



Gmail 送受信シナリオ作成マニュアル

NTTアドバンステクノロジー株式会社

目次

目次	i
1. はじめに	1
1.1 プロトコル	1
1.2 認証方式	1
1.3 商標について	1
1.4 本書に関する注意	2
1.5 制限事項	2
2. 認証情報の設定	3
2.1 認証情報の取得	3
2.2 認証情報の設定	3
2.3 認証時の通信	7
3. 受信シナリオ作成手順	8
3.1 ライブラリの表示	8
3.2 Gmail の受信設定	9
3.2.1 メール管理タブのメール受信設定	9
3.2.2 Gmail 受信設定	10
3.3 Gmail 受信	14
4. 送信シナリオ作成手順	16
4.1 Gmail 送信設定	16
4.2 Gmail 送信	18
5. ライブラリ・プロパティの一覧	20
5.1 Gmail 受信設定	20
5.2 Gmail 受信	20
5.3 Gmail 送信設定	20
5.4 Gmail 送信	20
5.5 メール選択	20
5.6 メール情報取得	20
5.7 メールフォルダ同期	20
5.8 メール削除	21
5.9 メール情報コピー	21
5.10 メール状態変更	21
5.11 添付ファイル名取得	21

1. はじめに

本書では、WinActor を使って Gmail を送受信するための、シナリオ作成手順について説明します。

1.1 プロトコル

WinActor を使ってメールを送受信する場合のプロトコルについて、次の表に示します。

表 1-1 プロトコル

No.	プロトコル	説明
①	POP3S (受信時)	POP3 over SSL/TLS。 POP3 の伝送路を、SSL/TLS と組み合わせて暗号化するためのプロトコル。
②	SMTPS (送信時)	SMTP over SSL/TLS。 SMTP の伝送路を、SSL/TLS と組み合わせて暗号化するためのプロトコル。

1.2 認証方式

WinActor でサポートしている Gmail の認証方式は、送受信時のいずれも OAuth2 認証です。

1.3 商標について

本書において以下に記載された名称、およびその他記載されている会社名、製品名は、各社の登録商標または商標です。なお、本文中では ™、®、©マークは省略しています。

- WinActor は NTT アドバンステクノロジー株式会社の登録商標です。
- Microsoft、Windows^{※1}、Microsoft Edge、Excel、VBScript^{※2} は、米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。

※1 Windows の正式名称は、Microsoft Windows Operating System です。

※2 VBScript の正式名称は、Microsoft Visual Basic Scripting Edition です。

- その他の記載されている会社名、製品名は各社の商標または登録商標です。

1.4 本書に関する注意

- 本書および提供するソフトウェア類に付された著作権表示「Copyright © 2013-2026 NTT, Inc. & NTT ADVANCED TECHNOLOGY CORPORATION」の変更、削除をすることはできません。
本書の著作権は NTT 株式会社及び NTT アドバンステクノロジー株式会社に帰属します。
- 本書では、Windows の操作方法や機能を理解されていることを前提として説明しています。本書に記載されていないことについては、Microsoft が提供しているドキュメントなどをご覧ください。

1.5 制限事項

メール送受信をするにあたっての制限事項は以下の通りです。

- 認証方式は OAuth2 に固定されていますので、ユーザーID とパスワードを使った認証はサポートされておりません。
- Gmail を送受信するには、シナリオを実行する前に、認証の設定が必要です。認証情報はシナリオに含まれませんので、WinActor がインストールされた PC ごとに認証の設定が必要になります。
- 認証情報は、WinActor がインストールされた PC ごとに 1 組のみ設定できます。異なるシナリオに異なる認証情報を適用することはできません。

また、シナリオ実行前の事前準備として認証情報の設定が必要ですが、この時 Windows OS の既定の Web ブラウザが自動的に呼び出されます。

認証情報の設定に対応している Web ブラウザは、以下の通りです。

- Microsoft Edge Chromium 版
- Google Chrome
- Mozilla Firefox

2. 認証情報の設定

2.1 認証情報の取得

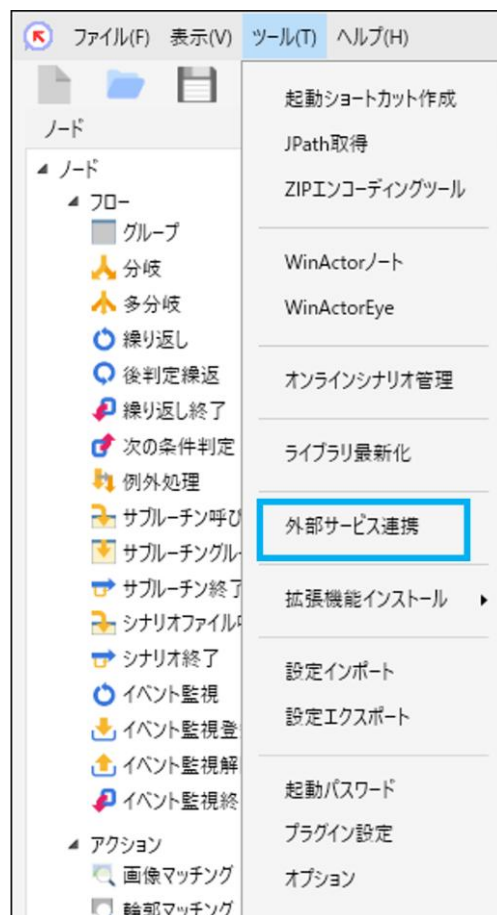
認証情報の取得には、Google Workspace のアカウントと、Google Cloud Platform(GCP) の利用設定、および GCP 上での OAuth2 認証に関する設定が必要です。

詳細は Google Workspace の管理者にお問い合わせください。

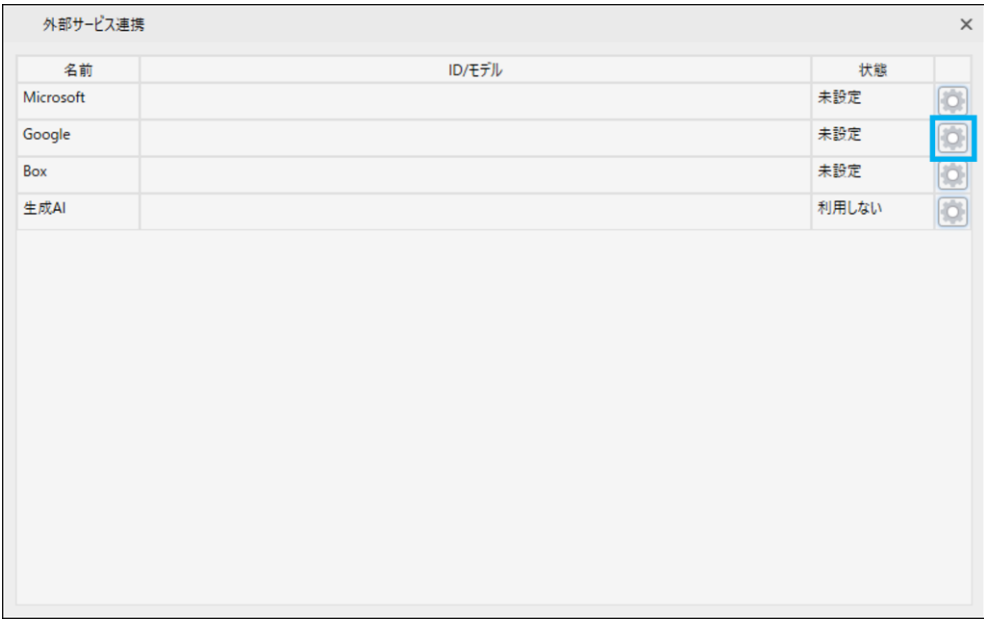
2.2 認証情報の設定

Steps

1. WinActor を起動後、メニューバーの [ツール] - [外部サービス連携] をクリックします。

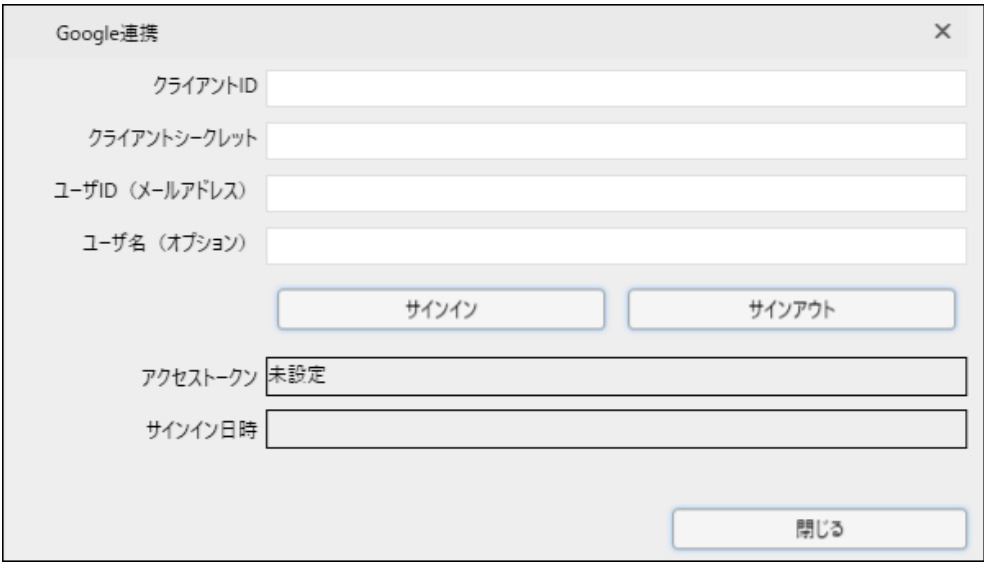


2. 外部サービス連携画面が開きます。Google の設定ボタンをクリックします。



名前	ID/モデル	状態	
Microsoft		未設定	
Google		未設定	
Box		未設定	
生成AI		利用しない	

3. Google 連携画面が開きます。クライアント ID、クライアントシークレット、ユーザ ID、ユーザ名を入力します。
入力後、[サインイン] をクリックします。



No.	項目名	入力内容
1	クライアント ID	Google Workspace 管理者から入手した認証情報に含まれます。

No.	項目名	入力内容
②	クライアントシークレット	Google Workspace 管理者から入手した認証情報に含まれます。
③	ユーザ ID(メールアドレス)	Google Workspace で利用可能なユーザーのメールアドレスです。 認証時のアカウントとして参照される他、WinActor がメールを送受信する時の送受信者アドレスとなります。
④	ユーザ名(オプション)	ユーザーID に対応するユーザー名です。 メールを送信する時の送信者名として利用されます。 省略することが可能です。省略するとメール送信時に送信者名は空となります。

4. Web ブラウザが起動し、Google の認証画面が表示されます。
Gmail に関する権限を要求されていることを確認し、[許可] をクリックします。



「WinActor OAuth2 認証ツール」の表示は、Google Workspace の設定によって変わりますので、詳細は管理者にお問い合わせください。

5. 正常に認証されると、Web ブラウザに『認証を許可、または、キャンセルしました。このウィンドウはこのまま閉じることができます。』のメッセージが表示されますので、Web ブラウザを閉じます。

エラーが発生する場合は、Google 連携画面の入力内容に誤りがないか、通信の設定に誤りがないかを確認し、サインインしなおしてください。

通信の設定については、『2.3 認証時の通信』を参照してください。

6. 認証が完了後、Google 連携画面の [アクセストークン] が『設定済み』と表示されていることを確認します。

Google連携

クライアントID

クライアントシークレット

ユーザID (メールアドレス)

ユーザ名 (オプション)

サインイン

サインアウト

アクセストークン 設定済み

サインイン日時 2025-02-10T19:00:19.1340000+09:00

閉じる

2.3 認証時の通信

認証時の通信は、Web ブラウザを通して行うものと、WinActor 本体を通して行うものが連携します。

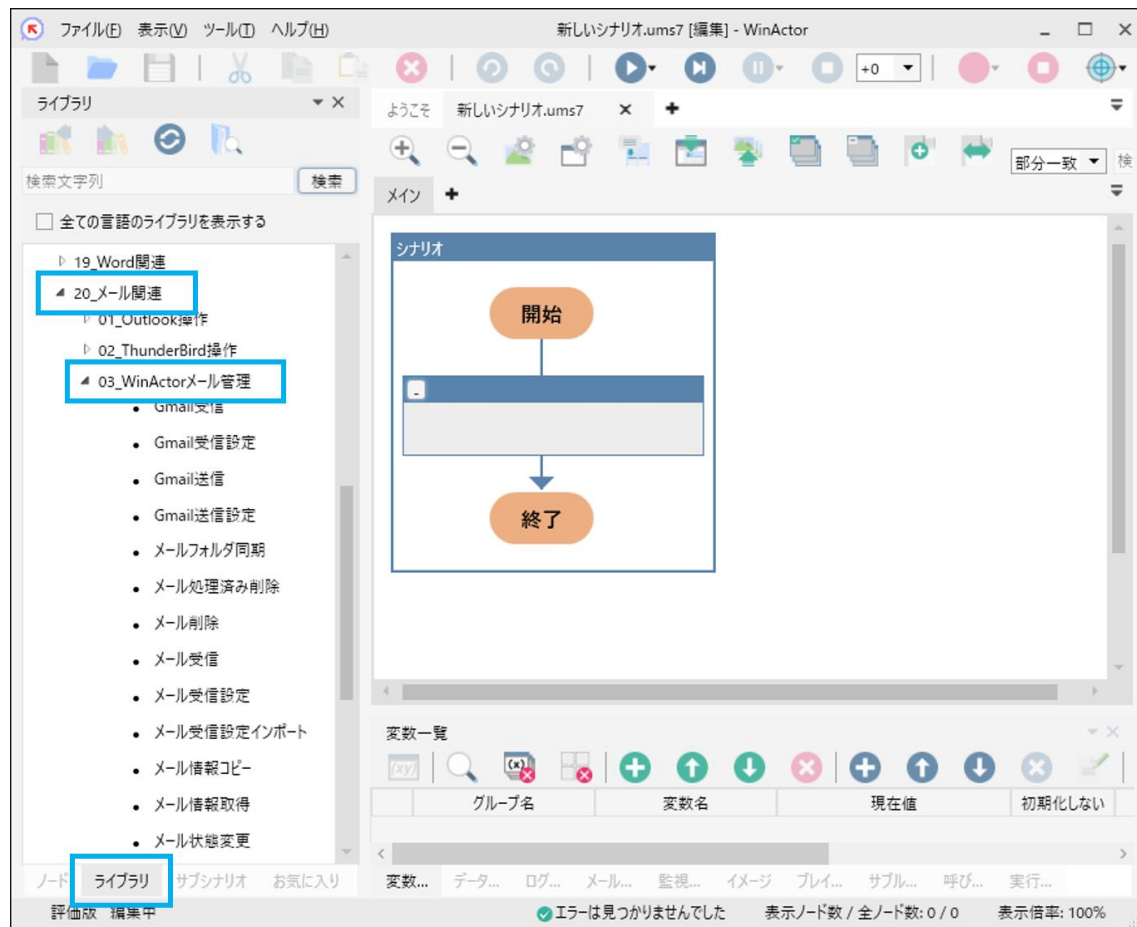
Web ブラウザの通信設定は Windows OS の「インターネットオプション」を参照し、WinActor の通信設定は [ツール] — [オプション] — [プロキシ] の設定を参照しますので、それぞれを適切に設定してください。

3. 受信シナリオ作成手順

3.1 ライブラリの表示

パレットエリアのライブラリタブを選択し、「20_メール関連」とその配下に存在する「03_WinActorメール管理」を順にダブルクリックして展開します。

図 3-1 ライブラリの表示



3.2 Gmail の受信設定

Gmail 受信を行うには、Gmail 受信設定を下記のいずれかで行う必要があります。

- メール管理タブのメール受信設定
- Gmail 受信設定ノード

Gmail 受信ノードを実行する前に、Gmail 受信設定が行われていない場合や、メール保存先に指定したフォルダが存在しない場合は、Gmail 受信で失敗となります。

「添付ファイルの保存について」

初期値では添付ファイルを保存しない設定となっています。添付ファイルも受信する場合は、「添付ファイルを保存する」にチェックを付けてください。

また、添付ファイルを保存する場合でも、初期値では「*.exe *.bat *.vbs *.msi *.jar」が保存対象外となっています。

保存する場合は、「次の拡張子の添付ファイルは保存しない」のチェックを外すか、「拡張子入力欄」の指定を変更してください。

3.2.1 メール管理タブのメール受信設定

メール管理タブのメール受信設定については、『WinActor メール受信シナリオ作成マニュアル』の『メール管理タブのメール受信設定』を参照してください。

なお、メール管理タブで設定できる項目のうち、Gmail の受信では、以下の項目が参照されません。「Google 連携」画面で設定した値、または Gmail 受信専用の設定値が適用されます。

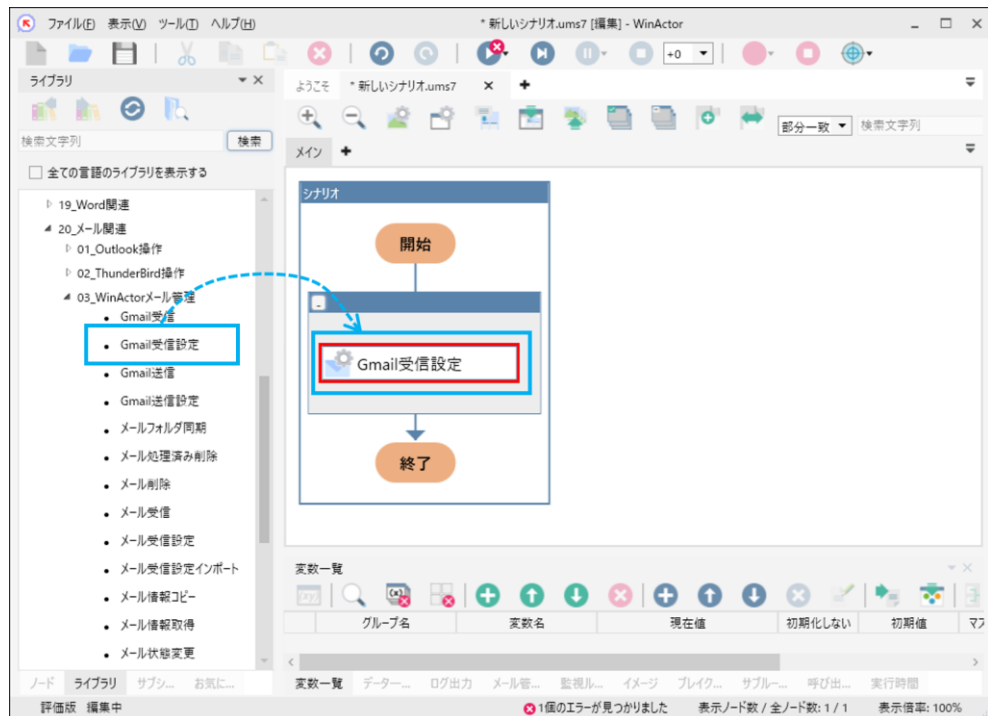
- ホスト名
- ユーザ名
- パスワード
- 認証方式
- ポート番号
- 接続の保護

3.2.2 Gmail 受信設定

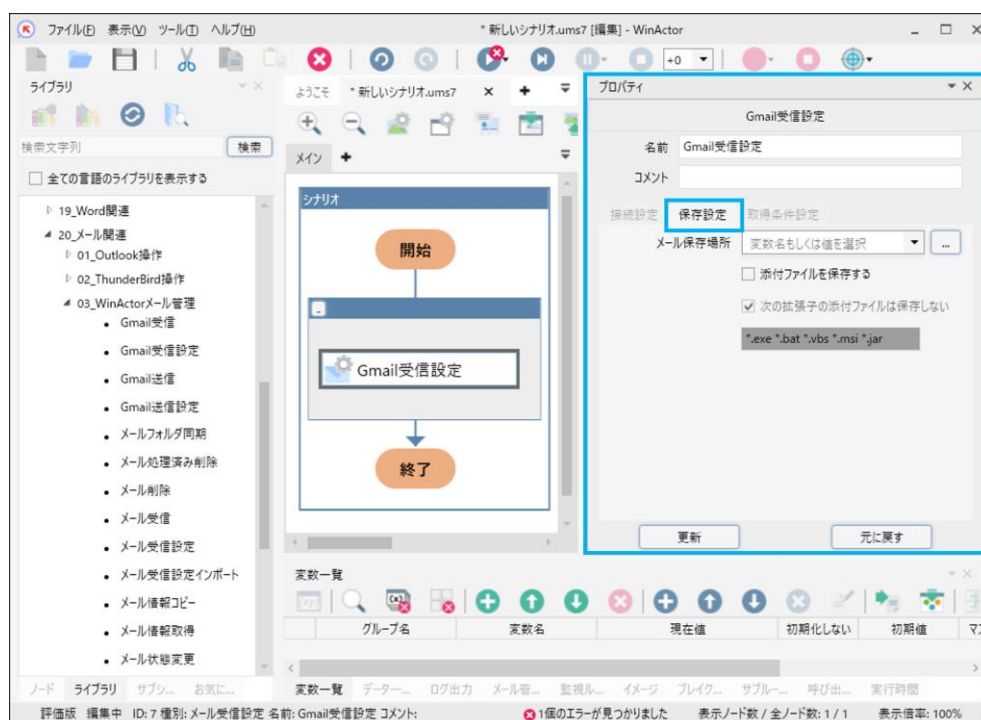
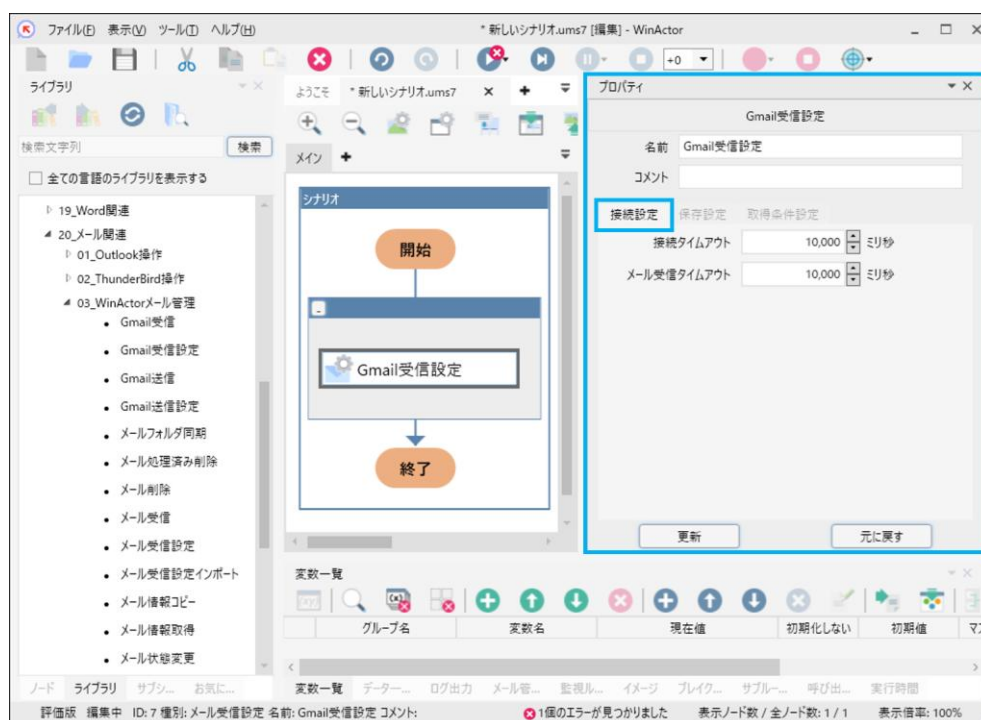
この章では、Gmail 受信設定ノードを使用した Gmail 受信設定方法について記載します。
Gmail 受信設定は、シナリオ実行中のみ有効となります。シナリオ実行完了後は、メール管理タブの設定が有効になります。

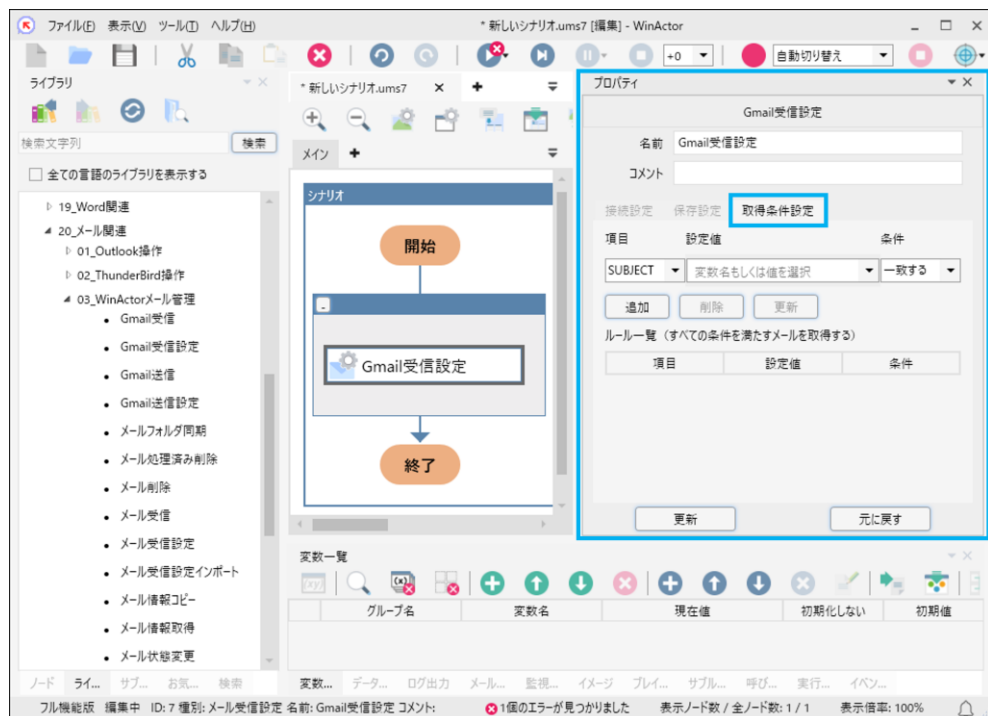
Steps

1. Gmail 受信設定ノードを配置します。
ライブラリエリアから「Gmail 受信設定」を選択し、シナリオに配置します。
このライブラリを実行することで、Gmail 受信に関する設定をします。



2. シナリオに配置した Gmail 受信設定ノードをダブルクリックしてプロパティを表示します。
- プロパティの「接続設定」タブ、「保存設定」タブ、「取得条件設定」タブの各項目を設定して、[更新] をクリックします。





プロパティの項目の説明を次の表に示します。

表 3-1 「Gmail 受信設定(接続設定)」のプロパティ項目一覧

No.	プロパティ項目	説明
①	接続タイムアウト	メール受信サーバに接続する際のタイムアウト時間を設定します。(デフォルトは 10,000 ミリ秒) ※21,000 ミリ秒を超える時間を設定した場合、タイムアウト時間は 21,000 ミリ秒になります。
②	メール受信タイムアウト	メール受信する際のタイムアウト時間を設定します。(デフォルトは 10,000 ミリ秒)

表 3-2 「Gmail 受信設定(保存設定)」のプロパティ項目一覧

No.	プロパティ項目	説明
①	メール保存場所	受信したメールを保存するフォルダを指定します。
②	添付ファイルを保存する	チェックが入っている場合に添付ファイルを保存します。
③	次の拡張子の添付ファイルは保存しない	チェックが入っている場合、該当する拡張子の添付ファイルは保存されなくなります。 ※「添付ファイルを保存する」にチェックが入っている場合にのみ有効となる項目です。

No.	プロパティ項目	説明
④	拡張子入力欄	「次の拡張子の添付ファイルは保存しない」で指定する拡張子入力欄です。 拡張子の指定は「*.(任意の拡張子)」で行います。半角スペースが区切り文字となり、半角スペースで複数の拡張子を指定できます。

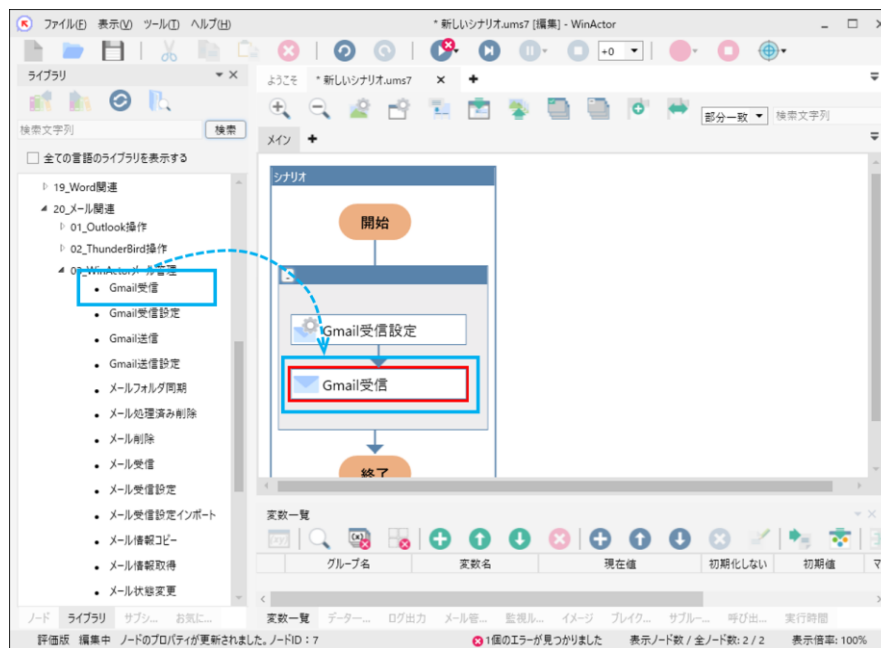
表 3-3 「Gmail 受信設定(取得条件設定)」のプロパティ項目一覧

No.	プロパティ項目	説明
①	項目	メールの取得条件の項目を下記から選択します。
		SUBJECT メールの件名
		TO メール宛先アドレス
		FROM メールを送信元アドレス
②	設定値	条件の内容を 40 文字以内で記載します。
③	条件	No1,2 に対する取得条件を下記から選択します。
		一致する 完全一致
		を含む 部分一致
		で始まる 先頭文字列として一致
		で終わる 末尾文字列として一致
		正規表現 正規表現として一致
④	追加	No1,2,3 の組み合わせをルール一覧に追加します。
⑤	更新	ルール一覧から選択した情報を更新します。
⑥	削除	ルール一覧から選択した情報を削除します。
⑦	ルール一覧	追加した取得条件を表示します。 ※すべての条件を満たすメールを受信します。

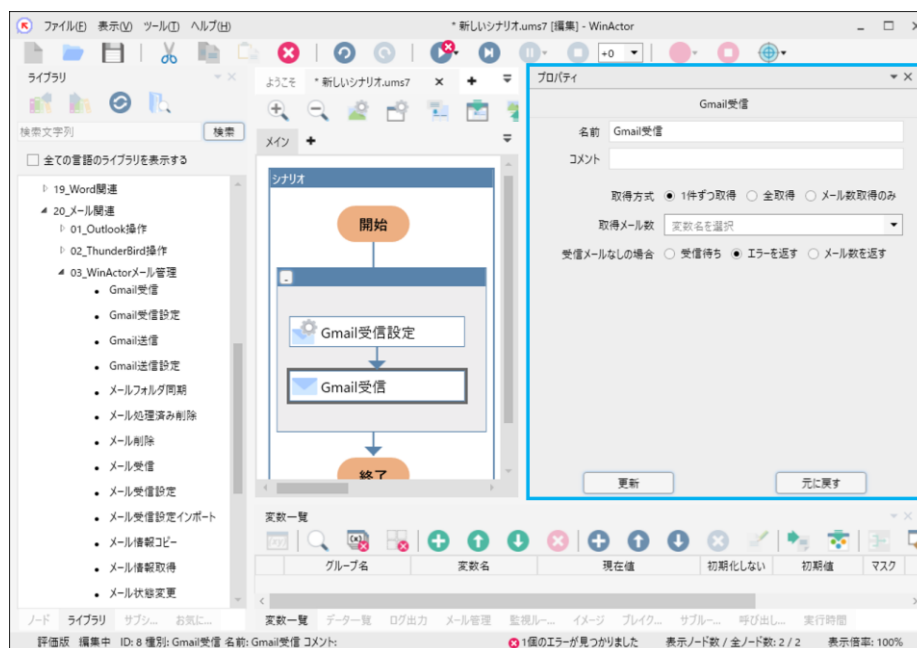
3.3 Gmail 受信

Steps

1. ライブラリから「Gmail 受信」を選択し、シナリオに配置します。
このライブラリを実行することで、Gmail 受信サーバに対して、メール受信の要求を行います。



2. シナリオに配置した Gmail 受信ノードをダブルクリックしてプロパティを表示します。
各プロパティ項目を設定して、[更新] をクリックします。



プロパティの項目の説明を次の表に示します。

表 3-4 「Gmail 受信」のプロパティ項目一覧

No.	プロパティ項目	説明	
①	取得方式	取得方式について下記より選択します。	
		1 件ずつ取得	サーバ上にあるメールを 1 件ずつ取得します。
		全取得	サーバ上にある全メールを取得します。
		メール数取得のみ	サーバ上にあるメール数のみ取得します。
②	取得メール数	取得メール数を格納する「変数名」を指定します。	
③	受信メールなしの場合	受信メールが 0 件だった場合の動作について、下記より選択します。	
		受信待ち	受信があるまで待機します。
		エラーを返す	エラー応答を返します。
		メール数を返す	メール数を返します。(0 件)

以降、操作したい内容に応じて、「20_メール関連」からライブラリをシナリオに配置します。

受信したメールに対する操作は、WinActor メール機能で可能です。

『WinActor メール受信シナリオ作成マニュアル』を参照してください。

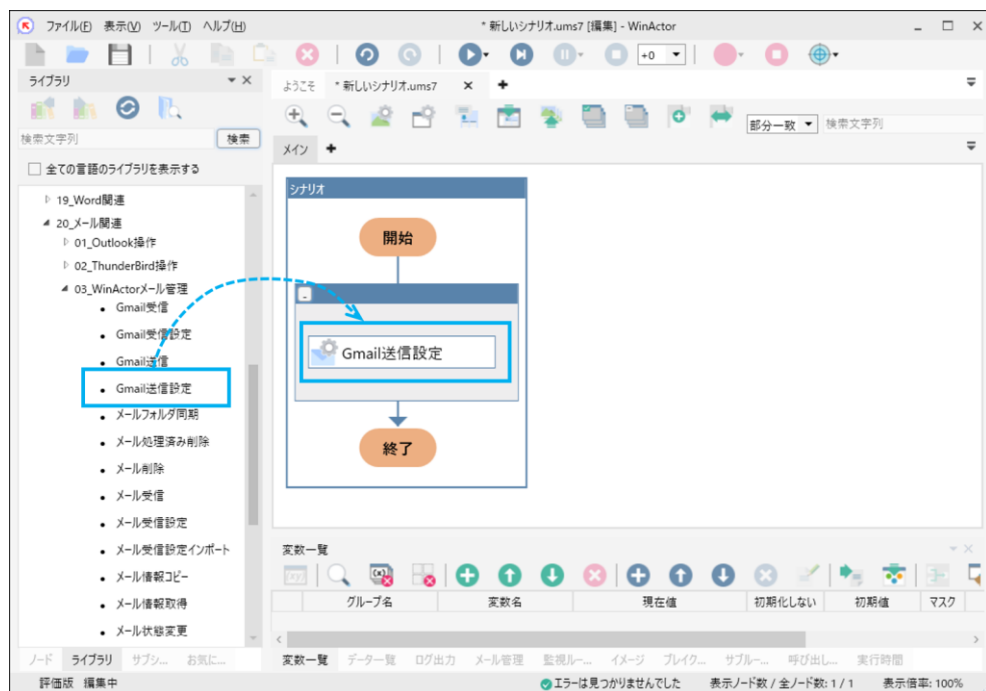
4. 送信シナリオ作成手順

4.1 Gmail 送信設定

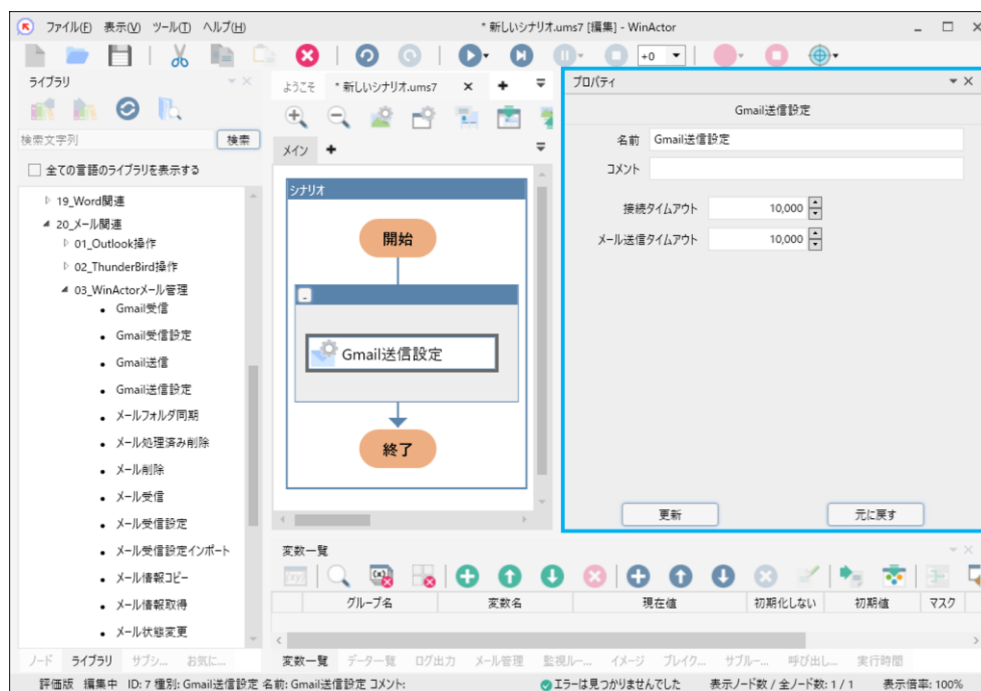
Gmail 送信を行うには、Gmail 送信設定を「Gmail 送信設定」ノードで行う必要があります。
Gmail 送信設定ノードを実行する前に、Gmail 送信を行うと、既定の設定で送信が行われま
す。

Steps

1. Gmail 送信設定ノードを配置します。
ライブラリエリアから「Gmail 送信設定」を選択し、シナリオに配置します。
このライブラリを実行することで、Gmail 送信に関する設定をします。



2. シナリオに配置した Gmail 送信設定ノードをダブルクリックしてプロパティを表示します。
各プロパティ項目を設定して、[更新] をクリックします。



プロパティの項目の説明を次の表に示します。

表 4-1 「Gmail 送信設定」のプロパティ項目一覧

No.	プロパティ項目	説明
①	接続タイムアウト	メール送信サーバに接続する際のタイムアウト時間を設定します。(デフォルトは 10,000 ミリ秒) ※21,000 ミリ秒を超える時間を設定した場合、タイムアウト時間は 21,000 ミリ秒になります。
②	メール送信タイムアウト	メール送信する際のタイムアウト時間を設定します。(デフォルトは 10,000 ミリ秒)

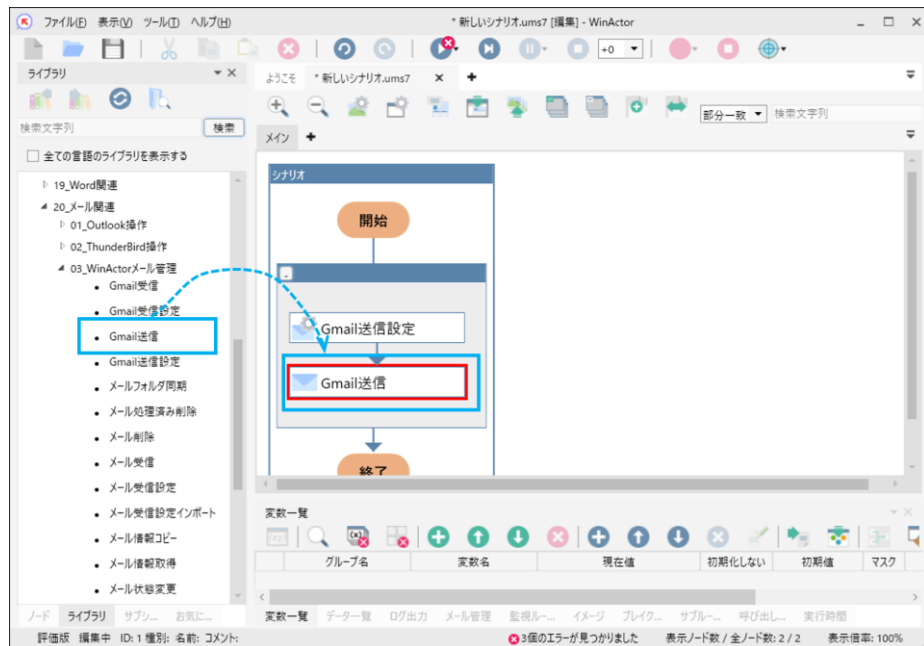
メールの送信者情報には、認証設定時に入力したユーザーID（差出人メールアドレス）およびユーザー名（差出人名）が適用されます。

また、Gmail 送信設定ノード実行前に Gmail 送信を実行した場合、プロパティの値は、それぞれのデフォルト値（10,000 ミリ秒）となります。

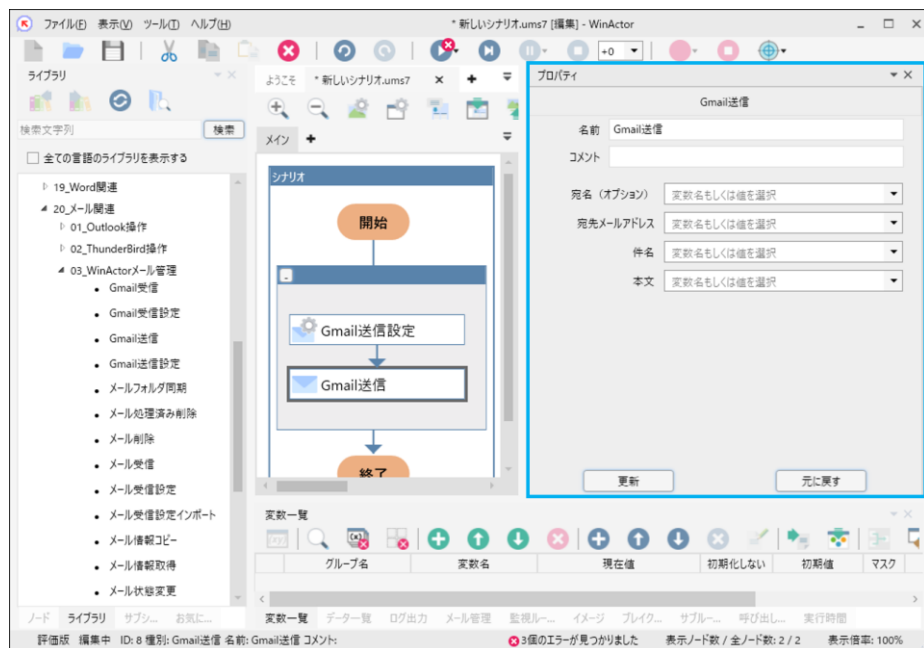
4.2 Gmail 送信

Steps

1. ライブラリから「Gmail 送信」を選択し、シナリオに配置します。
このライブラリを実行することで、Gmail 送信サーバに対して、メール送信の要求を行います。



2. シナリオに配置した Gmail 送信ノードをダブルクリックしてプロパティを表示します。
各プロパティ項目を設定して、[更新] をクリックします。



プロパティの項目の説明を次の表に示します。

表 4-2 「Gmail 送信」のプロパティ項目一覧

No.	プロパティ項目	説明
①	宛名（オプション）	メール宛先の宛名（名前）のテキストを設定します。 この項目は省略可能です。省略すると、宛先にはメールアドレスだけが設定されます。
②	宛先メールアドレス	メール宛先のメールアドレスを設定します。
③	件名	メールの件名を設定します。
④	本文	メールの本文を設定します。

5. ライブラリ・プロパティの一覧

5.1 Gmail 受信設定

Gmail 受信に関する設定をさせる際に使用します。プロパティ項目は『3.2.2 Gmail 受信設定』を参照してください。

5.2 Gmail 受信

Gmail を受信させる際に使用します。プロパティ項目は『3.3 Gmail 受信』を参照してください。

5.3 Gmail 送信設定

Gmail 送信に関する設定をさせる際に使用します。プロパティ項目は『4.1 Gmail 送信設定』を参照してください。

5.4 Gmail 送信

Gmail を送信させる際に使用します。プロパティ項目は『4.2 Gmail 送信』を参照してください。

5.5 メール選択

メール選択は、WinActor メールの機能で可能です。『WinActor メール受信シナリオ作成マニュアル』を参照してください。

5.6 メール情報取得

メール情報取得は、WinActor メールの機能で可能です。『WinActor メール受信シナリオ作成マニュアル』を参照してください。

5.7 メールフォルダ同期

Gmail 受信は、メールフォルダ同期に対応していません。Gmail 受信ノードを使用してメールを受信してください。

5.8 メール削除

メール削除は、WinActor メールの機能で可能です。『WinActor メール受信シナリオ作成マニュアル』を参照してください。

5.9 メール情報コピー

メール情報コピーは、WinActor メールの機能で可能です。『WinActor メール受信シナリオ作成マニュアル』を参照してください。

5.10 メール状態変更

メール状態変更は、WinActor メールの機能で可能です。『WinActor メール受信シナリオ作成マニュアル』を参照してください。

5.11 添付ファイル名取得

添付ファイル名取得は、WinActor メールの機能で可能です。『WinActor メール受信シナリオ作成マニュアル』を参照してください。



NTTアドバンステクノロジー株式会社

Copyright © 2013-2026 NTT, Inc. & NTT ADVANCED TECHNOLOGY CORPORATION

本書は著作権法上の保護を受けています。本書の一部あるいは全部を無断で複写、複製することは禁じられています。
本マニュアルの内容は予告なく変更される場合があります。

WA7-Z-20260424