

符号位置 (code point, code table position) とは、文字コード表の中の位置のことです。各位置には計算機上で用いられる符号化表現が対応します。

1 バイトコードにおける符号位置

ISO/IEC 646 や ASCII、JIS X 0201 のような 1 バイトコードでは、符号位置は x/y のような形で示されます。 x と y はそれぞれ 0 以上の整数で、符号表の列と行を表します。 x/y の形で示された符号位置はビット組み合わせに一意に対応します (参照 : ISO/IEC 646:1991 の 5.2 節)。

例えば、ISO/IEC 646 国際基準版 (ならびに ASCII) においてラテン大文字 A が割り当てられている符号位置は 4/1 です。つまり、符号表の列番号 4、行番号 1 の場所です (0 から数えるので、行番号 1 は上から 2 つ目の行です)。この位置に対応する符号化表現は 7 ビットのビット組合せ 1000001、16 進表記では 41 になります。

JIS X 0208 における符号位置

JIS X 0208 では、区点番号が符号位置の表現として用いられます。区点番号は区番号と点番号の組合せです。区番号と点番号はそれぞれ 1 から 94 までの整数です。 94×94 文字のコード表の行と列にそれぞれ対応します。例えば、漢字「亜」のある位置は、16 区 1 点、つまりコード表の上から 16 行目、左から 1 列目のマスです。

各区点は、JIS X 0208 が定める 2 バイトのビット組み合わせに一意に対応します。区番号が第 1 バイト、点番号が第 2 バイトにあたります。例えば、16 区 1 点という位置は、2 バイトのビット組合せ 0110000 0100001 (16 進では 30 21) に対応します。

区点番号は、「16 区 1 点」を「16-01」のように略記することがしばしばあります。なお、巷の漢字辞典などでは「1601」のようにあたかも 4 桁の整数のように記すことがありますが、これは誤解を招く表記で、区点番号はあくまでも 2 つの整数の組です。

JIS X 0213 における符号位置

JIS X 0213 では 94×94 の符号化文字集合を 2 つ定義しています。このうち漢字集合 1 面は JIS X 0208 の上位互換、漢字集合 2 面は新たに定義された面です。

漢字集合 1 面・2 面のそれぞれの中については、JIS X 0208 と同じ区点番号で符号位置を表せます。区点番号の先頭に、1 または 2 の面番号を付して、例えば「1 面 16 区 1 点」のように表すことで、符号位置を一意に特定できます。これが面区点番号です。

(関連項目 : 面区点番号)

Unicode および ISO/IEC 10646 における符号位置

Unicode と ISO/IEC 10646 では、 $U+n$ のような形で符号位置を表します。例えば $U+4E00$ のよう

にします。16進で表すので、各桁は、0, 1, 2, ..., 9, A, ..., Fの16文字のいずれかです。

BMP内の符号位置はU+0000からU+FFFFまでの4桁で表せます。BMPを超える分については、面に対応する桁をつけて5桁あるいは6桁で表します。例えば、U+29E3Dのように面02の中の位置を表します。