이름 _____ 반·번호 _____ 날짜 _____

DAY 46

AI 속을 열면 뭐가 들어 있을까? — 신경망

1 · 먼저 생각해 보기

수업을 듣기 전에, 이 질문에 대한 내 생각을 먼저 적어 보세요.

2 · 실험 · 순서 맞추기

직접 해보기 — 신경망 안에서 벌어지는 일, 순서대로

실험에서 무엇을 바꿨고, 무엇이 달라졌는지 적어 보세요.

3 · 퀴즈

맞는 답에 ◯ 하세요.

Q1 신경망의 점 하나가 하는 일에 가장 가까운 건?

① 들어온 숫자에 무게를 곱해 더하고 문턱을 넘는지 본다
② 문장을 통째로 외운다
③ 인터넷에서 답을 찾아온다
④ 규칙을 스스로 글로 적는다

Q2 신경망이 복잡한 판단을 할 수 있는 이유는?

① 점 하나가 아주 똑똑해서
② 층을 여러 번 지나며 단순한 계산이 쌓여서
③ 사람이 답을 미리 적어 둬서
④ 화면이 커서

Q3 '무게'는 무엇을 정하는 값일까?

① 글자의 크기
② 화면의 밝기
③ 신호를 얼마나 세게 넘길지
④ 인터넷 속도

오늘의 한 줄을 내 말로

「점 하나는 곱하고 더하는 것밖에 못 해. 그걸 층층이 쌓았더니 판단이 나왔어.」

이 문장을 내 말로 바꿔 써 보세요.

이름 _____ 반·번호 _____ 날짜 _____

DAY 47

단어 하나가 어디를 쳐다보면 뜻이 잡힐까? — 어텐션

1 · 먼저 생각해 보기

수업을 듣기 전에, 이 질문에 대한 내 생각을 먼저 적어 보세요.

2 · 실험 · 확률 슬라이더

직접 해보기 — 시선 세기를 손잡이로 돌려 보기

실험에서 무엇을 바꿨고, 무엇이 달라졌는지 적어 보세요.

3 · 퀴즈

맞는 답에 ◯ 하세요.

Q1 어텐션이 하는 일을 한 줄로 말하면?

① 단어를 사전에서 찾는다
② 한 단어가 다른 단어를 얼마나 세게 볼지 정한다
③ 문장을 짧게 줄인다
④ 맞춤법을 고친다

Q2 '그것은 달았다'가 '그것은 배불렀다'로 바뀌면?

① 문장이 더 짧아진다
② 아무것도 달라지지 않는다
③ 시선이 케이크에서 동생 쪽으로 옮겨 간다
④ 시선이 고르게 퍼진다

Q3 한 단어를 아주 세게 보면 나머지는?

① 사라졌다 돌아온다
② 똑같이 세진다
③ 두 배가 된다
④ 몫이 줄어든다

오늘의 한 줄을 내 말로

「어텐션은 정해진 시선을 나눠 갖는 일이야. 어디에 몰아주느냐가 곧 뜻이 되고.」

이 문장을 내 말로 바꿔 써 보세요.

이름 _____ 반·번호 _____ 날짜 _____

DAY 48

컴퓨터는 '사과'라는 말을 어떻게 알아들을까? — 뜻을 숫자로

1 · 먼저 생각해 보기

수업을 듣기 전에, 이 질문에 대한 내 생각을 먼저 적어 보세요.

2 · 실험 · 쪼개보기

직접 해보기 — 단어를 뜻 조각으로 켜고 꺼 보기

실험에서 무엇을 바꿨고, 무엇이 달라졌는지 적어 보세요.

3 · 퀴즈

맞는 답에 ◯ 하세요.

Q1 단어를 숫자 묶음으로 바꾸는 이유는?

① 글자를 예쁘게 쓰려고
② 저장 공간을 아끼려고
③ 컴퓨터가 숫자만 다루고, 뜻의 가까움을 계산하려고
④ 맞춤법을 고치려고

Q2 숫자가 비슷해지는 단어는 어떤 단어일까?

① 글자 수가 같은 단어
② 짧은 단어
③ 먼저 배운 단어
④ 같이 쓰이는 말이 비슷한 단어

Q3 실험에서 축구공이 사과와 먼 이유는?

① 겹치는 칸이 하나뿐이라
② 글자가 길어서
③ 나중에 나와서
④ 칸이 더 많아서

오늘의 한 줄을 내 말로

「뜻을 숫자 묶음으로 바꾸면, 비슷하다는 말이 '가깝다'가 돼.」

이 문장을 내 말로 바꿔 써 보세요.

이름 _____ 반·번호 _____ 날짜 _____

DAY 49

두 문장 중 어느 쪽이 더 가까울까? — 비슷한 것 찾기

1 · 먼저 생각해 보기

수업을 듣기 전에, 이 질문에 대한 내 생각을 먼저 적어 보세요.

2 · 실험 · 골라보기

직접 해보기 — 어느 쪽이 기준 문장에 더 가까울까

실험에서 무엇을 바꿨고, 무엇이 달라졌는지 적어 보세요.

3 · 퀴즈

맞는 답에 ◯ 하세요.

Q1 두 문장이 '가깝다'는 건 무슨 뜻일까?

① 겹치는 글자가 많다
② 같은 날 쓰였다
③ 길이가 비슷하다
④ 숫자 묶음으로 바꿨을 때 자리가 가깝다

Q2 '이 영화 재미없었어'와 '이 영화 진짜 재밌어'는?

① 글자는 거의 같지만 뜻이 반대라 멀다
② 글자가 같으니 가장 가깝다
③ 길이가 같아서 가깝다
④ 둘 다 영화라서 같은 자리다

Q3 글자가 하나도 안 겹치면 어떻게 될까?

① 무조건 멀다
② 뜻이 같으면 가깝다
③ 계산을 못 한다
④ 절반만 가깝다

오늘의 한 줄을 내 말로

「가깝다는 건 글자가 겹친다는 말이 아니야. 뜻이 겹치면 가까운 자리에 놓여.」

이 문장을 내 말로 바꿔 써 보세요.

이름 _____ 반·번호 _____ 날짜 _____

DAY 50

AI가 모르는 걸 물으면 어떻게 할까? — 책 펴놓고 답하기

1 · 먼저 생각해 보기

수업을 듣기 전에, 이 질문에 대한 내 생각을 먼저 적어 보세요.

2 · 실험 · 순서 맞추기

직접 해보기 — 오픈북으로 답하는 순서

실험에서 무엇을 바꿨고, 무엇이 달라졌는지 적어 보세요.

3 · 퀴즈

맞는 답에 ○ 하세요.

Q1 '책 펴놓고 답하기'의 순서로 맞는 건?

① 답을 먼저 만들고 글을 찾는다
② 질문을 받고, 관련 글을 찾고, 그걸 보며 답한다
③ 글을 통째로 외운 뒤 답한다
④ 질문을 짧게 줄여서 답한다

Q2 질문에 맞는 글 조각은 어떻게 찾을까?

① 가나다순으로 앞에 있는 것
② 가장 긴 조각
③ 질문과 숫자 묶음 자리가 가까운 조각
④ 가장 최근에 만든 조각

Q3 이 방식의 좋은 점이 아닌 것은?

① 새 내용에 맞출 수 있다
② 출처를 밝힐 수 있다
③ 다시 가르치지 않아도 된다
④ 늘 정답만 나온다

오늘의 한 줄을 내 말로

「외워서 답하면 지어내기 쉽지만, 찾아서 펴 놓고 답하면 근거가 남아.」

이 문장을 내 말로 바꿔 써 보세요.

이름 _____ 반·번호 _____ 날짜 _____

DAY 51

다 배운 AI에게 한 가지 일만 따로 더 가르칠 수 있을까? — 따로 더 가르치기

1 · 먼저 생각해 보기

수업을 듣기 전에, 이 질문에 대한 내 생각을 먼저 적어 보세요.

2 · 실험 · 전후 비교

직접 해보기 — 같은 모델, 조금 더 가르치기 전과 후

실험에서 무엇을 바꿨고, 무엇이 달라졌는지 적어 보세요.

3 · 퀴즈

맞는 답에 ○ 하세요.

Q1 따로 더 가르치기(파인튜닝)가 하는 일은?

① 모델을 처음부터 다시 만든다
② 인터넷을 검색해 답에 붙인다
③ 이미 배운 모델 위에 조금만 더 가르친다
④ 사람이 답을 손으로 고쳐 준다

Q2 LoRA 같은 방법이 대단한 이유는?

① 답이 무조건 맞아져서
② 모델 크기가 반으로 줄어서
③ 인터넷 없이도 돌아가서
④ 고쳐야 할 숫자를 만분의 일까지 줄여서

Q3 매주 바뀌는 급식표를 알려 주려면?

① 찾아서 붙여 준다
② 더 가르친다
③ 모델을 키운다
④ 질문을 길게 쓴다

오늘의 한 줄을 내 말로

「다 자란 모델을 다시 키우는 게 아니라, 필요한 만큼만 조금 다듬는 거야.」

이 문장을 내 말로 바꿔 써 보세요.

이름 _____ 반·번호 _____ 날짜 _____

DAY 52

답이 두 개 있을 때, 사람은 어느 쪽에 점수를 줄까? — 사람이 점수 매기기

1 · 먼저 생각해 보기

수업을 듣기 전에, 이 질문에 대한 내 생각을 먼저 적어 보세요.

2 · 실험 · 골라보기

직접 해보기 — 네가 사람 채점자라면 어느 쪽에 점수를 줄래

실험에서 무엇을 바꿨고, 무엇이 달라졌는지 적어 보세요.

3 · 퀴즈

맞는 답에 ○ 하세요.

Q1 이 방법에서 사람이 하는 일은?

① 정답을 직접 써 준다
② 질문을 대신 만들어 준다
③ 틀린 글자를 고쳐 준다
④ 두 답 중 더 나은 쪽을 고른다

Q2 사람이 매번 점수를 안 매겨도 되는 이유는?

① 고른 기록으로 채점 모델을 먼저 만들어서
② AI가 스스로 정답을 알아서
③ 정답표가 인터넷에 있어서
④ 답이 늘 하나뿐이라서

Q3 이렇게 다듬으면 주로 달라지는 건?

① 아는 사실이 늘어난다
② 쓰기 좋은 답이 된다
③ 모델이 작아진다
④ 인터넷이 필요없다

오늘의 한 줄을 내 말로

「정답을 알려 준 게 아니라, 어느 쪽이 더 나은지만 알려 줬어.」

이 문장을 내 말로 바꿔 써 보세요.

이름 _____ 반·번호 _____ 날짜 _____

DAY 53

게임하던 그래픽카드가 어쩌다 AI의 심장이 됐을까? — GPU

1 · 먼저 생각해 보기

수업을 듣기 전에, 이 질문에 대한 내 생각을 먼저 적어 보세요.

2 · 실험 · 숫자 감각

직접 해보기 — 자릿수로 느껴 보는 그래픽카드

실험에서 무엇을 바꿨고, 무엇이 달라졌는지 적어 보세요.

3 · 퀴즈

맞는 답에 ◯ 하세요.

Q1 그래픽카드가 AI 계산에 잘 맞는 이유는?

① 쉬운 계산을 한꺼번에 아주 많이 한다
② 어려운 문제를 혼자 끝까지 푼다
③ 인터넷 속도가 빠르다
④ 저장 공간이 아주 크다

Q2 AI 학습용 카드 한 장에 든 작은 스위치는 약 몇 개?

① 약 8천 개
② 약 800억 개
③ 약 80만 개
④ 약 8경 개

Q3 라마 3를 학습시킬 때 묶어 쓴 카드 수는?

① 16장 ② 160장 ③ 1만 6천 장 ④ 1천 6백 장

오늘의 한 줄을 내 말로

「AI가 그래픽카드를 고른 게 아니야. 계산의 모양이 원래 똑같았던 거지.」

이 문장을 내 말로 바꿔 써 보세요.

이름 _____ 반·번호 _____ 날짜 _____

DAY 54

AI에게 한 번 물어보면 전기가 얼마나 들까? — 데이터센터와 전기

1 · 먼저 생각해 보기

수업을 듣기 전에, 이 질문에 대한 내 생각을 먼저 적어 보세요.

2 · 실험 · 숫자 감각

직접 해보기 — 같은 단위로 줄 세워 보는 전기

실험에서 무엇을 바꿨고, 무엇이 달라졌는지 적어 보세요.

3 · 퀴즈

맞는 답에 ◯ 하세요.

Q1 AI에게 글로 한 번 물어볼 때 드는 전기는?

① 에어컨을 하루 켜는 정도
② TV를 9시간 켜 두는 정도
③ TV를 9초 켜 두는 정도
④ 전기가 아예 안 든다

Q2 2024년 전 세계 데이터센터 전기는 전체 전기의 몇 %쯤?

① 약 0.001%
② 약 50%
③ 약 15%
④ 약 1.5%

Q3 국제에너지기구가 본 2030년 전망은?

① 두 배 넘게 는다
② 지금과 비슷하다
③ 절반으로 준다
④ 아무도 모른다

오늘의 한 줄을 내 말로

「한 번 물어보는 건 TV 9초야. 그걸 다 더하면 나라 하나만큼이고.」

이 문장을 내 말로 바꿔 써 보세요.

이름 _____ 반·번호 _____ 날짜 _____

DAY 55

내 폰은 AI를 혼자 돌릴 수 있을까? — 내 폰 안의 AI

1 · 먼저 생각해 보기

수업을 듣기 전에, 이 질문에 대한 내 생각을 먼저 적어 보세요.

2 · 실험 · 쪼개보기

직접 해보기 — 이 일은 폰 안에서 끝날까, 밖으로 나갈까

실험에서 무엇을 바꿨고, 무엇이 달라졌는지 적어 보세요.

3 · 퀴즈

맞는 답에 ◯ 하세요.

Q1 폰 안에서 도는 AI 모델의 특징은?

① 서버 모델보다 훨씬 크다
② 사진은 전혀 못 다룬다
③ 전기를 더 많이 쓴다
④ 작고, 인터넷 없이도 돌아간다

Q2 어려운 질문을 서버로 보내면 생기는 일은?

① 더 잘하는 대신 내 글이 폰 밖으로 나간다
② 폰 배터리가 늘어난다
③ 인터넷이 없어도 된다
④ 답이 반드시 틀린다

Q3 요즘 폰이 실제로 하는 방식은?

① 전부 폰 안에서
② 조각을 나눠서
③ 전부 서버로
④ 아무것도 안 함

오늘의 한 줄을 내 말로

「폰은 전부 보내지도, 전부 품지도 않아. 할 수 있는 조각만 붙잡아 두는 거야.」

이 문장을 내 말로 바꿔 써 보세요.

정답과 풀이 · 5부 안을 들여다보기

DAY 46 · AI 속을 열면 뭐가 들어 있을까? — 신경망

Q1 · 정답 ① 들어온 숫자에 무게를 곱해 더하고 문턱을 넘는지 본다
점 하나는 곱하고, 더하고, 문턱을 넘는지 보고, 넘겨주는 것만 해. 놀라운 일은 점 하나가 아니라 그런 점이 아주 많이 층으로 쌓여서 생겨.

Q2 · 정답 ② 층을 여러 번 지나며 단순한 계산이 쌓여서
첫 층은 선 같은 작은 조각만 잡아. 그 조각이 다음 층에서 눈과 귀가 되고, 마지막 층에서 고양이가 되지. 깊이가 판단을 만들어.

Q3 · 정답 ③ 신호를 얼마나 세게 넘길지
연결마다 무게가 달라서 어떤 신호는 세게, 어떤 신호는 약하게 넘어가. 학습이란 결국 이 무게 숫자들을 고쳐 나가는 일이야.

오늘의 한 줄 · 점 하나는 곱하고 더하는 것밖에 못 해. 그걸 층층이 쌓았더니 판단이 나왔어.

DAY 47 · 단어 하나가 어디를 쳐다보면 뜻이 잡힐까? — 어텐션

Q1 · 정답 ② 한 단어가 다른 단어를 얼마나 세게 볼지 정한다
어울리는 정도로 점수를 매기고, 그 점수를 시선의 몫으로 바꿔. 그 몫이 곧 '얼마나 세게 보느냐'야.

Q2 · 정답 ③ 시선이 케이크에서 동생 쪽으로 옮겨 간다
달 수 있는 건 케이크, 배부를 수 있는 건 동생이지. 단어 하나가 바뀌면 어울림 점수가 바뀌고, 시선이 통째로 옮겨 가.

Q3 · 정답 ④ 몫이 줄어든다
시선의 합은 정해져 있어서 나눠 가져. 한쪽에 몰아주면 나머지 몫은 자동으로 줄어들고, 그래서 놓치는 단서도 생겨.

오늘의 한 줄 · 어텐션은 정해진 시선을 나눠 갖는 일이야. 어디에 몰아주느냐가 곧 뜻이 되고.

DAY 48 · 컴퓨터는 '사과'라는 말을 어떻게 알아들을까? — 뜻을 숫자로

Q1 · 정답 ③ 컴퓨터가 숫자만 다루고, 뜻의 가까움을 계산하려고
컴퓨터는 글자 자체를 이해하지 못해. 숫자로 바꿔 놓으면 다루는 것도 되고, 두 단어가 얼마나 가까운지 계산으로 잴 수도 있어.

Q2 · 정답 ④ 같이 쓰이는 말이 비슷한 단어
'사과를 먹었다'와 '바나나를 먹었다'처럼 주변에 오는 말이 비슷하면 숫자도 비슷해지게 배워. 그래서 뜻이 가까운 말끼리 가까운 자리에 모여.

Q3 · 정답 ① 겹치는 칸이 하나뿐이라
바나나는 사과와 네 칸이 겹쳤지만 축구공은 '둥글다' 하나만 겹쳐. 겹치는 칸이 적을수록 숫자 묶음이 멀어지고, 그게 곧 뜻이 멀다는 뜻이야.

오늘의 한 줄 · 뜻을 숫자 묶음으로 바꾸면, 비슷하다는 말이 '가깝다'가 돼.

DAY 49 · 두 문장 중 어느 쪽이 더 가까울까? — 비슷한 것 찾기

Q1 · 정답 ④ 숫자 묶음으로 바꿨을 때 자리가 가깝다
문장을 숫자 묶음으로 바꾼 뒤 둘 사이 거리를 재. 거리가 짧으면 가까운 거고, 그게 곧 뜻이 비슷하다는 뜻이야.

Q2 · 정답 ① 글자는 거의 같지만 뜻이 반대라 멀다
겹치는 글자로만 세면 이 둘이 제일 가까워 보여. 하지만 재는 건 뜻이라서, 좋다와 싫다가 갈리면 자리도 멀어져.

Q3 · 정답 ② 뜻이 같으면 가깝다
'급식 맛있었어'와 '점심이 괜찮더라'는 겹치는 글자가 없어도 아주 가까워. 뜻이 자리를 정하니까 글자는 꼭 겹칠 필요가 없어.

오늘의 한 줄 · 가깝다는 건 글자가 겹친다는 말이 아니야. 뜻이 겹치면 가까운 자리에 놓여.

DAY 50 · AI가 모르는 걸 물으면 어떻게 할까? — 책 펴놓고 답하기

Q1 · 정답 ② 질문을 받고, 관련 글을 찾고, 그걸 보며 답한다
찾는 걸음이 답하는 걸음보다 앞에 와. 먼저 관련된 글을 꺼내 옆에 펴 두고, 그걸 읽으면서 답을 만들어.

Q2 · 정답 ③ 질문과 숫자 묶음 자리가 가까운 조각
어제 배운 그대로야. 글 조각과 질문을 모두 숫자 묶음으로 바꿔 두고, 거리가 가까운 조각을 몇 개만 꺼내 와.

Q3 · 정답 ④ 늘 정답만 나온다
찾아온 글이 틀렸거나 엉뚱하면 답도 같이 틀려. 펴 놓은 책이 잘못된 책이면 오픈북도 소용없는 거랑 같아.

오늘의 한 줄 · 외워서 답하면 지어내기 쉽지만, 찾아서 펴 놓고 답하면 근거가 남아.

DAY 51 · 다 배운 AI에게 한 가지 일만 따로 더 가르칠 수 있을까? — 따로 더 가르치기

Q1 · 정답 ③ 이미 배운 모델 위에 조금만 더 가르친다
이미 크게 배운 기본 모델을 그대로 두고, 필요한 일의 예시만 더 보여 주는 거야. 다시 키우는 게 아니라 다듬는 거지.

Q2 · 정답 ④ 고쳐야 할 숫자를 만분의 일까지 줄여서
2021년 LoRA 논문은 안에 든 숫자를 거의 다 얼려 두고 아주 작은 부분만 학습시켰어. 학습할 숫자가 만분의 일로 줄었지.

Q3 · 정답 ① 찾아서 붙여 준다
실험 셋째 칸에서 봤지. 새 사실, 그것도 자꾸 바뀌는 사실은 외우게 하는 것보다 어제 배운 대로 펴서 보여 주는 게 맞아.

오늘의 한 줄 · 다 자란 모델을 다시 키우는 게 아니라, 필요한 만큼만 조금 다듬는 거야.

DAY 52 · 답이 두 개 있을 때, 사람은 어느 쪽에 점수를 줄까? — 사람이 점수 매기기

Q1 · 정답 ④ 두 답 중 더 나은 쪽을 고른다
사람은 답을 쓰지 않아. 나온 답 둘 중 하나를 고를 뿐이야. 고르는 건 쓰는 것보다 훨씬 빠르고, 그래서 수만 번 모을 수 있어.

Q2 · 정답 ① 고른 기록으로 채점 모델을 먼저 만들어서
사람의 선택을 모아 그 취향을 흉내 내는 작은 채점 모델을 만들어. 그 뒤부터는 채점 모델이 수백만 번이든 대신 점수를 줘.

Q3 · 정답 ② 쓰기 좋은 답이 된다
안에 든 지식이 늘어나는 게 아니라, 사람이 고른 기준에 맞춰 말하는 방식이 바뀌는 거야. 2022년 연구에서는 이렇게 다듬은 작은 모델이 130배 넘게 큰 모델보다 더 많이 선택받았어.

오늘의 한 줄 · 정답을 알려 준 게 아니라, 어느 쪽이 더 나은지만 알려 줬어.

DAY 53 · 게임하던 그래픽카드가 어쩌다 AI의 심장이 됐을까? — GPU

Q1 · 정답 ① 쉬운 계산을 한꺼번에 아주 많이 한다
게임 화면의 점 수백만 개를 동시에 칠하려고 그렇게 만들어졌어. AI 학습도 쉬운 곱셈을 동시에 수조 번 하는 일이라 모양이 똑같았지.

Q2 · 정답 ② 약 800억 개
H100 기준 800억 개야. 그 한 장이 1초에 약 1,000조 번 계산해.

Q3 · 정답 ③ 1만 6천 장
1만 6천 장을 한 덩어리로 묶어 54일을 돌렸어. 한 장이 1초에 1,000조 번을 계산하는데도 큰 모델 하나엔 이만큼이 필요해.

오늘의 한 줄 · AI가 그래픽카드를 고른 게 아니야. 계산의 모양이 원래 똑같았던 거지.

DAY 54 · AI에게 한 번 물어보면 전기가 얼마나 들까? — 데이터센터와 전기

Q1 · 정답 ③ TV를 9초 켜 두는 정도
2025년 측정에서 중간값이 0.24와트시였어. 한 번은 작아. 문제는 그 한 번이 쉬지 않고 쌓인다는 거지.

Q2 · 정답 ④ 약 1.5%
415테라와트시로 전 세계 전기의 약 1.5%였어. 아직 작은 몫이지만 자라는 속도가 빠른 게 핵심이야.

Q3 · 정답 ① 두 배 넘게 는다
2024년 415테라와트시에서 2030년 945테라와트시로 두 배가 넘게 는다고 봤어. 일본 한 나라가 1년에 쓰는 전기와 비슷한 양이야.

오늘의 한 줄 · 한 번 물어보는 건 TV 9초야. 그걸 다 더하면 나라 하나만큼이고.

DAY 55 · 내 폰은 AI를 혼자 돌릴 수 있을까? — 내 폰 안의 AI

Q1 · 정답 ④ 작고, 인터넷 없이도 돌아간다
2024년에 공개된 폰 안 모델은 숫자가 약 30억 개였어. 서버 모델보다 수십에서 수백 배 작은 대신, 비행기 모드에서도 돌아가.

Q2 · 정답 ① 더 잘하는 대신 내 글이 폰 밖으로 나간다
큰 모델은 훨씬 잘해. 대신 내 글이 어제 본 그 건물까지 다녀오지. 얻는 것과 내주는 것이 같이 있는 거야.

Q3 · 정답 ② 조각을 나눠서
실험 셋째 칸에서 봤지. 사진 한 장 정리도 폰이 할 조각과 서버가 할 조각으로 갈려. 폰이 먼저 해 보고 버거운 조각만 내보내.

오늘의 한 줄 · 폰은 전부 보내지도, 전부 품지도 않아. 할 수 있는 조각만 붙잡아 두는 거야.