



## ボイスメールの基本

---

- [Cisco Unity Connection へのコール](#) (1 ページ)
- [メッセージの送信](#) (2 ページ)
- [メッセージの確認](#) (4 ページ)
- [メッセージへの返信](#) (7 ページ)
- [転送メッセージ](#) (9 ページ)
- [受信確認の管理](#) (11 ページ)

## Cisco Unity Connection へのコール

Cisco Unity Connection は、社内の自分専用の電話、社内の別の電話、または社外の電話から呼び出すことができます。

### 手順

---

- ステップ 1** 適切な電話番号をダイヤルして **Connection** を呼び出します。
- ステップ 2** 社内の別の電話または社外の電話から電話している場合は、**Connection** の応答後、\* (スターキー) を押してください。
- ステップ 3** 指示に従って ID を入力し、# (ポンドキー) を押します。
- ステップ 4** **Connection** 暗証番号を入力し、# を押します。

(注) 音声認識オプションを使用している場合は、**Connection** で暗証番号を発音で入力するか、電話のキーパッドで入力するかを尋ねられる場合があります。暗証番号を発音で入力するには、1 桁ずつ発音します。1 回目の試みで **Connection** が暗証番号を認識できない場合は、キーパッドで暗証番号を入力する必要があります (セキュリティ上の理由により、暗証番号は音声で入力するよりも電話のキーパッドで入力する方が安全ですが、このオプションはいつでも使用できます)。

---

## メッセージの送信

改訂：2016年6月7日

ボイスメッセージは、内線番号をダイヤルすることなく、他の Cisco Unity Connection ユーザに送信できます。相手の邪魔をしたくない場合や、電話で会話をする時間がない場合は、ボイスメッセージを使用すると便利です。また、ボイスメッセージは、電子メールで伝わりにくい用件を伝達する場合にも役立つことがあります。

ボイスメッセージでは、1人または複数の受信者、プライベート同報リスト、およびシステム同報リストを宛先として指定できます。メッセージの宛先を指定するには、使用するインプットスタイルに応じて、Connection ユーザまたは同報リストの名前を発音するか、電話のキーパッドを使用してユーザまたはリストの名前、あるいは内線番号またはリスト番号を入力します。

次の特別な送信オプションが利用できます。

<b>緊急</b>	メッセージに緊急のマークを付けて、Connection がそのメッセージを通常メッセージの前に送信するようにします。
<b>受信確認の返信</b>	受信確認を要求して、受信者がメッセージを開いたときに Connection が発信者に通知するようにします。  (注) 受信者および自身のボイスメールアカウントの設定に応じて、要求に対して返信確認を受け取る/受け取らないように設定できます。返信確認を受け取る場合は、ボイスメールアカウントの設定に応じて、開封確認または送信確認が可能です。
<b>民間</b>	メッセージをプライベートにして、受信者にメッセージを機密情報として取り扱う必要があることを通知します。Connection ユーザはプライベートメッセージを電話で転送できません。
<b>Future delivery</b>	指定した将来の日時にメッセージを配信します。

音声メッセージに加えて、電話キーパッドのみを使用して、呼出音に回答しない場合 (RNA)、特定されているユーザまたは識別できないユーザのビデオメッセージを録音することもできます。

## 電話のキーパッドを使用したボイスメッセージの送信

### 手順

- ステップ 1 コールをして Connection にログインします。
- ステップ 2 メインメニューで、[メッセージを送信 (Send a Message)] オプションを選択します。
- ステップ 3 プロンプトに従って、メッセージの録音、宛先指定、および送信を行います。

録音を一時停止または再開するには、**8**を押します。録音を終了するには、**#**を押します。

- ヒント
- メッセージの宛先の指定中、**##**を押すと名前を入力と番号の入力が切り替わりません。
  - メッセージの宛先としてプライベート同報リストを指定する場合、番号入力を使用してリストの番号を入力するか、名前入力を使用して名前を入力します（そのリストに **Messaging Assistant Web** ツールでの表示名がある場合）。
  - 宛先を指定するための入力に複数のユーザが一致した場合、一致したユーザのリストが再生されます。リスト内は簡単に移動できます。リストから受信者を選択するには**#**を押します。前の名前に戻るには**7**を押します。次の名前に進むには**9**を押します。リストの先頭に戻るには**77**を押します。リストの最後に進むには**99**を押します。

## ボイス コマンドを使用したボイス メッセージの送信

### 手順

**ステップ 1** コールをして **Connection** にログインします。

**ステップ 2** **Connection** で「What do you want to do」と尋ねられたら、次のように発音します。

「Send a message」。

ヒント 録音する前にメッセージの宛先を設定する場合や、メッセージプロパティを指定する場合は、ここで発音します。例：「Send an urgent message to Tim Smith」または「Send a private message」。

**ステップ 3** メッセージを録音します。終了後、**#**を押すか、数秒間無音の状態にします。

録音を一時停止または再開するには、**8**を押します。

**ステップ 4** 指示に従って、メッセージ受信者の名前を発音します。

**Connection** が意図しない受信者を追加した場合は、「Remove」と発音して最後に追加された受信者を削除するか、「Edit recipients」と発音して他の受信者を削除します。

メッセージの作成が完了したら、「Done」と発音します。

- ヒント
- すばやく宛先を指定するには、**Connection** による確認メッセージが終了する前に、次の受信者の名前を発音します。
  - 受信者を追加するために一時的に電話のキーボードを使用するように切り替えるには、**9**を押します。受信者を追加すると、**Connection** は音声認識モードに戻ります。

**ステップ5** 指示に従い、次のボイス コマンドを使用してメッセージを終了します。

アクション	ボイス コマンド
メッセージを送信する	「Send」
メッセージ受信者のリストを確認または編集する	「Edit recipients」
他の受信者を追加する	「Add names」
録音されたメッセージを編集する	「Change recording」
メッセージのプロパティを確認する	「Review message properties」
メッセージに緊急のマークを付ける	「Mark urgent」
メッセージにプライベートのマークを付ける	「Mark private」
メッセージに緊急およびプライベートのマークを付ける	「Mark urgent and private」
メッセージに受信確認を設定する	「Return receipt」
将来の日時にメッセージを配信する メッセージをいつ配信すればよいかを <b>Connection</b> で尋ねられたら、「Today」、「Tomorrow」、曜日、または暦日と時刻を発音します。将来の配信キューにメッセージを入れる準備ができたなら、「Send」と発音する必要があります。	「Future delivery」
将来の配信をキャンセルする	「Cancel future delivery」
録音されたメッセージおよびメッセージプロパティを確認する	「Review message」

## メッセージの確認

改訂：2010年11月16日

電話を使用して、Cisco Unity Connection メールボックスの新規メッセージと開封済みメッセージ、電子メールアプリケーションのメッセージを確認できます。

メッセージは、メッセージの再生中に、またはメッセージ全体を聞き終えた後で保存または削除できます。

メッセージ保存ポリシーを適用するようにシステムが設定されているかどうかを **Connection** の管理者に確認し、そのように設定されている場合は、メッセージが完全に削除されるまでの期間を確認してください（**Connection** は、メッセージ保存ポリシーが適用されることを通知しま

せん。また、このポリシーを実行した結果、メッセージが完全に削除されることも警告しません)。



- (注) ユーザが Unity Connection にログインすると、ユーザは、RNA シナリオによって、ユーザまたは外部の発信者から受信したビデオメッセージのみを再生できます。ユーザに対してビデオメッセージが有効になっていても、ユーザはビデオメッセージを作成できません。

## 電話のキーパッドを使用したメッセージの確認

### 手順

- ステップ 1** コールをして Connection にログインします。
- ステップ 2** メインメニューで該当するメニュー オプションを選択します。

オプション	説明
[新規メッセージを再生 (Play New Messages) ]または [古いメッセージを確認 (Review Old Messages) ]	Connection メールボックスのメッセージ
外部電子メールメッセージ (Play External Messages)	電子メール アプリケーションのメッセージ

- ステップ 3** プロンプトに従って、メッセージを聞いて処理します。

## ボイス コマンドを使用したメッセージの確認

### 手順

- ステップ 1** コールをして Connection にログインします。
- ステップ 2** Connection で「What do you want to do」と尋ねられたら、次のように発音します。

「Play Messages」。Connection によって Connection メールボックスにある新しいメッセージと開封済みメッセージの合計数が通知され、新しいすべてのボイスメッセージ、電子メール、受信者が再生されます。その後開封済みのメッセージが再生されます。

または

聞きたいメッセージのタイプを選択するには、次のコマンドを使用します。

アクション	ボイス コマンド
新規および開封済みのボイスメッセージ、電子メール、外部メッセージ、または受信確認を再生する (Connection の設定状況によっては、一部のメッセージタイプで受信確認を受け取ることができない場合があります)	「Play <voice messages/emails/external messages/receipts>」
すべての新規メッセージを再生する	「Play new messages」
Connection ユーザからの新しいボイス メッセージ、開封済みボイス メッセージ、または削除されたボイス メッセージを再生する	「Play <new/saved/deleted> messages from <name of user>」
開封済みのボイスメッセージ、電子メール、外部メッセージ、または受信確認を再生する (Connection の設定状況によっては、一部のメッセージタイプで受信確認を受け取ることができない場合があります)	「Play saved <voice messages/emails/external messages/receipts>」
すべての開封済みメッセージを再生する	「Play saved messages」
削除されたボイスメッセージ、電子メール、または受信確認を再生する (Connection の設定状況によっては、一部のメッセージタイプで受信確認を受け取ることができない場合があります)	「Play deleted <voice messages / emails / receipts>」
削除されたメッセージをすべて再生する (一部のシステムでは使用不可)	「Play deleted messages」

**ステップ 3** メッセージの聞き取り後にメッセージを管理するには、指示に従って次のボイス コマンドを使用します。

アクション	ボイス コマンド
再度メッセージを再生する	「Repeat」
前のメッセージの再生	「Previous」
次のメッセージの再生	「Next」
開封済みメッセージとして保存/復元する	「Save」
メッセージの削除	「Delete」
メッセージへの返信	「Reply」
全員に返信する	「Reply all」
元のメッセージを再送する (不達受信確認に限定)	「Resend」

アクション	ボイス コマンド
メッセージの送信者を呼び出す (一部のシステムでは使用不可)	「Call sender」
メッセージの転送	「Forward」
新規メッセージとして保存/復元する	「Mark new」
メッセージの巻き戻し	なし
印刷のためにファクス機に送信する (一部のシステムでは使用不可)	「Fax」
メッセージ プロパティを再生	「Message properties」

## メッセージへの返信

メッセージに返信する場合は、送信者だけに返信するか、送信者および他のすべての受信者に返信するかを選択できます。また、受信者を追加することもできます。元のメッセージを再送信することによって、不達確認（NDR）メッセージに返信することもできます。

「Cisco Unity Connection Messaging System」からのメッセージは、発信者が Connection ユーザでないか、またはメッセージを残したときにユーザとしてログインしていなかったことを意味します。そのような発信者からのメッセージには返信できません。

## 電話のキーパッドを使用したボイス メッセージへの返信

### 手順

- ステップ 1** メッセージの再生後、[返信（Reply）]または[全員に返信（Reply to All）]メニュー オプションを選択します。
- ステップ 2** 指示に従って、録音、受信者の追加、返信を行います。  
録音を一時停止または再開するには、**8**を押します。録音を終了するには、**#**を押します。
- ステップ 3** 返信後、指示に従って元のメッセージを処理します。

## ボイス コマンドを使用したボイス メッセージへの返信

### 手順

- ステップ1** メッセージの聞き取り後、次のように言います。  
送信者に返信するには、「Reply」と発音します。  
または  
送信者およびすべてのメッセージ受信者に返信するには、「Reply All」と発音します。
- ステップ2** 返信を録音します。録音を一時停止または再開するには、**8**を押します。  
終了後、**#**を押すか、数秒間無音の状態にします。
- ステップ3** 指示に従って、次のボイス コマンドを使用して返信を終了します。

アクション	ボイス コマンド
メッセージを送信する	「Send」
メッセージ受信者のリストを確認または編集する	「Edit recipients」
他の受信者を追加する	「Add names」
録音されたメッセージを編集する	「Change recording」
メッセージのプロパティを確認する	「Review message properties」
メッセージに緊急のマークを付ける	「Mark urgent」
メッセージにプライベートのマークを付ける	「Mark private」
メッセージに緊急およびプライベートのマークを付ける	「Mark urgent and private」
メッセージに受信確認を設定する	「Return receipt」
将来の日時にメッセージを配信する メッセージをいつ配信すればよいかを Connection で尋ねられたら、「Today」、「Tomorrow」、曜日、または暦日と時刻を発音します。将来の配信キューにメッセージを入れる準備ができたなら、「Send」と発音する必要があります。	「Future delivery」
将来の配信をキャンセルする	「Cancel future delivery」
録音されたメッセージおよびメッセージプロパティを確認する	「Review message」

ステップ4 返信後、指示に従って元のメッセージを処理します。

## 転送メッセージ

プライベートとしてマークされたメッセージは電話機で転送できません。このメッセージには、Connection ユーザがプライベートのマークを付けたボイスメッセージも含まれます。

## 電話のキーパッドを使用したメッセージの送信

### 手順

ステップ1 メッセージの再生後、[メッセージの転送 (Forward the Message)] オプションを選択します。

ステップ2 指示に従って、音声コメントの録音、宛先の指定、転送されたメッセージの送信を行います。

録音を一時停止または再開するには、**8**を押します。録音を終了するには、**#**を押します。

- ヒント
- メッセージの宛先の指定中、**##**を押すと名前を入力と番号の入力が切り替わりません。
  - メッセージの宛先としてプライベート同報リストを指定する場合、番号入力を使用してリストの番号を入力するか、名前入力を使用して名前を入力します（そのリストに Messaging Assistant Web ツールでの表示名がある場合）。
  - 宛先を指定するための入力に複数のユーザが一致した場合、一致したユーザのリストが再生されます。リスト内は簡単に移動できます。リストから受信者を選択するには**#**を押します。前の名前に戻るには**7**を押します。次の名前に進むには**9**を押します。リストの先頭に戻るには**77**を押します。リストの最後に進むには**99**を押します。

ステップ3 転送するメッセージを送信後、指示に従って元のメッセージを処理します。

## ボイス コマンドを使用したメッセージの転送

### 手順

ステップ1 メッセージの再生後、「Forward」と発音します。

ステップ2 必要に応じて、転送するメッセージに音声コメントを録音します。録音を一時停止または再開するには、**8**を押します。

終了後、#を押すか、数秒間無音の状態にします。

**ステップ3** 指示に従って、メッセージ受信者の名前を発音します。

Connectionが意図しない受信者を追加した場合は、「Remove」と発音して最後に追加された受信者を削除するか、「Edit recipients」と発音して他の受信者を削除します。

メッセージの作成が完了したら、「Done」と発音します。

- ヒント**
- すばやく宛先を指定するには、Connectionによる確認メッセージが終了する前に、次の受信者の名前を発音します。
  - 受信者を追加するために一時的に電話のキーパッドを使用するように切り替えるには、9を押します。受信者を追加すると、Connectionは音声認識モードに戻ります。

**ステップ4** 指示に従って、次のボイス コマンドを使用して転送メッセージを終了します。

アクション	ボイス コマンド
メッセージを送信する	「Send」
メッセージ受信者のリストを確認または編集する	「Edit recipients」
他の受信者を追加する	「Add names」
録音されたメッセージを編集する	「Change recording」
メッセージのプロパティを確認する	「Review message properties」
メッセージに緊急のマークを付ける	「Mark urgent」
メッセージにプライベートのマークを付ける	「Mark private」
メッセージに緊急およびプライベートのマークを付ける	「Mark urgent and private」
メッセージに受信確認を設定する	「Return receipt」
将来の日時にメッセージを配信する メッセージをいつ配信すればよいかを Connection で尋ねられたら、「Today」、「Tomorrow」、曜日、または暦日と時刻を発音します。将来の配信キューにメッセージを入れる準備ができたなら、「Send」と発音する必要があります。	「Future delivery」
将来の配信をキャンセルする	「Cancel future delivery」
録音されたメッセージおよびメッセージプロパティを確認する	「Review message」

ステップ5 転送するメッセージを送信後、指示に従って元のメッセージを処理します。

## 受信確認の管理

改訂：2010年11月16日

Cisco Unity Connection を使用するときには、次のタイプの受信確認を管理できます。

Read	受信者がメッセージを再生すると、通知される受信確認メッセージ。
配信	メッセージを目的の受信者に配信した場合に、通知される受信確認メッセージ。
不達	メッセージを目的の受信者に配信できなかった場合に、通知される受信確認メッセージ。

Connection の電話インターフェイスでは、返信確認のみ要求できますが、電子メールアプリケーションを使用すると、開封確認または送信確認を要求できます。受信者および自身のボイスメールアカウントの設定に応じて、要求に対して受信確認を受け取る/受け取らないように設定できることに注意してください。受信要求に対して受信確認を受け取る場合は、ボイスメールアカウントの設定に応じて、開封確認または送信確認が可能です。

メッセージを確認する場合、Connection はその他のメッセージとともに受信確認を再生します。他のメッセージと同じ方法で受信確認を再生して削除します。返信または転送はできません。

開封受信確認では、送信したメッセージを再生した受信者のリストが Connection によって再生されます。不達確認（NDR）では、Connection によって、メールボックスでメッセージを受信しなかった受信者が示されます。

Connection が NDR を再生した後は、元のメッセージを再生し、それを受信できなかった受信者に再送できます。メッセージを再送するときに、コメントを録音したり、受信者リストを変更したり、配信オプションを変更したりすることができます。メッセージを再送すると、自動的に Connection によって NDR が削除されます。

## 電話のキーパッドを使用した受信確認の管理

### 手順

ステップ1 コールをして Connection にログインします。

ステップ2 メインメニューで、[新規メッセージを再生（Play New Messages）]、[受信確認（Receipts）] オプションの順に選択します。

ステップ3 指示に従って、受信確認を管理します。

## ボイス コマンドを使用した受信確認の管理

### 手順

ステップ1 コールをして Connection にログインします。

ステップ2 Connection で「What do you want to do」と尋ねられたら、次のように発音します。

「Play Receipts」。この場合、Connection は、受信確認の合計数を通知してから、受信確認を再生します。

または

「Play <new/saved/deleted> receipts」。この場合、Connection は、条件を満たす受信確認数を通知してから、受信確認を再生します。

ステップ3 受信確認の聞き取り後に受信確認を管理するには、指示に従って次のボイス コマンドを使用します。

アクション	ボイス コマンド
再度受信確認を再生する	「Repeat」
開封済みメッセージとして保存/復元する	「Save」
受信確認を削除する	「Delete」
元のメッセージを再送する（NDR に限る）	「Resend」
新規メッセージとして保存する	「Mark new」
受信確認を巻き戻す	（コマンドは利用できません）
受信確認プロパティを再生する	「Message properties」
元のメッセージを再生する（NDR に限る）	「Play original message」