�� 포커 세계관 전체 씬 인덱스 (1차 버전)

EP 제목 핵심구도 주무대 키플롯/상징

0화 패를 받다 각 인물에게 주어진 운명 카드게임 테이블/교무실 ‘카드’ = 주어진 삶, 환경, 역할

1화 리타이어 오브 에이스 최공명의 흔들림 4학년 교실, 정보실 에이스의 탈진, 일시적 퇴장

2화 울림의 패 여림의 감정 각성 1학년 교실, 상담실 감정의 울림 vs 체제

3화 가면을 벗어라 각자의 정체성 드러남 6학년 교무실, 방송실 잭・퀸・킹의 실체

4화 흔들리지 않는 대나무 여림의 성장과 중심잡기 옥상, 야간 회의실 대나무=마디, 흔들려도 부러지지 않음

5화 숨결 쉼과 재정비 계단 중간 쉼터, 대나무숲 호흡, 간극, 회복의 시간

6화 Again 부활한 공명의 등장 경시대회, 공개 수업 다시 돌아온 에이스의 빛

7화 올인 하트 에이스의 반전 전체 무대, 최종 평가 사랑 vs 권력, 민중의 한방

부록 테라스 외부자의 시선 or 후일담 옥상 테라스 회고, 정리, 새로운 시작의 암시

�� 계단 구조와 인물 배치

지하: 김재석 (기간제 경비), 외부자, 시스템 밖 존재

1층~3층: 직급별 관리자/교사 (교감, 교장, 교무부장, 수석교사 등)

0.5층 / 1.5층 / 2.5층: 이동・충돌・경계 공간 (클로버 7 등)

옥상/테라스: 각성, 자아, 선택된 자의 장소

�� 패・족보・감정선 대응표 (요약)

족보 은유 대응

로열 플러시 완전체 존재 이유의 통합

스트레이트 흐름 성장과 배움

플러시 감정 연대 같은 슈트(색깔)

풀하우스 갈등과 통합 감정+이성 조합

투페어/원페어 관계/사랑 편/짝

하이카드 외로움 혼자 싸움

조커 외부 변수 공명 or 독자 선택

�� 작품 제안 요약서

제목: 리타이어 오브 에이스 (Retire of Ace)

형식: 웹툰 / 애니메이션 / 드라마 / 시리즈물

장르: 심리 서스펜스, 사회 드라마, 블랙 코미디, 은유 SF

러닝타임: 각 시즌 8화 기준 (회당 20~30분 분량 기준)

1. ��️ 한 줄 요약

“패를 쥐고 있는 자는 누구인가 — 그리고 누가 그 판을 흔들고 있는가?”

대한민국의 한 초등학교를 배경으로,

교사들의 삶과 갈등을 포커 카드의 메타포로 풀어낸 정밀한 심리극.

계층 구조, 감정의 뒤엉킴, 결정적 순간의 ‘울림’까지

한 번에 담아낸 울림 기반 구조물 시리즈 8부작의 서막.

2. �� 시리즈 구성 (총 8부작)

회차 제목 주제 개요

0화 패를 받다 운명 각자의 인생 패가 쥐어지는 순간들, 교직 입문 배경

1화 리타이어 오브 에이스 실패 최고의 재능을 가진 교사 ‘최공명’의 몰락과 회한

2화 울림의 패 감정 감정이 흔들릴 때 벌어지는 교내 갈등과 조합의 전환점

3화 흔들리는 판 구조 포커판의 실제 힘이 어디서 오는지, 구조적 계급 등장

4화 꺾이지 않는 대나무 인내 강하면서도 여린 ‘강여림’의 성장과 저항

5화 숨결 회복 쉼과 회복의 공간, 계단 쉼터와 대나무 숲의 상징

6화 AGAIN 반복 패를 다시 받아드는 순간, 재도전의 의지

7화 ALL IN 선택 선택의 순간, 모든 것을 걸고 나아가는 자는 누구인가

3. �� 세계관 구조

무대: 계단형 아파트 구조의 학교

지하: 명예교사, 실패한 이들, 숨겨진 이야기

1층~3층: 교장·관리자층, 승진 희망층, 참교사층

0.5층들: 경계·충돌·쉼의 공간 (1.5 / 2.5 / 3.5 등)

옥상: 테라스, 마지막 울림이 닿는 곳

비유 구조:

포커 카드의 상징이 인물/계층/구조에 모두 녹아 있음

숫자 = 진입도 / 문양 = 감정의 성향 / 에이스 = 주인공격 존재

각 인물은 “패”로 살아가고, 교차되며 새로운 “조합”을 만듦

4. ��‍��‍�� 주요 인물 구성 (4인 주역 + 보조 5명)

�� 주역 4인

최공명 (에이스 오브 스페이드): 실패한 천재 교사, 정보부장

강여림 (하트 에이스): 감정으로 움직이는 참교사, 1학년 담임

서찬휘 (다이아 에이스): 승진 코앞의 교무부장, 교감 승진 예정

장초연 (클로버 에이스): 우직한 실무자, 6학년 부장

�� 보조 캐릭터

정다온 (클로버 7): 균형자, 특기 적성 지도 교사

이민경 (루비): 아이들 방과후 케어 담당, 다이아의 그림자

김재석 (블라인드맨): 경계자, 경비+기간제 교사 역할

조석현 (잭): 메신저형 인물, 눈치꾼, 조커 편에 가까움

고연희 / 최진호 (퀸/킹): 다이아 진영의 상징적 조연들

5. �� 장르적 요소 + 특징

서사 구조: 에이스 → 킹/퀸/잭 → 일반 숫자 → 조커

정서: 한 편의 교사물 같지만, 실제론 구조 비판 드라마

상징성: “포커판 + 계층 + 감정 + 울림”이 하나로 통합됨

확장성: 드라마/웹툰/애니 각 방향 모두 가능 (CG/2D/실사 등)

반전: 주인공이자 조커 역할인 최공명이 진짜 ‘하트’를 깨운다

6. �� 정리 및 전달 메시지

이 작품은 단순한 학교물이나 교사 드라마가 아님.

포커의 구조로 사람을 해석하고,

그 안에서 울림과 생존을 동시에 그려낸 시도임.

"이건 결국 우리 모두의 이야기다."

7. �� 제공 가능한 자료 (현재)

전체 설계도 + 에피소드별 플롯 요약

인물 관계도 (텍스트 기준)

계층 구조 요약

대사/장면 예시 (요청 시)

향후 시놉/대본화 가능

�� 리타이어 오브 에이스 (Retire of Ace)

장르: 사회 드라마, 심리 서스펜스, 메타 포커 구조물

형식: 8부작 시리즈 (각 화 약 3막 구조)

배경: 한 초등학교의 계단형 구조, 포커판 같은 사회

��️ 0화 — 《패를 받다》

주제: 운명과 선택의 시작

요약:

각 인물에게 ‘패’가 쥐어진다. 새 학기가 시작된 학교.

교무실은 작은 포커판처럼 긴장감으로 가득 차 있다.

최공명: 전설적인 수업력을 지닌 정보부장, 그러나 지쳐 있다.

강여림: 순수한 열정으로 아이들과 함께하려는 참교사.

서찬휘: 교감 승진을 앞둔 교무부장, 철저히 계산적.

장초연: 묵묵히 일하는 실무형 교사.

이들은 서로 다른 ‘문양(감정)’을 쥔 채, 하나의 테이블에 앉는다.

마지막 대사: “누군가에겐 이게 게임이지만, 나에겐 생존이지.”

♠️ 1화 — 《리타이어 오브 에이스》

주제: 몰락과 각성

요약:

최공명은 한때 모두가 인정한 에이스였다. 그러나 이제 그는 피로에 짓눌린 ‘퇴직 직전의 교사’.

학교는 행정 중심으로 변했고, 그는 아이보다 문서를 더 많이 본다.

신규 교사들의 존경도, 학생들의 신뢰도 희미해진다.

그가 던진 수업 아이디어는 서찬휘의 이름으로 올라간다.

여림만이 그를 인간적으로 이해한다.

공명은 “이 판은 이미 끝났다”고 말하지만, 루비(이민경)는 그에게 조커를 건넨다.

상징: 퇴직신청서 = 패를 내려놓는 행위

엔딩: 공명, 퇴직서를 찢는다. “한 번만 더, 진짜 판을 보자.”

♥️ 2화 — 《울림의 패》

주제: 감정의 흔들림

요약:

여림은 아이들과 함께 울고 웃는 교사. 하지만 교내 평가는 냉정하다.

감정 중심의 수업은 ‘비효율적’이라는 이유로 감점된다.

찬휘는 그녀의 감정적 접근을 비웃으며 ‘프로의 세계’를 강조한다.

여림은 상처받지만, 루비(이민경)의 조언으로 버틴다.

이야기는 여림이 “아이의 눈으로 본 세상”을 기록하는 장면으로 끝난다.

상징: 하트 = 울림의 언어

엔딩: “흔들리는 게 뭐 어때요? 나무도 바람이 있어야 숨 쉬잖아요.”

♦️ 3화 — 《흔들리는 판》

주제: 권력과 질서

요약:

찬휘가 중심이 된 학교 경시대회가 열린다.

그는 교장·교감의 신뢰를 등에 업고 “학교의 명예”를 걸었다.

하지만 공명 팀이 참가하면서 판이 요동친다.

공명은 규칙을 지키지만, 찬휘는 규칙을 ‘이용’한다.

초연은 중간에서 균형을 잡으려 하나, 결국 양쪽 다 잃는다.

블라인드맨(김재석)은 학교의 어둠을 목격하며 기록한다.

엔딩: 경시대회 결과 – 공명 팀 1등, 그러나 실격 처리.

상징: 다이아 = 권력의 빛과 그림자

�� 4화 — 《꺾이지 않는 대나무》

주제: 인내와 자각

요약:

비 오는 날, 여림은 아이와 함께 대나무 숲을 거닌다.

그녀는 “대나무는 흔들리지만 꺾이지 않는다”는 말을 남긴다.

학교의 정치적 싸움 속에서도 자신의 수업을 이어가며 성장한다.

여림의 수업 영상이 외부로 퍼지고, 지역 대회에서 주목받는다.

찬휘는 위기감을 느끼고 루비를 압박한다.

초연은 조용히 여림을 돕는다.

상징: 마디 = 성장의 흔적

엔딩: 여림, 학급 아이들과 함께 “마디 하나 세우기” 프로젝트 제안.

�� 5화 — 《숨결》

주제: 쉼과 회복

요약:

계단 중간의 ‘쉼터’는 교사들의 비공식 아지트.

누군가는 담배를 피우고, 누군가는 조용히 울고 간다.

공명, 여림, 초연, 루비가 처음으로 같은 공간에 모인다.

서로의 상처가 드러나고, 감정이 뒤섞인다.

다이아(찬휘)는 회의 중, “감정으로 학교를 바꿀 수 없다”고 말한다.

루비는 눈물로 말한다. “감정이 없으면, 학교는 감옥이에요.”

엔딩: 공명 – “이제 숨 쉬는 법을 다시 배워야겠군.”

�� 6화 — 《AGAIN》

주제: 재도전, 순환

요약:

공명이 다시 수업 현장으로 복귀한다.

이전보다 더 현실적인 방법으로, 하지만 진심으로 아이들과 마주한다.

여림과 함께 공동 프로젝트 수업을 시작.

초연은 조용히 시스템을 재정비하며 도움을 준다.

찬휘는 행정적 압박을 가하지만, 여론이 공명 편으로 돌아선다.

상징: 재배열된 패 = 인생의 두 번째 게임

엔딩: 공명, 조커를 테이블 위에 내려놓는다. “이제 진짜 판을 시작하지.”

�� 7화 — 《ALL IN》

주제: 선택과 울림의 결말

요약:

최종 승부의 날.

찬휘는 자신의 모든 권력을 걸고 공명을 몰아세운다.

하지만 여림은 아이들과 함께 ‘하트의 수업’을 연다.

학교 전체가 울린다.

조커(공명)는 조용히 퇴장한다.

남은 이들은 그가 남긴 울림으로 다시 움직인다.

상징: 하트 에이스 = 사랑의 한방, 진짜 승부

엔딩: 여림 – “이건 게임이 아니라, 생명이었다.”

에필로그: 옥상 테라스, 대나무가 바람에 흔들린다.

자막: Retire of Ace – The Game Never Ends.

�� 전체 테마

포커의 족보 = 인간의 선택 구조

조커 = 제도 밖의 창조자

하트 = 감정

다이아 = 권력

스페이드 = 이성/논리

클로버 = 행동/노동

각 인물의 패 조합 = 그들의 성장 서사

�� 핵심 메시지:

“진짜 교사는 이기기 위해 가르치지 않는다.

단지 울리기 위해 존재한다.”

�� 리타이어 오브 에이스 ― 전체 씬 인덱싱 ver.1

(시각적·감정선 동시 매핑)

�� 0화 ― 패를 받다 (The First Deal)

테마: 운명 / 첫 손패 / 시작의 두려움

감정곡선: ⚪ 무감 → �� 혼란 → �� 기대

1️⃣ 오프닝 씬 ― 학교 전경, 계단 위에서 내려다보는 시선.

“패를 받았다”는 내레이션, 카드들이 공중에서 흩어짐.

2️⃣ 교무실 씬 ― 신입·베테랑 교사들 소개, 각자 다른 문양의 손패 클로즈업.

3️⃣ 공명 등장 ― 사표 접은 손, 무표정한 얼굴.

4️⃣ 여림 첫 수업 ― 아이 웃음과 햇살, 하트 문양이 교실을 물듦.

5️⃣ 엔딩 ― 공명의 독백: “이 학교, 언제부터 게임판이었을까.”

�� 1화 ― 리타이어 오브 에이스 (The Fall of Spade)

테마: 몰락 / 자각 / 다시 태동

감정곡선: �� 분노 → �� 공허 → ✴ 결심

1️⃣ 정보실 씬 ― 공명, 망가진 컴퓨터 더미 사이에서 서류 작업.

2️⃣ 찬휘의 교무회의 ― 완벽한 미소, 사람들은 그를 중심으로 움직임.

3️⃣ 공명의 기억 씬 ― 과거 수업의 박수 소리, 지금의 적막으로 전환.

4️⃣ 퇴직서 장면 ― 책상 위 흰 봉투, 바람에 살짝 들썩인다.

5️⃣ 루비와의 대화 ― “이건 패가 아니라, 아직 덜 섞인 카드예요.”

6️⃣ 엔딩 ― 찢어진 퇴직서, 불빛 아래서 손에 쥔 조커 카드.

�� 2화 ― 울림의 패 (Heart Resonance)

테마: 감정의 시작 / 흔들림 / 깨달음

감정곡선: �� 따뜻함 → �� 갈등 → �� 각성

1️⃣ 여림 수업 씬 ― 아이들이 손으로 빛을 만드는 장면.

2️⃣ 교감실 회의 ― 찬휘의 비웃음: “감정으론 수업 못하죠.”

3️⃣ 여림의 밤 독백 ― 빈 교실, 창문 너머 반짝이는 하트 조명.

4️⃣ 루비의 조언 ― “흔들리세요. 그게 진짜 선생님이에요.”

5️⃣ 엔딩 ― 여림, 손끝에서 나비 한 마리 날리며 웃는다.

�� 3화 ― 흔들리는 판 (Diamond Rule)

테마: 권력 / 조작 / 깨달음

감정곡선: ⚡ 긴장 → �� 폭발 → �� 정적

1️⃣ 경시대회 리허설 씬 ― 찬휘의 연설, 공명은 뒤편에서 바라봄.

2️⃣ 학생들 인터뷰 ― “우린 이기기 위해 배워요.”

3️⃣ 공명의 수업 씬 ― 수업 중 벽 시계가 멈춘다.

4️⃣ 심사 씬 ― 찬휘의 조작, 초연의 망설임, 여림의 눈물.

5️⃣ 결과 발표 ― 공명팀 실격. 조용한 박수.

6️⃣ 엔딩 ― 김재석의 내레이션: “승자만 남았다. 그러나 웃는 자는 없었다.”

�� 4화 ― 꺾이지 않는 대나무 (Bamboo Line)

테마: 성장 / 견딤 / 자존감

감정곡선: �� 슬픔 → �� 희망 → �� 자각

1️⃣ 비 씬 ― 여림, 우산 없이 운동장 건너며 아이를 품는다.

2️⃣ 대나무 숲 씬 ― 공명과 대화. “마디마다 흔들린 자국이 있어야 아름답다.”

3️⃣ 수업 영상 ― 아이들이 만든 ‘하트의 숲’ 영상이 퍼짐.

4️⃣ 찬휘의 질투 ― “감정팔이로는 오래 못가요.”

5️⃣ 엔딩 ― 여림, 창문 밖 흔들리는 대나무를 바라본다.

�� 5화 ― 숨결 (Breath)

테마: 쉼 / 이해 / 공존

감정곡선: �� 정체 → �� 공감 → �� 회복

1️⃣ 계단 쉼터 씬 ― 네 명의 교사가 우연히 마주침.

2️⃣ 각자의 고백 ― 초연 “난 늘 중간에 있었어요.” / 여림 “그래도 좋았어요.”

3️⃣ 찬휘의 발언 ― 회의실, 냉정한 현실론.

4️⃣ 루비의 울음 ― “감정이 없으면, 학교는 감옥이에요.”

5️⃣ 엔딩 ― 공명, 담배를 꺼내다 다시 주머니에 넣는다. (첫 쉼의 순간)

�� 6화 ― AGAIN (Re-Deal)

테마: 재도전 / 순환 / 복귀

감정곡선: ⚙ 준비 → �� 실행 → �� 상승

1️⃣ 교실 오픈 씬 ― 공명 복귀, 학생들의 환호.

2️⃣ 프로젝트 수업 ― 여림과의 합동, 아이들 스스로 주제를 만든다.

3️⃣ 초연의 암묵적 지원 ― 시스템 수정, 서류 조정.

4️⃣ 찬휘의 역공 ― “이건 반교육이야.”

5️⃣ 엔딩 ― 조커 카드를 테이블에 올리는 공명.

“이제 진짜 게임을 하자.”

�� 7화 ― ALL IN (Final Bet)

테마: 선택 / 사랑 / 울림의 결말

감정곡선: ⚡ 절정 → �� 폭발 → �� 여운

1️⃣ 최종 평가 씬 ― 교장단, 학부모, 언론 앞 공개수업.

2️⃣ 찬휘의 올인 ― “이길 수밖에 없게 만들어라.”

3️⃣ 여림의 수업 ― 아이들이 손잡고 노래한다. “우리의 하트는 하나.”

4️⃣ 공명의 조용한 퇴장 ― 뒷문으로 나가며 미소.

5️⃣ 엔딩 씬 ― 옥상 테라스, 바람에 흔들리는 대나무.

자막: “Retire of Ace – The Game Never Ends.”

�� 감정선 요약 그래프

(에이스들의 여정)

인물 시작 전환 절정 결말

최공명 냉정 분노 깨달음 소멸(완성)

강여림 순수 상처 성장 울림의 주체

서찬휘 이성 질투 폭주 붕괴

장초연 침묵 균형 결심 버팀목

루비 수동 각성 희생 해방

김재석 관찰자 기록자 증인 전달자

�� 작품의 총 메시지

“인생은 패를 쥐는 게 아니라,

흔들릴 때마다 마디를 세우는 일이다.”