



## メッセージ

---

通話管理計画を実装し、ガイドンスバージョンとオプションを決定したら、Cisco Unity Connection でメッセージをどのように収集、処理、および格納するかを決定できるようになります。この章では、Connection で使用できる各種のメッセージの概要を示し、メッセージの録音、配信、格納を Connection がどのように処理するかについて説明します。

この章は、次の項で構成されています。

- [メッセージのタイプ \(P.13-2\)](#)
- [メッセージの録音 \(P.13-6\)](#)
- [メッセージの送信 \(P.13-7\)](#)
- [メッセージの格納 \(P.13-11\)](#)

## メッセージのタイプ

Cisco Unity Connection では、組織での必要性に応じて使い分けることのできる、さまざまなタイプのメッセージを数多くサポートしています。

### 外部発信者のボイス メッセージ

Cisco Unity Connection ユーザ以外の発信者は、さまざまな方法でメッセージを残すことによって、ユーザのメールボックスに連絡できます。この方法は、Connection の設定に応じて異なります。発信者は、Connection サーバのメイン電話番号に電話をかけて、名前を音声で入力するか内線番号を入力することによって、ディレクトリ ハンドラを使用してユーザに連絡できます。または、コールハンドラを通じて、発信者をユーザのメールボックス（または同報リスト）に案内することもできます。また、発信者がユーザの内線番号に電話をかけたときにユーザが応答しない場合は、発信者を Connection に転送してメッセージを残してもらうこともできます。

身元不明発信者がメッセージを残した場合、Cisco Unity Inbox や電子メール クライアントのメッセージ送信元フィールドには、「UnityConnection@<サーバ名>」と表示されます。発信者の電話番号を取得できた場合は、題名フィールドにその番号が表示されます。

デフォルトでは、外部発信者からのメッセージにはプライベートのマークを付けることができません。ただし、Cisco Unity Connection Administration の [System Settings] > [Advanced] > [Secure Messaging] ページの設定を変更することで、外部発信者からのすべてのメッセージをセキュリティ保護された暗号化メッセージに設定できます。受信者ユーザのメッセージ設定で許可されている場合は、外部発信者からのメッセージに緊急のマークを付けることができます。最後に、外部発信者からのメッセージは、他のユーザに転送することはできますが、返信することはできません。

### ユーザ間のボイス メッセージ

ユーザは、Cisco Unity Connection に電話をかけてログオンした後で、1 名または複数の Connection ユーザ、あるいは同報リストにメッセージを送信できます。Connection がメッセージの送信者をユーザとして認識すると、送信先のユーザがメッセージを聞くときに、Connection は送信元ユーザの名前の録音を再生します（送信先のユーザが Cisco Unity Inbox または IMAP クライアントからメッセージを表示している場合は、ユーザの名前を表示します）。

また、ユーザが別のユーザの内線番号に電話をかけたときに通話先のユーザが応答しない場合は、ユーザを Connection に転送してメッセージを残してもらうこともできます。この場合、識別されているユーザのメッセージ (IUM; Identified User Messaging) が有効になっていて電話システムでサポートされており、ユーザがプライマリ内線番号または代替デバイスから電話をかけているときは、発信元内線番号がユーザに関連付けられていることを Connection が認識し、そのユーザをメッセージ送信者として識別します。



(注)

Cisco Unity Connection は、識別されているユーザのメッセージ (IUM) を通じてユーザとして認識された発信者がメッセージを残した場合、発信者の認証や検証を実行しません。

識別されているユーザのメッセージは、デフォルトでは有効になっています。すべてのユーザについて無効にするには、[System Settings] > [Advanced] > [Conversations] ページの [Disable Identified User Messaging Systemwide] 設定を使用します。

ユーザ間のメッセージには、プライベートまたは緊急のマークを付けることができます。ユーザは、他のユーザからのメッセージに対して返信し、このメッセージを転送することができます。また、別のユーザからのメッセージを再生した後に送信者に電話をかけて、メッセージに「Live Reply」することもできます。

### グループウェアの電子メール メッセージ

Cisco Unity Connection では、Microsoft Exchange のユーザ メールボックスに格納されている電子メール メッセージに IMAP プロトコルを使用してアクセスし、テキスト/スピーチ (TTS) を通じてメッセージを再生することができます。電子メール メッセージに対する TTS でのユーザ アクセスは、サービス クラスの設定によって制御します。TTS の設定とユーザの電子メール アクセスの詳細については、『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更 ガイド』の「ユーザアカウント設定によって制御される機能」の章の「テキスト/スピーチ」の項を参照してください。このドキュメントは、[http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod\\_maintenance\\_guides\\_list.html](http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_maintenance_guides_list.html) から入手可能です。

Connection で電子メール メッセージを TTS で再生できるのは、メッセージのテキスト部分のサイズが 1 MB を超えておらず、メッセージのテキスト形式が Connection でサポートされている場合です。サポートされている形式には、プレーンテキスト、引用符付き印刷可能テキスト、HTML、および XML があります。

Microsoft Exchange サーバに格納されている電子メール メッセージに対して、ユーザが Microsoft Outlook クライアントおよび Cisco Unity Connection の両方からアクセスしている場合は、メッセージを削除するときにユーザの予期しない動作が発生することがあります。このような動作の違いが発生するのは、Microsoft Outlook クライアントが MAPI (Exchange に接続するための Microsoft インターフェイス) を使用するように設定されている場合です。これは、メッセージに削除済みのマークを付けるメカニズムが、MAPI と IMAP (Connection が使用するプロトコル) で異なっていることが原因です。

ユーザがメッセージを Microsoft Outlook から削除した場合、そのメッセージは、[受信ボックス] から [削除済みアイテム] フォルダに移動されます。この時点で Connection はメッセージにアクセスできなくなり、そのメッセージが、新しいメッセージ、開封済みメッセージ、削除済みメッセージのいずれかとして存在することを表示できなくなります。

ユーザがメッセージを Connection から削除した場合、そのメッセージは Inbox に残りますが、ユーザが削除済みのマークを付けたことを示すフラグが付けられます。一方、Microsoft Outlook は、MAPI を使用するように設定されている場合、このフラグを削除として認識しません。このメッセージは、[受信ボックス] では引き続き新しいメッセージまたは開封済みメッセージとして表示されます。

Outlook (MAPI を使用) または Outlook Web Access を使用して Microsoft Exchange サーバにアクセスするユーザがいて、そのユーザが、同じメッセージストア上の電子メール メッセージを管理するときに Connection も使用している場合は、この動作についてユーザに必ず通知してください。

### プライベート メッセージ

Cisco Unity Connection では、プライベートのマークが付いたメッセージは、電話または Cisco Unity Inbox から転送できません。どのユーザも、自分が送信するメッセージにプライベートのマークを付けることができます。また、メッセージにプライベートのマークが付いている場合、Cisco Unity Inbox の Media Master のオプションメニューにある [名前を付けて保存] オプションは無効になります。

より安全なメッセージを必要とするユーザについては、次のことを考慮してください。

- ボイス メッセージの機密性に関係なく、ボイス メッセージをユーザがハードディスクに保存できないように設定できます。これを行うには、Cisco Unity Inbox の Media Master コントロールバーのオプションメニューにある [名前を付けて保存] オプションを使用不可にします。すべてのメッセージについてこのオプションを使用不可にするには、Cisco Unity Connection Administration の [System Settings] > [Advanced] > [PCA Configuration] ページに移動して、[Unity Inbox: Disable Save Recording As Option in Media Master] チェックボックスをオンにします。この設定を変更すると、すべての Cisco Unity Inbox ユーザに適用されます。

- ユーザが IMAP クライアントを使用してボイス メッセージにアクセスしているときは、メッセージにプライベートのマークが付いているかどうかにかかわらず、IMAP クライアントでメッセージをハードディスクに保存したり、転送したりできることがあります。IMAP クライアントを通じてユーザがプライベート メッセージの音声を保存および転送することを禁止するには、サービス クラスの [Licensed Features] セクションで IMAP クライアントのアクセスを設定するときに、[Allow Users to Access Message Bodies Except on Private Messages] 設定を使用します。
- **安全なメッセージ機能**を設定し、ユーザが使用できる状態にすることができます。

### 安全なメッセージ機能

安全なメッセージ機能では、ユーザが電話で Connection にログオンして録音するボイス メッセージに公開鍵 / 秘密鍵暗号化を使用することにより、セキュリティが提供されます。安全のマークを付けることによって暗号化されたボイス メッセージは、Connection サーバをホームとする Connection ユーザ以外は聞くことができません。安全なメッセージ機能の設定方法については、P.16-3 の「[安全なメッセージ機能の設定](#)」を参照してください。

### システム ブロードキャスト メッセージ

システム ブロードキャスト メッセージは、組織内のすべてのユーザに送信される録音済みの通知です。システム ブロードキャスト メッセージは、ユーザが電話から Cisco Unity Connection にログオンした直後に再生されます。この再生は、新規および開封済みメッセージの件数が再生される前に行われます。ユーザは、システム ブロードキャスト メッセージ全体を聞いた場合に限り、Connection で新規および開封済みのメッセージを聞くことや、設定オプションを変更することが可能になります。システム ブロードキャスト メッセージを早送りまたはスキップすることはできません。



(注)

システム ブロードキャスト メッセージによって、ユーザの電話機のメッセージ ウェイティング インジケータ (MWI) が点灯することはありません。また、ユーザが受話器を取り上げたときに、特有のダイヤル トーンによって新しいメッセージの到着が通知されることもありません。さらに、ポケットベルや別の電話機などの代替デバイスへのメッセージ通知がトリガーされることもありません。

システム ブロードキャスト メッセージの設定と使用方法の詳細については、「[ブロードキャスト メッセージ機能の設定](#)」の章を参照してください。

### 通知

Cisco Unity Connection では、電子メール アドレス、テキスト用ポケットベル、およびテキスト互換携帯電話に対するテキスト メッセージの形式で、到着通知メッセージを送信できます。到着通知メッセージ設定で選択された基準と一致するメッセージが到着すると、Connection メッセージ システムでは、「テクニカル サポートへの緊急メッセージ」などのユーザが入力したテキスト メッセージを送信します。

Connection は、ユーザが資格を入力してログインし、メッセージを聞くことができるように、電話番号をダイヤルしてユーザに新しいメッセージの到着を通知することもできます。

### 受信確認

ユーザは、メッセージ送信時に読み取り配達証明を要求できます。受信者がメッセージを聞くと、メッセージの送信者に受信確認が送信されます。新しい受信確認が到着すると、ユーザの電話のメッセージ ウェイティング インジケータが点灯し、設定によってはメッセージ到着通知が実行されます。

送信者がユーザであり、受信確認を受け付けるように設定されている場合、ボイス メッセージを送信できないときは、Cisco Unity Connection が不達確認 (NDR) を使用して送信者に通知します。NDR には、元のメッセージのコピーが含まれています。このコピーを使用して、ユーザはメッセージを後で再送信したり、別の受信者に再送信したりできます。

### インタビュー

通話管理計画の中でインタビュー ハンドラを使用すると、録音された一連の質問を再生することにより、発信者からの情報を Cisco Unity Connection で収集し、発信者の応答を録音することができます。たとえば、インタビュー ハンドラを使用した受注処理、および製品サポート ラインに関する情報収集を行うことができます。

すべての答えが録音されると、インタビュー ハンドラ設定で指定された送信先 (ユーザまたは同報リスト) にボイス メッセージとして送信されます。送信されるボイス メッセージは 1 つですが、その中で個々の答えは発信音で区切られます。

### Live Record

Live Record を使用すると、ユーザは、発信者と通話している間に通話の内容を録音できます。録音された通話内容は、メッセージとしてユーザのメールボックスに格納されます。ユーザは、後でその内容を確認したり、別のユーザまたはユーザ グループに再送信したりできます。Live Record は、組織内のオペレータにとって特に役に立つ機能です。

Live Record がサポートされるのは、Cisco Unity Connection が Cisco CallManager 電話システムと連動している場合のみです。また、Live Record はユーザのメールボックスがいっぱいになっていると動作しません。メールボックスがいっぱいになっているユーザが通話を録音するとき、この機能は正常に動作しているように見えますが、録音された通話内容はメッセージとしてユーザのメールボックスに格納されません。

## メッセージの録音

通常、Cisco Unity Connection では再生デバイスが使用しているものと同じオーディオ形式（コーデック）をメッセージの録音に使用します。たとえば、ユーザがメッセージを主に電話システムの内線で聞く場合、Connection では、その電話システムが使用しているものと同じオーディオ形式でメッセージを録音する必要があります。ただし、ユーザがメッセージを個人用デジタル端末（PDA）で聞く場合、Connection では、PDA が使用しているものと同じオーディオ形式（GSM 6.10 など）でメッセージを録音する必要があります。

メッセージ録音用のオーディオ形式を設定するときは、次の点を考慮する必要があります。

- 録音用オーディオ形式の設定は、すべてのユーザのすべてのメッセージ、グリーティング、および名前に対してシステム全体で適用されます。
- メッセージ、グリーティング、および名前の録音と再生に Connection が使用するオーディオ形式の数を最小限に抑えると、Connection が実行するオーディオ形式変換の回数が減って、Connection サーバのパフォーマンスに対する影響も小さくなります。
- メッセージ、グリーティング、または名前を低音質のオーディオ形式で録音して、その後の再生時に高音質のオーディオ形式に変換しても、音質は向上しません。通常、録音の音質は変換時に（特に、サンプリング レートを変更すると）低下します。

たとえば、G.729a オーディオ形式で録音されたメッセージを G.711  $\mu$  法オーディオ形式を使用するデバイスで再生すると、音質が低下します。一方、G.711  $\mu$  法オーディオ形式で録音されたメッセージを、同じオーディオ形式を使用するデバイスで再生するときには、音質は変化しません。

- 録音のオーディオ形式を変更したときに影響を受けるのは、設定を変更した後に録音されるメッセージ、グリーティング、および名前のみです。別のオーディオ形式で録音された既存のメッセージ、グリーティング、および名前は、新しい設定の影響を受けません。

メッセージの録音用に別のオーディオ形式を選択するには、次の手順を実行します。

### メッセージ録音用のオーディオ形式を変更する

---

**ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[System Settings] を展開し、[General Configuration] をクリックします。

**ステップ 2** [General Configuration] ページの [Recording Format] フィールドで、適切な設定をクリックします。

再生デバイスが別のオーディオ形式を使用している場合は、メッセージ、グリーティング、および名前を Connection が適切なオーディオ形式に変換する必要があります。変換しない場合は、再生デバイスがそれらを再生できなくなります。

**ステップ 3** [Save] をクリックします。

---

## メッセージの送信

ほとんどの場合、Cisco Unity Connection は標準のプロセスを使用して発信者からのメッセージを送信します。Connection が送信者のアカウント（ユーザのボイスメールボックス。身元不明発信者のメッセージの場合は、Unity Connection メッセージ システム アカウント）にログオンし、メッセージを作成して、受信者または受信者同報リストのメンバーに宛先指定し、送信します。

## デフォルト受信者アカウント

デフォルトの Cisco Unity Connection 設定には、発信者がいずれかのデフォルト システム通話管理オブジェクトに転送された場合に、メッセージの送受信を担当するいくつかのアカウントが含まれています。

### Operator

Connection へ発信してオペレータにダイヤルしたときに、応対できるオペレータがない場合は、オペレータ コール ハンドラの通話転送設定によってはメッセージを録音することができます。デフォルトでは、オペレータ コール ハンドラに残されたメッセージは、Operator ユーザのボイスメールボックスに送信されます。このメールボックスを監視する担当者を割り当てるか、メッセージが別のユーザまたは同報リストに送信されるようにオペレータ コール ハンドラを設定し直すことをお勧めします。

インストール時に、Operator アカウントには無作為に生成されたボイスメールパスワードと Web アプリケーションパスワードが割り当てられます。このアカウントにログオンするには、Cisco Unity Connection Administration を使用してパスワードを変更する必要があります。詳細については、『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「ユーザアカウント設定によって制御される機能」の章の「パスワード」の項を参照してください。このドキュメントは、[http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod\\_maintenance\\_guides\\_list.html](http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_maintenance_guides_list.html) から入手可能です。

### UndeliverableMessagesMailbox

デフォルトでは、このメールボックスが Undeliverable Messages 同報リストの唯一のメンバーです。このメールボックスを監視する担当者を割り当てるか、ユーザを Undeliverable Messages 同報リストに追加して、このリストに送信されるすべてのメッセージを監視および再転送（必要な場合）することをお勧めします。

インストール時に、UndeliverableMessagesMailbox アカウントには無作為に生成されたボイスメールパスワードと Web アプリケーションパスワードが割り当てられます。このアカウントにログオンするには、Cisco Unity Connection Administration を使用してパスワードを変更する必要があります。詳細については、『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更ガイド』の「ユーザアカウント設定によって制御される機能」の章の「パスワード」の項を参照してください。このドキュメントは、[http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod\\_maintenance\\_guides\\_list.html](http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_maintenance_guides_list.html) から入手可能です。

### Unity Connection メッセージ システム

このアカウントは、身元不明発信者からのメッセージの代理発信者として機能します。このため、身元不明発信者からのユーザ メッセージは、発信元が Unity Connection メッセージ システムのメールボックス (UnityConnection@<サーバ名>) になります。

このアカウントのエイリアスは UnityConnection です。このアカウントは Connection Administration に表示されますが、修正および削除はできません。

## 送信できないメッセージに対する Cisco Unity Connection の処理

まれに、発信者が意図した受信者宛てにメッセージを送信できないことがあります。この場合のシステムの動作は、送信者のタイプ、およびメッセージを送信できなかった理由に応じて異なります。

通常、解決の難しい問題によって Connection がメッセージを送信できない場合（たとえば、メッセージの宛先を指定する前に発信者が切断した、受信者のメールボックスが削除されたなど）、そのメッセージは Undeliverable Messages 同報リストに送信され、Connection は発信者に不達確認 (NDR) を送信します。

発信者は、次の場合には不達確認を受信しないことに注意してください。

- 元のメッセージの発信者が、身元不明発信者である。
- 発信者はユーザであるが、そのユーザは NDR を受け付けるように設定されていない。
- Microsoft SQL データベースがダウンしている（この場合は、データベースが使用可能になると NDR が送信されます）。

ただし、元のメッセージが不正な形式の場合やボイス メッセージ以外のコンテンツを含んでいる場合には、そのメッセージは Undeliverable Messages 同報リストに送信されず、Connection が MTA の不正メール フォルダ (UmssMtaBadMail) に配置します。このフォルダは、Monitor Bad Mail Folders タスクによって毎夜間に自動的に確認され、メッセージが見つかった場合は、トラブルシューティングの手順を示したエラーがアプリケーション イベント ログに書き込まれます。



### 注意

タスクの中には、Cisco Unity Connection の機能に不可欠なものがあります。重要なタスクに対して無効化や実行頻度の変更を行うと、パフォーマンスに悪影響を及ぼしたり、Connection の機能が停止したりする恐れがあります。

## システム コンポーネントが使用不能な場合の Cisco Unity Connection のメッセージ処理

一時的な停止状態になったシステムの動作は、その停止状態の性質に応じて異なります。

### メッセージ送信コンポーネント

Connection サーバ上で、メッセージの送信に関係するコンポーネントが使用不能になった場合（たとえば、Microsoft SQL Server 2000 や MSDE がダウンした場合）、Connection は、ユーザおよび外部発信者が録音したメッセージをすべてキューに入れ、コンポーネントが使用可能になったときに送信します。

### グループウェア サーバが使用不能の場合

Microsoft Exchange に格納されている電子メール メッセージに対してユーザがテキスト / スピーチ (TTS) アクセスできるように Connection を設定しているとします。Connection がメッセージを Exchange から取得しようとしたときに、ネットワークやその他の条件が原因となって応答が遅い場合やまったくない場合、Connection は、電子メール メッセージにアクセスしようとしたときに電子メールが使用不能になっていたことをユーザに通知します。Connection が Exchange からの応答を待つ時間は、デフォルトでは 4 秒です。この待ち時間は、Connection Administration で設定することができます。タイムアウトの長さを変更するには、次の手順を実行します。

### Connection が TTS アクセスの応答を待つタイムアウト期間を変更する

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[System Settings] > [Advanced] を展開し、[Conversations] をクリックします。

**ステップ 2** [Conversation Configuration] ページで、[Maximum Delay for TTS Access Before Timeout] 設定を目的の値に変更します（ミリ秒単位）。この設定のデフォルトは、4,000 ミリ秒（4 秒）です。

**ステップ 3** [Save] をクリックします。

変更の内容は、ただちに有効になります。

## 電話の切断によって中断されたメッセージに対する Cisco Unity Connection の処理

メッセージの送信、返信、または転送の処理中に電話が切断されて中断されたメッセージに対する Cisco Unity Connection の処理を変更できます。電話は意図的に切断されることもあれば、不意に切断されることもあります。たとえば、ユーザが電話を切る場合や、携帯電話のバッテリー切れ、または圏外になる場合が挙げられます。

デフォルトでは、次の場合に電話が切断されると、Connection はメッセージを送信します。

ユーザがメッセージに返信中 またはメッセージを送信中	ただし、メッセージに少なくとも 1 人の受信者が割り当てられ、録音時間が 1 秒（1,000 ミリ秒）を超えている場合。つまり、ユーザが録音やメッセージの宛先指定を完了していない場合でも、Connection はメッセージを送信します。
ユーザがメッセージを転送中	ただし、メッセージに少なくとも 1 人の受信者が割り当てられている場合。つまり、ユーザが音声コメントの録音やメッセージの宛先指定を完了していない場合でも、Connection はメッセージを送信します。

メッセージを送信するための # キーをユーザが押していない時点で中断されたメッセージについては、削除するように Connection を設定できます。この場合、ユーザが # キーを押す前に電話が切断されると、Connection はメッセージを送信せずに削除します。

この設定は、システム全体で、Connection サーバに関連付けられたすべてのユーザに適用されます。個々のユーザや特定のユーザグループに対して変更を加えることはできません。

電話が切断された場合の Connection のメッセージ処理を変更するには、次の手順を実行します。

### 電話の切断によって中断されたメッセージに対する Connection の処理を変更する

**ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[System Settings] > [Advanced] を展開し、[Conversations] をクリックします。

**ステップ 2** [Conversation Configuration] ページで、[Send Message If User Hangs Up During Recording] チェックボックスをオフにして、ユーザが # キーを押していない時点で中断されたメッセージを削除するように Connection を設定します。ユーザが # キーを押していない時点で中断されたメッセージであっても送信するように Connection を設定するには、このチェックボックスをオンにします（これがデフォルトの設定です）。

**ステップ 3** [Save] をクリックします。

変更の内容は、ただちに有効になります。

## メールボックス使用割当量を超えた場合の Cisco Unity Connection のメッセージ処理

送信または送受信に関する使用割当量を超えた場合のメッセージ処理は、発信者が、外部発信者とユーザのどちらであるかによって異なります。

### 外部発信者のメッセージに対する使用割当量の処理

デフォルトでは、送受信に関する使用割当量を超えているユーザに外部発信者がメッセージを送信しようとする、Cisco Unity Connection は受信者のメールボックスがいっぱいになっていることを発信者に通知し、受信者宛てのメッセージを録音することを発信者に許可しません。

受信者のメールボックスが、身元不明発信者がメッセージを録音する時点では送受信に関する使用割当量を超えておらず、メッセージの送信中に使用割当量を超えた場合には、Connection は使用割当量にかかわらずメッセージを送信します。

### ユーザ間のメッセージに対する使用割当量の処理

ユーザのボイスメールボックスが送信に関する使用割当量を超えている場合、そのユーザが Connection にログインしてメッセージを別のユーザに送信しようとする、Connection は送信に関する使用割当量を超えていることを通知し、発信者にメッセージの録音を許可しません。このユーザが他のユーザに電話をかけてボイスメールボックスに転送された場合、メッセージを残すことはできませんが、そのメッセージは外部発信者のメッセージとして送信されます。

ユーザが別のユーザにメッセージを送信しようとした場合に、宛先ユーザのメールボックスが送受信に関する使用割当量を超えている場合や、メッセージの送信中に使用割当量を超えた場合、Connection は不達確認をメッセージ発信者に送信します。

読み取り配達証明と不達確認については、ユーザの使用割当量を超えているかどうかにかかわらず、Connection はユーザに送信します。

## メッセージの格納

Cisco Unity Connection は、ボイス メッセージを Connection サーバ上のシステム メッセージ ストアに格納します。このメッセージ ストアは、Microsoft SQL Server を使用してメッセージの内容とヘッダー情報を格納します。

メッセージ ストアは、システム上のすべてのユーザのボイス メールボックスで構成されています。メールボックスの使用割当量とメッセージ エージング という 2 つのツールを利用して、ユーザのボイス メールボックスのサイズを制御することができます。

Cisco Unity Connection Administration を使用すると、一連のデフォルト メールボックス サイズ使用割当量をシステム全体で設定できます。ユーザのメールボックスが警告使用割当量で指定したサイズに達すると、そのユーザは、メールボックスが最大許容サイズに達しつつあることを警告されません。メールボックスが送信に関する使用割当量で指定したサイズに達すると、そのユーザはボイス メッセージを送信できなくなります。メールボックスが送受信に関する使用割当量 フィールドで指定したサイズに達すると、そのユーザはボイス メッセージを送受信できなくなります。

ユーザごとにカスタム使用割当量を設定して、デフォルトの使用割当量を上書きすることもできます。カスタム使用割当量は、ユーザ テンプレートに対して設定して、そのテンプレートに基づいて作成されるユーザに適用することも、個々のユーザ アカウントに対して修正を加えることもできます。詳細については、『Cisco Unity Connection ユーザの移動、追加、変更 ガイド』の「ユーザ アカウント設定によって制御される機能」の章の「メールボックス サイズの割り当て」の項を参照してください。このドキュメントは、

[http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod\\_maintenance\\_guides\\_list.html](http://www.cisco.com/en/US/products/ps6509/prod_maintenance_guides_list.html) から入手可能です。

メッセージ エージング ポリシーを利用すると、指定した期間が経過したメッセージをユーザ メールボックスから自動的に移動または削除するかどうかを指定できます。個々のメッセージ エージング規則では、既読メッセージを [削除済みアイテム] フォルダに移動するかどうか、メッセージを [削除済みアイテム] フォルダから完全に削除するかどうかについて、それぞれの操作を実行する間隔とともに設定できます。メッセージ エージング規則は、メッセージ エージング ポリシーが有効になっているすべてのユーザのボイス メールボックスに適用されます。デフォルトでは、Connection は [削除済みアイテム] フォルダにあるメッセージを 15 日後に自動的に削除するように設定されています。ただし、既読メッセージを [削除済みアイテム] フォルダに自動的に移動するようには設定されていません。メッセージ エージング ポリシーを設定する手順については、P.14-2 の「メッセージ エージング ポリシーの変更」を参照してください。

