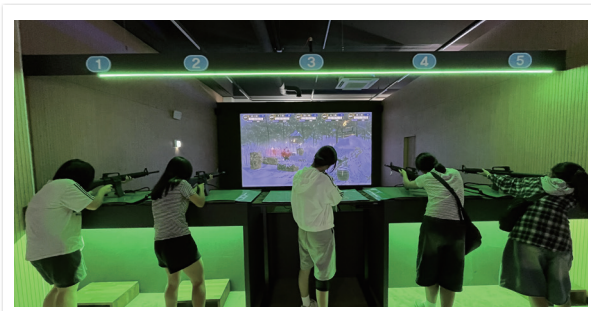
이 담겼다. 콘텐츠를 제작하면서 첫날 경험했던 활동을 다시 떠올려보고, 자신이 느낀 화성의 매력을 다른 사람들에게 어떻게 전달할지 고민해 볼 수 있었다.

완성된 숏폼 콘텐츠는 함께 감상하고 발표하는 시간을 가졌다. 친구들이 만든 영상을 보며 서로 다른 아이디어와 표현 방법을 살펴볼 수 있었고, 자신이 직접 경험한 화성의 관광자원을 하나의 콘텐츠로 만들어 소개했다는 점에서 더욱 의미 있는 활동이 되었다.

‘2026년 화성 액티비티 캠프(만세)’는 사격 체험, 해상케이블카, 유람선 등 화성의 다양한 관광자원을 직접 경험하고 친구들과 함께 소통하며 특별한 추억을 만들 수 있었던 시간이었다. 또한 체험에서 끝나는 것이 아니라 직접 촬영한 사진과 영상을 활용해 숏폼 콘텐츠를 제작하면서 청소년의 시선으로 화성의 매력을 표현해 보는 경험도 할 수 있었다.

우리가 살고 있는 화성에는 아직 알지 못하거나 가보지 못한 다양한 장소와 즐길 거리가 많다. 이번 캠프를 통해 참가 청소년들이 화성의 새로운 매력을 발견하고, 자신이 경험한 화성의 모습을 주변 사람들에게 알리는 계기가 되었기를 기대한다.

- 청소년기자단 담당 송우진 지도사





요즘 화성시 10대들에게 특정 골목이나 단골 가게 같은 ‘고정된 아지트’ 개념은 사라진 지 오래다. 지금 청소년들에게 놀이 공간은 어느 한 곳에 머무르는 물리적인 장소가 아니라, 마라탕을 먹고 네 컷 사진을 찍은 뒤 카페를 방문하는 것처럼 여러 장소를 연결해서 즐기는 유동적인 ‘동선(Routine)’ 그 자체이기 때문이다.

화성시의 10대들도 친구들과 만나 한 장소에만 머무르기보다 먹고, 사진을 찍고, 구경하고, 다양한 놀이를 즐길 수 있는 장소를 찾아 움직인다. PC방이나 코인노래방처럼 청소년들이 많이 찾는 기존의 놀이 공간뿐만 아니라 복합상가, 공원, 체육시설 등으로 활동 범위가 다양해지고 있다. 이들은 자신의 취향에 맞는 장소를 찾아 친구들과 함께 자신들만의 새로운 ‘노는 지도’를 그리며 움직인다.

그렇다면 화성시 10대들의 발길이 이어지는 진짜 ‘요즘 노는 곳’은 어디일까? 이를 알아보기 위해 청소년기자단원 8명을 대상으로 친구들과 놀러 가기 좋은 장소에 대한 투표를 진행해 보았다.

화성시 10대들의 발길이 가장 많이 향하는 곳은 바로 동탄호수공원과 레이크포모 일대였다. 투표 결과 총 8명 중 4명이 이곳을 선택했다. 요즘 청소년들은 이곳에서 단순히 한 장소에 머무르는 것이 아니라 주변의 인생네컷, 음식점, 카페 등을 함께 묶어서 방문하곤 한다.

동탄호수공원을 산책하다가 친구들과 사진을 찍고, 주변 음식점에서 식사 하거나 카페를 방문하는 등 다양한 활동을 자연스럽게 이어서 즐길 수 있다. 특히 10대들이 좋아하는 ‘먹고, 찍고, 구경하는 것’을 한곳에서 즐길 수

있다는 것이 큰 장점이다. 한 가지 활동이 끝난 뒤 다음 장소를 찾기 위해 멀리 이동할 필요가 없는 ‘원스톱 동선’이 가능하기 때문에 친구들과 약속 장소를 정할 때 찾기 좋은 곳이라고 생각된다.

날씨가 좋지 않거나 평소와는 조금 다른 특별한 장소가 필요할 때 떠오르는 곳도 있다. 바로 유엔아이센터 빙상장이다. 총 8명 중 2명이 선택했으며, 이곳은 청소년들이 부담 없이 운동을 즐길 수 있고 친구들과 함께 방문하면 더욱 재미있게 시간을 보낼 수 있어 인기가 높은 것으로 보인다.

빙상장은 일반적인 카페나 노래방과 달리 친구들과 직접 스케이트를 타며 활동적으로 시간을 보낼 수 있는 특징이 있다. 또한 실내에 있어 날씨에 크게 영향받지 않고 이용할 수 있다는 것도 장점이다. 특히 비교적 낮은 가격으로 오랜 시간 즐길 수 있어 적은 비용으로 알차게 놀고 싶은 10대들에게 좋은 선택지가 될 수 있다. 친구들과 함께 스케이트를 타며 새로운 추억을 만들 수 있다는 점도 청소년들이 빙상장을 찾는 이유 중 하나라고 생각된다.

조금 더 다양한 놀거리를 즐기고 싶은 주말에는 카림상가(동탄2신도시)로 이동 동선이 넓어진다. 카림상가 역시 8명 중 2명이 선택한 장소로, 상가 내부와 주변에는 보드게임을 즐길 수 있는 공간, 무인 사진관, 노래연습장, 음식점 등 청소년들이 친구들과 함께 이용할 수 있는 다양한 시설이 모여 있다.

특히 한 가지 활동을 마친 뒤 멀리 이동하지 않고 바로 다른 활동을 즐길 수 있다는 것이 장점이다. 친구들과 만

나 음식을 먹고 사진을 찍은 뒤 노래방이나 다른 놀이 공간을 방문하는 등 자신들이 원하는 방식으로 자유롭게 동선을 정할 수 있다. 멀리 다른 지역으로 나가지 않아도 화성시 안에서 다양한 문화와 놀거리를 즐길 수 있어 주말에 친구들과 시간을 보내기 좋은 장소 중 하나라고 생각된다.

이번 투표를 통해 화성시 10대들의 놀이 문화가 단순히 ‘어디에서 노는가’보다 ‘친구들과 무엇을 하며 어떻게 시간을 보내는가’를 중요하게 생각하는 ‘동선 중심’으로 변화하고 있음을 엿볼 수 있었다. 한 장소에 오래 머무르기보다 자신의 취향과 상황에 따라 여러 장소를 연결하고, 그 안에서 다양한 활동을 함께 즐기는 것이다.

물론 이번 투표는 청소년기자단원 8명을 대상으로 진행한 작은 조사이기 때문에 화성시 청소년 전체의 생각을 대표한다고 볼 수는 없다. 하지만 청소년들이 실제로 어떤 장소를 선호하고 친구들과 어떻게 여가시간을 보내는지 살펴볼 수 있었다는 점에서 의미가 있다.

화성시 10대들이 스스로 만들어가는 새로운 ‘노는 지도’는 단순히 시간을 보내는 장소만을 의미하지 않는다. 친구들과 이야기를 나누고, 사진을 찍고, 함께 활동하며 추억을 쌓는 청소년들만의 소통 공간이기도 하다. 앞으로도 청소년들의 다양한 취향과 놀이 문화를 이해하고, 청소년들이 화성시 안에서 안전하고 즐겁게 여가를 보낼 수 있는 다양한 공간이 더욱 많아지기를 기대한다.

- 화성시청소년기자단 김서아 기자





코레일 - SR, 10년 만에 다시 하나로

2026년 9월, SRT가 운행을 시작한 지 약 10년 만에 코레일과 SR로 분리되어 있던 고속철도 운영체제가 하나로 통합됐다. 2016년 수서고속철도(SRT) 개통 이후 대한민국 고속철도는 약 10년간 KTX와 SRT로 나뉘어 운영되어 왔다. 하지만 철도 운영의 효율성을 높이고 이용자의 편의를 개선하기 위해 코레일과 SR의 통합이 추진됐으며, 지난 9월 1일부터 KTX와 SRT의 통합운행이 본격적으로 시작됐다.

이번 코레일·SR 통합은 단순히 두 기관이 하나로 합쳐지는 것에 그치지 않고 철도를 이용하는 국민들이 직접 체감할 수 있는 다양한 변화를 가져왔다. 그중 가장 눈에 띄는 변화는 예매 시스템의 일원화이다.

기존에는 KTX와 SRT 승차권을 예매하기 위해 '코레일톡'과 'SRT 앱'을 각각 이용해야 했다. 하지만 통합을 앞두고 7월 14일부터 철도회원 통합 절차가 시작됐으며, 8월 3일에는 통합 앱인 '코레일+'가 출시됐다. 기존 코레일 회원은 자동으로 통합회원으로 전환되고, SR 회원은 필요한 절차를 거쳐 기존 SRT 이용 실적과 쿠폰 등을 이전할 수 있도록 했다.



9월 1일 이후 운행하는 통합 열차는 '코레일+'를 통해 한 번에 검색하고 예매할 수 있다. 이전처럼 KTX와 SRT를 이용하기 위해 각각 다른 앱을 확인

해야 하는 불편이 줄어든 것이다.

또 하나의 큰 변화는 출발역과 노선의 경계가 불분명해지는 교차 운행과 차량 복합 편성 체계가 추가된다. 기존에는 서울·용산역은 KTX, 수서역은 SRT로 출발역이 고정되어 있었으나, 통합 후에는 수서역에서도 KTX를 이용할 수 있게 되어 선택의 폭이 넓어진다. 특히 KTX-산천과 SRT 차량을 하나로 묶어 운행하는 복합열차(중련 운행) 체계가 확대되면서 선로 효율성이 극대화된다. 통합으로 하루 평균 좌석 공급이 약 1만 5,000석 이상 대폭 확대되어 출퇴근 시간대나 주말의 KTX와 SRT의 좌석 부족 현상이 크게 완화될 전망이다.

운임에도 변화가 생겼다. 기존 KTX 운임은 SRT 수준으로 조정돼 평균 약 10% 인하됐다. 또한 기존 KTX 이용객에게 적용되던 마일리지 혜택을 수서발 노선에서도 받을 수 있게 됐다. 통합으로 인해 단순히 열차 운행이 합쳐지는 것뿐만 아니라 승객들이 직접 체감할 수 있는 요금과 서비스에도 변화가 생긴 것이다.

그동안 코레일과 SR이 별도로 운영되면서 승차권 예매부터 열차 운행까지 여러 부분이 나뉘어 있었다. 같은 고속철도임에도 이용하는 역이나 노선에 따라 KTX와 SRT를 따로 확인해야 했기 때문에 이용객 입장에서는 불편함도 있었다. 이번 통합을 통해 이러한 불편을 줄이고 철도 운영의 효율성을 높일 수 있을 것으로 보인다.

물론 두 기관이 오랜 기간 서로 다른 방식으로 운영되

어 온 만큼 통합된 시스템이 안정적으로 자리 잡는 과정도 중요하다. 특히 열차 운행과 직접 연결되는 만큼 무엇보다 안전을 우선으로 하고, 기존 서비스가 통합 과정에서 불편해지지 않도록 지속적인 관리가 필요할 것이다.

이번 통합은 단순한 두 기관의 결합을 넘어 약 10년간 이어져 온 KTX와 SRT의 분리 운영체제가 하나로 바뀌는 대한민국 철도의 중요한 변화라고 할 수 있다. 하나의 앱을 통한 편리한 예매, 좌석 공급 확대, 운임 인하 등 이번 통합으로 달라진 철도 서비스가 앞으로 국민들의 이동을 더욱 편리하게 만들어줄 것으로 기대된다.

약 10년 만에 다시 하나가 된 대한민국 고속철도. 새롭게 시작된 통합 고속철도 체계가 앞으로 안전성과 편리함을 모두 갖춘 교통수단으로 자리 잡을 수 있을지 지켜볼 필요가 있다.



출처: 네이버 나무위키

- 화성시청소년기자단 이호준 기자

한국에서 새 공룡종 발견, 둘리사우르스라니!

지난 3월, 전남대학교 한국공룡연구센터와 미국 텍사스대학교 오스틴 연구팀이 국제 학술지 '화석 기록(Fossil Record)'을 통해 새로운 공룡종 발견에 대한 연구 결과를 발표했다. 연구팀은 전남 신안군 압해도에서 발견된 어린 공룡 화석에 '둘리사우르스 허미니(Doolysaurus huhmini)'라는 이름을 붙였다. 우리에게 친숙한 한국의 대표적인 공룡 캐릭터 '아기공룡 둘리'의 이름을 딴 것이다.

둘리사우르스라는 이름에는 특별한 의미가 담겨 있다. '둘리사우르스(Doolysaurus)'는 1983년 김수정 작가가 만든 '아기공룡 둘리'에서 이름을 가져왔으며, '허미니(huhmini)'는 오랜 기간 국내 공룡 연구에 기여한 고생물학자 허민 박사의 이름에서 따왔다. 특히 발견된 화석이 어린 공룡의 것이어서 '아기공룡 둘리'라는 이름과 더욱 잘 어울린다.

한반도에서 새로운 공룡종이 공식적으로 발표된 것은 약 15년 만이다. 특히 이번 화석에서는 턱과 이빨을 비롯한 두개골 일부와 척추, 갈비뼈, 다리뼈 등 여러 부위가 함께 발견됐다. 연구진은 화석의 작은 크기와 뼈의 상태 등을 분석해 이 둘리사우르스가 아직 성장 중인 어린 개체였다고 판단했다.

우리나라에서는 공룡의 발자국이나 알 화석은 비교적 많이 발견됐지만, 공룡의 뼈 화석이 이처럼 잘 보존된 상태로 발견되는 경우는 드물다. 그런 점에서 두개골 일부를 포함한 여러 뼈가 함께 발견된 둘리사우르스 화석은 우리나라 공룡 연구에 중요한 자료가 될 것으로 보인다.

화석에서는 위석도 함께 발견됐다. 위석은 일부 동물들이 먹이를 소화하는 데 도움을 받기 위해 삼킨 돌을 말한다. 둘리사우르스의 화석 주변에서는 여러 개의 작은 돌이 무리를 이룬 상태로 발견됐다. 이처럼 뼈뿐만 아니라 당시 공룡의 생활 모습을 연구하는 데 도움이 되는 자료가 함께 발견됐다는 점에서도 의미가 있다.

둘리사우르스는 약 1억 년 전 백악기에 살았던 것으로 추정되며, 테스켈로사우루스과(Thescelosauridae)에 속하는 공룡이다. 연구진은 둘리사우르스의 발견이 당시 아시아와 북아메리카에 살았던 공룡들이 어떻게 분포하고 진화했는지를 알아가는데 중요한 자료가 될 것으로 보고 있다.

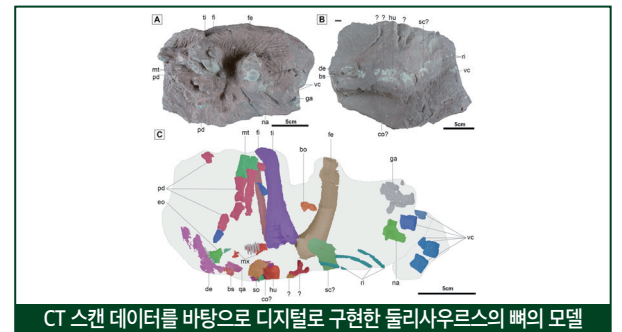
특히 둘리사우르스와 가까운 공룡들이 아시아와 북아메리카 양쪽에서 발견된다는 점은 흥미롭다. 연구가 계속된다면 이 공룡들이 어느 지역에서 처음 나타났고, 어떤 과정을 거쳐 다른 지역으로 이동하고 분화했는지를 이해하는 데 도움이 될 수 있다.

우리에게 만화 속 캐릭터로 친숙했던 '둘리'가 이제는 실제 공룡의 이름으로 다시 찾아왔다. 어린 공룡이라는 공통점까지 가진 둘리와 둘리사우르스의 특별한 만남은 어려울 수 있는 고생물학에 대중들이 관심을 갖게 만드는 재미있는 계기가 될 것으로 보인다.

이번 둘리사우르스의 발견은 새로운 공룡 한 종이 추가됐다는 것뿐만 아니라 한반도에 살았던 공룡과 당시의

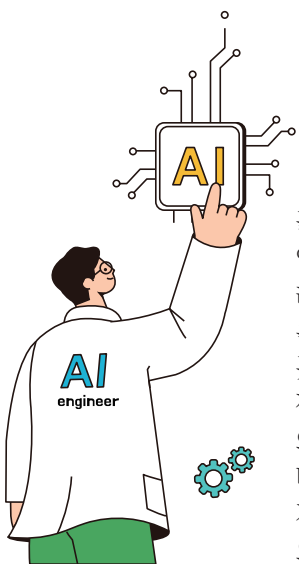
환경을 알아갈 수 있는 중요한 발견이다. 대중들에게 선물처럼 찾아왔던 둘리가 이제는 고생물학의 빈칸을 채워주는 '둘리사우르스'가 되어 우리를 찾아왔다. 이번 발견을 계기로 국내 공룡 화석지에 대한 연구와 조사가 더욱 활발해져 우리가 살고 있는 한반도의 아주 오래된 역사까지 더 자세히 알아갈 수 있기를 기대한다.

- 화성시청소년기자단 흥에서 기자



“내 꿈은 사라질까, 새로 생길까?”

AI 시대, 지는 직업 vs 뜨는 직업



요즘 진로 탐색 시간이나 친구들과 사이에서 “내가 하고 싶은 직업이 나중에 없어지는 거 아니냐?”라는 걱정 섞인 질문이 자주 나온다. 실제로 인공지능(AI)과 로봇 등 새로운 기술이 빠르게 발전하면서 우리가 알고 있는 직업의 모습도 조금씩 달라지고 있다. 사람이 직접 하던 일을 기계가 대신하면서 역할이 줄어들 것으로 예상되는 직업도 있다.

하지만 너무 걱정만 할 필요는 없다. 기존 직업의 역할이 줄어들거나 변화하는 만큼 이전에는 상상하지 못했던 새로운 직업도 등장하고 있기 때문이다. 과거에도 새로운 기술이 등장할 때마다 일부 직업은 사라지거나 변화했고, 그 과정에서 새로운 직업이 만들어졌다. 그렇다면 AI 시대에는 어떤 직업이 변화하고, 어떤 능력과 직업이 새롭게 주목받게 될까?

미래에 역할이 줄어들 가능성이 높은 직업들의 공통점 중 하나는 ‘단순 반복적인 업무’나 ‘정해진 규칙에 따라 처리하는 업무’가 많다는 것이다. 당장 우리가 하곳길에 자주 가는 식당이나 무인 아이스크림 가게만 보더라도 사람 대신 키오스크가 주문과 결제를 처리하고, 일부 식당에서는 서빙 로봇이 음식을 나르는 모습을 쉽게 볼 수 있다.

마트에서도 무인 계산대를 쉽게 찾아볼 수 있고, 은행 업무 역시 스마트폰을 통해 처리할 수 있는 일이 많아졌다. 예전에는 사람이 직접 해야 했던 일 가운데 일부를 이미 기계와 프로그램이 대신하고 있다.

게다가 챗GPT와 같은 생성형 인공지능이 등장하면서 변화는 단순히 몸을 쓰는 일에만 그치지 않고 있다. 외국

어 번역이나 자료 정리, 문서 작성 등 사람이 머리를 써서 하던 일에도 AI가 활용되고 있다. AI는 많은 양의 자료를 빠르게 분석하고 반복적인 작업을 처리할 수 있기 때문에 앞으로 여러 직업에서 사람이 담당하던 업무의 일부를 대신할 가능성이 있다.

그렇다고 해서 이런 직업들이 모두 사라진다는 뜻은 아니다. 오히려 반복적인 업무를 AI가 담당하고 사람은 판단력, 창의력, 의사소통처럼 사람에게 더욱 중요한 역할을 담당하는 방식으로 직업이 변화할 가능성도 있다. 결국 중요한 것은 ‘어떤 직업이 없어질까?’만 생각하는 것이 아니라 ‘그 직업에서 사람이 어떤 역할을 하게 될까?’를 함께 생각해 보는 것이다.

그렇다면 인공지능 시대에 새롭게 주목받을 직업과 능력은 무엇일까? 그중 하나는 AI를 효과적으로 활용하는 일이다. 대표적인 사례로 ‘프롬프트 엔지니어’를 들 수 있다. 생성형 AI는 사람이 어떤 질문과 명령을 입력하느냐에 따라 결과가 달라진다. 따라서 AI가 원하는 결과를 만들어낼 수 있도록 적절한 질문과 명령을 설계하고 결과를 분석하는 능력이 중요해지고 있다.

AI 자체를 개발하고 관리하는 직업도 더욱 중요해질 수 있다. AI 개발자나 데이터 전문가뿐만 아니라 인공지능이 올바르게 안전하게 활용되고 있는지 살펴보는 직업 등 기술의 발전에 따라 지금까지 없었던 새로운 역할이 계속 등장할 가능성이 있다.

반대로 사람의 감정과 관계를 다루는 직업도 중요성이 커질 것으로 보인다. 아무리 AI 기술이 발전하더라도 사람의 복잡한 감정을 이해하고 상황에 맞게 소통하는 과정에서는 인간의 역할이 중요하기 때문이다. 사람의 이야기를 듣고 마음을 이해하는 심리상담사나 사람을 가르치고 성장하도록 돕는 교육 관련 직업 등이 그 예가 될 수 있다.

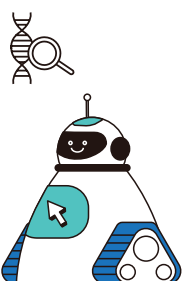
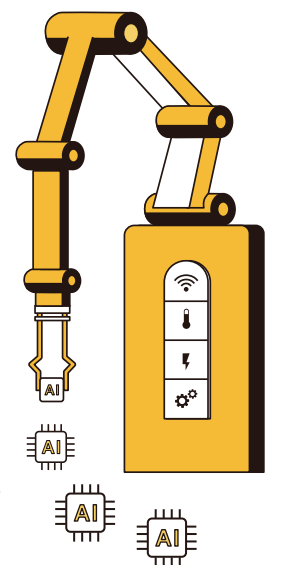
또한 새로운 것을 생각해 내는 창의력도 중요한 능력이 될 것이다. AI가 그림을 만들고 글을 쓰는 시대가 되었지만 무엇을 만들 것인지 결정하고 새로운 아이디어를 떠올리는 과정에서는 사람의 경험과 생각이 중요하다. 같은 AI를 사용하더라도 누가 어떤 생각으로 활용하느냐에 따라 전혀 다른 결과가 나올 수 있기 때문이다.

인공지능이 발전하면서 앞으로 많은 직업의 모습은 지금과 달라질 것이다. 하지만 미래를 벌써부터 두려워할 필요는 없다. 오히려 지금은 남들이 모두 좋다고 하는 유망 직업만 쫓기보다 내가 진짜 좋아하고 관심 있는 일이 무엇인지 다양하게 경험해 볼 때이다.

실패를 두려워하지 않고 이것저것 직접 부딪혀보며 쌓은 ‘나만의 특별한 경험’은 미래의 중요한 경쟁력이 될 수 있다. 여기에 AI를 무조건 두려워하기보다 필요한 순간에 잘 활용하는 능력을 갖춘다면 선택할 수 있는 길은 오히려 더 많아질지도 모른다.

“AI 때문에 내 꿈이 사라지면 어떡하지?”라고 걱정하기보다 “AI 시대에 나는 어떤 일을 새롭게 할 수 있을까?”라고 질문을 바꿔보는 것은 어떨까? 미래의 직업은 이미 정해져 있는 것이 아니라 지금의 우리가 새로운 기술을 어떻게 활용하고 어떤 길을 만들어가느냐에 따라 계속 변화할 것이다.

- 화성시청소년기자단 최혜리 기자



연합기사



요즘 청소년들이 많이 찾는 곳 중 하나가 노래방이다. 최근에는 코인노래방이 늘어나면서 주변에서 더욱 쉽게 찾아볼 수 있게 되었고, 다른 여가 공간에 비해 비교적 적은 비용으로 즐길 수 있어 청소년들에게 인기를 얻고 있다. 특히 학교 주변이나 번화가에 위치한 노래방은 접근성이 좋아 방과 후 친구들과 자연스럽게 모이는 장소가 되기도 한다.

그렇다면 청소년들은 왜 노래방을 좋아할까? 주변 청소년들에게 직접 물어본 결과, 가장 큰 이유 중 하나는 '스트레스 해소'였다. 청소년들은 학업과 시험, 수행평가, 진로 고민 등 일상생활에서 다양한 스트레스를 경험한다. 이때 자신이 좋아하는 노래를 큰 목소리로 부르거나 친구들과 함께 즐기다 보면 기분이 좋아지고 복잡했던 마음도 한결 가벼워진다고 한다. 실제로 많은 청소년들이 스트레스를 풀기 위해 노래방을 찾는다고 이야기했다.

노래방은 친구들과 더욱 친해질 수 있는 장소이기도 하다. 함께 노래를 부르고 즐기는 과정에서 자연스럽게 이야기를 나누고 서로의 취향을 알아갈 수 있다. 평소 몰랐던 친구의 좋아하는 노래를 알게 되거나 새로운 노래를 추천받으면서 공감대를 형성하기도 한다. 여러 명이 함께 노래를 부르거나 응원하면서 친구들과 즐거운 추억을 만들 수 있다는 점도 노래방의 매력이다.

청소년들이 즐겨 찾는 여가 공간, 노래방이 인기!!

다양한 장르의 노래를 자유롭게 선택할 수 있다는 점도 인기의 이유 중 하나이다. 최신 가요부터 발라드, 댄스곡, 팝송, OST 등 다양한 장르의 노래가 준비되어 있어 각자의 취향에 맞게 즐길 수 있다. 노래를 잘 부르지 못하더라도 자신이 좋아하는 노래를 자유롭게 선택할 수 있고, 점수 측정 기능을 활용해 친구들과 경쟁하며 게임처럼 즐길 수도 있다.

청소년들은 주로 방과 후나 주말, 시험이 끝난 날 노래방을 많이 이용한다. 특히 시험이 끝난 직후에는 친구들과 함께 노래방을 찾다 그동안 쌓였던 스트레스를 해소하기도 한다. 코인노래방의 경우 몇 곡만 선택해서 부를 수 있어 학원에 가기 전이나 친구와 헤어지기 전 잠시 들리 시간을 보내기에도 좋다. 큰돈을 쓰지 않고도 원하는 만큼 이용할 수 있다는 점이 청소년들에게 장점으로 작용하고 있다.

노래방의 모습도 계속해서 변화하고 있다. 과거에는 일정 시간 동안 방을 이용하는 일반 노래방이 대부분이었다면 최근에는 원하는 곡 수만큼 이용할 수 있는 코인노래방을 주변에서 쉽게 찾아볼 수 있다. 혼자 노래를 부르고 싶을 때도 부담 없이 이용할 수 있어 친구들과 함께 방문하는 것뿐만 아니라 혼자 자신의 취미를 즐기는 공간으로도 이용되고 있다.

이번 조사를 통해 노래방은 청소년들이 즐겨 찾는 여

가 공간 중 하나이며, 단순히 노래만 부르는 곳이 아니라 친구들과 함께 스트레스를 해소하고 소통하며 즐거운 시간을 보내는 공간이라는 점을 알 수 있었다. 비교적 적은 비용으로 이용할 수 있고 주변에서 쉽게 찾을 수 있다는 점도 청소년들이 노래방을 찾는 이유로 볼 수 있다.

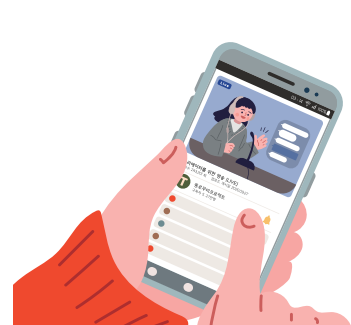
하지만 청소년들이 자주 이용하는 공간인 만큼 안전하고 쾌적한 환경을 유지하는 것도 중요하다. 청소년들이 안심하고 이용할 수 있는 환경을 만들고 다양한 노래와 편리한 시설을 갖춘다면 앞으로도 많은 청소년들이 즐겨 찾는 여가 공간으로 자리 잡을 것이다.

노래방은 청소년들에게 단순한 놀이 공간을 넘어 친구들과 우정을 쌓고 일상에서 받은 스트레스를 잠시 내려놓을 수 있는 공간이 되고 있다. 앞으로도 청소년들이 즐겁고 편안하게 이용할 수 있는 건전한 노래방 문화가 계속 이어지기를 바란다.

- 화성시청소년기자단 김지효, 허예진, 정재희, 권민유 기자



출처: AI로 생성된 이미지



스트레스 해소를 위한 유튜브를 시작하는 방법

특별한 취미,



요즘 청소년들은 학업이나 친구 관계 등으로 다양한 스트레스를 경험하고 있다. 교육부와 질병관리청이 발표한 '2023년 청소년건강행태조사'에 따르면 국내 중·고등 학생의 평상시 스트레스 인지율은 37.3%로 나타났다. 이러한 스트레스를 해소하는 방법은 사람마다 다양한데, 그 중 자신이 좋아하는 것을 영상으로 만들고 표현하는 '유튜브 크리에이터 활동'도 하나의 취미가 될 수 있다.

유튜브가 대중적인 영상 플랫폼으로 자리 잡으면서 직접 영상을 기획하고 제작하는 사람들도 쉽게 찾아볼 수 있게 되었다. 청소년 역시 자신이 좋아하는 게임이나 운동, 요리, 공부, 일상 등을 영상으로 만들어 공유할 수 있다. 직접 콘텐츠를 기획하고 하나의 영상을 완성하는 과정에서 성취감을 느낄 수도 있다. 그렇다면 유튜브를 시작하려면 어떻게 해야 할까?



출처: 유튜브 자신만의 공간으로 꾸

밀 수 있다.

그다음에는 어떤 콘텐츠를 만들 것인지 정하는 것이 중요하다. 게임, 운동, 요리, 만들기, 일상 브이로그 등 자신이 좋아하고 잘할 수 있는 분야를 채널의 주요 콘텐츠로 정하면 좋다. 다른 유명 크리에이터들의 영상을 참고하면서 어떤 방식으로 콘텐츠를 만들고 있는지 살펴보는 것도 도움이 될 수 있다. 하지만 그대로 따라 하기보다는 자신만의 특징과 아이디어를 담는 것이 중요하다.

콘텐츠를 정했다면 영상을 촬영한다. 스마트폰만 있어도 충분히 영상을 찍을 수 있지만, 삼각대나 짐벌 등의 장비를 활용하면 흔들림을 줄여 조금 더 안정적으로 촬영할 수 있다. 공부하는 모습을 콘텐츠로 만든다면 긴 공부 과정을 타임랩스 기능으로 짧게 압축해 보여주는 등 다양한 촬영 방법을 활용할 수도 있다.

촬영을 마쳤다면 다음은 영상 편집이다. 캡컷(CapCut), 비타(VITA) 등 비교적 쉽게 사용할 수 있는 영상 편집 앱을 활용하면 영상을 자르고 이어 붙이거나 자막과 효과를 추가할 수 있다. 최근에는 자동 자막이나 다양한 음성 효과 등 편집을 도와주는 기능도 많아져 처음 영상을 만드는 사람도 비교적 쉽게 도전할 수 있다. 편집까지 끝냈다면 완성한 영상을 유튜브에 업로드한다. 영상의 내용을 잘 보여주는 제목과 썸네일을 만들고, 영

상과 관련된 설명이나 태그를 작성하면 시청자가 영상의 내용을 이해하는 데 도움이 된다. 꾸준히 활동하고 싶다면 자신이 지킬 수 있는 범위에서 업로드 주기를 정하는 것도 좋은 방법이다.

처음부터 많은 구독자와 조회수를 얻기는 어렵다. 조회수나 구독자 수에 너무 신경 쓰기보다는 내가 좋아하는 것을 직접 기획하고 촬영해 하나의 영상으로 완성하는 과정 자체를 즐기는 것이 중요하다. 자신만의 개성과 창의적인 아이디어를 담아 꾸준히 영상을 만들어 본다면 유튜브는 스트레스를 잠시 내려놓고 자신의 관심사를 표현해 볼 수 있는 특별한 취미가 될 수 있을 것이다.

- 화성시청소년기자단 김민지 기자



출처: AI로 생성된 이미지



또래문화에서 미디어까지... 청소년들은 왜 연애에 관심을 가질까?

요즘 학교에서는 친구들을 서로 이어 주거나 연애에 관한 이야기를 하는 모습을 어렵지 않게 볼 수 있다. 친구들 사이에서 누가 누구를 좋아한다는 이야기가 자연스럽게 대화의 주제가 되기도 한다. 연애를 소재로 한 드라마와 웹툰, 숏폼 콘텐츠도 꾸준한 인기를 얻으면서 청소년들이 연애와 관련된 내용을 접하는 기회도 많아졌다.

여성가족부의 「2023 청소년종합실태조사」에서도 또래관계는 청소년기의 중요한 생활 영역 중 하나로 나타난다. 청소년들은 학교와 일상에서 친구들과 많은 시간을 보내며 다양한 관계를 형성한다. 이러한 환경 속에서 연애 역시 청소년들이 관심을 갖는 주제 가운데 하나로 자리 잡고 있다. 그렇다면 청소년들은 왜 연애에 관심을 갖는 것일까?

첫 번째 이유는 청소년기의 발달 과정이다. 심리학자 에릭 에릭슨(Erik H. Erikson)은 청소년기를 자아정체성을 형성해 나가는 중요한 시기로 설명했다. 쉽게 말하면 '나는 어떤 사람인지', '나는 무엇을 좋아하는지', '앞으로 어떤 사람이 되고 싶은지' 등을 고민하며 자신에 대해 알아가는 시기라는 것이다.

이 과정에서 자신뿐만 아니라 다른 사람과의 관계에도 관심이 많아질 수 있다. 또래 친구들과 더욱 가까운 관계를 만들고 싶어 하거나 다른 사람에게 자신이 어떻게 보이는지를 의식하기도 한다. 누군가를 좋아하는 감정을 경험하고 친밀한 관계를 맺고 싶어 하는 마음 역시 성장 과정에서 나타날 수 있는 자연스러운 변화 중 하나라고 볼 수 있다.

두 번째 이유는 또래문화의 영향이다. 청소년들은 하루

중 많은 시간을 학교나 학원 등에서 또래 친구들과 함께 보낸다. 자연스럽게 친구들이 무엇에 관심을 가지고 있는지 영향을 받기도 하고, 서로의 고민이나 관심사를 공유하기도 한다.

한국청소년정책연구원 등 청소년 관련 연구에서도 청소년기의 또래관계가 자아정체성과 사회성 발달에 중요한 영향을 줄 수 있다고 설명한다. 친구들과 많은 시간을 보내는 청소년들에게 연애 역시 자연스럽게 대화 주제 가운데 하나가 될 수 있다.

특히 주변 친구가 연애를 시작하면 연애에 관심이 없었던 사람도 자연스럽게 관련 이야기를 듣게 된다. 친구의 연애 고민을 들어주거나 좋아하는 사람이 있다는 이야기를 나누는 과정에서 연애라는 주제가 더욱 친숙하게 느껴질 수도 있다. 반대로 연애 자체에는 관심이 없더라도 친구들과의 대화에 참여하면서 관련 이야기를 접하게 되는 경우도 있다.

세 번째 이유는 미디어 환경의 변화이다. 요즘은 드라마와 영화뿐만 아니라 웹툰, 숏폼 영상, SNS 등에서도 연애를 소재로 한 콘텐츠를 쉽게 찾아볼 수 있다. 스마트폰을 통해 언제 어디서든 콘텐츠를 접할 수 있기 때문에 과거보다 다양한 관계의 모습을 간접적으로 경험할 기회도 많아졌다.

특히 청소년들이 자주 이용하는 숏폼이나 SNS에서는 연애에 관한 고민이나 이야기, 연애 상황을 재현한 콘텐츠 등이 빠르게 공유되기도 한다. 좋아하는 사람에게 연락하는 방법이나 연애할 때 겪는 상황 등을 소재로 한 콘텐츠가 자연스럽게 노출되면서 연애를 더욱 친숙한 주제

로 받아들이게 될 수도 있다.

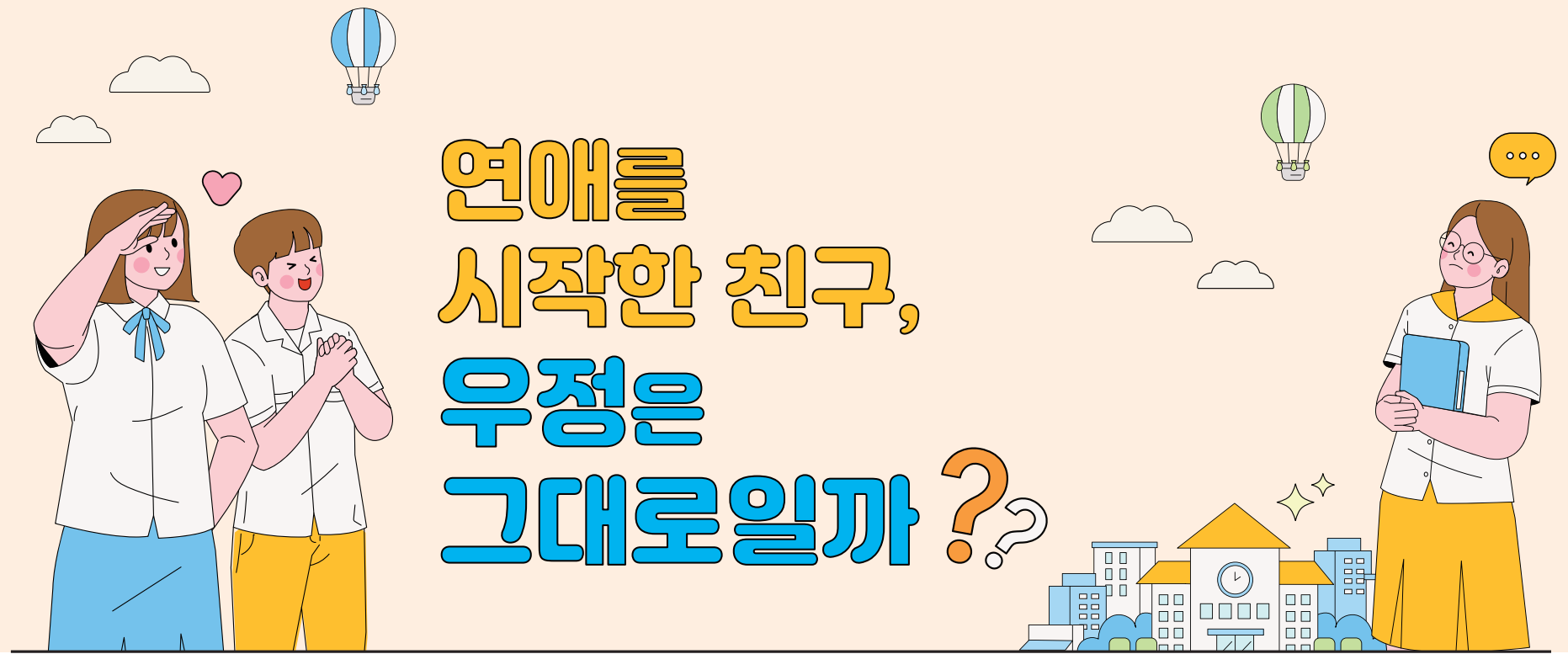
하지만 미디어 속 연애가 실제 연애의 모든 모습을 보여주는 것은 아니다. 드라마나 웹툰에서는 재미를 위해 상황을 극적으로 표현하기도 하고, SNS에서는 행복하거나 특별한 순간을 중심으로 보여주는 경우가 많다. 따라서 미디어 속 모습을 그대로 현실의 연애라고 생각하기 보다는 하나의 콘텐츠로 바라보는 것도 필요하다.

물론 모든 청소년이 연애에 관심이 많은 것은 아니다. 연애에 관심이 많은 사람도 있고 친구들과 보내는 시간이나 공부, 운동, 게임, 취미 등에 더 관심이 있는 사람도 있다. 연애를 언제 시작해야 한다는 정답도 없으며, 주변 친구들이 연애한다고 해서 반드시 자신도 연애해야 하는 것은 아니다.

청소년들의 연애에 대한 관심은 단순한 유행으로만 보기 어렵다. 자신과 다른 사람에 대해 알아가는 성장 과정과 또래문화, 그리고 미디어 환경 등 여러 요인이 함께 영향을 미치는 현상이라고 볼 수 있다.

누군가를 좋아하는 감정을 경험하는 것도, 아직 연애에 관심이 없는 것도 모두 청소년기에 나타날 수 있는 모습이다. 중요한 것은 주변의 분위기에 휩쓸리기보다 자신의 감정과 생각을 이해하고, 상대방의 마음과 선택도 존중하는 것이다. 연애 역시 서로를 알아가고 존중하는 다양한 인간관계 중 하나라는 점을 기억할 필요가 있다.

- 화성시청소년기자단 임하늘 기자



청소년기는 새로운 사람들과 만나고 다양한 관계를 맺으면서 인간관계를 배워 가는 중요한 시기이다. 이와 동시에 다른 사람에게 관심을 갖거나 연애를 시작하는 학생들도 있다. 연애는 설렘과 행복 등 다양한 감정을 경험하게 해주지만, 기존의 친구들과의 관계에도 변화를 가져올 수 있다.

어떤 학생들은 연애 고민을 친구들과 나누면서 관계가 더 가까워졌다고 느끼는 반면, 어떤 학생들은 연애를 시작한 뒤 기존 친구들과 멀어졌다고 말하기도 한다. 이처럼 청소년의 연애는 우정에 긍정적인 영향을 미치기도 하지만 때로는 갈등과 오해의 원인이 되기도 한다. 그렇다면 청소년의 연애는 친구 관계에 어떤 변화를 가져올까?

청소년의 연애가 우정에 가장 큰 영향을 미치는 부분 중 하나는 함께 보내는 시간의 변화이다. 학교에서는 쉬는 시간, 점심시간, 등하교 시간 등을 친구들과 함께 보내는 경우가 많다. 하지만 연애를 시작하면 자연스럽게 연인과 함께하는 시간이 늘어나면서 친구들과 보내는 시간이 줄어들 수도 있다.

항상 함께 다니던 친구가 갑자기 연인과 더 많은 시간을 보내거나 기존에 잡았던 약속을 자주 미루게 되면 친구들은 서운함이나 소외감을 느낄 수 있다. 처음에는 '연애를 시작했으니까 그럴 수 있지'라고 이해하더라도 이러한 상황이 계속 반복된다면 관계가 예전 같지 않다고 느낄 수 있다. 서로의 마음을 제대로 이야기하지 않으면 작은 서운함이 쌓여 큰 오해나 갈등으로 이어지기도 한다.

반대로 연애가 우정을 더욱 깊게 만드는 경우도 있다. 연애를 하다 보면 좋은 일만 있는 것은 아니기 때문에 고민이나 갈등이 생길 수 있다. 이때 친구들에게 자신의 고민을 이야기하고 조언을 구하는 과정에서 서로를 더 이해하고 관계가 깊어질 수 있다.

친구는 자신의 경험을 바탕으로 조언해 주기도 하고, 조금 더 객관적인 입장에서 상황을 바라봐 주기도 한다. 고민이 있을 때 이야기를 들어주고 위로와 응원을 보내주는 친구의 존재가 더욱 소중하게 느껴질 수도 있다. 연

애를 계기로 평소에는 하지 않았던 진지한 이야기를 나누면서 오히려 친구 사이가 더욱 가까워지는 것이다.

최근에는 SNS 문화도 연애와 친구 관계에 적지 않은 영향을 주고 있다. 연인과 함께 찍은 사진이나 데이트 모습을 SNS에 올리는 모습을 쉽게 볼 수 있다. 물론 연인의 즐거운 순간을 사진으로 남기고 공유하는 것 자체가 문제가 되는 것은 아니다.

하지만 친구들과 함께할 때와 달리 연인과 함께하는 모습만 지나치게 보여질 경우 이를 보는 친구가 서운함이나 소외감을 느낄 수도 있다. SNS에서는 다른 사람의 즐겁고 행복한 모습이 더욱 눈에 띄기 때문에 자신과 비교하면서 여러 감정을 느끼는 경우도 생길 수 있다. 따라서 SNS를 통해 보이는 모습만으로 친구의 관계를 판단하기보다는 서로의 상황을 이해하는 것이 필요하다.

또한 청소년의 연애는 학급이나 친구들 사이의 분위기에 영향을 미칠 수 있다. 같은 반 친구가 연애를 시작하면 주변 친구들이 축하하거나 응원해 주기도 한다. 하지만 지나친 관심이나 장난은 당사자들에게 부담이 될 수 있다. 두 사람의 관계를 계속해서 물어보거나 주변에 알리고, 당사자가 원하지 않는 이야기를 다른 친구들에게 전달하는 행동은 갈등을 만들 수 있다.

특히 연애가 끝난 뒤에는 더욱 조심할 필요가 있다. 친구들이 어느 한쪽의 편을 들거나 상대방에 대한 이야기를 퍼뜨리면 두 사람만의 문제가 친구들 사이의 갈등으로 커질 수도 있다. 친한 친구의 일이라 관심이 생길 수 있지만, 친구의 연애 역시 개인적인 관계라는 점을 생각하고 사생활을 존중하는 태도가 필요하다.

그렇다면 연애를 시작해도 친구와의 우정을 그대로 지키려면 어떻게 해야 할까? 가장 중요한 것은 한쪽 관계에만 지나치게 치우치지 않는 것이다. 연인과 함께하는 시간이 소중한 것처럼 오랫동안 함께해 온 친구와의 관계도 중요하다. 친구와 먼저 한 약속이 있다면 가능한 한 지키고, 함께 보내는 시간이 줄었다면 먼저 연락하거나 이야기를 나누는 작은 노력도 필요하다.

친구의 입장에서 연애를 시작한 친구의 변화를 무조건 서운하게 생각하기보다는 새로운 관계를 존중해 주는 태도가 필요하다. 서로의 상황과 마음을 솔직하게 이야기한다면 불필요한 오해도 줄일 수 있다.

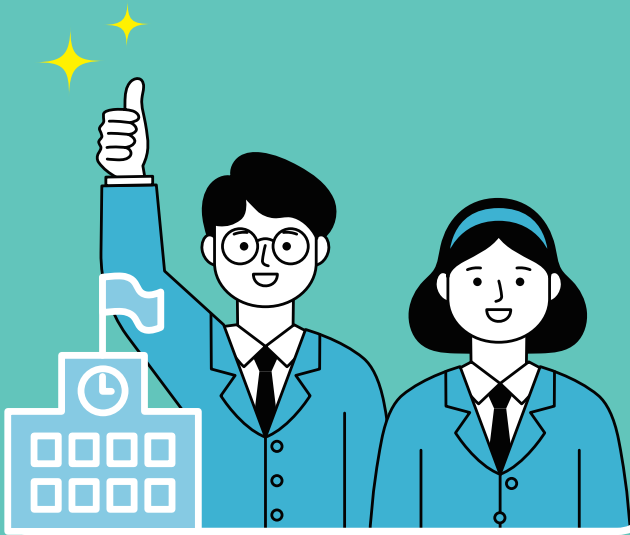
결국 연애가 우정을 멀어지게 하는 원인은 연애 자체라기보다 관계를 대하는 태도에 있을 수 있다. 친구와의 약속을 소중히 여기고 연인과 친구 모두를 존중하려는 노력이 있다면 두 관계를 함께 이어갈 수 있다. 상대방을 배려하고 솔직하게 대화하는 자세는 청소년기의 건강한 인간관계를 만드는 중요한 요소이다.

청소년의 연애는 친구 관계에 긍정적인 영향을 줄 수도 있고, 때로는 서운함이나 갈등을 만들 수도 있다. 중요한 것은 연애를 한다는 사실이 아니라 친구와 연인 모두를 존중하며 관계의 균형을 지키려는 노력이다.

새로운 사람과 함께하는 시간이 소중한 만큼 그동안 곁에 있던 친구의 존재 역시 잊어서는 안 된다. 청소년기는 다양한 관계를 경험하며 다른 사람을 이해하고 배려하는 방법을 배워 가는 시기이다. 서로를 이해하고 존중하는 마음을 바탕으로 연애와 우정을 함께 지켜 나간다면 더욱 건강하고 성숙한 인간관계를 만들어 갈 수 있을 것이다.

- 화성시청소년기자단 허예진 기자





어른들의 예산 전쟁, 고교 무상교육은 지금 어떻게 됐을까?



고등학교 무상교육은 대한민국 청소년들이 경제적 여건과 관계없이 교육받을 수 있도록 마련된 대표적인 교육복지 정책이다. 2021년 전면 시행된 이후 고등학생의 입학금, 수업료, 학교운영지원비, 교과용 도서 구입비 등을 지원하고 있다.

하지만 한때 고교 무상교육에 ‘빨간불’이 켜졌다. 고교 무상교육에 필요한 비용을 국가와 지방자치단체 등이 함께 부담하도록 했던 법적 특례가 2024년 말 종료되면서, 무상교육에 필요한 예산을 누가 부담할 것인지를 두고 논쟁이 벌어진 것이다.

당시 가장 큰 쟁점은 고교 무상교육 자체를 없앨 것인가 아니라 ‘무상교육에 필요한 돈을 누가 부담할 것인가’였다. 국고지원이 중단되면 시·도교육청이 더 많은 비용을 부담해야 했기 때문에 교육계에서는 교육청의 재정 부담이 커질 수 있다는 우려가 나왔다.

특히 교육청이 한정된 예산으로 고교 무상교육 비용을 추가로 부담하게 되면 학생들에게 필요한 다른 교육사업의 예산이 줄어들 수 있다는 걱정도 있었다. 학교에서는 교직원 인건비나 시설 유지비 등 반드시 지출해야 하는

비용이 있기 때문에 재정 상황이 어려워지면 상대적으로 조정이 가능한 교육사업이 영향을 받을 가능성이 있기 때문이다.

학생들의 입장에서 동아리 활동이나 축제, 창의적 체험활동, 교육 프로그램과 같은 학교생활과 직접 연결되는 예산이 줄어들 가능성도 생각해 볼 수 있었다. 또한 노후된 학교 시설 개선이나 새로운 교육환경을 만드는 데 필요한 투자가 늦어질 수 있다는 우려도 있었다.

하지만 이후 상황이 달라졌다. 2025년 8월 「지방교육재정교부금법」이 개정되면서 고교 무상교육에 대한 국가와 지방자치단체의 재정 부담 특례가 다시 도입됐다. 새롭게 마련된 특례는 2027년 12월 31일까지 적용된다.

현재 법에 따르면 국가는 고교 무상교육에 필요한 비용 중 47.5% 이내의 금액을 지원하고, 시·도 및 시·군·자치구는 5%를 부담하도록 하고 있다. 나머지는 교육청의 지방교육재정을 통해 마련하는 방식이다. 이에 따라 한때 중단됐던 국가의 재정 지원이 다시 이루어지면서 고교 무상교육을 위한 자원 마련에도 다시 기반이 마련됐다.

교육부도 2026년 4월 고교 무상교육과 관련해 정부가 관련 법 개정안을 뒷받침하고 있으며, 지방교육재정 여건 등을 종합적으로 고려해 고교 무상교육을 안정적으로 추진하겠다는 입장을 밝혔다.

따라서 현재 고교 무상교육이 당장 중단되거나 학생들이 다시 수업료를 내야 하는 상황은 아니다. 「초·중등교육법」에서도 고등학교 교육에 필요한 입학금, 수업료, 학교운영지원비, 교과용 도서 구입비를 무상으로 하도록 규정하고 있다.

그러나 모든 문제가 완전히 해결됐다고 보기는 어렵다. 현재 국가와 지방자치단체의 비용 부담에 관한 특례는 2027년 말까지로 기간이 정해져 있기 때문이다. 이후에도 현재와 같은 방식으로 국가가 계속 비용을 부담할 것인지, 새로운 자원 마련 방식을 만들 것인지에 대한 논의가 다시 필요할 수 있다.

결국 고교 무상교육을 둘러싼 논쟁은 우리에게 한 가지 중요한 질문을 남긴다. 청소년들이 계속해서 안정적으로 무상교육을 받을 수 있도록 필요한 비용은 앞으로 어떻게 마련해야 할까?

고교 무상교육은 단순히 학생들의 수업료를 지원하는 것을 넘어 모든 청소년이 경제적 상황과 관계없이 교육받을 수 있도록 하기 위한 제도이다. 또한 학생의 입장에서 수업뿐만 아니라 동아리, 축제, 체험활동 등 다양한 학교생활을 경험할 수 있는 교육환경 역시 중요하다.

한때 국고지원 중단으로 논란이 됐던 고교 무상교육은 법 개정을 통해 다시 국가의 지원을 받을 수 있게 됐다. 하지만 현재의 재정 지원 방식이 2027년까지로 정해져 있는 만큼 앞으로도 지속적인 관심이 필요하다.

무상교육을 둘러싼 예산 문제가 반복되지 않기 위해서는 정부와 국회, 교육청이 장기적으로 안정적인 교육재정을 마련할 방법을 고민해야 한다. 무엇보다 예산을 둘러싼 논의의 중심에는 숫자가 아니라 실제로 학교에서 공부하고 생활하는 청소년들이 있다는 점을 잊지 않아야 할 것이다.





그동안 교육청에서는 암기 위주의 객관식 시험에서 벗어나 학생들의 창의력과 문제 해결력을 키우기 위해 수행평가와 논술형 평가 비율을 꾸준히 늘려 왔다. 단순히 정답을 맞히는 것보다 학생이 직접 생각하고 문제를 해결하는 과정을 평가하겠다는 취지였다.

하지만 중·고등학교 현장에서 수행평가와 논술형 평가의 비중이 커지면서 학생들의 부담도 함께 늘어났다. 여러 과목의 수행평가가 비슷한 시기에 몰리면 발표와 보고서, 과제 등을 동시에 준비해야 하는 경우가 생기기 때문이다. 시험공부와 수행평가를 함께 준비해야 하는 학생들의 학업 스트레스가 커진다는 의견도 계속해서 나왔다.

여기에 최근 생성형 AI가 빠르게 보급되면서 새로운 문제도 등장했다. 집에서 작성해 제출하는 과제의 경우 학생이 직접 작성했는지, 생성형 AI나 외부의 도움을 어느 정도 받았는지 정확하게 확인하기 어려울 수 있기 때문이다. 기존의 과제 제출형 평가만으로 학생의 실제 실력을 공정하게 평가하기 어렵다는 지적이 나오면서 평가 방식에도 변화가 필요해졌다.

이에 경기도교육청은 2026년 2월 23일 「2026 중·고등학교 학업성적관리 시행지침」을 개정해 각 학교에 안내했다. 개정된 지침에 따라 기존 학기 단위 40% 이상이었던 수행평가 반영 비율은 30% 이상으로 조정됐다. 논술형 평가 반영 비율도 중학교 40% 이상, 고등학교 35% 이상에서 중·고등학교 모두 30% 이상으로 조정됐다.

학생들의 입장에서는 수행평가와 논술형 평가에 대한 부담이 이전보다 줄어들 수 있게 된 것이다. 다만 수행평가



출처: 경기도교육청

가 사라지는 것은 아니다. 수행평가의 최소 반영 비율을 조정해 시험과 수행평가가 보다 균형 있게 이루어질 수 있도록 한 것이 이번 변화의 핵심이다.

평가 방식에도 변화가 생긴다. 기존에 사용하던 '지필 평가'라는 명칭은 '정기시험'으로 변경됐다. 또한 생성형 AI의 활용이 늘어난 상황을 고려해 집에서 완성한 결과물을 제출하는 과제형 수행평가는 지양하고, 수업시간 안에서 학생이 직접 활동하는 과정을 확인하는 평가가 강조된다.

예를 들어 단순히 보고서를 작성해 제출하는 것에서 끝나는 것이 아니라 학생이 수업시간에 자료를 조사하고 자신의 생각을 정리하는 과정, 친구들과 의견을 나누고 문제를 해결하는 모습 등을 교사가 직접 확인해 평가하는 방식이다. 이렇게 되면 완성된 결과물뿐만 아니라 학생이 어떤 과정을 거쳐 결과를 만들어냈는지도 평가할 수 있다.

이번 변화로 기대되는 가장 큰 점은 학생들의 학습 부담 완화이다. 수행평가와 논술형 평가 비율이 조정되면서

여러 과목의 과제와 시험을 동시에 준비해야 하는 부담이 어느 정도 줄어들 것으로 기대된다.

생성형 AI를 이용한 과제 작성과 관련된 문제를 줄이는 데에도 도움이 될 수 있다. 학생이 수업시간에 직접 활동하고 교사가 그 과정을 확인한다면 결과물만 제출하는 방식보다 학생의 실제 생각과 실력을 확인하기 쉬워지기 때문이다.

또한 단순히 완성된 결과물만 평가하는 것이 아니라 학생이 수업시간에 어떤 생각을 하고, 어떤 과정을 거쳐 문제를 해결했는지를 함께 살펴볼 수 있다는 점도 긍정적인 변화이다. 이를 통해 학생들은 과제를 제출하는 것에만 집중하기보다 수업에 직접 참여하고 자신의 생각을 표현하는 과정에 더욱 집중할 수 있을 것으로 보인다.

이번 수행평가 및 논술형 평가 비율 조정은 학생들의 학습 부담을 줄이는 동시에 생성형 AI가 일상적으로 활용되는 시대에 학교 평가가 어떻게 달라져야 하는지를 보여주는 변화이기도 하다. AI의 도움을 받아 완성된 결과물만으로 학생의 실력을 판단하기 어려워진 만큼, 학생이 직접 생각하고 활동하는 과정을 확인하는 평가가 더욱 중요해질 것으로 보인다.

수행평가와 시험은 모두 학생이 무엇을 배우고 얼마나 성장했는지를 확인하기 위한 방법이다. 이번 변화가 단순히 평가 비율을 조정하는 것에서 끝나는 것이 아니라 학생들의 부담을 줄이고 자신의 실력을 보다 공정하게 보여줄 수 있는 평가 환경을 만드는 계기가 되기를 기대해 본다.

- 화성시청소년기자단 진연후 기자



지난 6월 6일, 제7회 마인드스포츠올림피아드 화성컵 체스대회가 장안대학교 컨벤션홀에서 개최됐다. 이번 대회는 오후 1시부터 5시까지 진행됐으며, 유치부부터 초등부, 중등부까지 다양한 연령의 선수들이 참가했다.

이번 대회는 마인드스포츠올림피아드 체스본부와 MSO 화성체스클럽 조직위원회가 주최·주관했다. 대회는 체스문화 활성화와 체스 꿈나무들의 육성 및 실력 향상, 올바른 스포츠 정신과 사고력을 기르는 것을 목적으로 진행됐다.

이번 대회에는 총 251명의 선수가 참가해 그동안 갖고 닦은 체스 실력을 겨뤘다. 어린 선수들은 체스판을 사이에 두고 상대방의 수를 예상하며 신중하게 경기를 이어갔다.

경기는 10~15분, 4~6라운드의 스위스 시스템 방식으로 진행됐다. 스위스 시스템은 모든 참가자가 한 번씩 서로 대결하는 방식이 아니라, 각 라운드의 경기 결과에 따라 비슷한 성적을 가진 선수끼리 다음 경기를 치르는 방

식이다. 많은 선수가 참가하는 체스대회에서 자주 활용되는 경기 방식이기도 하다.

이번 대회에서 좋은 성적을 거둔 선수들에게는 금상부터 장려상까지 다양한 상이 수여됐다. 또한 참가 선수들에게는 공식 레이팅과 기념품 등이 제공됐다.

체스는 단순히 말을 움직여 승패를 가리는 게임을 넘어 상대방이 어떤 수를 둘지 예상하고, 그에 맞는 전략을 세워야 하는 두뇌 스포츠이다. 한 수를 두기 위해 여러 가지 가능성을 생각해야 하기 때문에 집중력과 사고력을 발휘하는 것도 중요하다.

이번 화성컵 체스대회는 체스를 좋아하는 어린이와 청소년들이 한자리에 모여 자신의 실력을 확인하고 다른 선수들과 경기를 경험할 수 있는 기회가 됐다. 앞으로도 화성에서 청소년들이 다양한 체스대회와 활동에 참여하며 자신의 실력을 키워나갈 수 있기를 기대한다.

- 화성시청소년기자단 권민유 기자



출처: 사단법인 마인드스포츠올림피아드 체스 한국본부 홈페이지

연합기사



지난 8월 23일, 화성시청소년수련관 청소년기자단 ‘그린나래’와 청소년자원봉사단 ‘조아’가 함께 화성의 농촌 현장을 찾아 봉사활동과 현장 취재를 진행했다. 이번 활동은 청소년들이 지역의 농촌을 직접 경험하며 농업의 가치를 알아보고, 지역사회에 대한 관심을 높이기 위해 마련됐다.

첫 번째로 방문한 곳은 화성특례시 서신면 궁평리에 위치한 화성에코팜테마파크였다. 화성에코팜테마파크는 농업과 농촌, 먹거리, 캠핑 등을 한 공간에서 경험할 수 있도록 조성된 복합 농촌관광 공간으로, 청소년들이 방문했을 당시에는 정식 개장을 앞두고 있었다. 이후 2026년 9월 5일 정식 개장에 시민들을 맞이하게 됐다.

화성에코팜테마파크에는 106면 규모의 오토캠핑장을 비롯해 어린이체험관, 체험 텃밭, 전망대, 야외무대, 놀이터와 정원 등이 마련되어 있다. 농촌의 자연 속에서 휴식을 즐기는 것뿐만 아니라 농업을 직접 경험하고 화성의 농촌과 먹거리를 알아볼 수 있다는 것이 특징이다.

청소년들은 에코팜테마파크의 시설을 둘러보며 화성의 농업과 자연환경에 대해 알아본 뒤 체험 텃밭 조성 봉사활동에 참여했다. 직접 흙을 만지고 텃밭을 정비하며 앞으로 시민들이 이용할 공간을 함께 가꾸었다. 청소년자원봉사단은 봉사활동에 힘을 보태고, 청소년기자단은 현장의 모습을 사진으로 담고 취재하며 각자의 역할을 수행했다.

에코팜테마파크에서의 활동을 마친 뒤에는 지역 포도 농가인 ‘서진이네 농장’을 찾았다. 청소년들은 직접 포도 밭에 들어가 잘 익은 포도를 수확하고, 포도상자를 접는 등 농가의 일손을 도우며 포도가 수확되어 소비자에게 전달되기까지의 과정을 직접 경험했다. 무더운 날씨 속에서 직접 농촌 일을 경험하며 포도 한 송이를 수확하기까지 농부의 많은 노력과 정성이 필요하다는 것도 느낄 수 있었다.

특히 청소년기자단은 서진이네 농장 이희구 대표와 인터뷰를 진행하며 포도 농사에 대해 평소 궁금했던 점을 직접 질문했다.

“포도 농사를 지으면서 가장 힘든 일은 무엇인가요?”라는 질문에 이희구 대표는 ‘포도 알 숙기’를 꼽았다. 포도 알 숙기는 포도송이 안의 알이 너무 뻥뻥하게 자라지 않도록 일부 포도알을 숙아내는 작업이다. 좋은 포도를 만들기 위해 꼭 필요한 과정이지만, 포도송이를 하나하나 살펴보고 직접 작업해야 하기 때문에 많은 시간과 손길이 필요하다.

또한 인터뷰를 통해 포도 농장의 1년은 수확철에만 바쁜 것이 아니라는 점도 알아볼 수 있었다. 포도나무는 한 해 동안 여러 단계의 관리가 필요하며, 열매가 맺힌 뒤에도 포도송이를 관리하고 알을 숙는 등 수확하기까지 많은 과정을 거친다. 수확이 끝난 뒤에도 다음 해 농사를 준비해야 하기 때문에 농부의 일은 일 년 내내 이어진다.

직접 농촌 일손을 돕고 농부의 이야기를 들어보니 평소 마트에서 쉽게 보던 포도 한 송이가 만들어지기까지 많은 시간과 정성이 필요하다는 사실을 새롭게 알 수 있었다. 단순히 포도를 보고 먹는 것과 달리 직접 농장을 방문해 농부의 이야기를 듣는 경험은 농업을 조금 더 가까이에서 이해할 수 있는 계기가 됐다.

이번 활동은 단순한 농촌 체험에서 끝나지 않았다. 청소년자원봉사단은 지역사회를 위해 직접 땅 흘려 봉사하고, 청소년기자단은 화성의 새로운 농촌관광 공간과 지역 농가의 이야기를 청소년의 시선으로 취재하고 기록했다. 서로 맡은 역할은 달랐지만 지역사회를 직접 경험하고 알아간다는 점에서는 하나로 연결됐다.

특히 정식 개장을 앞둔 화성에코팜테마파크를 직접 둘러보고 지역 농가까지 방문하면서 우리가 살고 있는 화성에는 도시뿐만 아니라 농업과 자연, 그리고 그곳을 가꾸며 살아가는 사람들의 이야기가 함께하고 있다는 것을 알 수 있었다.

앞으로 화성에코팜테마파크가 시민과 청소년들이 농업과 자연을 가까이에서 경험할 수 있는 새로운 공간으로 자리 잡기를 기대한다. 또한 청소년들도 화성 곳곳을 직접 찾아가 경험하며 우리 지역의 다양한 모습과 숨은 가치를 청소년의 시선으로 발견하고 기록해 나갈 수 있기를 기대한다.

- 화성시청소년기자단 18기



화성에코팜테마파크 환경정비 봉사활동 모습



서진이네 농장 인터뷰 및 취재 모습



서진이네 농장 포도농가 일손 돕기 활동 모습



봉사활동 후 정비된 체험 텃밭



서진이네 농장 포도 수확 체험 모습



청소년기자단·청소년자원봉사단 단체사진

그린나래 34호

- 발행기관 화성시여성가족청소년재단 화성시청소년수련관
- 발행인 이승희 관장
- 지 도 송우진, 공소리
- 발행일 2026년 10월 12일

화성시청소년기자단 18기

- 강설화(호서대 1), 김연우(능동고 1), 이호준(용산철도고 1)
- 김지호(치동고 1), 장유준(청계중 3), 강선우(화성신동중 2)
- 정재희(병점중 2), 허예진(와우중 2), 홍예서(동탄목동중 2)
- 김사랑(안화중 1), 김민지(서연중 1), 김서아(청림중 1)
- 임하늘(청계중 1), 권민유(세정중 1), 최혜리(서연중 1)
- 진연후(석우중 1)

화성시청소년수련관
화성시여성가족청소년재단

경기도 화성시 병점구 태안로 145
유엔아이센터 화성시청소년수련관
<https://unicenter.hswf.or.kr/>