



디지털 안전불감증 탈출 프로젝트

'고객 알바의 유혹' 골든 타임 챌린지

의심은 습관, 대응은 즉시

발표자: 20237107 하태영

프로젝트 개요



문제 정의

청년층 대상 디지털 사기의 고도화로 인한 안전불감증 확산



타겟

10대 후반~30대 초반 모바일 우선 사용자



목표

3단계 미션형 학습으로 예방 습관 형성 및 실전 대처 역량 강화



핵심 메시지

링크 전 의심, 민감정보 차단, 즉시 신고











핵심 기능

타이머 기반 골든 타임, Drag & Drop 검증, 위험 분석 시스템, 점수/랭킹

시나리오: 3단계 미션 개요

'고액 알바의 유혹' 골든 타임 챌린지의 단계별 구성

단계	제목	상황 (안전불감증 유도)	핵심 목표
도입부	 미끼 투척	"단기간 고수익 알바" 문자가 도착하고, 플레이어는 '설마 나에게는 아닐 거야'라는 생각으로 링크를 클릭하려 함	 링크 클릭 전 의심하는 습관 형성
미션 1	 수상한 문자 분석	문자/SNS 광고 팝업창에서 3가지 사기 단서(예: 비현실적 수익, 어색한 URL)를 찾아 클릭하여 증거 수집	 스미싱 및 허위 광고의 기술적/언어적 패턴 학습
미션 2	 사기범과의 대화	텔레그램/카톡 대화창에서 사기범이 '통장 사본', '비밀번호' 등 치명적인 민감 정보를 요구	 절대 제공해서는 안 되는 민감 정보의 종류와 위험성 인지
미션 3	 위험 감지 및 탈출	요구받은 민감 정보를 드래그하여 백엔드 '위험 분석 시스템'에 넣고, 사기 유형을 최종 판단 후 '112 신고' 버튼 클릭	 즉시 대화 중단 및 신고 절차 숙지



골든 타임: 카운트다운과 효과음으로 긴박감 부여, 실수 유도 상황 속 올바른 선택 훈련

도입부 상세: **미끼 투척**



상황

단기간 고수익 제안 문자가 수신되고, '**설마 나에게는 아닐 거야**'라는 사용자의 심리를 자극합니다.



학습 목표

링크 클릭 전 의심하는 습관을 형성하고, 발신자·URL·문구를 꼼꼼히 검증하는 태도를 기릅니다.



인터랙션

링크 클릭 직전에 나타나는 경고 팝업과 의심해야 할 포인트를 하이라이트로 강조합니다.



피드백

잘못 클릭 시 "**위험한 링크를 클릭하셨습니다!**" 경고 메시지와 리트라이, 올바른 판단 시 가이드를 제공합니다.

미션 1 상세: 수상한 문자 분석



과제

문자/SNS 팝업에서 3가지 사기 단서 찾기



단서 예시

비현실적 수익, 어색한 URL, 불명확 발신자, 특수문자 치환



성공 조건

정답 패턴 최소 2개 이상 식별



학습 포인트

언어적 패턴과 기술적 신호(짧은 URL, 서드파티 도메인) 구분



피드백

오답 시 '개인 정보가 유출될 뻔했습니다!' 경고 및 해설

미션 2 상세: 사기범 과의 대화



안녕하세요? 지금 바로 고수익
알바 시작 가능합니다. **통장 사
본**과 **비밀번호**만 보내주시면
됩니다.

🔒 통장 비밀
번호



🛡️ 차단 영역



과제

채팅창에서 요구되는 민감 정보 식별 후 Drag & Drop으로 차단



민감 정보 예시

통장 비밀번호, OTP 번호, 신분증 사본, 보안카드 사진, 신용카드 정보



성공 조건

치명적 위험 패턴 1개 이상 정확히 분류 (하나라도 넘기면 위험)



인터랙션

react-dnd로 드래그, 드롭 시 실시간 위험도 뱃지 노출



학습 포인트

결코 제공해서는 안 되는 개인정보의 종류를 인지하고, 요청 즉시 대화 중단

미션 3 상세: 위험 감지 및 탈출



과제

수집한 단서를 위험 분석 시스템에 제출, 사기 유형 최종 판단



행동

민감 정보 드래그 투입 → 유형 분류 → 112 신고 버튼 클릭



성공 조건

유형 정확도 충족 및 즉시 신고 프로세스 수행



보상

점수, 클리어 시간 기록, 리캡 카드 제공



학습 포인트

대화 중단, 증거 보관, 신고 절차 숙지

기술 구현 아키텍처

React와 Spring Boot의 풀스택 구조로 안정적이고 동적인 사용자 경험 구현



프론트엔드 (React)

몰입감 있는 사용자 인터페이스



UI/UX

모바일/채팅 UI 중심의 친숙한 배경을 사용하여 현실감을 높이고, CSS 애니메이션으로 긴박한 타이머와 효과음(Audio API) 제어



인터랙션

Drag & Drop 퍼즐 (react-dnd 등 활용)을 통해 미션 2의 민감 정보 보호 행동을 능동적으로 구현



피드백

오답 시 '개인 정보가 유출될 뻔했습니다!'와 같은 경고 메시지를 시각적으로 강렬하게 표시



백엔드 (Spring Boot)

핵심 분석 로직과 데이터 관리



RESTful API

React 클라이언트의 모든 미션 체크 요청을 처리하는 API 엔드포인트 설계



사기 분석 로직 (핵심)

DB에 저장된 '사기 키워드 패턴'을 기반으로, 플레이어가 제출한 단서/문구의 위험도와 사기 유형을 판단



데이터 관리

MySQL에 미션별 정답 텍스트와 사용자 최종 점수/클리어 시간 저장

데이터 흐름 구조



UI 액션



REST 요청



분석/판정



응답



시각적 피드백

기대 효과 및 마무리

디지털 안전불감증 탈출 프로젝트의 가치와 향후 계획



교육 효과

- ✓ 클릭 전 의심 습관화로 초기 방어력 강화
- ✓ 민감정보의 위험성 이해와 선제적 차단 능력 향상
- ✓ 신고 절차와 증거 보존의 실천 대응 역량 개발



성과 지표

- ✓ 미션 클리어율 및 시도-성공 비율 추적
- ✓ 반복 학습 시 오답 감소율 측정
- ✓ 위험 상황 평균 응답 시간 및 재방문을



확장 계획

- ✓ 최신 사기 유형 패턴 주기적 업데이트
- ✓ 개인별 난이도 조절 및 점수 랭킹 시스템 도입
- ✓ 시각/청각 접근성 개선 및 연령층 확대



콜투액션

- ✓ 파일럿 테스트 그룹 모집 (10-30대 청년층)
- ✓ 교육기관/금융기관 협업 배포 체계 구축
- ✓ 사용자 피드백 기반 시나리오 확장



"디지털 안전불감증은 단순한 개인 문제가 아닌 사회적 비용입니다. 우리의 상호작용형 학습 시스템으로 의심은 습관으로, 대응은 즉시로 전환하는 새로운 디지털 면역력을 구축하겠습니다."