

訳注:この文書は ISO/IEC JTC1/SC2/WG2 に [N3614](#) として提出された文書の日本語訳です。日本語の読者用にその内容を広く知っていただく為に用意したものであって、正式な N3614 ではありません。
(翻訳: 桃井勝彦)

Universal Multiple-Octet Coded Character Set
International Organization for Standardization
Organisation internationale de normalisation
Международная организация по стандартизации

国際符号化文字集合 国際標準化機構

文書タイプ: ワーキング・グループ文書
題: 絵文字の符号化に関する文書 *N3607* で提起された問題点に対する返答
返答者: Mark Davis, Markus Scherer, 桃井勝彦, Darick Tong, 木田泰夫, Peter Edberg
参考文献: 絵文字と関連文書 [N3582](#), [N3583](#), [N3585](#), 並びに [N3607](#)
ステータス: [N3582](#), [N3583](#), 並びに [N3585](#) の著者による個人的貢献
措置: WG2 による考慮
日付: 2009 年 4 月 9 日

我々は文書 [N3607](#) 『絵文字として使用されている表象文字の符号化に向けて』に於いて UCS (国際符号化文字集合) に役に立つ表象文字を追加しようとしている努力を評価します。例えば UI 要素として共通である「STOPWATCH, SPEAKER」等の表象文字は その使用パターンからして、UCS 符号化の条件によく見合っていると思われま

しかし、私たちの絵文字提案(文書 [N3582](#) 『絵文字符号化の提案』、[N3583](#) 『新規に符号化すべき絵文字』並びに [N3585](#) 『絵文字のソースデータ』)は [N3607](#) 『絵文字として使用されている表象文字の符号化に向けて』とは根本的に違った目的を持っています。我々の絵文字提案の目的は現行の絵文字セットをインターオペラビリティの為に UCS (国際符号化文字集合) に符号化することです。そして現行の絵文字セットは 1) 非常に広範にモバイル機種で使用されており、インターネットに於ける電子メールやその他のテキストデータ交換で使用されることがますます多くなっています(絵文字使用に関する詳細は [N3582](#) 『絵文字符号化の提案』をご覧ください)、2) 更にその個々の絵文字のアイデンティティを確立するソースマッピングの表もあります。従って私たちの意見としては、今後の議題のもっとも有効な進め方は [N3607](#) 『絵文字として使用されている表象文字の符号化に向けて』の著者が新規に追加したい文字を別の独立した新文書に記して提出し、その提案を個々の文字の追加の理由を基に考慮してもらうことと考えます。

文字が UCS (国際符号化文字集合) に正式に取り入れられれば、確かにそれらの文字は他の文字とある意味同等の扱いとなります。しかし、個々の文字の起源はたびたび非常に重要なものとなります。例えば、日・中・韓統合漢字は UCS に於いてその原典となる文字セット(中国語、日本語、韓国語等々)へのマッピングを通して定義されています。同じく、[U+270D](#) (☹) WRITING HAND はその原典となるドイツの著名なフォントデザイナー Hermann Zapf による Dingbats フォントに基づいて定義されています。このような文字を符号化することは例えば中世の文献に出てくる表象文字を符号化するのとは根本的に違う性質のもので、原典の文字セットと似ても似つかぬものになってしまうようなフォントのグリフや名前の変更は明らかに間違いであると言えます。それはあたかも中国の符号化標準の一つである GB2312-80 セットからある文字を取り出して、元の文字とは認識できない程修正してしまったり、上記の WRITING HAND を「コンピュータのキーボード上の手」として表すグリフに変えてしま

うようなことです。

Unicode Symbols グループは過去何年かに渡って色々な絵文字のソースのセットから出る問題点を注意深く吟味し、解決してきました。その作業によって出来上がった統合絵文字セットは現行の絵文字を包括的に網羅し、その意味とアイコンが現在使用されている絵文字を十分に代表するもので、役に立つものとなっています。この統合絵文字セットは当事者である日本の携帯3社から支持を得ています。即ち本提案は携帯会社にとって、そして絵文字を扱う必要のあるその他色々な会社、組織、個人にとってもタイムリーな解決を提供するものです。我々の提案のレビュー・検討は Unicode コンソーシアム内で行われてきています。更に昨年11月以降は公開の場で行われてきており、問題点を解決する為に広範囲な機会を提供してきました。日・中・韓統合漢字の符号化の提案と同様に、提案の極めて重要な部分はソース・原典へのマッピングです。そしてこのマッピングは我々の提案では [N3585](#) 『絵文字のソースデータ』で提供されています。

勿論だからと言って [N3582](#) 『絵文字符号化の提案』に載っている文字を更なるレビュー、フィードバック、そして修正無しで標準化することを期待しているわけではありません。グリフ、名前、更に符号化の位置に関して向上点もあるでしょう。しかしながら、そのようなサジェスションは通常の手続き、つまり投票に関連するコメントとして、扱うのが最善と思われます。そうすることにより各メンバー団体は提案された変更点がインターオペラビリティの問題やこれらの文字が使用されるドメインに於いて機能上の問題を引き起こさないことを保証するために吟味する十分な時間を取ることができます。

我々は [N3607](#) 『絵文字として使用されている表象文字の符号化に向けて』が [N3582](#) 『絵文字符号化の提案』に含まれているグリフ、文字名、符号化の位置などに関して役に立つサジェスションを提供しているという認識には同意できます。そして、これらのサジェスションは上記の通常の手続きをとることによって対処できます。更に、我々は修正された [N3607](#) 『絵文字として使用されている表象文字の符号化に向けて』の新しいバージョンの別文書が提出されることを歓迎します。その修正された文書では絵文字に関連した意味の領域で新しく追加すべき文字を提案し、評価を進める為の援助となるそれらの新文字の原典・ソースを提供するものと期待します。しかし、それらの文字を追加することを正当とする理由はインターオペラビリティではなく、他の理由によるものであり、詳細はその新文書で提供されるものと理解しています。