



CHAPTER 24

Cisco Unity Connection 9.x のメールボックス サイズの制御



(注)

ユーザのボイス メールボックスのサイズを制御するには、Cisco Unity Connection Administration を使用して、メールボックス サイズのクォータの指定と、メッセージ エージング ポリシーの変更を行うことができます。次の項を参照してください。

- 「Cisco Unity Connection 9.x のメールボックス サイズのクォータ指定」 (P.24-1)
- 「Cisco Unity Connection 9.x のメッセージ エージング ポリシーの管理」 (P.24-3)
- 「録音メッセージの有効期限」 (P.24-8)

Cisco Unity Connection 9.x のメールボックス サイズのクォータ指定

ユーザのボイス メールボックスのサイズを制御するには、Cisco Unity Connection を使用して、ボイス メールボックスの最大サイズに対してクォータ（制限）を指定できます。デフォルトでは、Connection には、表 24-1 に示したシステム全体のメールボックス サイズのクォータが設定されています。システム全体のクォータを変更するには、「システム全体のデフォルトのクォータの変更方法」 (P.24-2) の手順に従います。



注意

[外部発信者からのメッセージについてメールボックスの空き容量をチェック (Full Mailbox Check for Outside Caller Messages)] チェックボックスがオンになっていない場合は、外部の発信者が残したメッセージにクォータが適用されません。このチェックボックスは、[システム設定 (System Settings)] > [詳細設定 (Advanced)] > [カンパセーション (Conversations)] ページに表示されます。詳細については、そのページの [ヘルプ (Help)] を参照してください。

ユーザおよびテンプレートに対してカスタム クォータを指定すると、システム全体のクォータを上書きできます。手順については、『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection (Release 9.x)*』の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章の「Mailbox-Size Quotas in Cisco Unity Connection 9.x」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/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能です。

**注意**

クォータだけでメールボックスのサイズを制御することは、ユーザが電話ユーザ インターフェイスを使用して Connection ボイス メッセージを定期的に確認する場合を除いて、現実的な方法ではありません。Web Inbox および ViewMail for Outlook は、メールボックスがクォータに達したことをユーザに通知しません。ユーザが Web Inbox または ViewMail for Outlook をメッセージ確認の主要な手段または唯一の手段として使用する場合は、メッセージ エージングを併せて設定し、古いメッセージが自動的に削除されるようにします。「[Cisco Unity Connection 9.x のメッセージ エージング ポリシーの管理](#)」(P.24-3) を参照してください。

シングル インボックスに設定されている場合、Outlook を使用してユーザが削除したメッセージは Outlook の [削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダに移動するだけで、完全には削除されません。Connection が Exchange と同期している場合は、Outlook で削除されたメッセージが Connection の [削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダに移動し、Connection からは完全に削除されません。この設定でメッセージ クォータを設定する場合は、メッセージ エージングを併せて設定することを推奨します。メッセージ エージングの詳細については、「[Cisco Unity Connection 9.x のメッセージ エージング ポリシーの管理](#)」(P.24-3) を参照してください。

表 24-1 コーデックによるメールボックス サイズのクォータ

クォータ レベル	クォータ アクションをトリガーするメールボックス サイズ	クォータに達したときのアクション	クォータに達するまでの録音時間 / 使用ディスク領域					
			G.711 Mu-Law	G.711 A-Law	G.726	PCM 8 kHz	G.729a	GSM 6.10
警告	12 MB	メールボックスが最大許容サイズに近づいていることが警告されます。	18 分 / 11 KB / 秒	18 分 / 11 KB / 秒	37 分 / 5.53 KB / 秒	9 分 / 22 KB / 秒	122 分 / 1.67 KB / 秒	91 分 / 2.25 KB / 秒
送信	13 MB	ユーザは、これ以上のボイス メッセージを送信できません。	20 分 / 11 KB / 秒	20 分 / 11 KB / 秒	40 分 / 5.53 KB / 秒	10 分 / 22 KB / 秒	132 分 / 1.67 KB / 秒	98 分 / 2.25 KB / 秒
送信 / 受信	14 MB	ユーザは、これ以上のボイス メッセージを送信または受信できません。	21 分 / 11 KB / 秒	21 分 / 11 KB / 秒	43 分 / 5.53 KB / 秒	10 分 / 22 KB / 秒	143 分 / 1.67 KB / 秒	106 分 / 2.25 KB / 秒

システム全体のデフォルトのクォータの変更方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で [メッセージ ストレージ (Message Storage)] を展開し、[メールボックス クォータ (Mailbox Quotas)] を選択します。
- ステップ 2** 必要に応じて、[カスタム (Custom)] を選択し、隣のフィールドに値 (メガバイト単位) を入力して、次のクォータに値を設定します。
- 警告クォータ (Warning Quota)
 - 送信クォータ (Send Quota)
 - 送信 / 受信クォータ (Send/Receive Quota)

[警告クォータ (Warning Quota)] の値は [送信クォータ (Send Quota)] 以下の値にして、[送信クォータ (Send Quota)] の値は [送信 / 受信クォータ (Send/Receive Quota)] 以下の値にします。

- ステップ 3** Connection で、外部発信者がユーザにメッセージを残すことを許可する前に、ユーザのメールボックスがいっぱいでないかどうかを確認する場合は、[外部発信者からのメッセージについてメールボックスの空き容量をチェック (Full Mailbox Check for Outside Caller Messages)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 4** [保存 (Save)] を選択します。

Cisco Unity Connection 9.x のメッセージ エージング ポリシーの管理

メッセージ エージング ポリシーを使用して、ボイス メッセージを格納しておくハードディスクがフルにならないようにすることができます。各ポリシーでは、メッセージ エージング規則を指定して、次の処理を自動的に実行できます。

- 指定された日数が経過したら、新しいメッセージを [開封済みアイテム (Saved Items)] フォルダに移動する。

このオプションは、主にメッセージのアクションが [メッセージを受信してリレー (Accept and Relay the Message)] の場合に有用です。このようになっていると、Connection は、Connection へのメッセージはメッセージストアに保存したうえで、ボイス メッセージのコピーを外部のメールアカウントへ中継します。このオプションを使用すると、ほとんど外部のメールアカウントを使用してボイス メッセージをチェックするユーザが、メールボックスのクォータを超えないようにすることができます。

詳細については、『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「[Message Actions in Cisco Unity Connection 9.x](#)」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/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能です。

- 指定された日数が経過したら、開封済みのメッセージを [削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダに移動する。
- 指定された日数が経過したら、[削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダのメッセージを完全に削除する。Default System Policy メッセージ エージング ポリシーでは、この規則だけが有効になっています。
- メッセージの経過日数に基づいて、ユーザが (保存、削除、または一度開いて新規メッセージとして保存するなど) 何らかの方法で操作したセキュア メッセージを完全に削除する。
- ユーザがメッセージを再生したかどうか、または何らかの方法で操作したかどうかに関係なく、メッセージの経過日数に基づいて、セキュア メッセージを完全に削除する。

メッセージ エージング規則が 1 セットだけ必要な場合は、デフォルトのメッセージ エージング ポリシーの指定を変更し、1 つのポリシーをすべてのユーザおよびすべてのテンプレートに割り当てることができます。一部のユーザが他のユーザよりも長くメッセージを保存しておけるようにする場合は、追加のポリシーを作成し、ユーザ テンプレートおよび個々のユーザに異なるポリシーを割り当てます。メッセージ エージング アラートを一部のユーザのみに送信する場合は、エージング アラートを含む追加のポリシーを作成します。

各ポリシーについて、それぞれのメッセージ エージング規則を有効または無効にすることができます。また、それぞれのルールに対して別の日数を指定できます。また、メッセージをエージングする前に Connection からユーザに電子メール アラートを送信するかどうかを、メッセージ エージング規則ごとに指定できます。

メッセージ エージング ポリシー全体を有効または無効にすることも可能です。あるポリシーを無効にすると、そのポリシー内のルールは、ルール自体の設定に関係なく適用されなくなります。

Connection には、デフォルトのポリシーである **Do Not Age Messages** が用意されています。このポリシーは無効になっており、このポリシーに対しては、すべてのルールが無効になっています。

メッセージ エージング規則の中には、最後に変更を加えられたタイミングに基づいているものがあります。メッセージを変更するには、次のいずれかを行う必要があります。

- **Connection Web Inbox** または **Messaging Inbox** で、メッセージに新規または削除済みのマークを付けるか、メッセージの件名を変更して、[保存 (Save)] を選択する。
- 電話インターフェイスで、メッセージに新規のマークを付ける、メッセージを再保存する、メッセージを削除する、削除済みメッセージを開封済みに戻す、のいずれかのオプションを選択する。

これらのいずれのオプションも選択せずに単にメッセージを開いても、メッセージの変更時刻は変化しません。

メッセージ エージングのスケジュールは、Cisco Unity Connection Administration の [タスク管理 (Task Management)] の下にあるメッセージ エージング タスクによって制御されます。

詳細については、次の各項を参照してください。

- 「メッセージ エージング アラートについて」 (P.24-4)
- 「メッセージ エージング ポリシーの追加」 (P.24-5)
- 「メッセージ エージング ポリシーの変更」 (P.24-5)
- 「メッセージ エージング ポリシーの削除」 (P.24-6)
- 「メッセージ エージング アラートに対するスマート ホストの設定」 (P.24-6)
- 「メッセージ エージング アラート テキストの設定」 (P.24-7)
- 「シングル インボックスに設定されている場合のメッセージ エージングの設定」 (P.24-8)
- 『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「**Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x**」の章にある「**Message Aging in Cisco Unity Connection 9.x**」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/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能です。

メッセージ エージング アラートについて

メッセージ エージング規則ごとに、その規則に関連付けられているエージング アクションの実行前に、Connection からユーザに電子メール アラートを送信するかどうかを指定できます。これによりユーザには、該当するメッセージを確認して対応する時間が与えられます。Connection がアラートを送信してからメッセージ エージング アクションが実行されるまでの時間を日数で指定します。

アラートがユーザに送信されるためには、[ユーザ (Users)] > [ユーザ (Users)] > [ユーザの基本設定の編集 (Edit User Basics)] ページで各ユーザの [社内電子メール アドレス (Corporate Email Address)] フィールドに有効な電子メール アドレスが入力されている必要があります。また、SMTP スマート ホスト経由でメッセージがリレーされるように Connection を設定する必要があります。

電子メール アラートのテキストはカスタマイズ可能です。また、デフォルトのテキストを使用することもできます。デフォルトの件名行と本文は、各エージング規則に関連するアラートによって異なり、個別にカスタマイズできます。すべてのメッセージ エージング ポリシーが 5 つの同じ規則を使用するため、規則のアラート テキストをカスタマイズすると、その規則を使用するすべてのポリシーでテキストが同じになります。(たとえば、開封済みメッセージを削除済みアイテム フォルダに移動する規則

で電子メールの件名行と本文をカスタマイズすると、この規則がアラートとともに有効になっているメッセージ エージング ポリシーに割り当てられているユーザに送信されるすべてのアラートに、このテキストが使用されます。

メッセージ エージング アラートは、複数の言語でカスタマイズできます。

メッセージ エージング ポリシーの追加

Cisco Unity Connection には、Default System Policy の他に Do Not Age Messages ポリシーが含まれています。このポリシーは、メッセージを自動的に削除しないユーザに対して割り当てます。これらの 2 つ以外のポリシーを割り当てる場合は、次の手順に従います。

メッセージ エージング ポリシーの追加方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[メッセージ ストレージ (Message Storage)] を展開し、[メッセージ エージング (Message Aging)] を展開して、[エージング ポリシー (Aging Policies)] を選択します。

Cisco Unity Connection Administration で [メッセージ ストレージ (Message Storage)] を展開し、[メッセージ エージング ポリシー (Message Aging Policy)] を選択します。
- ステップ 2** [新規追加 (Add New)] を選択します。
- ステップ 3** 新しいポリシーの名前を入力し、[保存 (Save)] を選択します。
- ステップ 4** [有効 (Enabled)] チェックボックスをオンにします。
- ステップ 5** 有効にする各エージング規則に対応するチェックボックスをオンにし、エージング アクションが実行されるまでの日数を指定します。個々のエージング規則については、[ヘルプ (Help)] を参照してください。
- ステップ 6** **ステップ 5** で有効にしたエージング規則ごとに、エージング アクションの実行前に電子メールでユーザにアラートを送信するかどうかを指定します。さらに、ユーザにアラートで通知するメッセージ エージング アクションが実行されるまでの日数を指定します。
- ステップ 7** [保存 (Save)] を選択します。

個々のユーザまたはテンプレートに対するメッセージ エージング ポリシーの割り当てを設定する方法については、『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Message Aging in Cisco Unity Connection 9.x」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/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能です。

メッセージ エージング ポリシーの変更

Default System Policy、または追加したメッセージ エージング ポリシーの設定を変更するには、次の手順に従います。



注意

Do Not Age Messages ポリシーの設定は変更しないでください。

メッセージ エージング ポリシーの変更方法

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[メッセージ ストレージ (Message Storage)] を展開し、[メッセージ エージング (Message Aging)] を展開して、[エージング ポリシー (Aging Policies)] を選択します。
- Cisco Unity Connection Administration で [メッセージ ストレージ (Message Storage)] を展開し、[メッセージ エージング ポリシー (Message Aging Policy)] を選択します。
- ステップ 2** 変更するポリシーの名前を選択します。
- ステップ 3** 必要に応じて、設定を変更します。各フィールドの詳細については、[ヘルプ (Help)] を参照してください。
- ステップ 4** [保存 (Save)] を選択します。
-

個々のユーザまたはテンプレートに対するメッセージ エージング ポリシーの割り当てを変更する方法については、『*User Moves, Adds, and Changes Guide for Cisco Unity Connection*』 (Release 9.x) の「[Setting Up Features and Functionality That Are Controlled by User Account Settings in Cisco Unity Connection 9.x](#)」の章にある「Message Aging in Cisco Unity Connection 9.x」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/docs/voice_ip_comm/connection/9x/user_mac/guide/9xcucmacx.html から入手可能です。

メッセージ エージング ポリシーの削除

メッセージ エージング ポリシーを削除するには、次の手順に従います。

Default System Policy、または Do Not Age Messages ポリシーは削除しないようにしてください。メッセージのエージングが必要ない場合は、Default System Policy を削除せずに、無効にします。

メッセージ エージング ポリシーの削除方法

-
- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[メッセージ ストレージ (Message Storage)] を展開し、[メッセージ エージング (Message Aging)] を展開して、[エージング ポリシー (Aging Policies)] を選択します。
- Cisco Unity Connection Administration で [メッセージ ストレージ (Message Storage)] を展開し、[メッセージ エージング ポリシー (Message Aging Policy)] を選択します。
- ステップ 2** 削除するポリシーの名前の横にあるチェックボックスをオンにします。
- ステップ 3** [選択項目の削除 (Delete Selected)] を選択します。
- ステップ 4** [OK] を選択して確認します。
-

メッセージ エージング アラートに対するスマート ホストの設定

Cisco Unity Connection でメッセージ エージング アラートを電子メールでユーザに送信できるようにするには、SMTP スマート ホスト経由でメッセージをリレーするように Connection サーバを設定する必要があります。

メッセージをスマート ホストにリレーするように Cisco Unity Connection サーバを設定するには

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[システム設定 (System Settings)] > [SMTP の設定 (SMTP Configuration)] を展開して、[スマート ホスト (Smart Host)] を選択します。
- ステップ 2** [スマート ホスト (Smart Host)] ページの [スマート ホスト (Smart Host)] フィールドに、SMTP スマート ホスト サーバの IP アドレスまたは完全修飾ドメイン名を入力します (サーバの完全修飾ドメイン名は、DNS が設定されている場合のみ入力します)。
- ステップ 3** [保存 (Save)] を選択します。
- ステップ 4** SMTP サーバアプリケーションで、Connection サーバからのメッセージを受け入れるように SMTP スマート ホストを設定します。手順については、使用する SMTP サーバアプリケーションのマニュアルを参照してください。

メッセージ エージング アラート テキストの設定

ユーザに送信されるメッセージ エージング アラート電子メールの件名行または本文をカスタマイズする場合は、次の手順を実行します。

メッセージ エージング アラート テキストをカスタマイズする方法

- ステップ 1** Cisco Unity Connection Administration で、[メッセージ ストレージ (Message Storage)] を展開し、[メッセージ エージング (Message Aging)] を展開して、[エージング アラート テキスト (Aging Alert Text)] を選択します。
- ステップ 2** [メッセージ エージング アラートテキストの編集 (Edit Message Aging Alert Text)] ページの [言語 (Language)] リストで、該当する言語を選択します。
- ステップ 3** 5 つのメッセージ エージング規則ごとに、電子メールの件名行と本文にデフォルトのテキストを使用するかどうかを指定します。規則をカスタマイズする場合は、[ステップ 4](#) に進みます。
- ステップ 4** メッセージ エージング規則のテキストをカスタマイズするには、次の手順を実行します。
- [デフォルトのテキストを使用 (Use Default Text)] チェックボックスをオフにします。
 - [件名行 (Subject Line)] フィールドと [本文 (Body Text)] フィールドに適切なテキストを入力します。使用可能なパラメータのリストについては、[表 24-2](#) を参照してください。
 - カスタマイズするエージング規則ごとに、[a.](#) から [b.](#) を繰り返します。
- ステップ 5** [保存 (Save)] を選択します。
- ステップ 6** システムにインストールされている言語ごとに、[ステップ 2](#) から [ステップ 5](#) を繰り返します。

表 24-2 メッセージ エージング アラート テキストのパラメータ

パラメータ	説明
%ARRIVALTIME%	%ARRIVALTIME% パラメータを使用すると、メッセージを受信した日時で置換されます。
%DAYSUNTIL%	%DAYSUNTIL% パラメータを使用すると、対応するメッセージ エージング アクションがメッセージに適用されるまでの日数で置換されます。

表 24-2 メッセージ エージング アラート テキストのパラメータ (続き)

パラメータ	説明
%MODIFICATIONTIME%	%MODIFICATIONTIME% パラメータを使用すると、受信者またはシステムが最後にそのメッセージを操作した日時に置換されます。(たとえば、受信者は、メッセージを保存、削除、または開いてから新しいメッセージとして保存することによって開封します。システムは、メッセージ エージング規則によって、新しいメッセージが開封済みメッセージ フォルダに移動された場合、または開封済みメッセージが削除済みアイテム フォルダに移動された場合に、メッセージを開封します)。
%RECIPIENT%	%RECIPIENT% パラメータを使用すると、メッセージ受信者の表示名で置換されます。
%RECIPIENT_EXTENSION%	%RECIPIENT_EXTENSION% パラメータを使用すると、メッセージ受信者のメールボックスの内線番号で置換されます。 一部のユーザが複数のメールボックスをモニタしている場合は、このパラメータが役立ちます。
%SENDER%	%SENDER% パラメータを使用すると、メッセージの送信者の表示名で置換されます。

シングル インボックスに設定されている場合のメッセージ エージングの設定

シングル インボックスに設定されている場合、Outlook を使用してユーザが削除したメッセージは Outlook の [削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダに移動するだけで、完全には削除されません。Connection が Exchange と同期している場合は、Outlook で削除されたメッセージが Connection の [削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダに移動します。メッセージは Connection から完全には削除されません。[削除済みアイテム (Deleted Items)] フォルダのメッセージを完全に削除するようにメッセージ エージングを設定することを推奨します。

メールボックスが指定したサイズに近づいたときに Connection カンバセーションからメッセージの削除が要求されるように、メッセージ クォータを設定することもできます。[「Cisco Unity Connection 9.x のメールボックス サイズのクォータ指定」 \(P.24-1\)](#) を参照してください。

録音メッセージの有効期限

録音メッセージの有効期限機能を使用すると、Cisco Unity Connection サーバに保管されているボイスメッセージが、別の Connection 受信者に転送されたかどうかに関係なく、設定された有効期限に達した時点で確実に再生できなくなります。録音メッセージの有効期限はシステム全体の設定であるため、一部のユーザだけに適用することはできません。

メッセージが到着してから期限が切れるまでの日数を設定します。期限が切れると、期限が切れたことを通知する代わりに録音メッセージで、録音メッセージが自動的に置き換えられます。

通常は、メッセージ エージング規則だけで十分にメッセージ保存ポリシーを適用できます。ただし、メッセージが転送されると、そのメッセージは新規メッセージと見なされ、経過時間がリセットされます。ユーザがメッセージ保存ポリシーを回避しようとしてメッセージを転送することが懸念される場合は、録音メッセージの有効期限機能を有効にすることを検討してください。録音メッセージおよび音声テキスト変換されたメッセージ (存在する場合) は、ユーザが転送したかどうかに関係なく、メッセージの元のコピーが到着した日付に基づいて期限が切れます。

デフォルトでは、録音メッセージの有効期限機能は無効になっています。この機能を有効にして設定するには、Cisco Unity Connection Administration の [メッセージストレージの設定 (Message Storage Settings)] > [メッセージエージング (Message Aging)] > [録音メッセージの有効期限 (Message Recording Expiration)] ページを使用します。

録音メッセージの有効期限機能を有効にする場合は、有効期限の期間をメッセージエージング期間の 2 ~ 3 倍に設定することを推奨します。(たとえば、すべてのメッセージにデフォルトでセキュアのマークが付けられる場合に、60 日が経過したすべてのセキュアメッセージを完全に削除するように設定されたメッセージエージングポリシーを使用するときは、録音メッセージが 180 日で期限切れになるように設定します)。

個人用電子メールアドレスに転送されたメッセージ、またはユーザのワークステーションにローカルに保存された録音メッセージには、録音メッセージの有効期限機能が適用されません。ユーザがローカルコピーを保存したり、ボイスメッセージを個人用電子メールアドレスに転送したりすることを防ぐために、すべてのメッセージにセキュアのマークを付けるように Connection を設定することを検討してください。Connection は、Connection サーバをホームとする受信者のメールボックス内のメッセージに、録音メッセージの有効期限機能を適用します。たとえば、Connection サーバ A をホームとするユーザ A が Connection サーバ B をホームとするユーザ B にメッセージを送信した場合は、サーバ B で録音メッセージの有効期限機能が有効になっている場合のみ、メッセージの有効期限が適用されます。

