

# **LINE Bot をつくってみよう**

**API を試して学んでしっかりわかる**

**mochikoAsTech 著**

**2023-05-20 版      mochikoAsTech 発行**



# はじめに

2023年5月 mochikoAsTech

この本を手に取ってくださったあなた、こんにちは、あるいははじめて。「LINE Bot をつくってみよう～API を試して学んでしっかりわかる～」の筆者、mochikoAsTech です。

いきなりですが、プログラムを書いたことはありますか？ 自分の書いたプログラムを動かしてみて、ブラウザで結果が表示されたときの「う、動いたー！」という喜びっていうですよね。まだ書いたことがない、という人には「あれはいいものだぞ！」とお勧めしておきます。

真っ白い背景に黒字で `Hello World!` と表示されただけでも「自分が作ったものがいつも使っているブラウザで動いたー！」という喜びでいっぱいになるのに、それが「自分が作ったものがいつも使っている LINE で動いた！」になるとますます嬉しいので、筆者ははじめてプログラミングをやってみるなら LINE Bot を題材にするのはなかなかよい選択じゃないかと思っています。無料ではじめられるし、たぶんあなたが思ってるより少ない手順であっさり動きます。それでいてこだわろうと思ったら色んな奥深い機能があって飽きないし、ドキュメントが日本語であるし、コミュニティも活発で質問や相談がしやすいです。

あ、それからいま色んなところで話題になっている ChatGPT も触ってみたいと思いませんか？ なんかすごいらしいし、ちょっと気になっている…それなら「気になっている」まま時間が経ってしまうともったいないので、ここでガッと触ってみましょう。他人が触った話を聞いたり読んだりするのもいいですが、やっぱり自分で触ってみると情報量も理解度も格段に違います。「やってみようかな」や「やってみたいな」という衝動は、生まれた瞬間にグッと掴んで躊躇わずそのまま飛び込んでみると楽しいですよ！

あなたも本書で「気になっていた ChatGPT を使って AI チャットボットが作れた！ 自分が作ったものが LINE で動いた！」という喜びを味わってみませんか？ 大事なのは勢いです。「つっこむぞ、つかまれ！」という気持ちではじまりはじまりー！

---

## 想定する読者層

本書は、こんな人に向けて書かれています。

- ・「API をたたく」をやってみたい人
- ・「チャットボットを作る」をやってみたい人
- ・これからプログラミングを学ぼうと思っている人
- ・LINE API を使ってみたい人
- ・ChatGPT や GPT-3.5、GPT-4 が気になっている人
- ・LINE 公式アカウントの運用をしている人
- ・LINE の Messaging API がどういうものか知らない人

## マッチしない読者層

本書は、こんな人が読むと恐らく「not for me だった…（私向けじゃなかった）」となります。

- ・コミュニケーションアプリ「LINE（ライン）」を使ったことがなく、LINE の基本操作から知りたい人
- ・LINE 公式アカウントで友だちをうまく増やす広告や宣伝の方法を知りたい人

## 本書の構成

本書は、第 1 章「LINE 公式アカウントをつくってみよう」で LINE 公式アカウントについて解説し、第 2 章「Messaging API で LINE Bot をつくってみよう」で実際に LINE Bot をつくって動かし、最後に第 3 章「Messaging API の色々な機能を試してみよう」で LINE Bot を育てていく色々な方向性を紹介する、という三部構成になっています。

## 本書の特徴

実際に LINE 公式アカウントからメッセージを送ったり、オウム返しする LINE Bot や AI チャットボットを作ったりします。手を動かして試してから裏付けとなる事柄を学ぶ、というステップを交互に踏むため、理解がしやすく、プログラミング初心者でも飽きずに読み進められる内容です。

---

また実際の開発でありがちなトラブルをとり上げて、

- こんなエラーが起きたら原因はどう調べたらいいのか？
- 問題をどう解決したらいいのか？
- どうしたら事前に避けられるのか？

を解説しています。

本書はフルカラーの PDF 版をどなたでも無料でダウンロードできますので、ぜひご活用ください。詳しくは「あとがき」にある「PDF 版のダウンロード」を参照してください。

## 用語の定義

私たちは「LINE（ライン）」という言葉を、無意識に色々な意味で使っています。

「LINEってやってる？」「うん。でも家族としか使ってない」というときの LINE は、コミュニケーションアプリとしての LINE アプリのことを指しています。「昨日送った LINE 見た？」「ごめん。寝てた」というときの LINE は、LINE アプリのトーク上でやりとりするメッセージのことを指しています。「LINE のオフィスってカフェがあるらしいよ」「いいねー」というときの LINE は、LINE 株式会社のことを指しています。その他にも LINE Pay や LINE MUSIC といったさまざまな LINE 関連サービスや機能が、略称として LINE と呼ばれているケースもあります。

こんなふうに、同じ「LINE」という言葉でも文脈によって色々な意味になるため、本書における用語を最初に定義しておきます。

- 本書では、LINE アプリのことを「LINE」と呼びます。ただ「LINE」とだけ書いてあつたら、これは LINE アプリのことだな、と思ってください。
- LINE アプリのトーク上でやりとりするメッセージのことは、「メッセージ」と呼びます。
- 会社としての LINE は、「LINE 株式会社」と呼びます。
- それ以外の各サービスは「LINE Pay」や「LINE MUSIC」のような正式名称で呼びます。

---

## 用意するもの

- LINE がインストールされたスマートフォン
- パソコン（Windows または Mac）

## 本書のゴール

本書を読み終わると、このような状態になっています。

- LINE 公式アカウントについて一通りの知識がある
- LINE Bot が動く仕組みを理解している
- LINE Bot を作るときに何を準備すればいいか分かっている
- Webhook と API の違いが分かっている
- プロバイダーやチャネルに何を登録すべきか分かっている
- 読む前より LINE API が好きになっている

## 免責事項

本書に記載された社名、製品名およびサービス名は、各社の登録商標または商標です。本書において操作説明のために載せている各画面のスクリーンショットは、著作権法第32条引用および過去の判例に従い、出典元を明記した上で、必然性のある箇所でのみ、引用と分かる形で掲載しています。

本書の発刊時点で筆者は LINE 株式会社に所属していますが、本書は個人として執筆したものであり、本書に記載されている内容はいずれも所属する組織の公式見解ではありません。また、本書は一般に開示されている情報を元に書かれており、筆者が所属する組織において知り得た情報は含まれていません。LINE API について言及するにあたって、所属を隠した宣伝であると誤解されないよう所属組織をここに明記しておきます。

本書はできるだけ正確を期すように努めましたが、筆者が内容を保証するものではありません。よって本書の記載内容に基づいて読者が行なった行為、及び読者が被った損害について筆者は何ら責任を負うものではありません。

不正確あるいは誤認と思われる箇所がありましたら、必要に応じて適宜改訂を行いますので GitHub の Issue や Pull request で筆者までお知らせいただけますと幸いです。

<https://github.com/mochikoAsTech/startLINEBot>

# 目次

<b>はじめに</b>	<b>3</b>
想定する読者層	4
マッチしない読者層	4
本書の構成	4
本書の特徴	4
用語の定義	5
用意するもの	6
本書のゴール	6
免責事項	6
<b>第1章 LINE 公式アカウントをつくってみよう</b>	<b>11</b>
1.1 LINE Bot をつくる前に	12
1.2 LINE 公式アカウントとは	13
1.2.1 LINE 公式アカウントにかかる費用	14
1.3 LINE 公式アカウントを作る	15
1.3.1 LINE で LINE 公式アカウントを作つてみる	16
1.4 LINE 公式アカウントからメッセージを送る	23
1.4.1 管理アプリを使って LINE 公式アカウントからメッセージを送つてみる	24
【コラム】個人の LINE アカウントを LINE 公式アカウントに切り替えられる？	31
1.4.2 LINE 公式アカウントと友だちになる	32
【コラム】開発用途の LINE 公式アカウントが知らない人に友だち追加されてしまった。ブロックできる？	35
1.4.3 LINE 公式アカウントから友だちにメッセージを送つてみる	36
【コラム】LINE 公式アカウントのメッセージはさかのぼつて見られる？	40

【コラム】メッセージの通数はどうカウントされるのか . . . . .	41
1.4.4 LINE 公式アカウントにメッセージを送ってみる . . . . .	42
1.5 LINE 公式アカウントの基礎知識 . . . . .	44
1.5.1 LINE 公式アカウントと普通の LINE アカウントとの違い . . . . .	44
1.5.2 プレミアム ID とベーシック ID . . . . .	46
1.5.3 未認証アカウントと認証済アカウント . . . . .	47
【コラム】準備中の LINE 公式アカウントをリリース日まで非公開にしておける? . . . . .	48
<b>第 2 章 Messaging API で LINE Bot をつくってみよう</b>	<b>49</b>
2.1 LINE 公式アカウントをチャットボットにしたい . . . . .	50
2.1.1 チャットボットとは . . . . .	50
2.2 Messaging API でチャットボットを作るには . . . . .	50
2.2.1 API とは . . . . .	51
【コラム】API は「たたく」もの? 「呼び出す」もの? . . . . .	53
2.2.2 Messaging API とは . . . . .	53
2.3 Messaging API チャネルを作ろう . . . . .	54
2.3.1 LINE Official Account Manager にログインする . . . . .	55
2.3.2 Messaging API チャネルを作って紐づける . . . . .	58
2.4 Messaging API を使ったメッセージ送信を試してみよう . . . . .	65
2.4.1 LINE Developers コンソールでチャネルアクセストークンを発行する . . . . .	65
2.4.2 Messaging API でブロードキャストメッセージを送信する . . . . .	69
【コラム】仕事で LINE Bot を開発するときにも「個人の LINE アカウント」が必要か? . . . . .	76
2.5 LINE 公式アカウントから友だちに返信するには . . . . .	76
2.5.1 方法 1. 固定の自動応答を設定しておいて個別忾対は一切しない . . . . .	77
2.5.2 方法 2. 人間が手打ちのチャットで返信する . . . . .	78
2.5.3 方法 3. 内容に忾じた自動応答メッセージで忾対する . . . . .	78
2.5.4 方法 4. Messaging API で返信する . . . . .	79
2.5.5 Webhook とは . . . . .	79
【コラム】LINE 公式アカウントの「既読」はいつ付くのか? . . . . .	80
2.6 オウム返しするチャットボットを作つてみよう . . . . .	81
2.6.1 Messaging API の SDK を準備する . . . . .	81
2.6.2 AWS Lambda と API Gateway でボットサーバーを作る . . . . .	93

---

2.6.3	Webhook URL を設定する . . . . .	110
2.6.4	友だち追加されたときのあいさつメッセージを併用する . . . . .	115
2.6.5	LINE プラットフォームから飛んできた Webhook を目視確認する	115
2.6.6	LINE 公式アカウントに話しかけてオウム返しを確認しよう . . . . .	117
	【コラム】これは本当に LINE プラットフォームから来た Webhook? . . . . .	118
2.7	OpenAI の API を使った AI チャットボットを作ってみよう . . . . .	119
2.7.1	ChatGPT と GPT-3.5 とは . . . . .	119
2.7.2	OpenAI に登録してシークレットキーを取得する . . . . .	121
2.7.3	OpenAI API に質問を投げて回答を取得する . . . . .	128
2.7.4	OpenAI API の SDK を準備する . . . . .	131
2.7.5	OpenAI API SDK のレイヤーを作成する . . . . .	140
2.7.6	AWS Lambda のコードに「OpenAI の API で質問の回答を取得する処理」を追加する . . . . .	146
2.7.7	Lambda 関数のタイムアウトまでの時間を延ばす . . . . .	149
2.7.8	環境変数に OpenAI のシークレットキーを追加する . . . . .	152
2.7.9	LINE 公式アカウントに話しかけて AI チャットボットの回答を確認しよう . . . . .	155
	【コラム】Webhook へのレスポンスが先? 応答メッセージが先? . . . . .	155
<b>第3章</b>	<b>Messaging API の色々な機能を試してみよう</b>	<b>157</b>
3.1	メッセージ送信に関する機能 . . . . .	158
3.1.1	ユーザー ID を指定して特定の人に送る . . . . .	158
	【コラム】開発チームだけにメッセージのテスト配信がしたい . . . . .	158
3.1.2	メッセージの配信対象を属性で絞り込む . . . . .	159
3.1.3	メッセージ送信元のアイコンと表示名を変更する . . . . .	160
	【コラム】URL を送る前に OGP の見た目を確認したり、キャッシュを消したりしたい . . . . .	161
3.1.4	Flex Message で見た目にこだわったメッセージを送る . . . . .	163
3.1.5	ボットサーバーが Webhook を受け取れなかったときの再送機能	165
3.2	リッチメニュー . . . . .	166
3.2.1	リッチメニュー レイグラウンドでリッチメニューを体験してみよう . . . . .	168
3.2.2	リッチメニューの画像を作る . . . . .	169
3.2.3	LINE Official Account Manager と Messaging API でのリッチメニューの制約の違い . . . . .	170

## 目次

---

3.3	Messaging API をもっと楽しむために . . . . .	171
3.3.1	Messaging API 以外のプロダクトとの組み合わせ . . . . .	171
3.3.2	LINE キャンパスで資格を取ってみよう . . . . .	171
3.3.3	LINE Creative Lab を使おう . . . . .	171
3.3.4	パソコン版の LINE を使おう . . . . .	172
3.3.5	LINE Developers Community に参加しよう . . . . .	172
<b>あとがき</b>		<b>173</b>
PDF 版のダウンロード . . . . .	174	
Special Thanks: . . . . .	174	
レビュアー . . . . .	174	
参考文献 . . . . .	174	
<b>著者紹介</b>		<b>177</b>

## **第1章**

# **LINE 公式アカウントをつくってみよう**

あなたにも、私にも。LINE 公式アカウントは誰にでもつくれる！

## 1.1 LINE Bot をつくる前に

「LINE Bot をつくってみよう」という本なのに、本編を読みはじめたらいきなり第1章で「LINE 公式アカウントをつくってみよう」と書いてあると戸惑いますよね。

実は、話しかけて自動応答する LINE Bot を作るには、話しかける相手として「LINE 公式アカウント」というものを用意する必要があります。そのため第1章では、この LINE 公式アカウントの作り方や、LINE 公式アカウントに関する最低限の知識を説明していきます。

でも晩ごはんは肉じゃがにしようと思い立って「肉じゃがをつくろう」という本を開いたのに、前半が「じゃがいもの選び方」「スーパー・マーケットと八百屋のどっちで買うべき?」「肉じゃがに適した雪平鍋を用意しよう」などで埋まっていてなかなかレシピが出てこないと、「そういうのいいから! 早く! 肉じゃがのレシピ!!」と感じます。お気持ちちは分かります。ただ自動応答する LINE Bot をつくるにあたって、先に LINE 公式アカウントを用意すると共に、LINE 公式アカウントの「中の人」として手動の運用をざっくり体験しておいてもらうことで、自動応答の LINE Bot をつくったときに「あー、さっき手でやったあの作業をコードのこの部分でやらせてるんだ!」が分かりやすくなるので、敢えてこういった構成にしています。

第1章を読んでから第2章、という順番で読み進めてもらうのがお勧めではあります、「細かいことはいいから! 早く LINE Bot を作らせて!」という方は、「1.3.1 LINE で LINE 公式アカウントを作ってみる」だけやったら、あとは読み飛ばして第2章「Messaging API で LINE Bot をつくってみよう」に進んでも構いません。

それでは今度こそ、はじまりはじまりー!\*<sup>1</sup>

---

\*<sup>1</sup> 本書は LINE 公式アカウントや LINE Bot や Messaging API について、筆者が書きたいこと伝えたいことをぎゅうぎゅうに詰め込んで作った本です。「なんでこの話、いまここでするんだろう?」と感じたら、そのときは「たぶん…ただ書きたかったんだな…」と思って、情報量の調整にしくじったヲタクの早口を聞くつもりで温かく見守ってください。よろしくお願いします。

## 1.2 LINE 公式アカウントとは

服屋さんのレジで「LINE で友だちになると 5% オフになるクーポンがもらえるんですが、よかったですか？」と声をかけられたり、カフェでテーブルの上に「友だち追加するとワンドリンク無料！」と書かれたポップが置いてあつたりするのを見たことはありませんか？（図 1.1）



▲図 1.1 街中で見かける LINE 公式アカウント

普段、あなたは LINE で友だちとメッセージや写真をやりとりしていると思います。実在する人間の友だちとやりとりするのと同じように、LINE では企業や店舗ともやりとりできます。この企業や店舗のアカウントが「LINE 公式アカウント」\*2と呼ばれるものです。

LINE 公式アカウントには、企業や店舗だけでなく、芸能人のものも存在します。たとえば地震のときに誰よりも早く「大丈夫？」とメッセージをくれて、彼氏感がすごい、と

\*2 以前の「LINE@（ラインアット）」という名称の方が見覚えがある、という人も居るかもしれません。LINE@は 2019 年 4 月 18 日に LINE 公式アカウントへ統合されたのですが、いまだに LINE@ の名前で友だちを募集している店頭ポスターを見るのも少なくありません。<https://d.line-scdn.net/stf/line-lp/migrationinfomation-LINEAT190718.pdf>

話題になった芸能人の LINE 公式アカウント<sup>\*3</sup>もありました。

この LINE 公式アカウントは、企業や店舗などの法人、あるいは芸能人のような「特別に許可を得た人」だけでなく、誰でも、つまりあなたでも無料ですぐに作ることができます。

### 1.2.1 LINE 公式アカウントにかかる費用

無料ですぐに作れると言われても、本当にお金がかからないのか気になりますよね。LINE 公式アカウントにかかる費用について説明しておきましょう。

LINE 公式アカウントには、2023 年 6 月時点では 3 つのプランがあります。それぞれのプランで使える機能に差はなく、無料メッセージの通数や、無料メッセージを使い切ったときに、さらに追加でメッセージが送れるか、という点でのみ違いがあります。(図 1.2)

	料金	メッセージ通数
コミュニケーションプラン	0円	200通/月
ライトプラン	月額 5,000 円	5,000通/月
スタンダードプラン	月額 15,000 円	30,000通/月 【追加 1通 3円】

▲図 1.2 2023 年 6 月時点の LINE 公式アカウントの料金プラン

2023 年 5 月 31 日までは、フリープラン、ライトプラン、スタンダードプランの 3 種類でしたが、2023 年 6 月 1 日<sup>\*4</sup>からフリープランの名称がコミュニケーションプランに代

<sup>\*3</sup> これは好きになっちゃう…。地震直後に送られた佐藤健の LINE が話題に | BuzzFeed - バズフィード ジャパン <https://www.buzzfeed.com/jp/harunayamazaki/satotakeru-line-0214>

<sup>\*4</sup> 本書が出る技術書典 14 の開催期間（2023 年 5 月 20 日から 2023 年 6 月 4 日）の途中でちょうどプランが変わるので、ここでは分かりやすく、「今日は 2023 年 6 月 1 日以降だ！」という認知で進みます。2023 年 5 月時点で本書を読んでいるみなさん、いいですか、いまは 2023 年 6 月 1 日以降です。もうプランは変わったのです。

わり、それぞれのプランで送れる無料メッセージの通数も変わりました。<sup>5</sup>

たとえば友だちが 100 人いる LINE 公式アカウントから、すべての友だちに一斉送信する形でメッセージを 2 回送ったら、100 人 × 2 通でそれだけで 200 通になりますね。こんなふうにたくさんの友だちにメッセージを継続して送ろうとすると、有料のプランを使う必要がありますが、逆に友だちが自分ひとりだけなら 200 回送れます。なので本書でちょっと試してみる程度なら無料のコミュニケーションプランで問題ありません。

無料メッセージの通数を使い切れば、次の月初までメッセージが送れなくなるだけで、自分で有料のライトプランやスタンダードプランに申し込まない限りは、メッセージの送りすぎで勝手に課金が始まることはありません。クレジットカードの登録も不要ですので安心してください。

### 1.3 LINE 公式アカウントを作る

LINE 公式アカウントについて色々説明しましたが、実際に手を動かしてやってみるのが理解への一番の近道です。あなたも LINE 公式アカウントを作ってみましょう。

LINE 公式アカウントを作る方法には、次の 4 つがあります。どれで作っても同じ「LINE 公式アカウント」ができます。

1. LINE で作る
2. LINE 公式アカウント管理アプリ<sup>6</sup>で作る
3. LINE Official Account Manager<sup>7</sup>で作る
4. LINE Developers コンソール<sup>8</sup>で作る

方法は色々ありますが、注目してほしいのは 1 番目！ そう、なんと専用のアプリや管理画面を使わなくても、作るだけならお手持ちのスマートフォンに入っている LINE で作れるんです！ 早速、LINE で LINE 公式アカウントを作ってみましょう。

<sup>5</sup> 【重要：再掲】LINE 公式アカウントの月額プラン改定に伴うプラン料金の日割り廃止のお知らせ | LINE for Business <https://www.linebiz.com/jp/news/20230125/>

<sup>6</sup> LINE 公式アカウント管理アプリについては、「1.4.1 管理アプリを使って LINE 公式アカウントからメッセージを送ってみる」で後述します。

<sup>7</sup> LINE Official Account Manager については、「2.3.1 LINE Official Account Manager にログインする」で後述します。

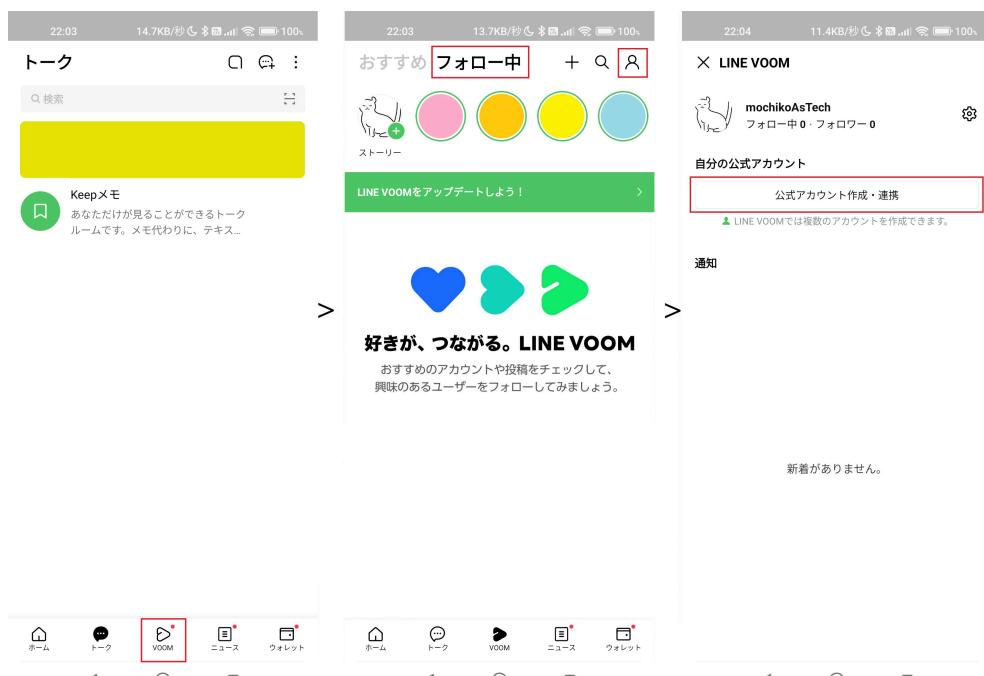
<sup>8</sup> LINE Developers コンソールについては、「2.4.1 LINE Developers コンソールでチャネルアクセストークンを発行する」で後述します。

### 1.3.1 LINE で LINE 公式アカウントを作つてみる

先ずは LINE を開いて、下に並んでいるホーム、トーク、VOOM、ニュース、ウォレットという5つのタブのうち、中央にある [VOOM] タブをタップしてください。(図1.3)

VOOM とやらがなんなのかということは、ひとまず考えずに進みましょう。VOOM タブを開くといきなりショート動画が再生されてびびりますが、[フォロー中] を開いた後、右上にある人型のアイコンをタップします。

そして [自分の公式アカウント] の下にある [公式アカウント作成・連携] というボタンをタップしてください。<sup>\*9</sup>



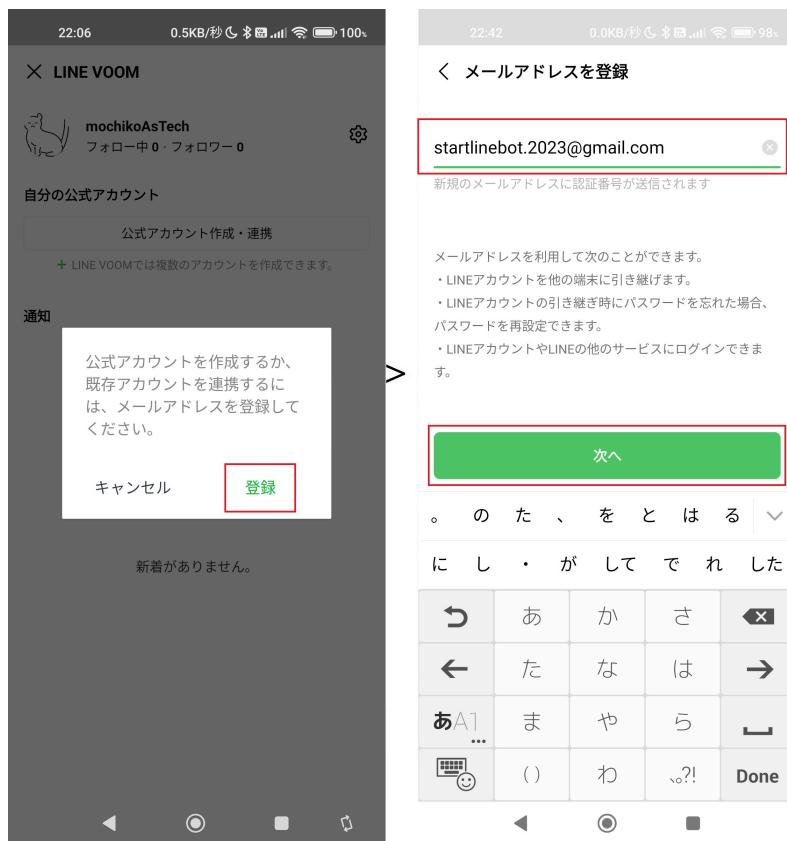
▲図1.3 [VOOM] タブを開いて [公式アカウント作成・連携] をタップ

<sup>\*9</sup> 「はじめに」で「プログラム書いて動かしてみようぜ！」と元気よく誘ってはじまつた割に、ここからしばらくスマートフォンの画面でぼちぼちする作業が続きます。「俺は開発をしに来たのになんでここで焼きそばを作らされているんだ…」みたいな気持ちになるかもしれませんのが、第1章でぬくもりを感じる手作業でのメッセージ配信を体験しておくことで、第2章でチャットボットに何をさせているのかが理解しやすくなるはずです。第1章の間は前向きな気持ちで焼きそば、もといスマートフォンでの画面操作をお楽しみください。

### 1.3 LINE 公式アカウントを作る

このとき、もし【公式アカウントを作成するか、既存アカウントを連携するには、メールアドレスを登録してください】と表示されたら、あなたはまだLINEアカウントでメールアドレスを登録していないようです。その場合は、そのまま【登録】をタップします。(図1.4)

LINEアカウントに登録するメールアドレスを入力したら、【次へ】をタップしてください。ここで登録したメールアドレスは、後でまた必要になります。どのメールアドレスを登録したのか忘れないようにしてください。



▲図1.4 未登録だった場合はメールアドレスを入力して【次へ】をタップ

## 第1章 LINE 公式アカウントをつくってみよう

入力したメールアドレス宛てに「[LINE] メールアドレス登録確認メール」という件名のメールが届きます。(図 1.5)

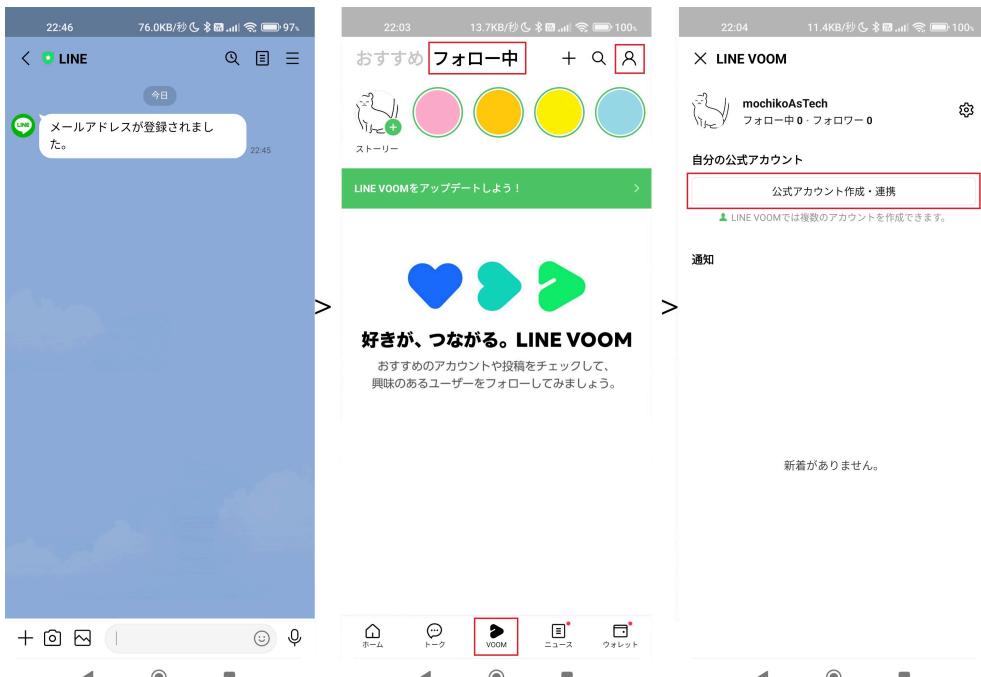
メールの本文に書いてある 4 桁の認証番号を、LINE の「メール認証」の画面で入力してください。



▲図 1.5 メールアドレス登録確認メールが届いたら認証番号を LINE で入力

## 1.3 LINE 公式アカウントを作る

LINE に「メールアドレスが登録されました。」というメッセージが届いたら、メールアドレスの登録<sup>\*10</sup>は完了です。それでは改めて【VOOM】タブを開いて、右上にある人型のアイコンから、【公式アカウント作成・連携】というボタンをタップしてください。(図1.6)



▲図 1.6 LINE にメッセージが届いたら再び【公式アカウント作成・連携】をタップ

\*10 登録したメールアドレスを後で変更したくなったら、下に並んでいる【ホーム】タブから右上の歯車アイコンをタップして【設定】を開き、【アカウント】の【メールアドレス】で変更できます。

LINE 公式アカウントを紹介する画面が表示されたら、[公式アカウントを作成] をタップしてください。先ずは LINE 公式アカウントのプロフィール画像とアカウント名を設定します。アカウント名と言わてもピンとこないかもしれません、もしあなたが技術書典に出展しているなら、サークルの名前とアイコンを設定してサークルの宣伝をする LINE 公式アカウントにしてもいいでしょう。あるいは自分のハンドルネームにしてもいいと思います。このアカウント名はユニークではないため、既存の LINE 公式アカウントとかぶる「テストアカウント」のような名称であっても付けられます。<sup>\*11</sup> (図 1.7)



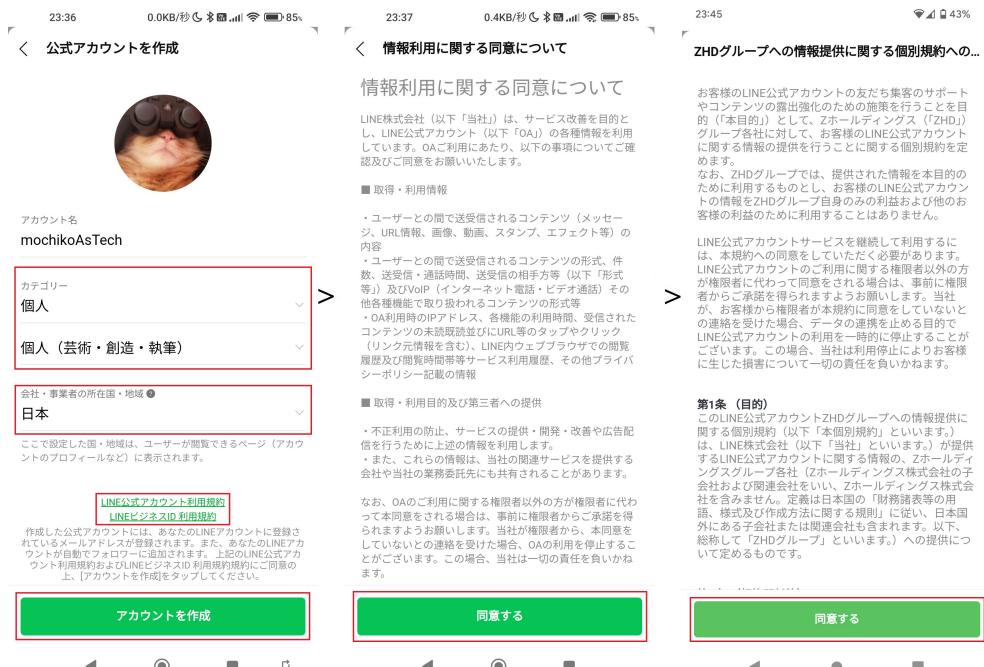
▲図 1.7 [公式アカウントを作成] からプロフィール画像とアカウント名を設定

\*11 この後、実際にメッセージを送ってみたときにうれしくなるので、何かしら愛着の持てる名前を付けておくことをお勧めしますが、プロフィール画像もアカウント名も後から変更が可能ですので、悩みすぎずに取りあえずの画像や名前を設定しても構いません。

## 1.3 LINE 公式アカウントを作る

カテゴリーは大業種を選ぶと、その下の小業種が選べるようになります。たとえば大業種で「個人」を選ぶと、小業種に「個人（芸術・創造・執筆）」が出てきます。もし自分の本の告知用という位置づけで作るなら、この「個人（芸術・創造・執筆）」という小業種がよさそうですが、他にも「個人（IT・コンピュータ）」や「個人（学生）」、「個人（その他）」などもあるので、個人的に開発を試す用途など、LINE 公式アカウントの使い道に応じて適していると思われる業種を選択してください。「会社・事業者の所在国・地域」は、個人の場合は店舗や居住地を選択すればよいので、もしあなたが日本にお住まいなら「日本」を選んでください。(図 1.8)

下部に表示されている「[LINE 公式アカウント利用規約]」と「[LINE ビジネス ID 利用規約]」も確認したら<sup>\*12</sup>、「[アカウントを作成]」をタップします。「[情報利用に関する同意について]」と「[ZHD グループへの情報提供に関する個別規約について]」もそれぞれ確認し、同意できる内容であれば「[同意する]」をタップしてください。



▲図 1.8 大業種と小業種、所在国を選んだら「[アカウントを作成]」をタップ

\*<sup>12</sup> アカウント名などを全部入力してから利用規約を開いて読み、Android の戻るボタンで戻ったら、入力した項目が全部消えていた。つらい。

## 第1章 LINE 公式アカウントをつくってみよう

おめでとうございます！ これで自分の LINE 公式アカウントができました！\*13（図 1.9）



▲図 1.9 LINE 公式アカウントができた！

「コンテンツを投稿して LINE VOOM をはじめよう！」とあるので、どうやらこれで、いま作った LINE 公式アカウントから LINE VOOM に動画が投稿できるようです。

でも、そもそもショート動画が投稿したかった訳ではないので、それよりも友だちへのメッセージの送信を試してみたいですよね。LINE 公式アカウントから友だちにトークでメッセージが送りたいときはどうすればいいのでしょうか？

\*13 「細かいことはいいから！ 早く LINE Bot を作らせて！」という方は、第1章の残りはスキップして第2章「Messaging API で LINE Bot をつくってみよう」に進んでも構いません。

### 1.4 LINE 公式アカウントからメッセージを送る

LINE 公式アカウントから友だちにメッセージを送る方法には、次の 3 つ<sup>\*14</sup>があります。

1. LINE 公式アカウント管理アプリで送る
2. LINE Official Account Manager で送る
3. Messaging API で送る

1 と 2 はどちらも LINE 公式アカウントを運用していくための管理画面で、1 がスマートフォンのアプリ、2 がウェブサイトです。3 については第 2 章「Messaging API で LINE Bot をつくってみよう」で詳しく説明しますので、ここでは「なるほど、Messaging API というものがあるのか」と軽く流してしまって構いません。

LINE 公式アカウントから友だちにメッセージを送る方法はこの 3 つですが、これらの大きな違いは自由度です。自由度は  $1 < 2 < 3$  の順で高くなっていくと思ってください。1 はスマートフォンさえあれば簡単にメッセージが送れますし、細かい設定はできません。2 は、1 に比べるともう少し凝ったメッセージが作れますし、やはり細かい部分で自由度に限りがあります。そして 3 だと自分でコードを書かなければいけないですが、その分かなり自由にメッセージを作り込めます。

初めてのメッセージ送信なので、まずはいちばんお手軽な 1 の LINE 公式アカウント管理アプリから送ってみましょう。

---

<sup>\*14</sup> LINE では、LINE 公式アカウントを作ることはできても、LINE 公式アカウントからメッセージを送るところまではできません。

### 1.4.1 管理アプリを使って LINE 公式アカウントからメッセージを送つてみる

いま作ったばかりの LINE 公式アカウントから友だちにメッセージを送るため、LINE を使っているスマートフォンに、LINE 公式アカウント管理アプリ<sup>\*15</sup>をインストールします。

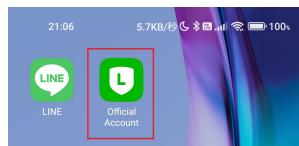


▲図 1.10 LINE 公式アカウント管理アプリをインストールしよう

<sup>\*15</sup> Android なら <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.linecorp.lineoa>、iPhone なら <https://apps.apple.com/jp/app/id1450599059> からインストールできます。

## 1.4 LINE 公式アカウントからメッセージを送る

インストールできたら LINE 公式アカウント管理アプリを開いてください。(図 1.11)



▲図 1.11 LINE 公式アカウント管理アプリを開く

[LINE アプリで登録・ログイン] をタップします。(図 1.12)

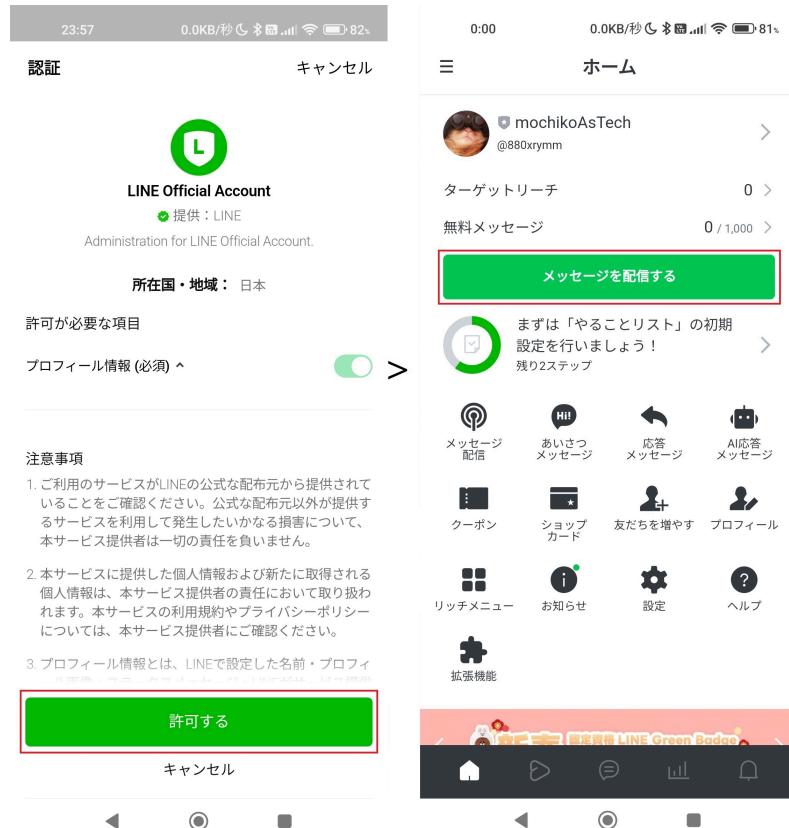
先ほど LINE 公式アカウントを作成するときに確認を求められた、[LINE ビジネス ID 利用規約]への同意が再び求められますので、[ログイン・登録]をタップしてください。



▲図 1.12 [LINE アプリで登録・ログイン] と [ログイン・登録] をタップ

すると、あなたが LINE で登録しているプロフィール情報を LINE 公式アカウントの管理アプリに提供して良いか、という認証画面が表示されます。問題なければ「許可する」をタップしてください<sup>\*16</sup>。(図 1.13)

管理アプリへにログインすると、さっくり作った LINE 公式アカウントが表示されます。早速、[メッセージを配信する] をタップして、メッセージを送ってみましょう。

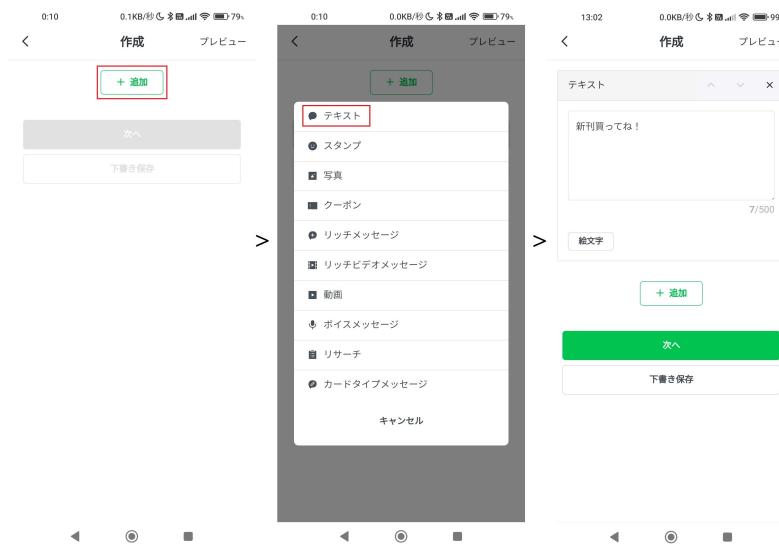


▲図 1.13 「許可する」で LINE 公式アカウントが表示されたら [メッセージを配信する]

[追加] をタップして [テキスト] を選び、適当なテキストを入力します。(図 1.14)

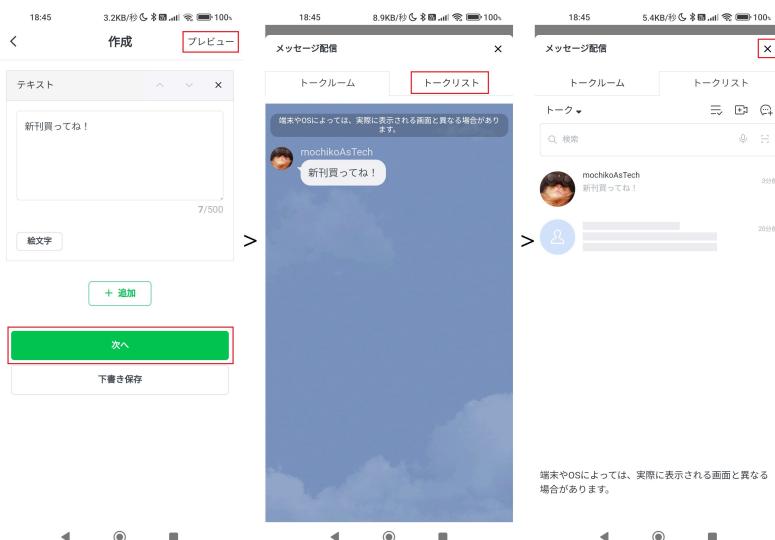
\*16 もしここで許可した情報提供を、後で取り消したくなった場合は、LINE の [設定] から [アカウント] を開いて、[連動アプリ] で確認したり、取り消したりできます。 <https://developers.line.biz/ja/docs/line-login/managing-authorized-apps/>

## 1.4 LINE 公式アカウントからメッセージを送る



▲図 1.14 [追加] から [テキスト] を選んでテキストを入力する

これでどんなメッセージが送られるのか、右上の「[プレビュー]」から確認してみましょう。(図 1.15)

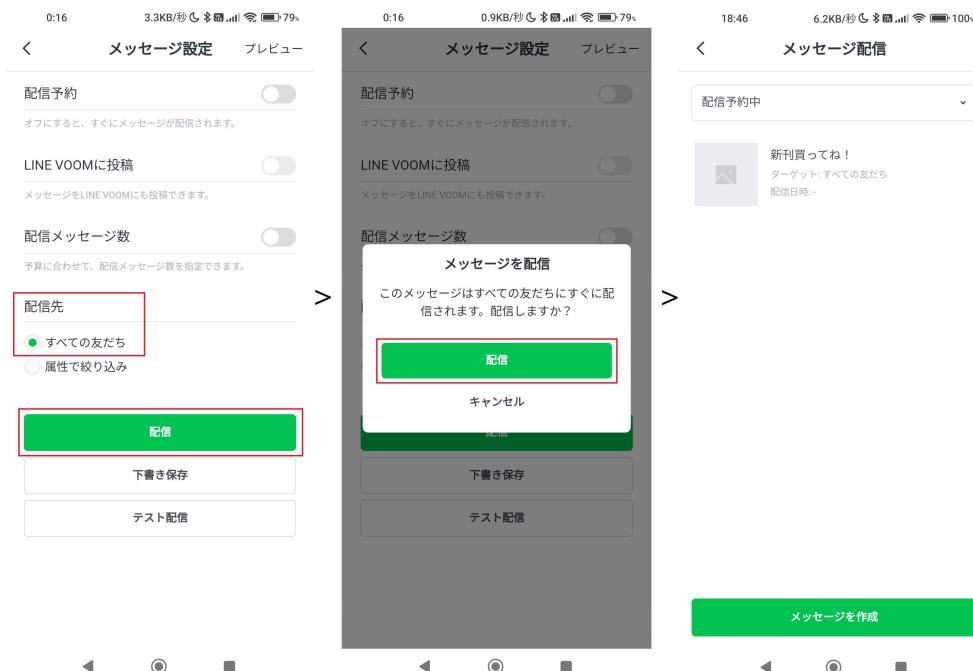


▲図 1.15 右上の「[プレビュー]」からトークルームやトークリストでの見え方を確認しよう

## 第1章 LINE 公式アカウントをつくってみよう

[トークルーム] では、こんな感じの見た目になるようです。[トーカリスト] をタップすると、トークの一覧画面での見え方も確認できます。見え方を確認したら、プレビューは右上の [×] で閉じて [次へ] をタップします。

配信先が「すべての友だち」になっていることを確認し、[配信] をタップしてメッセージを送ってみましょう。「このメッセージはすべての友だちにすぐに配信されます。配信しますか？」という確認が表示されました。さてここで本当に「すべての友だち」に送ったら、LINE の友だち全員に新刊の購入を迫る変なメッセージが届いてしまわないか、ちょっと不安になりますね。(図 1.16)



▲図 1.16 「すべての友だち」に [配信] してみよう

でも大丈夫です。あなたは LINE から、LINE 公式アカウントを作りましたが、LINE アカウントの友だちと、LINE 公式アカウントの友だちは別物なので、LINE で友だちになっている人全員にこのメッセージが届いてしまうことはありません。安心して [配信] をタップしましょう。

## 1.4 LINE 公式アカウントからメッセージを送る

では自分の LINE に戻って、メッセージが届いたか確認してみましょう。友だちみんなには届かなくても、少なくともこの LINE 公式アカウントの創造主である自分にはメッセージが届いているかな、と思いましたが、残念ながら何も届いていません。メッセージを送信した履歴も残っていません。(図 1.17)

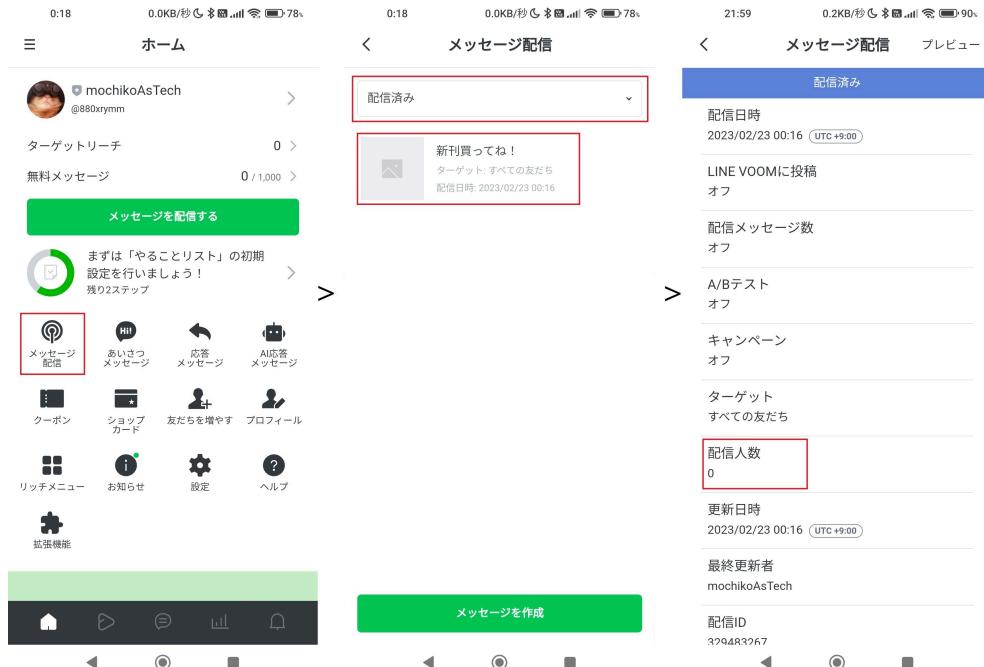


▲図 1.17 自分にもメッセージは届いていなかった

トークルームに送信したメッセージが残っていないのは、前述のとおり LINE アカウントと LINE 公式アカウントが別物だからです。先ほどのメッセージは、LINE 公式アカウントから送ったのであって、あなたの LINE アカウントから送った訳ではないので、LINE のトークルームに送信履歴は残っていません。そしてメッセージを受信していないのは、あなたがまだ、自分で作った LINE 公式アカウントと友だちになっていないからです。

## 第1章 LINE 公式アカウントをつくってみよう

管理アプリの「メッセージ配信」から「配信済み」を開いて、いま送ったメッセージを確認しても「配信人数」は0です。なぜならば友だちがひとりもいない<sup>\*17</sup>から！（図1.18）



▲図1.18 送ったメッセージの「配信人数」が0になっている

\*17 LINE公式アカウントに友だちがいない、という話なので、自分がダメージを受ける理由はないんだけど、どうしても「友だちがひとりもいない」という響きが暴力的で、なんかこう「違うんです違うんです！」と言い訳をしたくなってしまう。ちなみに図1.17のトークリストにも友だちはいませんが、これは本書の検証用に使っているサブのスマートフォンのLINEアカウントだからです。いるよ！！友だち！！！

### 【コラム】個人のLINEアカウントをLINE公式アカウントに切り替えられる？

たとえばあなたがおしゃれなタピオカミルクティー屋さんの店員で、TikTokなどでたくさんのフォロワーを抱えるインフルエンサーでもあり、LINEの友だちも3,000人くらいいるとします。<sup>\*18</sup>

折角友だちがいっぱいいるので、TikTokで認証済みアカウントになって認証バッジをもらうような感じで、個人のLINEアカウントを運営に認証してもらってLINE公式アカウントに切り替えられないのかな、と思ったのですが、そんなことは可能なのでしょうか？

結論から言うと、個人のLINEアカウントをLINE公式アカウントに昇格させることはできません。折角個人のLINEアカウントでたくさんの友だちを集めても、それをそのままLINE公式アカウントに引き継ぐことはできないので、仕事や宣伝を目的としてLINEで友だちを増やすなら、最初からLINE公式アカウントではじめるのがお勧めです。

---

<sup>\*18</sup> 普段、Twitterで暮らしているので、おしゃれなインフルエンサーの解像度が低い。

### 1.4.2 LINE 公式アカウントと友だちになる

残念ながら友だちがひとりもいない状態でメッセージを配信してしまったため、折角送ったメッセージですが誰にも届かなかったようです。LINE 公式アカウントからメッセージを送って、ちゃんと「友だち」に届くことを確認するため、先ずは自分が LINE 公式アカウントと友だちになってみましょう。

LINE 公式アカウントの管理アプリで「友だちを増やす」をタップして、「URLを作成」を開きます。「URLをコピー」をタップして、友だち追加用の URL<sup>\*19</sup>をコピーしましょう。(図 1.19)

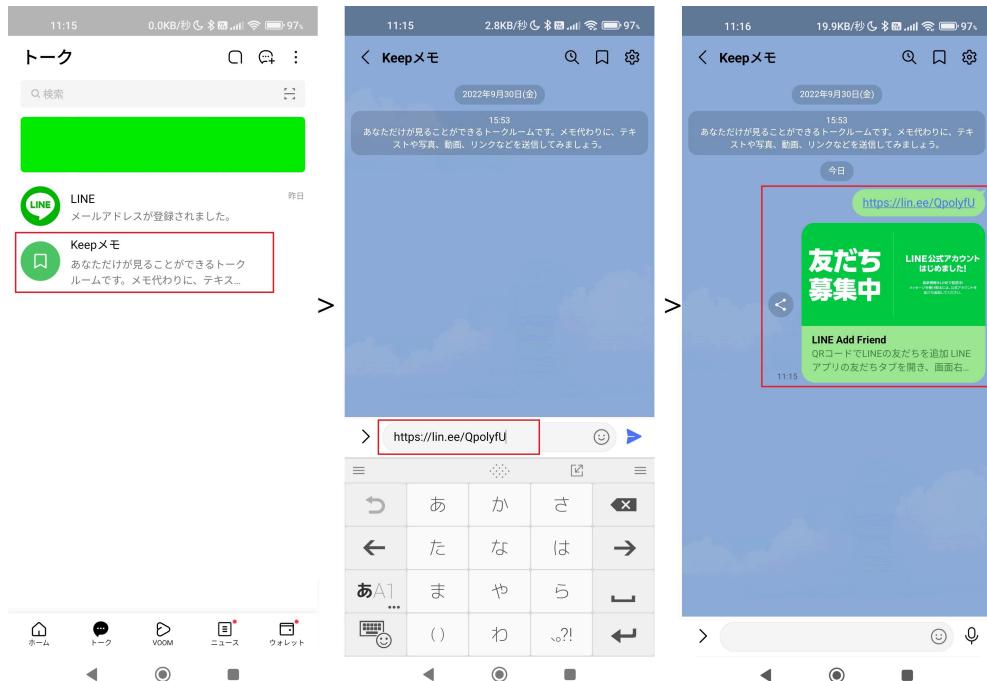


▲図 1.19 「友だちを増やす」から「URLを作成」を開いて「URLをコピー」する

\*19 ちなみに本書で筆者が作ったこの LINE 公式アカウントとは実際に友だちになります。LINE で筆者と友だちになってみよう。 <https://lin.ee/QpolyfU>

## 1.4 LINE 公式アカウントからメッセージを送る

LINE に戻って、Keep メモという自分専用トークルームみたいなところに友だち追加の URL をペーストします。元気よく「友だち募集中」と表示されました。タップして友だちになってみましょう。(図 1.20)



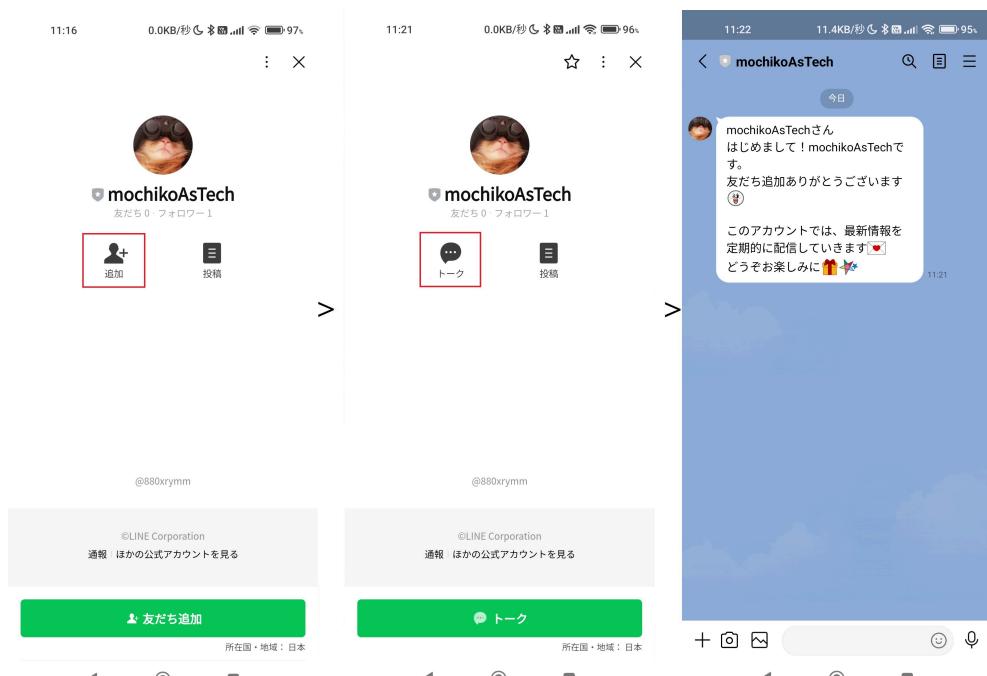
▲図 1.20 LINE の Keep メモに URL をペーストする

この友だち追加用の URL をうっかり Twitter などに書いてしまうと、誰でもあなたの LINE 公式アカウントと友だちになってしまいます。自分しかメッセージを受け取っていないつもりで色々テストしていたら、実は自分以外の人もひっそり見ていた、ということにならないよう、友だち追加の URL の取り扱いには注意しましょう。

## 第1章 LINE 公式アカウントをつくってみよう

URLを開くと、先ほど作ったLINE公式アカウントの友だち追加画面<sup>\*20</sup>が表示されました。さっそく【追加】のアイコンをタップして、LINE公式アカウントと友だちになってしまいます。友だちになると、アイコンが【追加】から【トーク】に変わるので、【トーク】をタップしてトークルームを開いてみましょう。(図1.21)

設定した覚えもないのに「はじめまして！mochikoAsTechです。友だち追加ありがとうございます」という元気なメッセージが届いています。誰だお前、私が作ったLINE公式アカウントだけど誰だ。これはLINE公式アカウントの「あいさつメッセージ<sup>\*21</sup>」という機能で、友だち追加されたときに、自動で任意のメッセージを送ることができます。LINE公式アカウントを作ると、デフォルトで「あいさつメッセージ」が設定されているので、この元気なメッセージが届いたという訳です。



▲図1.21 【追加】をタップすると友だち追加されて【トーク】に変わる

<sup>\*20</sup> [友だち 0] [フォロワー 1] とあります BUT このフォロワーというのはLINE VOOMでLINE公式アカウントをフォローしている人のことです。さっきLINE公式アカウントを作ったときに、自動的に自分で自分をフォローしていたので、この「フォロワー 1」は自分自身です。知らない誰かではありません。

<sup>\*21</sup> あいさつメッセージについては、「2.6.4 友だち追加されたときのあいさつメッセージを併用する」でも後述します。

### 【コラム】開発用途の LINE 公式アカウントが知らない人に友だち追加されてしまった。ブロックできる？

個人的な開発用途として LINE 公式アカウントを作っていたのに、うっかり友だち追加の URL を Twitter に書いてしまい、知らない人に友だち追加されてしまいました。あくまで開発用途の LINE 公式アカウントなので、他人にあれこれ見られたくない…そんなとき、LINE 公式アカウント側から友だちをブロックすることはできるのでしょうか？

結論から言うと、LINE 公式アカウント側から友だちをブロックしたり、削除したりすることはできません。仮に友だち追加した人を特定して、お願いして目前でブロックしてもらったとしても、後でこっそりブロック解除されることは止められません。一度友だち追加されてしまったら、もう友だちが自分だけだった元の状態には戻せないと思っておいたほうがいいでしょう。

自分以外とは誰とも友だちになっていない状態に戻したいのであれば、友だち追加されてしまった LINE 公式アカウントは削除して、新しい LINE 公式アカウントを作り直しましょう。LINE 公式アカウントは、LINE Official Account Manager、または LINE 公式アカウント管理アプリの【アカウント設定】から、【アカウントを削除】で削除できます<sup>\*22</sup>。LINE 公式アカウントは、一度削除してしまうと復活させることはできないので注意してください。

<sup>\*22</sup> アカウントを削除するには？ | LINE for Business <https://linebiz.force.com/help/s/article/000001102?language=ja>

### 1.4.3 LINE 公式アカウントから友だちにメッセージを送ってみる

再び LINE 公式アカウント管理アプリに戻ると、「ターゲットリーチ」が先ほどの 0 から 1 に変わっています！（図 1.22）



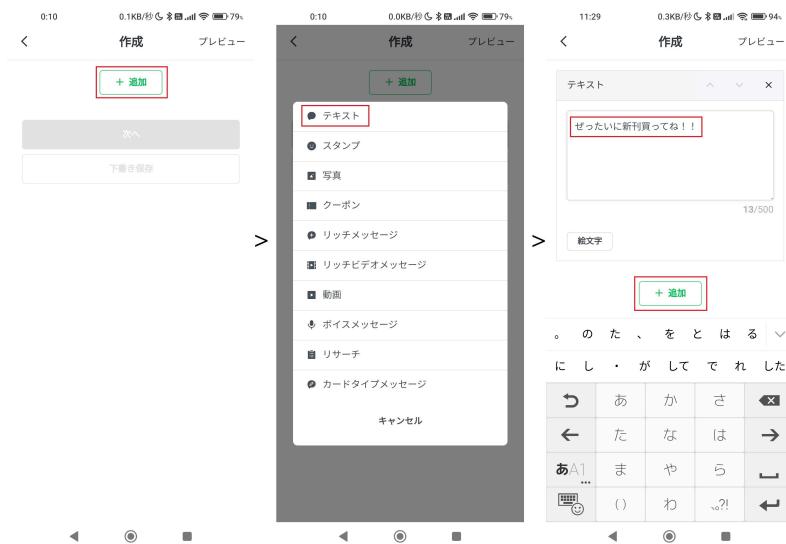
▲図 1.22 ターゲットリーチが 0 から 1 になった

ターゲットリーチとは、要は「送信対象となる友だち」の総数です。友だちできた…ひとりできた…自分だけ…。鏡に向かって「私たち今日から友だちだね…！」<sup>\*23</sup>と言っている気分になってきましたが、例え相手が自分自身だろうが友だちは友だちです！ メッセージを送ってみましょう。先ほどと同じように【メッセージを配信する】をタップします。

[追加] をタップして、先ずは【テキスト】を選び、適当なテキストを入力します。（図 1.23）

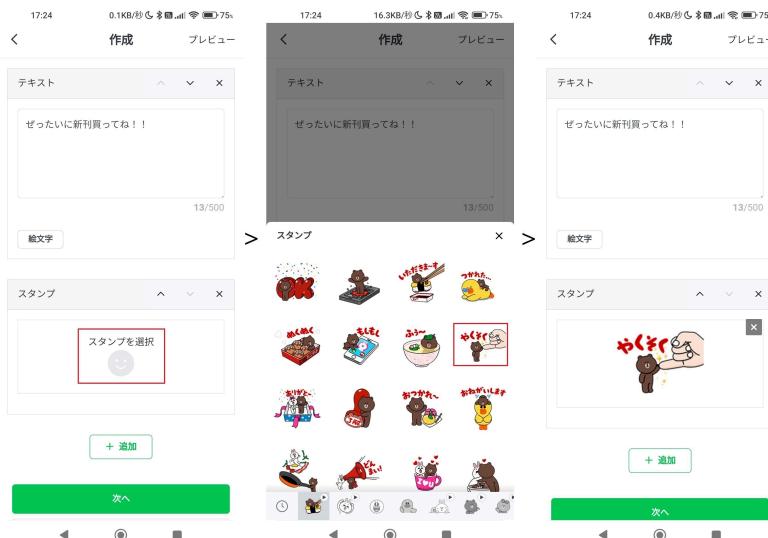
\*23 食器を仕舞った本棚のガラス戸に映った自分をケティ・モーリスと呼んで仲良くしています。早くダイアナに出会いたいですね。

## 1.4 LINE 公式アカウントからメッセージを送る



▲図 1.23 [追加] から [テキスト] を選んでテキストを入力する

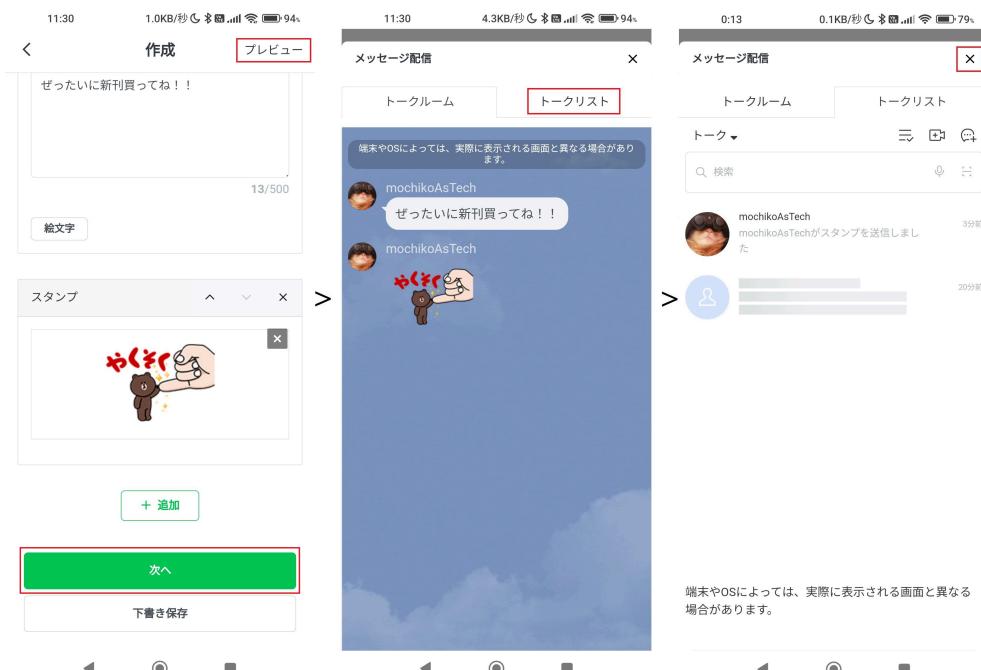
さらに [追加] をタップして、今度は [スタンプ] を選び、[スタンプを選択] から適当なスタンプを選びます。(図 1.24)



▲図 1.24 [追加] して適当なスタンプを選択する

これでどんなメッセージが送られるのか、右上の〔プレビュー〕から確認してみましょう。(図 1.25)

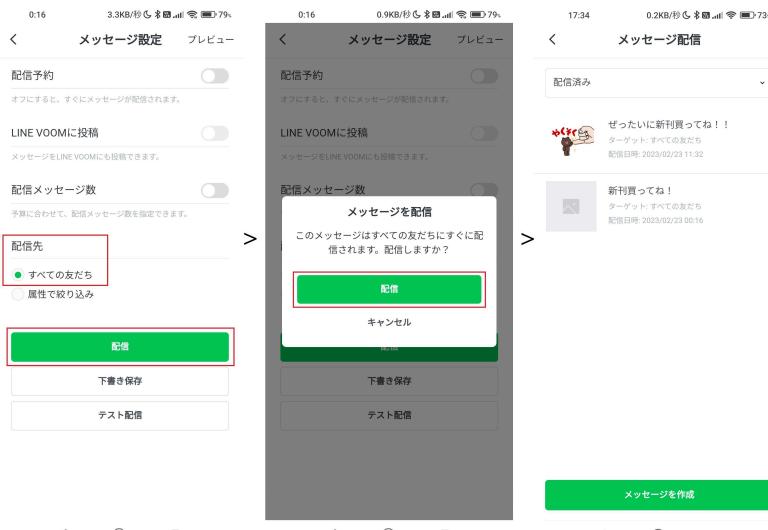
〔トークルーム〕では、こんな感じの見た目になるようです。〔トークリスト〕をタップすると、トークの一覧画面での見え方も確認できます。さっきより念押ししが強めなメッセージが準備できました。見え方を確認したら、いったんプレビューは右上の〔X〕で閉じましょう。



▲図 1.25 右上の〔プレビュー〕からトークルームやトークリストでの見え方を確認しよう

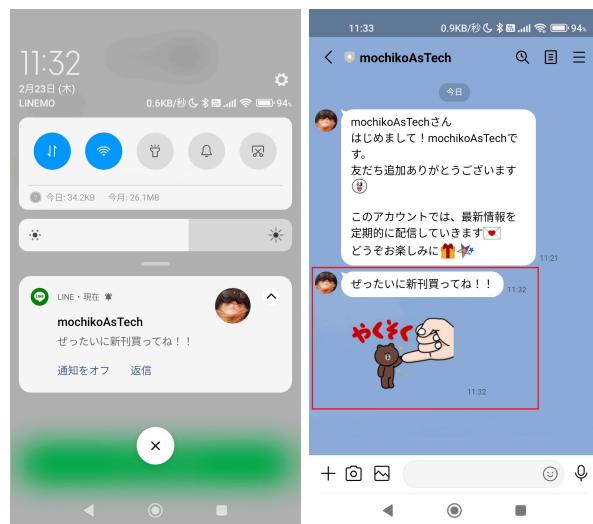
〔次へ〕をタップして、そのまま〔すべての友だち〕に送ってみましょう。さっきは誰にも届きませんでしたが、いまはたったひとりの友だちに届くはずです。私に届け！ 私のメッセージ…！ 祈りを込めて〔配信〕をタップします。(図 1.26)

## 1.4 LINE 公式アカウントからメッセージを送る



▲図 1.26 「すべての友だち」にメッセージを「配信」する

ピロン！ LINE の通知がきました！ 新刊の購入をお願いするメッセージが届いたようです。（図 1.27）



▲図 1.27 LINE 公式アカウントからメッセージが届いた！

やったね！ これで「LINE 公式アカウントから友だちにメッセージを送る」というアチーブメントを達成しました。

### 【コラム】LINE 公式アカウントのメッセージはさかのぼって見られる？

LINE 公式アカウントと友だちになると、メッセージが届くようになりますが、友だちになる以前のメッセージはさかのぼって見られるのでしょうか？

残念ながらメッセージが届くのは友だちになってからなので、友だちになる以前に送信されていた LINE 公式アカウントのメッセージを、Twitter や Instagram のようにさかのぼって見ることはできません。

LINE 公式アカウントから友だちへメッセージを送るときに、同内容を LINE VOOM にも投稿していれば、そちらはさかのぼって見られます。

### 【コラム】メッセージの通数はどうカウントされるのか

たとえば1人の友だちに対してLINE公式アカウントから、こんなふうにテキストと画像とスタンプという3つのメッセージオブジェクト<sup>\*24</sup>が含まれるメッセージを送った場合、メッセージの通数は1通でしょうか？それとも3通でしょうか？（図1.28）



▲図1.28 テキストと画像とスタンプのメッセージ

メッセージの通数は送信対象となった友だちの人数でカウントされるので、このように3つのメッセージオブジェクトをまとめて送った場合でも、カウントは1通となります。もしテキストを送る、画像を送る、スタンプを送る、というようにメッセージを3回に分けて送ったらカウントは3通ですね。ちなみに1つの

メッセージにつきメッセージオブジェクトは LINE Official Account Manager や管理アプリでは最大 3 つ、Messaging API では最大 5 つまで指定できます。

メッセージは友だちと LINE 公式アカウントの 1 対 1 のトークだけでなく、何人の友だちが参加しているグループトークに対しても送信可能です。前述のとおり、メッセージの通数は送信対象となった友だちの人数でカウントされるので、友だち 3 人と LINE 公式アカウントが参加しているグループトークに、LINE 公式アカウントからメッセージを送った場合、メッセージの通数は 3 通としてカウントされます。

なおどんなメッセージでも無料メッセージの通数を消費する訳ではありません。友だち追加されたときのあいさつメッセージや、Webhook<sup>\*25</sup>に含まれる応答トークンを使って送る応答メッセージなどは、何通送っても通数としてカウントされません。<sup>\*26</sup>

### 1.4.4 LINE 公式アカウントにメッセージを送ってみる

LINE 公式アカウントからメッセージで「絶対に新刊買ってね！」と頼まれたので、ここで「新刊買います！」と返事をしてあげたいのですが、LINE 公式アカウントに返事を送ったらいつてどうなるのでしょうか？ 物は試します。LINE で、LINE 公式アカウントに対してメッセージを送ってみましょう。

LINE 公式アカウントに「新刊買います！」とメッセージを送ってみたところ、なんとまたしても設定した覚えのない「申し訳ありませんが、このアカウントでは個別のお問い合わせを受け付けておりません」というメッセージが返ってきました。誰だお前！ 私が作った LINE 公式アカウントで勝手に返事してきて誰なんだ。（図 1.29）

\*24 「なんかさらっと出てきたけどメッセージオブジェクトってなんなんですか？ わたくし分かりませんわ！」「遠方のご学友にお手紙を出すときのことを想像なさって。封筒にお気持ちをしたためた便箋を入れて、お茶会でお撮りあそばした思い出の写真も入れて、贈り物のぶくぶくファンシーシールも入れますでしょ？ その便箋や写真やシール、ひとつひとつがメッセージオブジェクトなんですね！」「なるほどですわ！ 便箋と写真とシールは、テキストと画像とスタンプの比喩ですね！ ところでどうしてわたくしちゃ、突然お嬢様なんですか？」「説明しにくいことはお嬢様になるとなぜかうまいこと説明できるんですね！」

\*25 Webhook や応答トークンについては、「2.5.5 Webhook とは」で後述します。

\*26 課金対象となるメッセージについて | LINE for Business <https://www.linebiz.com/jp/service/line-official-account/plan/>

## 1.4 LINE 公式アカウントからメッセージを送る



▲図 1.29 メッセージを送ったら「応答メッセージ」が届いた

これはLINE公式アカウントの「応答メッセージ<sup>27</sup>」という機能で、ユーザーからメッセージが届いたときに、自動で任意の返答を送ることができます。LINE公式アカウントを作ると、デフォルトで「応答メッセージ」が設定されているので、このメッセージが届いたという訳です。

\*<sup>27</sup> 応答メッセージについては、「2.5.1 方法 1. 固定の自動応答を設定しておいて個別応対は一切しない」で後述します。

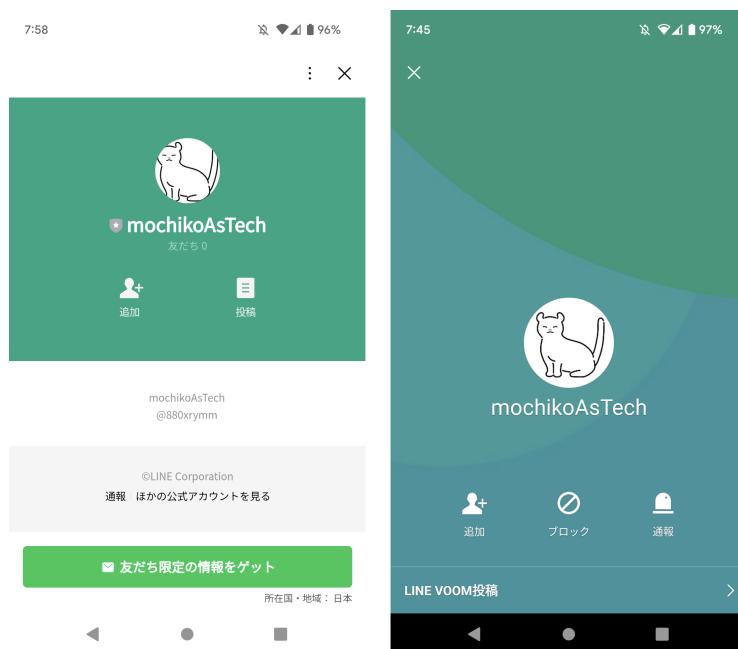
## 1.5 LINE 公式アカウントの基礎知識

無事に LINE 公式アカウントから友だちへのメッセージ送信もできたので、ここでちょっと LINE 公式アカウントについていくつか説明をしておきましょう。実践の後の座学タイムです。

### 1.5.1 LINE 公式アカウントと普通の LINE アカウントとの違い

先ほど LINE アカウントと LINE 公式アカウントは別物という話をしましたが、普通の LINE アカウントと LINE 公式アカウントはどうやつたら見分けをつけられるのでしょうか？ LINE 公式アカウントを運用している本人にはもちろん分かりますが、どちらも QR コードを読み込んで友だち追加できるので、友だちになる側はどこで「あ、これ LINE 公式アカウントだ」と気づけるのでしょうか？

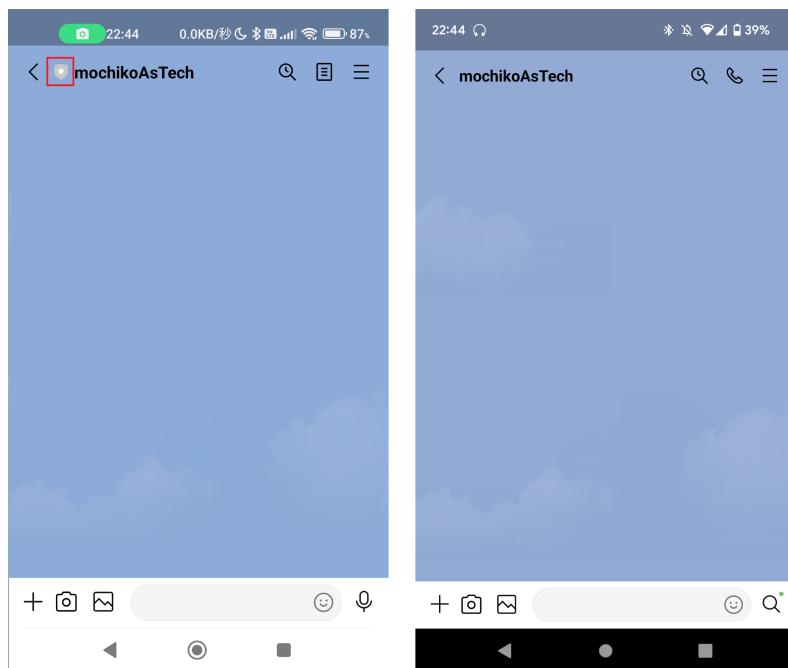
友だち追加の画面を比較してみましょう。左が LINE 公式アカウントで、右が普通の LINE アカウントです。（図 1.30）



▲図 1.30 左が LINE 公式アカウントで、右が普通の LINE アカウント

LINE 公式アカウントの友だち追加画面には追加、投稿のボタンが並んでいますが、普通の LINE アカウントの友だち追加画面だと追加、ブロック、通報のボタンが並んでいます。また LINE 公式アカウントの方は、ベーシック ID<sup>\*28</sup>が表示されていました、「ほかの公式アカウントを見る」や「友だち限定の情報をゲット」とあるので、よく見れば「これ、LINE 公式アカウントだな?」と気づけそうです。

トークルームの画面も比較してみましょう。LINE 公式アカウントは名前の左に「未認証<sup>\*29</sup>の LINE 公式アカウント」であることを示す灰色のバッジが付いています。(図 1.31)



▲図 1.31 LINE 公式アカウントは名前の左に灰色のバッジが付いている

普通の LINE アカウントと LINE 公式アカウントには、このような見た目の違いがあります。

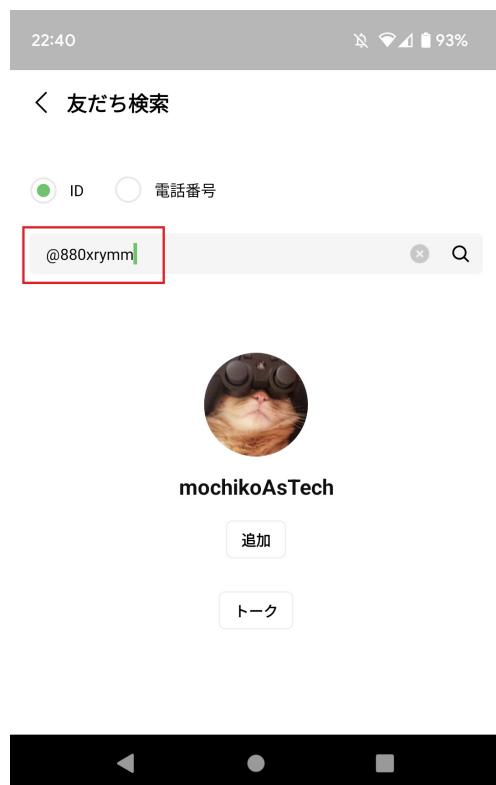
\*28 ベーシック ID については、「1.5.2 プレミアム ID とベーシック ID」で後述します。

\*29 未認証アカウントについては、「1.5.3 未認証アカウントと認証済アカウント」で後述します。

### 1.5.2 プレミアム ID とベーシック ID

LINE 公式アカウントを作ると、最初に「ベーシック ID」というものが自動で割り振られます。@マークと、ランダムな 3 衔の数字と 5 衔の英字で構成された「@880xrymm」みたいなものがベーシック ID です。

LINE の検索窓でこのベーシック ID を検索（図 1.32）すると、ちゃんと LINE 公式アカウントにたどり着けるのですが、友だち登録してもらうためにランダムな文字列をユーザーに「最初が@で…880 の…えっくすあーる…わい…えむえむ」のように伝えて入力させるのはなかなか難儀です。もうちょっと名前っぽい、覚えやすい ID がほしくなりますよね。



▲図 1.32 友だち検索でベーシック ID を検索すると LINE 公式アカウントが表示される

そこでなんと、月額 100 円（税別）を出せば、4 文字から 18 文字で希望の「プレミアム

ID<sup>\*30</sup>」というものが取得できます！ ただし、他の人がすでに使っているプレミアム ID は取得できません。

プレミアム ID と有料プランは別枠なので、無料のコミュニケーションプランのまま、プレミアム ID だけ購入することも可能です。またプレミアム ID を取得しても、ベーシック ID や、プレミアム ID 取得前に作った友だち追加の URL、QR コードなどは引き続き使用できます。

### 1.5.3 未認証アカウントと認証済アカウント

無料プランと有料プラン、ベーシック ID とプレミアム ID についてはすでに説明しましたが、実はさらに認証ステータスというものがあり、LINE 公式アカウントは未認証アカウントと認証済アカウント<sup>\*31</sup>の 2 種類に分けられます。

認証済アカウントになるためには申請をして、審査に通過する必要がありますが、この申請と審査は無料です。有料プランやプレミアム ID と違って、認証済アカウントになるために費用はかかりません。

では認証済アカウントになると何がうれしいのでしょうか？

認証済アカウントになると、バッジの色が灰色から青色になってついて「公式っぽさ」が増すと共に、LINE 内でアカウント名や概要が検索対象<sup>\*32</sup>になり、検索結果に表示されるようになります。<sup>\*33</sup>逆に言えば、デフォルトの未認証アカウントであれば、友だち追加の QR コードや URL、ベーシック ID、あるいはプレミアム ID を自ら露出しない限り、知らない人から勝手に友だち追加される可能性は低いということです。

また認証済アカウントになると、「友だち募集中」と書かれたキャラクターと QR コード付きのステッカー、三角 POP などが購入できます。お店の入り口に貼ったり、テーブルに置いたりして、友だち追加を促すためのおしゃれな販促物を、わざわざ自分で作らなくても簡単に購入できるのがいいところですね。

<sup>\*30</sup> プレミアム ID とは | LINE for Business

<https://www.linebiz.com/jp/service/line-official-account/plan/>

<sup>\*31</sup> 「認証済アカウント」とは？ | メリット・申請方法 | LINE for Business <https://www.linebiz.com/jp/service/line-official-account/verified-account/>

<sup>\*32</sup> 未認証アカウントの場合、アカウント名や概要に含まれる単語で検索しても検索結果には出てきません。ですが、ベーシック ID やプレミアム ID で検索した場合は、「1.5.2 プレミアム ID とベーシック ID」のとおり、未認証アカウントであってもしっかりと検索結果に表示されます。

<sup>\*33</sup> 厳密に言えば、認証済アカウントになると検索結果に表示させるのか、非表示にしておくのかを選べるようになります。たとえば「お金を払って謎解きゲームのチケットを買った人だけ、LINE 公式アカウントと友だちになって、LINE のトークからゲームに参加できる」というようなことを実現したい場合は、認証済アカウントであっても検索結果には表示されないよう「非表示」を選んでおきましょう。

<https://www.linebiz.com/jp/manual/OfficialAccountManager/tutorial-step5/>

ただし認証済アカウントの審査は、個人名では通らない<sup>\*34</sup> ようです。販促物が購入できる、という特典を見ても、認証済アカウントはインフルエンサーなどの個人<sup>\*35</sup>ではなく、店舗やサービスなどをターゲットとしているようです。

### 【コラム】準備中の LINE 公式アカウントをリリース日まで非公開にしておける？

準備中の LINE 公式アカウントが人目に触れてしまうことのないよう、リリース日まではアカウントそのものを非公開にしておきたい！ と思ったとします。そんなことは可能なのでしょうか？

残念ながら LINE 公式アカウントには「非公開」と「公開」、あるいは「開発中」と「リリース済み」というような状態管理がありません。作られた瞬間から、ベーシック ID やプレミアム ID さえ分かれれば、実態がリリース前だろうがなんだろうが誰でも友だち追加できてしまいます。

リリース前や準備用の LINE 公式アカウントは、うっかりベーシック ID やプレミアム ID、そして友だち追加の URL などを外部に露出させないよう注意しましょう。また認証済アカウントにした場合は、「検索結果での表示」をデフォルトの「非表示」のままにしておきましょう。

<sup>\*34</sup> LINE 公式アカウントの審査とは | 認証済アカウント申請時の注意点 <https://www.linebiz.com/jp/column/technique/20190829/>

<sup>\*35</sup> ちなみに 2022 年 6 月には「LINE クリエイターアカウント」という、インフルエンサーやクリエイター向けの LINE 公式アカウントの新カテゴリーも発表されていました。 <https://linecorp.com/ja/pr/news/ja/2022/4265>

## 第2章

# Messaging API で LINE Bot をつくってみよう

LINE 公式アカウントの「中の人」を、人間の代わりにボットにしてみよう。

## 2.1 LINE 公式アカウントをチャットボットにしたい

第1章「LINE 公式アカウントをつくってみよう」では LINE 公式アカウントを作り、管理アプリを使って友だちにメッセージを送信しました。LINE 公式アカウント管理アプリや LINE Official Account Manager には色々な機能があるので、それらを使ってお店やサービスの LINE 公式アカウントを運用していくことも可能です。

ですが、本書では LINE 公式アカウントを手作業で運用していきたい訳ではなく、「中の人」を人間からボットに変えて、LINE 公式アカウントを自動で応答するチャットボットにしたいのです。

### 2.1.1 チャットボットとは

急にチャットボットという言葉が出てきましたが、チャットボットとはいったいなんでしょう？

チャットボットとは、リアルタイムにメッセージをやりとりする「チャット」と、人間のように動いたり働いたりする機械の「ロボット」を組み合わせた言葉です。チャットボットの裏側には人間がいるわけではなく、プログラムがメッセージの内容に応じた返信をしてくれたり、自動でメッセージを送ってきたりしています。

このチャットボットは、近年では身近な存在になったことで、単に「ボット」と呼ばれることが多いかもしれません。Twitter で地震が起きるとすぐに震度を知らせてくれる地震速報ボットや、著名人の名言を定期的につぶやくボット、特定の用語に反応してリプライしてくるボットなどを、あなたも一度は見たことがあるのではないでしょうか。会社の Slack に、GitHub の通知をしてくれるボットや、メッセージを自動翻訳してくれるボットがいる、というケースもあるかも知れません。

本書では、この自動応答するチャットボットのプログラムのことを「ボット」と呼びます。

## 2.2 Messaging API でチャットボットを作るには

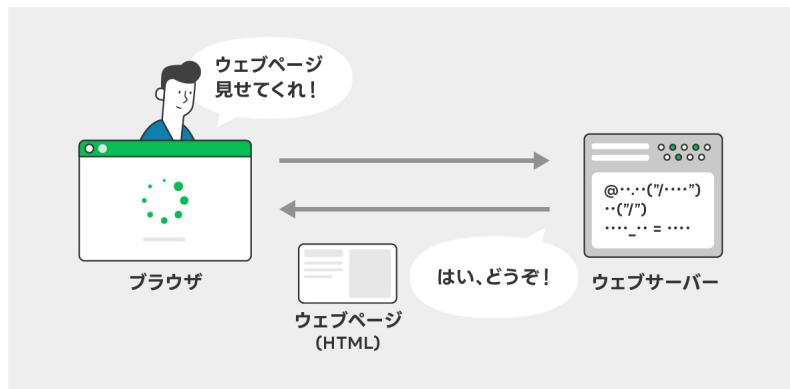
ボットを作って、LINE 公式アカウントをチャットボットにするには、LINE の Messaging API というものを使います。

### 2.2.1 API とは

さて、Messaging API とは何か、という話をする前に、そもそも「API」とは何か、という説明をさせてください。

Messaging API の「API」は、Application Programming Interface の略です。名前とおり、別々のアプリケーションがお互いに情報をやりとりするときの接点となる、窓口のようなものだと思ってください。そして本来、API はとても広い意味をもつ言葉ですが、この Messaging API における API とは「REST API」<sup>\*1</sup>のことだと思われます。

通常、私たちはブラウザで URL を入力したり、リンクをクリックしたりすることで「このウェブページを見せててくれ！」とウェブサーバーにリクエストを投げ、リクエストを受けたウェブサーバーが「はい、どうぞ」とウェブページをレスポンスで返してくれます。(図 2.1)



▲図 2.1 ブラウザでウェブページを見るときのリクエストとレスポンス

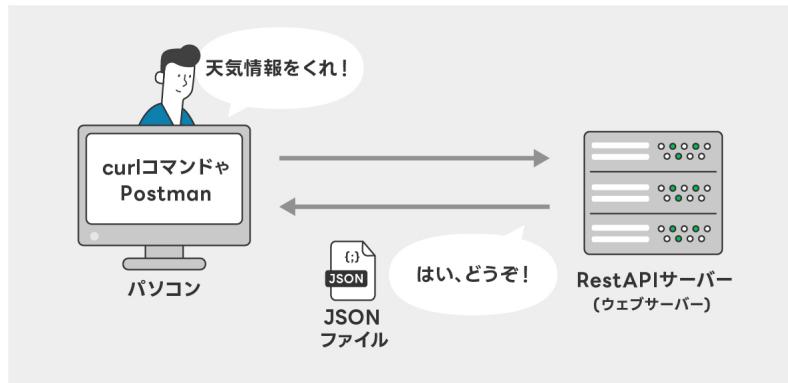
バーで「ビールをくれ！」というリクエストを投げると、ビアサーバーからのレスポンスとしてよく冷えたビールが返ってくる、みたいなものですね。<sup>\*2</sup>

REST API は、このウェブページと同じように、ウェブサーバー上で提供されます。

<sup>\*1</sup> REST は REpresentational State Transfer の略。REST アーキテクチャスタイルという、ルールの  
ようなものに従って作られた API が REST API や RESTful API と呼ばれます。

<sup>\*2</sup> シンガポールのプールバーで飲んだタイガービールがおいしかった。また行きたい。

私たちが curl コマンド<sup>\*3</sup>や、Postman<sup>\*4</sup>や、プログラムを通じて REST API に対して「天気情報をくれ！」とか「メッセージを送信してくれ！」というリクエストを投げると、ウェブサーバー上でうごく REST API が「はい、どうぞ！ 君が求めていた天気情報はこれだよ！」とか「メッセージの送信に成功したよ！」というようにレスポンス<sup>\*5</sup>を返してくれるのです。(図 2.2)



▲図 2.2 REST API をたたくときのリクエストとレスポンス

前述のとおり、API は広義には「情報をやりとりする窓口」であり、さまざまな意味を内包していますが、本書においてはただ「API」と呼んだら、それは REST API のことを指していると思ってください。

<sup>\*3</sup> curl (カール) は HTTP や HTTPS、SCP、LDAP など、さまざまなプロトコルでデータ転送ができるコマンドです。今までに curl を使ったことのない人にとっては、この説明を読んでもいまいちピンとこないと思うので、「ターミナル」という種類のソフトで、ブラウザのようなことができる命令文だと思っておいてください。ちなみにターミナルは、エンジニア以外の方には、いわゆる「黒い画面」と言った方がお馴染みかもしれません。

<sup>\*4</sup> Postman は、GUI の画面で REST API をたたける便利なツールです。 <https://www.postman.com/>

<sup>\*5</sup> 最近の REST API では、レスポンスはデータが扱いやすい JSON という形式のファイルで返ってくることが多いです。実際の JSON がどんなものなのかは、「2.4.2 Messaging API でブロードキャストメッセージを送信する」で確認できます。

### 【コラム】APIは「たたく」もの？「呼び出す」もの？

APIにリクエストを投げることを「APIをたたく」と表現することがあります。キーボードのEnterキーを「ツッツターン！」とたたいてAPIを実行するイメージから来ているのか、あるいはAPIのドアをコンコンとたたいて「すみません、お天気情報が欲しいんですが…」と訪問するイメージなのか、由来は筆者も分かりませんが、「APIをたたく」という言葉はエンジニア界隈では割と広く使われている印象です。

日本語と同じように英語でも"Hit an API"と言うのかなと思いきや、そちらは"Call an API"という表現の方が一般的なようです。"Call an API"を日本語にすると「APIを呼び出す」ですが、たしかに日本語でも「APIをたたく」だけでなく、この「APIを呼び出す」という表現もよく見ます。こちらは「ちょっとお天気情報を持ってこっち来てもらえますか？」と電話して呼び出しているイメージでしょうか。

APIを「たたく」や「呼び出す」だけでなく、パソコンが「立ち上がる」、CPUの使用率が100%に「張り付く」、ここの処理で「引っかかって」エラーを「吐いて」「落ちてる」、プロセスを「殺す」、といった独特な表現は、知らない人からすると面白いですよね。

情報の訂正時に「あー…今言ったのは嘘です。忘れてください。正しくは〇〇です」のように言ってしまうことはありませんか？この言い方、筆者も普通に使っていましたが、聞き手によっては「嘘をついた」と言われると「この人、悪意を持って誤情報を伝えたって自己申告してる…？」と不思議に思われるようです。

### 2.2.2 Messaging APIとは

ではあらためて、Messaging APIについて説明ていきましょう。Messaging APIは、LINE公式アカウントからのメッセージ送信や、受け取ったメッセージへの返信といった操作ができるAPI<sup>\*6</sup>です。LINE株式会社が無料<sup>\*7</sup>で提供しており、LINE Developers

<sup>\*6</sup> Messaging APIは、あくまでLINE公式アカウントの操作をするためのAPIなので、個人のLINEアカウントで受信したメッセージをAPIを使ってSlackに転送する、というようなことはできません。

<sup>\*7</sup> Messaging APIの各APIをたたくこと自体に費用はかかりません。第1章「LINE公式アカウントをつくってみよう」の「1.2.1 LINE公式アカウントにかかる費用」で紹介したとおり、送れるメッセージの通数を増やすために有料のプランを契約したときに初めてお金がかかります。

コンソールと呼ばれる開発者向けの管理画面でアカウント登録をすれば誰でも利用できます。

Messaging API を使用することで、開発者はユーザーが LINE 公式アカウントに送ったメッセージを受信したり、LINE 公式アカウントから友だちに対して返信を送ったり、友だちとなったユーザーのプロフィール情報を取得したりすることができます。

実際に Messaging API を使用するためには、LINE 公式アカウントと紐づく形で Messaging API チャネルというものを作り、API の利用に必要な「チャネルアクセストークン」を取得する必要があります。

LINE 公式アカウントと Messaging API チャネルの関係は、初見だとちょっと分かりにくいので、実際に Messaging API チャネルを作る前にそこを少し説明していきます。

### 2.3 Messaging API チャネルを作ろう

LINE 公式アカウントと Messaging API チャネルは、表と裏のような存在です。LINE 公式アカウントを単体で作って、LINE Official Account Manager や管理アプリを使って中の人があなたのことを確認する方法を表すことがあります。裏側に Messaging API チャネルを紐づけて、ボットが自動で応答するように設定することも可能です。（図 2.3）



▲図 2.3 LINE 公式アカウントと Messaging API チャネルは表と裏

あなたはさっき、LINE で LINE 公式アカウントを作ったので、いまは表の LINE 公式アカウントだけがあって、裏に控える Messaging API チャネルはまだ存在していない状態です。

前述の LINE Developers コンソールで Messaging API チャネルを作ると、最初から表（LINE 公式アカウント）と裏（Messaging API チャネル）が揃った状態で作成されるのですが、先に表だけを作った場合は、LINE Official Account Manager で裏を作って紐づけてやる必要があります。

それでは LINE Official Account Manager で、あなたの LINE 公式アカウントに紐づく Messaging API チャネルを作りましょう。

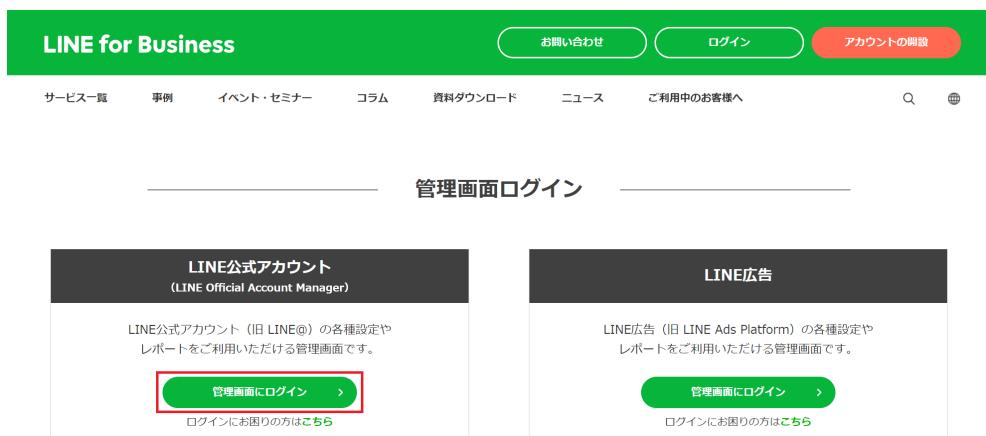
### 2.3.1 LINE Official Account Manager にログインする

第1章「LINE 公式アカウントをつくってみよう」では、スマートフォンで色々な操作をしていましたが、ここからはパソコンで作業します。

Messaging API チャネルを作成するため、LINE Official Account Manager を開いてください。

- LINE Official Account Manager
  - <https://www.linebiz.com/jp/login/>

左側の「管理画面にログイン」から、LINE 公式アカウントの管理画面こと、LINE Official Account Manager にログインします。（図 2.4）



▲図 2.4 「管理画面にログイン」からログインする

LINE ビジネス ID<sup>\*8</sup>のログイン画面が表示されるので、[LINE アカウントでログイン]を選択します。(図 2.5)



▲図 2.5 [LINE アカウントでログイン] を選ぶ

「1.3.1 LINE で LINE 公式アカウントを作ってみる」で登録したメールアドレスと、LINE のパスワード<sup>\*9</sup>を入力して、[ログイン] しましょう。入力が面倒な場合は、[QR コードログイン] から QR コードを表示して、それをスマートフォンの LINE の QR コードスキャンで読み込む形でもログイン可能です。(図 2.6)

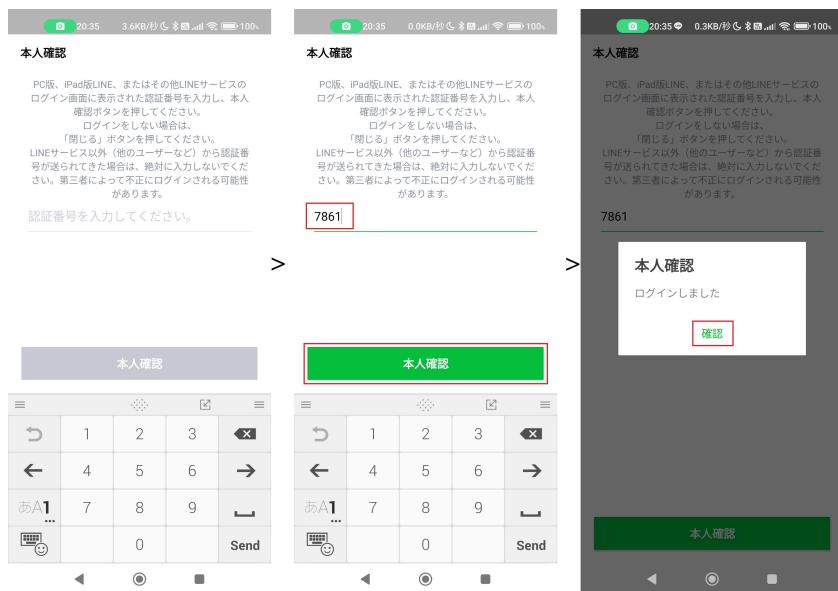
<sup>\*8</sup> LINE ビジネス ID は LINE Official Account Manager、LINE 公式アカウントの管理アプリ、LINE Developers コンソールなどで採用されている共通認証システムで、1 つのアカウントですべてに共通してログインできます。実は「1.4.1 管理アプリを使って LINE 公式アカウントからメッセージを送ってみる」で管理アプリにログインしたときも、この共通認証システムを使っていたのです。

<sup>\*9</sup> 「LINE のパスワードなんて設定したっけ？何も覚えていません」という人は LINE を開いて、下に並んでいる [ホーム] タブから右上の歯車アイコンをタップして [設定] を開き、[アカウント] の [パスワード] からすぐに新しいパスワードを設定できます。 <https://guide.line.me/ja/account-and-settings/account-and-profile/set-password.html>



▲図 2.6 [ログイン] すると 4 衝の認証番号が表示される

二要素認証のため、4 衝の認証番号が表示されます。スマートフォンの LINE を開くと、認証番号入力の画面が表示されますので、この 4 衝の認証番号を入力して [本人確認] をタップします。[ログインしました] と表示されたら、[確認] をタップします。(図 2.7)



▲図 2.7 認証番号を入力して [本人確認] をタップする

## 第2章 Messaging API で LINE Bot をつくってみよう

これで LINE Official Account Manager にログインできました！（図 2.8）

The screenshot shows the LINE Official Account Manager interface. The top navigation bar has 'LINE Official Account Manager' and a user icon 'mochikoAsTe...'. The left sidebar has 'アカウント' (Account) selected, with options 'アカウントリスト' (Account List) and '作成' (Create). The main area is titled 'アカウントリスト' (Account List) and shows one account entry:

アカウント名	友だち	権限	プラン
@mochikoAsTech	■ 1	管理者	フリー

Below the table are navigation arrows for the list. At the bottom left is a 'メニューを開じる' (Close menu) button, and at the bottom right is a copyright notice '© LINE Corporation'.

▲図 2.8 LINE Official Account Manager にログインできた

### 2.3.2 Messaging API チャネルを作つて紐づける

LINE Official Account Manager にログインできたら、アカウントリストから、先ほど作った LINE 公式アカウントを選択します。（図 2.9）

This screenshot is identical to Figure 2.8, showing the 'アカウントリスト' (Account List) screen. However, the first account entry, '@mochikoAsTech', is highlighted with a red box around its profile picture and account name. The rest of the interface is the same, including the sidebar, search bar, and footer.

▲図 2.9 先ほど作った LINE 公式アカウントを選択する

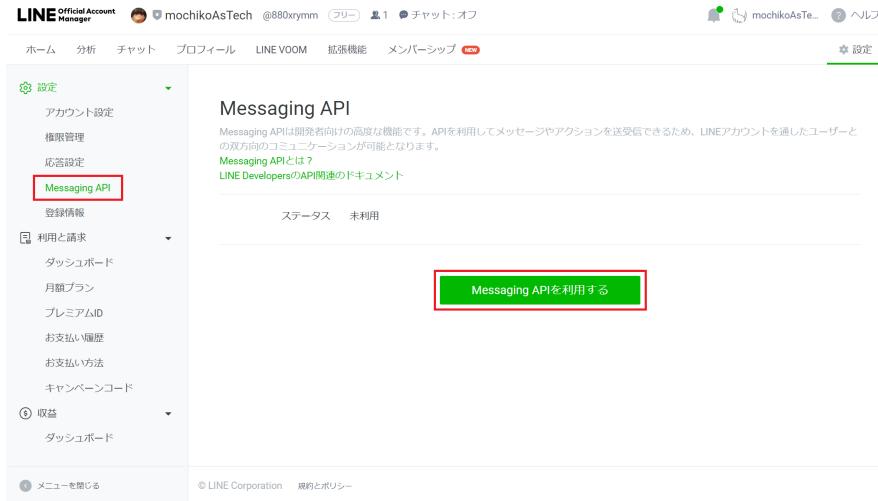
## 2.3 Messaging API チャネルを作ろう

右上にある [設定] を開きます。(図 2.10)



▲図 2.10 右上にある [設定] を開く

左メニューの [設定] の配下にある [Messaging API] を開いて、[Messaging API を利用する] を押します。(図 2.11)



▲図 2.11 [Messaging API] を開いて [Messaging API を利用する] を押す

## 第2章 Messaging API で LINE Bot をつくってみよう

まだ LINE Developers コンソールにログインしたことがなかったため、開発者情報の入力を求められます。ここでいう「開発者」とは、イコール「LINE Developers コンソールにアクセスする人のこと」です。あなたの【名前】\*<sup>10</sup>と【メールアドレス】\*<sup>11</sup>を入力して、リンク先の「LINE 開発者契約」を確認した上で、同意できる内容であれば【同意する】を押します。(図 2.12)



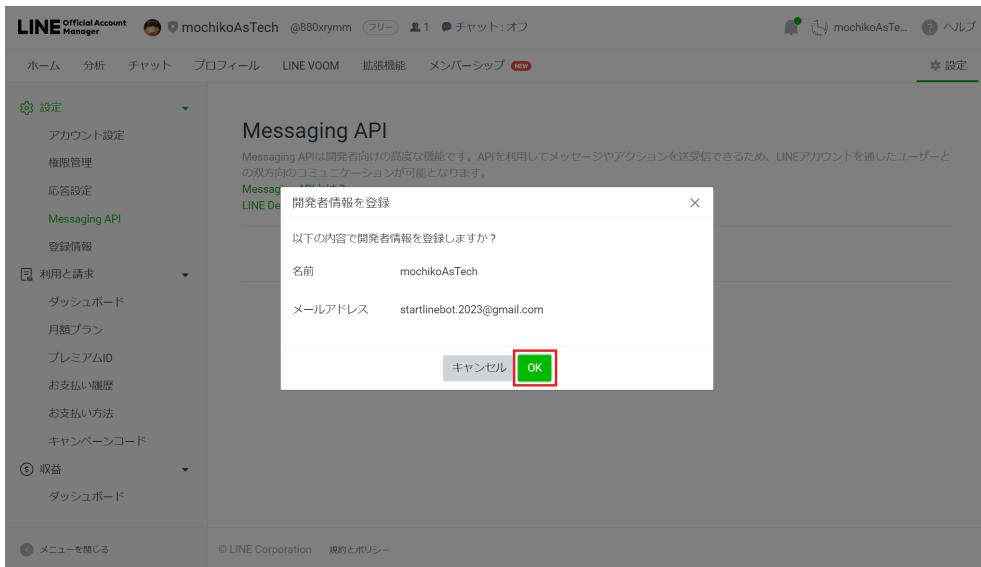
▲図 2.12 【名前】と【メールアドレス】を入力して【同意する】を押す

入力した開発者情報の確認画面が表示されます。表示されている内容で問題なければ、[OK] を押します。(図 2.13)

\*<sup>10</sup> 筆者は【名前】の欄に個人事業主としての屋号（mochikoAsTech）を記入していますが、個人開発者として登録するのであれば普通に氏名の入力で構わないと思います。

\*<sup>11</sup> ここで登録するメールアドレスは、LINE に登録してあるメールアドレスとは別のアドレスでも構いません。開発者に対するお知らせを送ってほしいメールアドレスを記入しましょう。ただし LINE Developers コンソールへのログインに使用するメールアドレスは、LINE に登録してあるメールアドレスであって、ここで記入したメールアドレスではないので、その点は注意してください。

## 2.3 Messaging API チャネルを作ろう

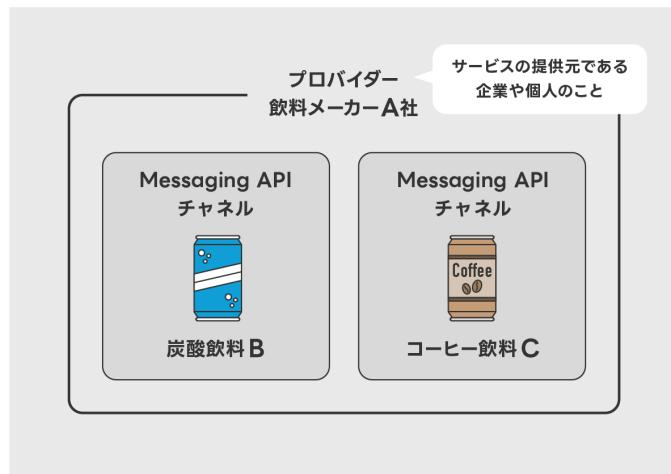


▲図 2.13 表示されている内容で問題なければ [OK] を押す

開発者情報を登録すると、今度はプロバイダーの選択画面が表示されます。プロバイダーとは、サービスを提供し、ユーザーの情報を取得する企業や開発者個人のことです。これから作成する Messaging API チャネルは、このプロバイダーというものの下に属します。プロバイダーの下には、複数のチャネルが所属できます。

運営元が個人だと「チャネルも俺！ プロバイダーも俺！ 全部俺だ！」みたいな気持ちになって違いが分かりにくいですが、たとえば飲料メーカーの A 社が「炭酸飲料 B」と「コーヒー飲料 C」という 2 つのブランドを展開していた場合、プロバイダーネームは「A 社」になり、その配下にある Messaging API チャネル名は「炭酸飲料 B」や「コーヒー飲料 C」になります。<sup>\*12</sup>（図 2.14）

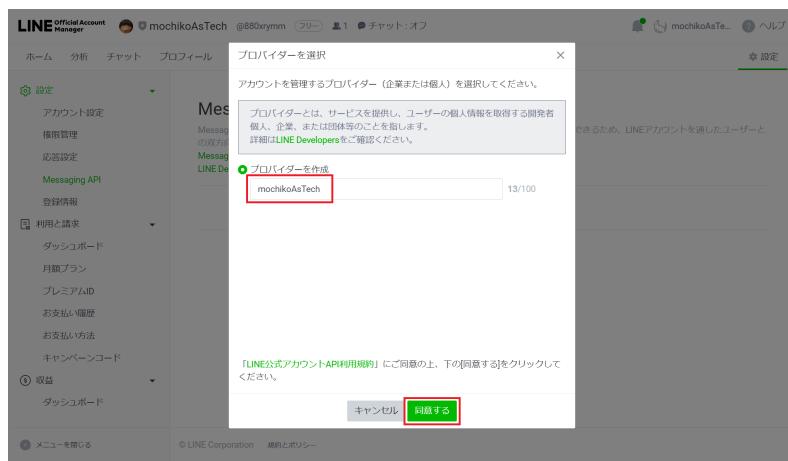
\*12 複数のチャネルがあって、それらを 1 つのプロバイダー配下に収めたときと、それぞれプロバイダーを別にしたときで何が変わるかというと、ユーザー ID の扱いが変わります。ユーザーを一意に識別するためのユーザー ID は、同じユーザーであってもプロバイダーごとに異なる値が発行されます。つまり mochiko さんというひとりのユーザーがいたとき、「A 社」というプロバイダーの配下にあるチャネルから見た mochiko さんのユーザー ID と、また別の「B 社」というプロバイダーの配下にあるチャネルから見た mochiko さんのユーザー ID は別々の値になるのです。そのため、本書では詳しく触れませんが LINE ログインチャネルと Messaging API チャネルでユーザー情報を連携したい場合は、その 2 つのチャネルが同一のプロバイダー配下にいなければならぬ、などの制約があります。



▲図 2.14 チャネルはプロバイダーの配下に属する

あなたが個人の開発者なのであれば、プロバイダーネームは個人の名前やハンドルネームでも構いません。誰かに「この LINE 公式アカウントの運営元はどこなんですか？」と聞かれたときに、あなたが答えるであろう名称をプロバイダーネームにしましょう。

まだプロバイダーというものを 1 つも持っていないので、今回は「プロバイダーを作成」します。プロバイダーネームを入力して、「LINE 公式アカウント API 利用規約」を確認し、[同意する] を押します。(図 2.15)



▲図 2.15 プロバイダーネームを入力して [同意する] を押す

## 2.3 Messaging API チャネルを作ろう

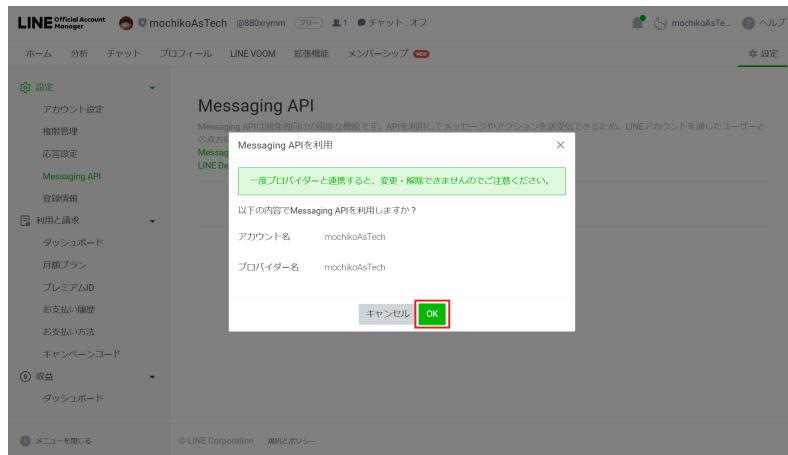
もしあなたがサービス提供者として、プライバシーポリシーや利用規約をすでに持っていたら、プロバイダーのプライバシーポリシーと利用規約としてここで URL を登録できます。個人開発者であればおそらくどちらも持っていないと思いますので、その場合は何も入力せずに [OK] を押して進んで構いません。（図 2.16）



▲図 2.16 入力せずに [OK] を押す

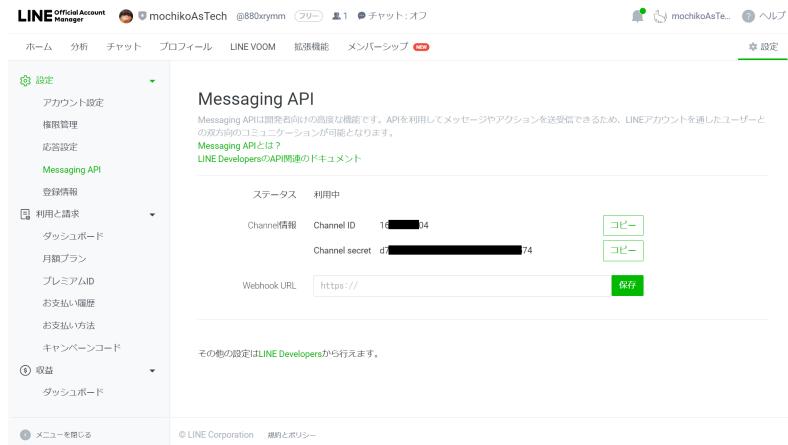
この LINE 公式アカウントを、このプロバイダー配下の Messaging API チャネルと紐づけますがいいですか、という最終確認の画面が表示されます。記載のとおり、一度チャネルをプロバイダーと紐づけてしまうと、後から「やっぱりあっちのプロバイダー配下に移動させたい！」と思っても、絶対に移動できないので、プロバイダーネームはよく確認してください。問題なければ [OK] を押します。（図 2.17）

## 第2章 Messaging API で LINE Bot をつくってみよう



▲図 2.17 確認して [OK] を押す

これで LINE 公式アカウントと紐づく Messaging API チャネルができました！（図 2.18）



▲図 2.18 Messaging API チャネルができた！

## 2.4 Messaging API を使ったメッセージ送信を試してみよう

それでは Messaging API チャネルができたので、早速 Messaging API を使ってメッセージを送信してみましょう。

### 2.4.1 LINE Developers コンソールでチャネルアクセストークンを発行する

Messaging API を使ってメッセージを送信するにあたって、前述したチャネルアクセストークンというものが必要なので、LINE Developers コンソールを開きます。

- LINE Developers コンソール
  - <https://developers.line.biz/console/>

すでに LINE Official Account Manager にログインしていれば、上記の URL を開くと、そのまま LINE Developers コンソールのプロバイダー一覧が表示されるはずです。もしログインを求められたら、「2.3.1 LINE Official Account Manager にログインする」と同じように LINE のアカウントでログインしてください。プロバイダー一覧が表示されたら、左メニューで、先ほど作ったプロバイダーを選びます。（図 2.19）



▲図 2.19 LINE Developers コンソールのプロバイダー一覧が表示された

## 第2章 Messaging API で LINE Bot をつくってみよう

プロバイダーを選ぶと、そのプロバイダーの配下にあるチャネルの一覧が表示されます。続いて、同じく先ほど作った Messaging API チャネルを選びます。(図 2.20)

The screenshot shows the LINE Developers console interface. On the left, there's a sidebar with 'LINE Developers' at the top, followed by 'コンソール (ホーム)', 'プロバイダー' (with a dropdown menu), '検索...', 'Admin', 'ツール', and 'サポート'. The main area has a breadcrumb navigation: 'トップ > mochikoAsTech > mochikoAsTech'. Below this, there are three tabs: 'チャネル設定' (selected), '権限設定', and 'プロバイダー設定'. A red box highlights a channel card for 'mochikoAsTech' which is associated with 'Messaging API'. At the bottom of the page, there are links for '© LINE Corporation' and '規約とポリシー', and language selection for '日本語'.

▲図 2.20 プロバイダー配下のチャネル一覧が表示された

Messaging API チャネルが表示されたら、[チャネル基本設定] タブの右隣にある [Messaging API 設定] タブを開いてください。(図 2.21)

This screenshot shows the 'Messaging API 設定' tab for the 'mochikoAsTech' channel. The top navigation bar is identical to the previous screenshot. The main content area is titled 'チャネル基本設定' and includes sections for '基本情報' (Basic Information) and 'チャネルアイコン' (Channel Icon). In the 'Basic Information' section, there's a note about changing the channel name and icon via 'LINE Official Account Manager'. The 'Messaging API 設定' tab is highlighted with a red box. Other tabs visible include 'LIFF', 'セキュリティ設定', '統計情報', and '権限設定'. The bottom of the page includes standard footer links and language selection.

▲図 2.21 先ほど作った Messaging API チャネルが表示された

## 2.4 Messaging API を使ったメッセージ送信を試してみよう

[Messaging API 設定] タブをいちばん下までスクロールすると、[チャネルアクセストークン（長期）] があります。[発行] を押して、長期のチャネルアクセストークンを発行してください。（図 2.22）



▲図 2.22 [発行] を押して長期のチャネルアクセストークンを発行する

このチャネルアクセストークン<sup>\*13</sup>は、Messaging API を使うときに、自分がその Messaging API チャネルの持ち主であることを証明する身分証のような役割を果たします。うっかりチャネルアクセストークンが載った画面をブログで公開したり、ソースコードに直接書いて GitHub に Push したりしないように注意してください。

長期のチャネルアクセストークンを発行したら、右側のコピーボタンを押してコピーします。[コピーしました] と表示されます。（図 2.23）

<sup>\*13</sup> チャネルアクセストークンにはいくつか種類がありますが、本書では説明を割愛し、この長期のチャネルアクセストークンを使用します。 <https://developers.line.biz/ja/docs/messaging-api/channel-access-tokens/>

## 第2章 Messaging API で LINE Bot をつくってみよう



▲図 2.23 発行したチャネルアクセストークンをコピーする

いまコピーしたチャネルアクセストークンはこの後で何度も必要となります。忘れないように、パソコンのメモ帳にしっかりメモしておいてください。

続けて [チャネル基本設定] タブのチャネルシークレットもコピーして、一緒にメモしておきましょう。チャネルアクセストークンと同様に、後で必要となります。(図 2.24)

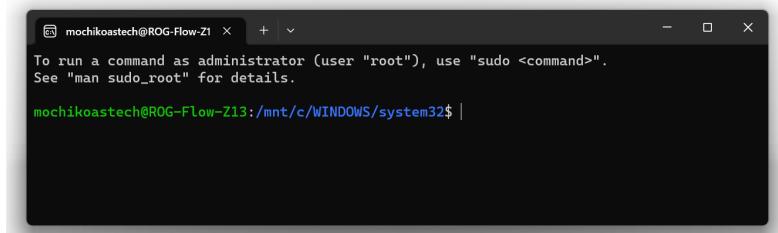


▲図 2.24 チャネルアクセストークンもコピーする

チャネルアクセストークンとチャネルシークレットが手に入ったので、早速 Messaging API でメッセージを送ってみましょう。

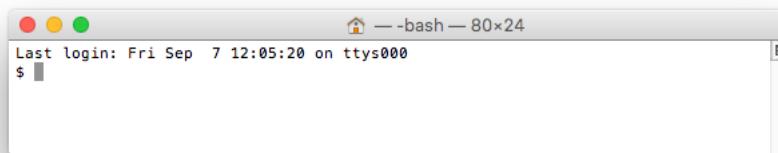
### 2.4.2 Messaging API でブロードキャストメッセージを送信する

実は、ただメッセージを送るだけならウェブサーバーは必要ありません。あなたのパソコンで curl コマンドをたたくことで、Messaging API を使ってメッセージを送信できます。あなたが使っているパソコンが Windows なら WSL (図 2.25)\*14を起動してください。



▲図 2.25 Windows なら WSL を起動する

Mac を使っている方は、ターミナル（図 2.26）を起動してください。



▲図 2.26 Mac ならターミナルを起動する

WSL やターミナルがどこにあるのか分からぬときは、Windows なら画面下部の検索ボックスで「WSL」と検索（図 2.27）、Mac なら画面右上にある虫眼鏡のマークから Spotlight で「ターミナル」と検索（図 2.28）すれば起動できます。

\*14 WSL とは Windows Subsystem for Linux の略で、Windows 上で動く Linux 環境のことです。本書において WSL は「WSL2」というバージョンを想定しています。WSL2 は Windows 10 のバージョン 2004（2020 年 5 月に配信されたパッチ）以上、または Windows 11 であればデフォルトで動作します。Windows 10 なのに動かないよ！という場合は、Windows Update をご検討ください。  
<https://learn.microsoft.com/ja-jp/windows/wsl/install>



▲図 2.27 Windows なら検索ボックスで「WSL」と検索



▲図 2.28 Mac なら Spotlight で「ターミナル」と検索

## 2.4 Messaging API を使ったメッセージ送信を試してみよう

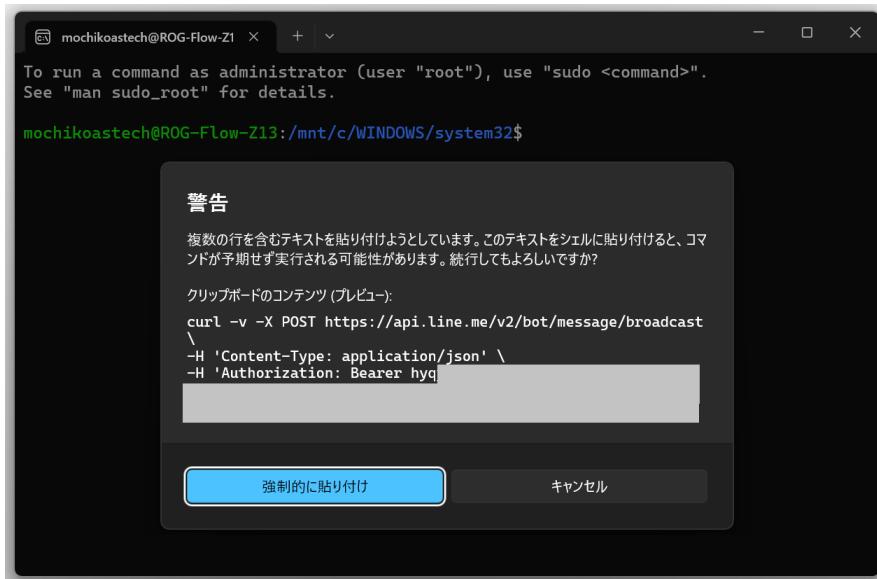
WSL またはターミナルが起動できたら、次の curl コマンド<sup>\*15</sup>（リスト 2.1）の 3 行目にある【チャネルアクセストークン】の部分を、Messaging API チャネルのチャネルアクセストークンに置き換えてください。チャネルアクセストークンは、先ほど「2.4.1 LINE Developers コンソールでチャネルアクセストークンを発行する」でコピーしましたね。

### ▼リスト 2.1 curl コマンドで友だちにメッセージを送る

```
1: curl -v -X POST https://api.line.me/v2/bot/message/broadcast \
2: -H 'Content-Type: application/json' \
3: -H 'Authorization: Bearer {チャネルアクセストークン}' \
4: -d '{
5:   "messages": [
6:     {
7:       "type": "text",
8:       "text": "Messaging APIでメッセージを送信しています。"
9:     },
10:    {
11:      "type": "sticker",
12:      "packageId": "6325",
13:      "stickerId": "10979905"
14:    }
15:  ]
16: }'
```

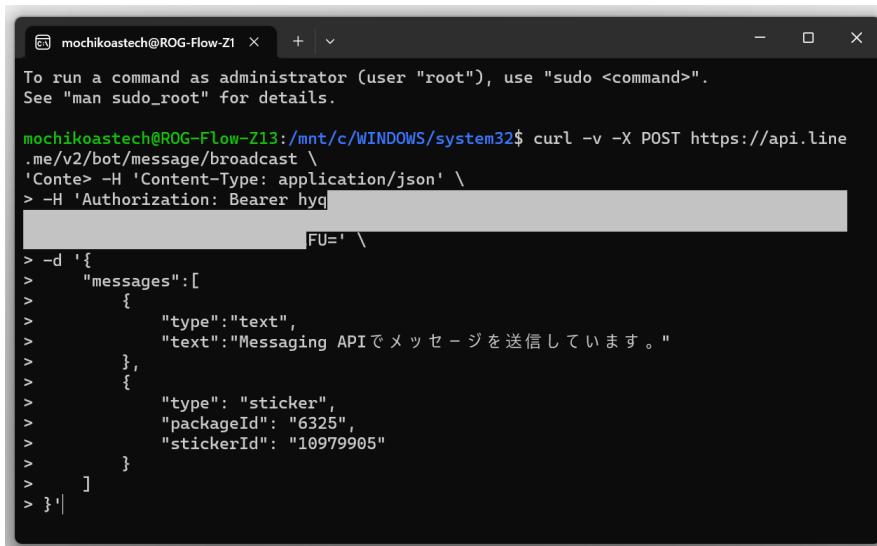
チャネルアクセストークンを置き換えるなら、curl コマンドをまるごとコピーして WSL もしくはターミナルに貼り付けます。WSL の場合は、複数行をまとめて貼り付けると警告が出ますが、[強制的に貼り付け] を押します。（図 2.29）

<sup>\*15</sup> このコードは GitHub で公開されている本書のリポジトリからもダウンロードできます。<https://github.com/mochikoAsTech/startLINEBot/blob/master/articles/send-broadcast-message.sh>



▲図 2.29 複数行の貼り付けに対する警告が出たら [強制的に貼り付け] を押す

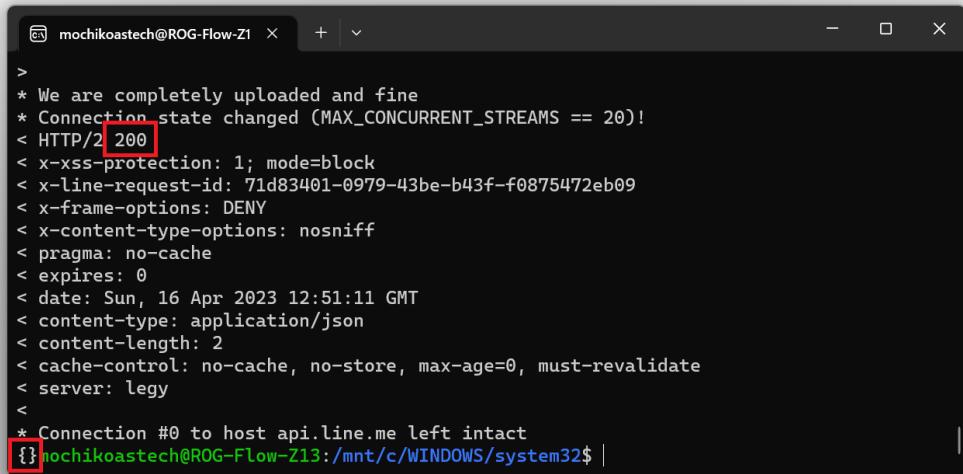
貼り付けたら Enter を押して curl コマンドを実行します。(図 2.30)



▲図 2.30 貼り付けたら Enter を押して実行する

## 2.4 Messaging API を使ったメッセージ送信を試してみよう

レスポンスが画面に出力されます。curl コマンドを使って API をたたいた結果、レスポンスとしてステータスコード 200<sup>\*16</sup>と空の JSON が返ってきたことが分かります。（図 2.31）

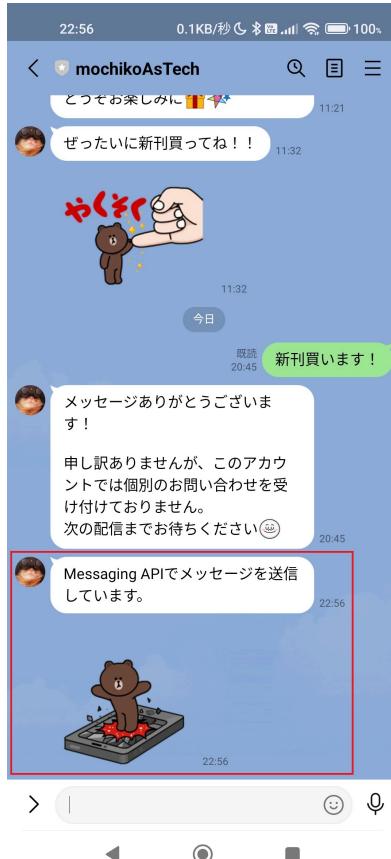


```
mochikoastech@ROG-Flow-Z1 ~ + - X
>
* We are completely uploaded and fine
* Connection state changed (MAX_CONCURRENT_STREAMS == 20)!
< HTTP/2 200
< x-xss-protection: 1; mode=block
< x-line-request-id: 71d83401-0979-43be-b43f-f0875472eb09
< x-frame-options: DENY
< x-content-type-options: nosniff
< pragma: no-cache
< expires: 0
< date: Sun, 16 Apr 2023 12:51:11 GMT
< content-type: application/json
< content-length: 2
< cache-control: no-cache, no-store, max-age=0, must-revalidate
< server: legy
<
* Connection #0 to host api.line.me left intact
{}mochikoastech@ROG-Flow-Z1:/mnt/c/WINDOWS/system32$ |
```

▲図 2.31 ステータスコード 200 が返ってきた

すると、Messaging API で送ったメッセージが LINE に届きました！（図 2.32）

<sup>\*16</sup> ステータスコードとは、サーバーに対して「ウェブページを見せてくれ！」とか「天気情報をくれ！」といったリクエストを投げた際に、サーバーから返ってくる 3 桁の数字で、リクエストの結果を表すものです。たとえば 200 OK ならリクエストが成功したこと、404 Not Found ならリクエストされたリソース（ページなど）が見つからなかったこと、503 Service Unavailable なら過負荷などによってリクエストを処理できなかったことをそれぞれ表しています。ちなみにステータスコード（3 桁の数字）の後ろに付いている OK や Not Found のようなテキストは **reason-phrase** と言って、ステータスコードの意味を人間が理解しやすいよう簡潔に説明しているものです。



▲図 2.32 Messaging API で送ったメッセージが届いた

やったあ！ Messaging API をたたいてメッセージが送れましたね！ おめでとうございます。

いまあなたがたたいたのは、LINE 公式アカウントと友だちになっている人全員にメッセージを一斉送信するための「ブロードキャストメッセージを送る」いう API です。もし curl コマンドを実行した後にステータスコード 200 以外が返ってきて、LINE にメッセージが届かなかった場合は、公式ドキュメントの API リファレンス<sup>\*17</sup>でこの「ブロードキャストメッセージを送る」いう API のエラーレスポンス例を確認してみてください。

メッセージが届いたら、curl コマンドの text の部分を好きなテキストにしたり、公開

\*17 ブロードキャストメッセージを送る | Messaging API リファレンス | LINE Developers  
<https://developers.line.biz/ja/reference/messaging-api/#send-broadcast-message>

## 2.4 Messaging API を使ったメッセージ送信を試してみよう

されている「送信可能なスタンプリスト<sup>\*18</sup>」を見ながら curl コマンドの packageId や stickerId を好きなものに変えてみたりして、メッセージを何度も送り直してみましょう。(図 2.33)



▲図 2.33 テキストやスタンプを変えてメッセージを何度も送ってみよう

curl コマンドで API をたたくと、手元のスマートフォンで LINE にメッセージが届く。こうして自分がやったことが、ちゃんと動いて、結果が目に見えるのはとってもうれしいですよね。

\*18 送信可能なスタンプリスト | LINE Developers

<https://developers.line.biz/ja/docs/messaging-api/sticker-list/>

### 【コラム】仕事で LINE Bot を開発するときにも「個人の LINE アカウント」が必要か？

Messaging API を使って開発をするとき、さまざまな設定をするための管理画面が「LINE Developers コンソール」です。この LINE Developers コンソールにログインするには、LINE アカウントまたはビジネスアカウントのどちらかが必要です。

すでにスマートフォンで LINE を使っていれば、その LINE アカウントでそのままログインできます。本書では、第1章「LINE 公式アカウントをつくってみよう」で LINE 公式アカウントを作ったときの LINE アカウントで、LINE Developers コンソールにログインしています。

個人開発であればこれで問題ありませんが、仕事の場合は「私物のスマホに入れている個人の LINE アカウントを業務で使うのはちょっと…」というケースももちろんあると思います。その場合は業務用のメールアドレスでビジネスアカウントを作りましょう。ただしビジネスアカウントで LINE Developers コンソールにログインした場合は、Messaging API チャネルが作れないなど、できることに一部制限<sup>\*19</sup>があります。

その場合は、プロジェクトの中で誰かひとりが会社の検証端末に LINEを入れ、その LINE アカウントで LINE Developers コンソールにログインして、Messaging API チャネルを作ればいいのです。後はそのプロバイダーやチャネルに、他のメンバーのビジネスアカウントを Admin 権限で追加してやれば、開発を進める上で問題はないでしょう。

## 2.5 LINE 公式アカウントから友だちに返信するには

さて、ここまででは「LINE 公式アカウントからメッセージを送る」という、LINE 公式アカウント起点の話をしてきました。LINE 公式アカウント起点というのは、たとえば月初に今月の定休日を知らせるメッセージを送るとか、新商品が出たときにメッセージを送るとかいうように、LINE 公式アカウント側が「送りたい！」と思った任意のタイミングでメッセージを送る、ということです。

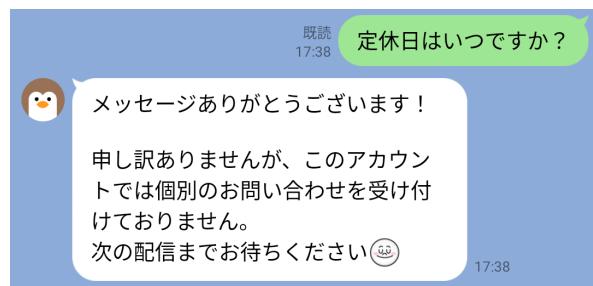
<sup>\*19</sup> LINE Developers コンソールへのログイン | LINE Developers <https://developers.line.biz/ja/docs/line-developers-console/login-account/>

でも片方が話したいときだけ一方的に話すのでは、それは対話とは言えません。ユーザーが友だち追加してくれたときや、ユーザーが何か質問してきたとき、ユーザーがリップメニュー<sup>\*20</sup>をタップしたときなど、ユーザー起点のコミュニケーションにきちんと反応できるようになってこそそのチャットボットです。

ではユーザー起点のメッセージに LINE 公式アカウントが反応するには、どうしたらいいのでしょうか？ ユーザーからのメッセージに応対する方法は、大きく分けて 4 つあります。

### 2.5.1 方法 1. 固定の自動応答を設定しておいて個別応対は一切しない

1 つめは、LINE Official Account Manager で次のような固定の「応答メッセージ」を設定しておいて、個別の応対は一切しないという方法です。「1.4.4 LINE 公式アカウントにメッセージを送ってみる」で「新刊買います！」というメッセージを送ったときに受け取った返信なので見覚えがありますね。（図 2.34）



▲図 2.34 自動の応答メッセージ

この自動の応答メッセージは、LINE 公式アカウントを作ったときにデフォルトで設定されているので、あなたも友だち追加した LINE 公式アカウントでよく似たメッセージを見たことがあるかもしれません。

これだと個別対応のコストが一切要らなくなるものの、ユーザー起点のコミュニケーションはできなくなるので、LINE 公式アカウントとのトークは一方的な宣伝をするだけの場所になります。ただユーザーにとっては、話しかけたのに何も応答してもらえず無視されるよりは、このようなメッセージが返ってきた方がまだ印象が良いかもしれません。

<sup>\*20</sup> リップメニューについては、「3.2 リップメニュー」で後述します。

### 2.5.2 方法2. 人間が手打ちのチャットで返信する

2つめは、「中の人」が頑張って手打ちのチャットで返信する、という方法です。LINE Official Account Manager や管理アプリにはチャットの機能があるので、「中の人」がその機能でユーザーからのメッセージを確認して、手打ちのチャットで頑張って応対します。

たとえば個人で経営する小さなヘアサロンで、予約を電話ではなく LINE のトークで受け付けたい、というような場合は、このチャットで必要十分なケースもあるでしょう。

### 2.5.3 方法3. 内容に応じた自動応答メッセージで応対する

3つめは、内容に応じた自動応答メッセージを用意しておいて自動で返信する、という方法です。

LINE Official Account Manager や管理アプリには、応答メッセージと AI 応答メッセージ<sup>\*21</sup>というものがあります。応答メッセージはキーワードとメッセージを事前に設定しておくことで、ユーザーがそのキーワードと完全一致するメッセージを送ってきたら、自動でメッセージを返信する機能です。完全に一致する必要があるので、たとえば「メニュー」というキーワードの場合、ユーザーが「メニュー」とだけ送ってくれば応答できますが、「メニューは?」と送ってきた場合は応答できません。

一方、AI 応答メッセージはもう少し融通が利いて、ユーザーから送られたメッセージの内容を AI が判別して、適切なメッセージで自動で返信してくれます。たとえば飲食店なら、営業時間、住所、Wi-Fi、コンセント、駐車場、喫煙可否など、質問が想定されることについてそれぞれ事前に返信メッセージを設定しておくことで、単語が完全に一致しなくてもよしなに回答してくれます。たとえば「Wi-Fi」に対して「申し訳ありませんが Wi-Fi はご利用いただけません」という回答をオンにしておくと、「Wi-Fi ってありますか?」のようなメッセージだけに限らず、「ネットって使えたりする?」「無線ってありますか?」「無料のわいふあいって使える?」といったメッセージでもきちんとその回答が返ってきます。かっこいい…！開発不要で使える AI チャットボットとも言えますね。

応答メッセージと AI 応答メッセージは、どちらか片方だけ使うこともできますし、キーワードに完全一致したら応答メッセージを返して、そうでない場合は AI 応答メッセージを返す、というように両方使うこともできます。

さらに方法2と方法3を併用することも可能です。LINE Official Account Manager

---

<sup>\*21</sup> 自動応答が可能に！「応答メッセージ」と「AI 応答メッセージ」とは | LINE for Business <https://www.linebiz.com/jp/column/technique/20191128/>

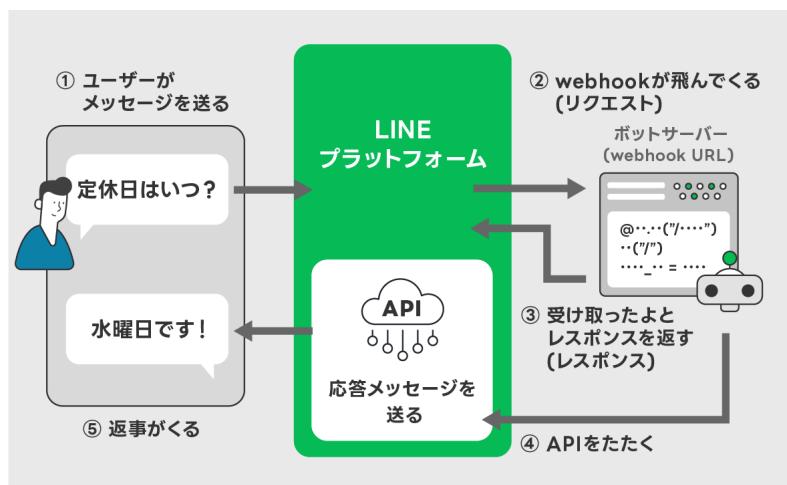
や管理アプリで営業時間を設定しておくことで、営業時間内は中の人的手打ちのチャットで応答して、営業時間外は自動応答のメッセージに任せせる、というような運用ができます。

### 2.5.4 方法 4. Messaging API で返信する

4つめは Messaging API で返信する、という方法です。Messaging API では、この「ユーザー起点のコミュニケーション」に気づく方法として、Webhook というものが用意されており、この Webhook をボットサーバーで受け止めることでボットから返信ができます。では Webhook とはいいったいどんなものなのでしょう？

### 2.5.5 Webhook とは

ユーザーが、LINE 公式アカウントを友だち追加したり、ブロックしたり、LINE 公式アカウントにメッセージを送ったりというように、何かしらの「イベント」を起こすと、LINE プラットフォームからボットサーバーに対して、Webhook が送られます<sup>\*22</sup>。LINE プラットフォームから送られてくる Webhook を受け止めるために、LINE 公式アカウントを運営するあなたは、自分でこのボットサーバーを用意する必要があります。(図 2.35)



▲図 2.35 ユーザーがメッセージを送るとボットサーバーに Webhook が飛んでくる

\*22 実際に飛んでくる Webhook がどんなものなのかは、「2.6.5 LINE プラットフォームから飛んできた Webhook を目視確認する」で見られます。

通常、私たちはブラウザでショッピングサイトのマイページを開いて、住所を入力して送信ボタンを押すことで、ウェブサーバーに「住所情報をこれに変更してくれ！」とリクエストを投げ、リクエストを受けたウェブサーバーが諸々の処理をしてから「はい。住所変更終わりましたよ」と変更完了ページをレスポンスで返してくれたりします。このときは、ウェブサーバー側が「サーバー」で、自分やブラウザ側が「クライアント」です。

しかし Webhookにおいてはこれが逆転します。LINE プラットフォームから「ユーザーがこんなメッセージを送ってきたよ！ Webhook を受け取って！」とリクエストが飛んでくるので、あなたは用意したポットサーバーでそれを受け取って、「ありがとう！ Webhook ちゃんと受け取ったよ！ ステータスコード 200！」というレスポンスを返さなければいけません。Webhook を投げてくる LINE プラットフォームが「クライアント」で、あなたの用意するポットサーバーが「サーバー」なのです。

私たちはクライアントの立場は頻繁に経験していますが、サーバーの立場になる経験はあまりないのでなんだか不思議な感じがしますね。自分が「ポットサーバーを用意する側」であり、「Webhook を受け取ってレスポンスを返す側」だ、と言われてもまだんまりピンとこないかもしれません。この説明だけで今すぐに Webhook を完璧に理解できなくとも大丈夫です。手を動かしてポットサーバーを用意し、実際に Webhook を受け取ってみましょう。

### 【コラム】LINE 公式アカウントの「既読」はいつ付くのか？

通常、友だちに送った LINE のメッセージには、相手がトークルームを開いてメッセージを見ることで「既読」がつきます。では LINE 公式アカウントの場合は、「既読」はいつ付くのでしょうか？

LINE Official Account Manager や管理アプリの応答設定に「チャット」と「Webhook」という設定項目があります。この「チャット」をオンにしていると、中の人(?)がチャットの画面でメッセージを確認するまでは、LINE 公式アカウント側でメッセージを読んだことを示す「既読」マークがつきません。逆にこの「チャット」をオフにしていると、メッセージが送られた瞬間に自動的に「既読」がつきます。

Messaging API を使って LINE 公式アカウントから自動応答しているのに、なぜか「既読」マークが付かない！ というときは、うっかり応答設定で「チャット」をオンにしないか確認してみてください。応答設定で「Webhook だけをオンにしている」と自動で既読が付きますが、「チャットだけをオンにしている」もしく

は「チャットと Webhook の両方をオンにしている」状態だと、チャットの画面でメッセージを確認するまで既読が付きません。

[チャット] も [Webhook] も両方オンにして併用したいけど、チャット画面で確認したときではなく自動で既読を付けたい、という場合は「既読 API<sup>\*23</sup>」という API を使うことで任意のタイミングで既読が付けられます。ただ残念ながら既読 API は法人ユーザー限定のオプション機能です。

## 2.6 オウム返しするチャットボットを作ってみよう

メッセージを Webhook で受け取って、ボットから自動返信する一連の流れを理解するため、先ずは一番簡単な「オウム返しするチャットボット」を作ってみましょう。

### 2.6.1 Messaging API の SDK を準備する

Messaging API では、開発をサポートする SDK が Java、PHP、Go、Perl、Ruby、Python、Node.js で用意<sup>\*24</sup>されています。SDK は Software Development Kit の略で、名前のとおり開発に必要なライブラリが詰まった工作キットのようなものです。たとえば料理でも、材料を揃えて野菜の皮を剥くところからやるととても大変ですが、下ごしらえの済んだ材料とレシピがひとまとめになっているミールキットを使えば、誰でも短時間で失敗もなく美味しい食事が作れます。それと同じで、開発においても SDK が用意されていたら、その SDK を使うことで色々とラクができます。

今回は Python という言語の SDK を使ってコードを書いていきます。

- LINE Messaging API SDK for Python
  - <https://github.com/line/line-bot-sdk-python>

それでは SDK を使うための準備をしていきましょう。Windows と Mac で手順が異なるので、それぞれ順番に説明していきます。

<sup>\*23</sup> 既読 API | LINE Developers

<https://developers.line.biz/ja/docs/partner-docs/mark-as-read/>

<sup>\*24</sup> LINE Messaging API SDK | LINE Developers

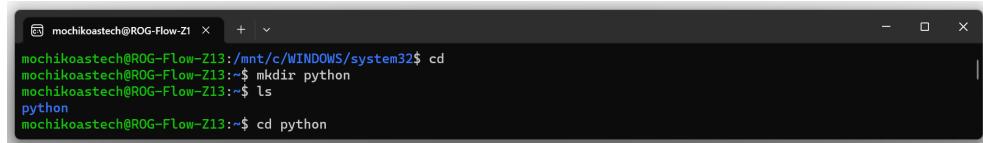
<https://developers.line.biz/ja/docs/messaging-api/line-bot-sdk/>

### Windows の場合

「2.4.2 Messaging API でブロードキャストメッセージを送信する」で使用した WSL を再び起動して、次のコマンドを順番にたたいていきます。\$は WSL のプロンプトを表していますので入力しないでください。

まずは cd コマンドでホームディレクトリ<sup>\*25</sup>に移動して、mkdir コマンドで python<sup>\*26</sup>というディレクトリを作ります。ls コマンドで確認して「python」と表示されたら、問題なく python ディレクトリが作成できていますので、作成した python ディレクトリの中に cd コマンドで移動してください。(図 2.36)

```
$ cd  
$ mkdir python  
$ ls  
$ cd python
```



The screenshot shows a terminal window with the following command history:

```
mochikoastech@ROG-Flow-Z1:~/mnt/c/WINDOWS/system32$ cd  
mochikoastech@ROG-Flow-Z1:~$ mkdir python  
mochikoastech@ROG-Flow-Z1:~$ ls  
python  
mochikoastech@ROG-Flow-Z1:~$ cd python
```

▲図 2.36 python ディレクトリを作り、その中に移動する

続いて、SDK をパソコンの中に取ってくるために pip コマンドが使いたいので、apt コマンドで pip コマンドを連れてきます。sudo apt update をたたくとパスワードを聞かれるので、パソコンを起動したときに入力するのと同じパスワードを入力して Enter を押してください。sudo apt install python3-pip をたたくと、メッセージがだだーっと流れた後に Do you want to continue? [Y/n] と聞かれるので、Y を入力して Enter を押します。

<sup>\*25</sup> 前述のとおり WSL は Windows 上で動く Linux 環境であり、Linux ではフォルダのことをディレクトリと呼びます。なので、ここではディレクトリと書いてあつたら「ああ、フォルダのことだな」と思ってください。

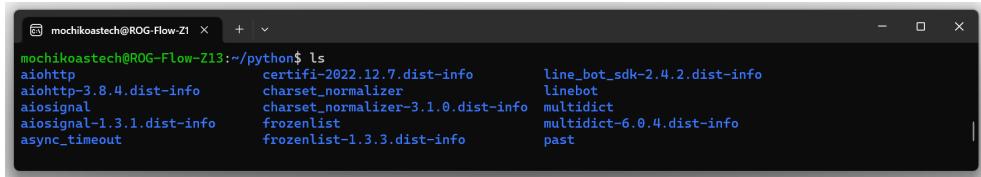
<sup>\*26</sup> この作成するディレクトリの名前は必ず python にしてください。ディレクトリ名を python 以外にするとこの後の手順で正常に動きません。

## 2.6 オウム返しするチャットボットを作ってみよう

```
$ sudo apt update  
$ sudo apt install python3-pip
```

いよいよ pip コマンドで SDK をパソコンの中に取得してきます。SDK を取ってきたら、ls コマンドで python ディレクトリの中身を確認してみましょう。中身がなんだかたくさん入っていれば成功です。(図 2.37)

```
$ pip install line-bot-sdk -t . --no-user  
$ ls
```



▲図 2.37 取ってきた SDK が python ディレクトリの中にみっしり入っている

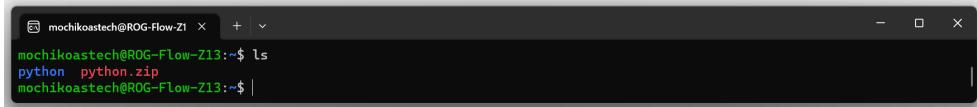
取ってきた SDK をぎゅっと ZIP に固めたいので、cd コマンドで 1 つの上のディレクトリに移動しましょう。そして apt コマンドで zip コマンドを連れてきます。sudo apt install zip をたたくと、メッセージがだだーっと流れた後に Do you want to continue? [Y/n] と聞かれるので、Y を入力して Enter を押してください。

```
$ cd ..  
$ sudo apt install zip
```

それでは zip コマンドで python ディレクトリをぎゅっと ZIP に固めましょう。ls コマンドで python.zip と python ディレクトリが確認できたら、これで SDK は準備完了です。(図 2.38)

```
$ zip -r python.zip python  
$ ls
```

## 第2章 Messaging API で LINE Bot をつくってみよう

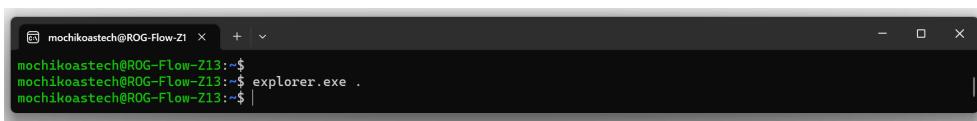


```
mochikoastech@ROG-Flow-Z1:~$ ls  
python  python.zip  
mochikoastech@ROG-Flow-Z1:~$ |
```

▲図 2.38 zip コマンドで python ディレクトリを ZIP に固める

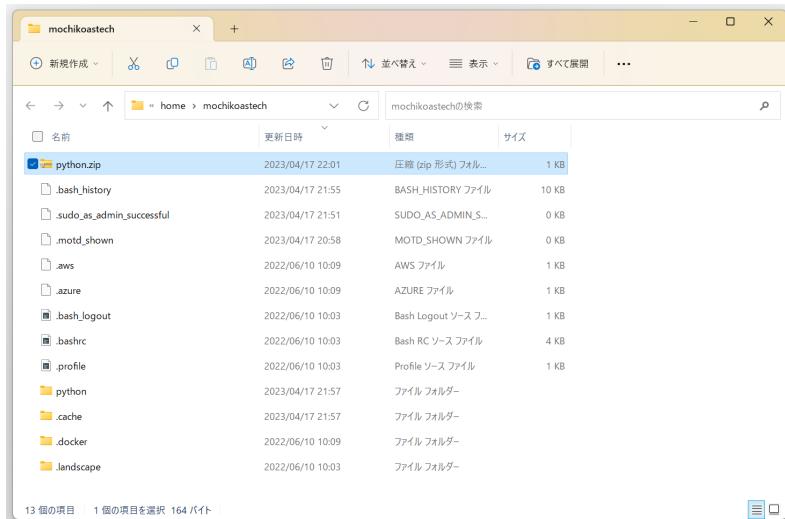
最後に `explorer.exe .` をたたくと、WSL で見ていたディレクトリがエクスプローラーで表示されます。(図 2.39、図 2.40)

```
$ explorer.exe .
```



```
mochikoastech@ROG-Flow-Z1:~$  
mochikoastech@ROG-Flow-Z1:~$ explorer.exe .  
mochikoastech@ROG-Flow-Z1:~$ |
```

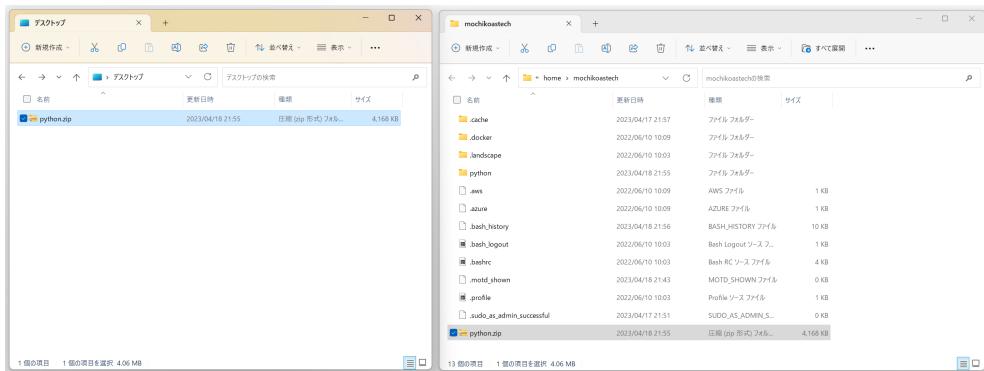
▲図 2.39 「explorer.exe .」をたたく



▲図 2.40 するとエクスプローラーで python.zip のあるフォルダが表示される

## 2.6 オウム返しするチャットボットを作つてみよう

作成した python.zip はこの後すぐに使うので、デスクトップにコピーしておきましょう。(図 2.41)



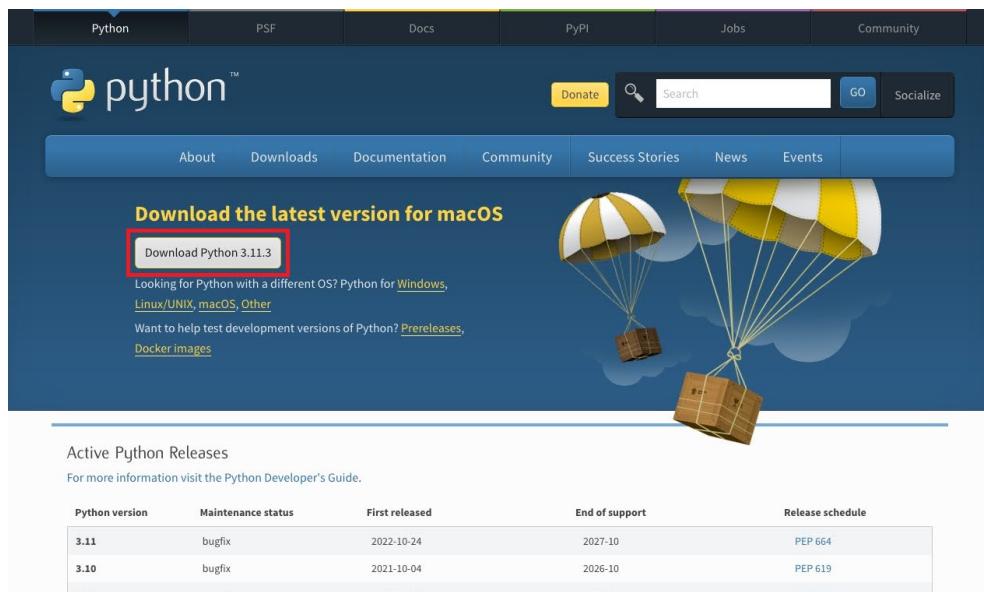
▲図 2.41 python.zip はデスクトップにコピーしておく

これで Messaging API の SDK が準備できました。

### Mac の場合

必要なコマンド<sup>\*27</sup>を使えるようにするため、まずは Python の公式サイトから Python のインストーラーをダウンロードしてきます。[Download the latest version for macOS] の下にある [Download Python 3.x.x] をクリック<sup>\*28</sup>してください。(図 2.42)

- Download Python | Python.org
  - <https://www.python.org/downloads/>



▲図 2.42 Python のインストーラーをダウンロードする

\*27 あなたの Mac すでに pip3 コマンドが使える状態であれば、この Python をインストールする手順は飛ばして構いません。

\*28 画像は 3.11.3 ですが、Python3 系でこれよりも新しいバージョンが出ていたら、そちらをダウンロードしてください。

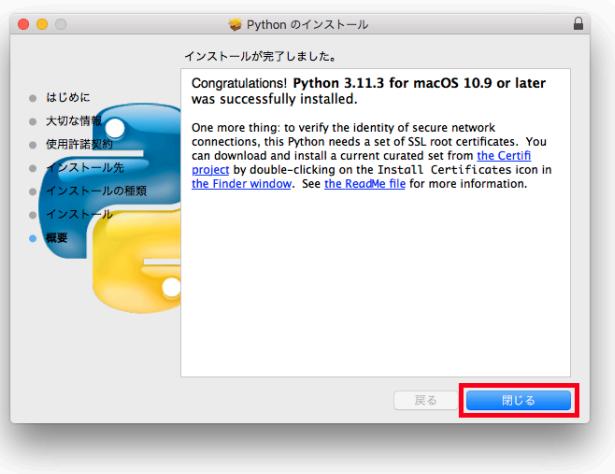
## 2.6 オウム返しするチャットボットを作ってみよう

ダウンロードした [python-3.x.x-macos11.pkg] を開きます。インストーラの指示に従って Python をインストールしてください。(図 2.43)



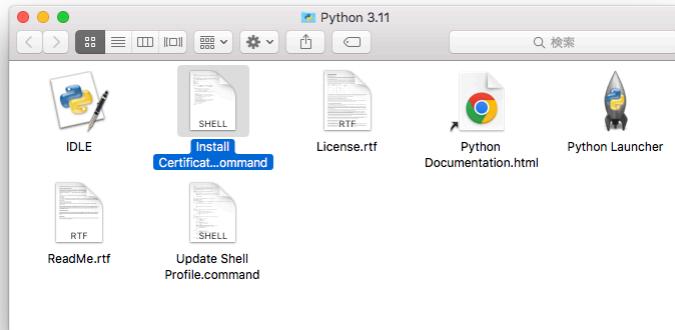
▲図 2.43 インストーラの指示に従って Python をインストールする

Python のインストールが完了したら [閉じる] をクリックします。(図 2.44)



▲図 2.44 インストールが完了したら [閉じる] をクリックする

インストール完了後、自動的に表示される Finder で [Install Certificates.command] をダブルクリックで開きます。(図 2.45)



▲図 2.45 [Install Certificates.command] を開く

ターミナルが自動で起動して証明書のインストールが行われます。[プロセスが完了しました] と表示されたら、そのターミナルは閉じて構いません。(図 2.46)

A screenshot of a Mac OS X terminal window titled "Install Certificates.command — 80x24". The terminal is displaying the output of a pip command to install the certifi package. It shows the download of a wheel file, the extraction of files into the site-packages directory, and the final message "[プロセスが完了しました]" (Process completed) at the bottom.

▲図 2.46 [プロセスが完了しました] と表示されたらそのターミナルは閉じる

## 2.6 オウム返しするチャットボットを作ってみよう

これで必要なコマンドが使えるようになったはずです。

それでは「2.4.2 Messaging API でブロードキャストメッセージを送信する」で使用したターミナルを再び起動して、次のコマンドを順番にたたいていきます。\$はターミナルのプロンプトを表していますので入力しないでください。

python3 コマンドと pip3 コマンドでそれぞれのバージョンを確認してみましょう。(図 2.47)

```
$ python3 -V  
$ pip3 -V
```



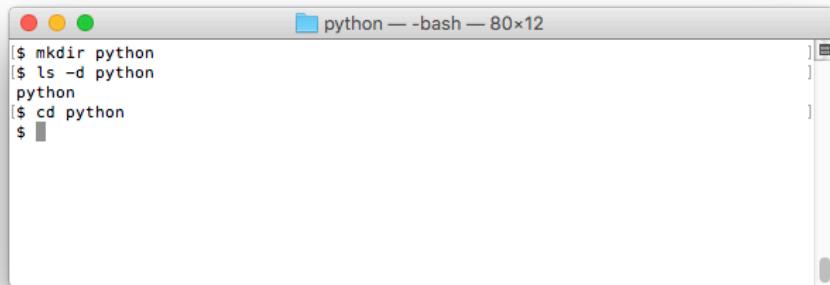
```
$ python3 -V  
Python 3.11.3  
$ pip3 -V  
pip 22.3.1 from /Library/Frameworks/Python.framework/Versions/3.11/lib/python3.11/site-packages/pip (python 3.11)  
$
```

▲図 2.47 必要なコマンドが使えることを確認する

mkdir コマンドで python<sup>\*29</sup>というディレクトリを作ります。ls コマンドで確認して「python」と表示されたら、問題なく python ディレクトリが作成できていますので、作成した python ディレクトリの中に cd コマンドで移動してください。(図 2.48)

\*29 この作成するディレクトリの名前は必ず python にしてください。ディレクトリ名を python 以外にするとこの後の手順で正常に動きません。

```
$ mkdir python  
$ ls -d python  
$ cd python
```



▲図 2.48 python ディレクトリを作り、その中に移動する

pip コマンドで SDK をパソコンの中に取得してきます。SDK を取ってきたら、ls コマンドで python ディレクトリの中身を確認してみましょう。中身がなんだかたくさん入っているれば成功です。(図 2.49)

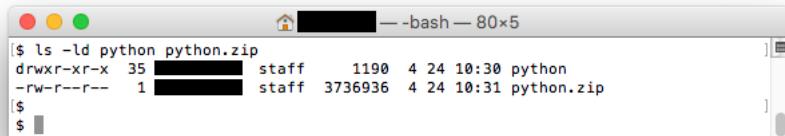
```
$ pip3 install line-bot-sdk -t . --no-user  
$ ls
```

```
$ ls
aiohttp
aiohttp-3.8.4.dist-info
aiosignal
aiosignal-1.3.1.dist-info
asyncio_timeout
asyncio_timeout-4.0.2.dist-info
attr
attrs
attrs-23.1.0.dist-info
bin
certifi
certifi-2022.12.7.dist-info
charset_normalizer
charset_normalizer-3.1.0.dist-info
frozenlist
frozenlist-1.3.3.dist-info
future
future-0.18.3-py3.11.egg-info
idna
idna-3.4.dist-info
libfuturize
libpasteurize
line_bot_sdk-2.4.2.dist-info
linebot
multidict
multidict-6.0.4.dist-info
past
requests
requests-2.28.2.dist-info
urllib3
urllib3-1.26.15.dist-info
yarl
yarl-1.9.1.dist-info
$
```

▲図 2.49 取ってきた SDK が python ディレクトリの中にみっしり入っている

取ってきた SDK をぎゅっと ZIP に固めたいので、cd コマンドで 1 つの上のディレクトリに移動しましょう。zip コマンドで python ディレクトリをぎゅっと ZIP に固めます。ls コマンドで python.zip と python ディレクトリが確認できたら、これで SDK は準備完了です。（図 2.50）

```
$ cd ..
$ zip -r python.zip python
$ ls -ld python python.zip
```



```
$ ls -ld python python.zip
drwxr-xr-x  35 [REDACTED] staff      1190  4 24 10:30 python
-rw-r--r--   1 [REDACTED] staff  3736936  4 24 10:31 python.zip
$
```

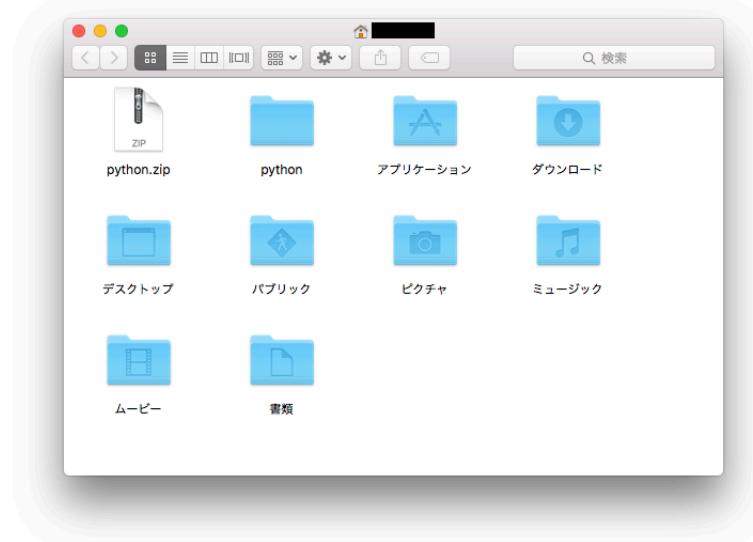
▲図 2.50 zip コマンドで python ディレクトリを ZIP に固める

最後に `open .` をたたくと、ターミナルで見ていたディレクトリが Finder で表示されます。

`open .`



▲図 2.51 「`open .`」をたたく



▲図 2.52 すると Finder で python.zip のあるフォルダが表示される

作成した python.zip はこの後すぐに使うので、デスクトップにコピーしておきましょう。

これで Messaging API の SDK が準備できました。

### 2.6.2 AWS Lambda と API Gateway でボットサーバーを作る

今回は Webhook を受け取ってレスポンスを返すボットサーバーとして、AWS のサーバーレスサービス、AWS Lambda と API Gateway を使用します。

AWS を初めて使用する場合、AWS アカウントを作成してから 1 年間は利用料が無料となります。ただし無料利用枠の範囲は決まっており、何をどれだけ使っても無料という訳ではありません。どのサービスをどれくらい無料で使えるのか？は「AWS 無料利用枠」のページに記載されていますので、そちらを参照してください。AWS アカウントを持っていない場合は、同じ「AWS 無料利用枠」のページにある [無料アカウントの作成] から作成してください。<sup>\*30</sup> (図 2.53)

<sup>\*30</sup> なお AWS アカウントの作成の詳しい手順は「DNS をはじめよう」という書籍で、また AWS とは何かについての説明や、無料利用枠の範囲、利用金額が一定額を超えたラートが飛ぶようにする設定などは「AWS をはじめよう」という書籍で詳しく紹介しています。もし AWS アカウントの作成や設定に不安がある場合は、そちらを参考してください。 <https://mochikoastech.booth.pm/>

- AWS 無料利用枠
  - <https://aws.amazon.com/jp/free/>



▲図 2.53 AWS 無料利用枠

それでは早速、AWS のマネジメントコンソールを開いて、上部の検索窓で `lambda` と検索し、AWS Lambda を開きます。(図 2.54)

- AWS マネジメントコンソール
  - <https://console.aws.amazon.com/>



▲図 2.54 検索窓から Lambda を開く

### Messaging API SDK のレイヤーを作成する

AWS Lambda を開いたら、左メニューの「[レイヤー]」から、「[レイヤーの作成]」をクリックします。(図 2.55)



▲図 2.55 「[レイヤーの作成]」をクリック

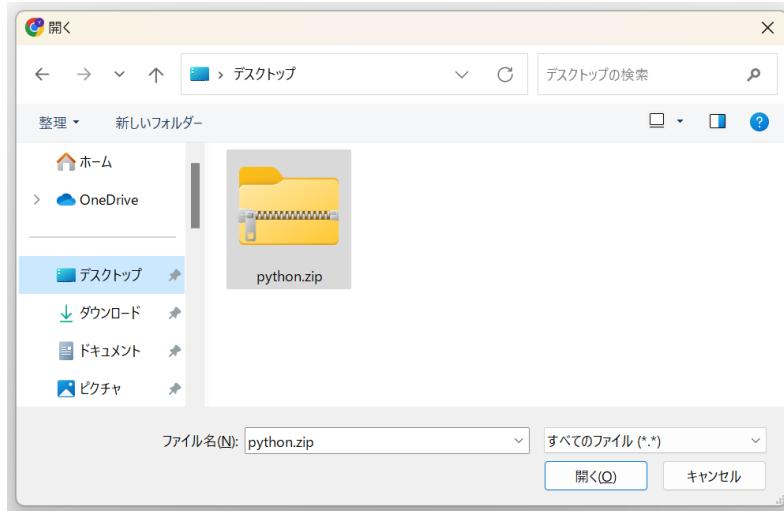
「名前」と「説明」は次のように入力します。(表 2.1)

▼表 2.1 レイヤー設定

名前	Messaging-API-SDK-for-python
説明	Messaging API SDK for python
アップロード方法	zip ファイルをアップロード
アップロードするファイル	「2.6.1 Messaging API の SDK を準備する」で用意した python.zip
互換性のあるアーキテクチャ	x86_64 にチェックを入れる
互換性のあるランタイム	Python 3.10 を選択
ライセンス	<a href="https://github.com/line-bot-sdk-python/blob/master/LICENSE">https://github.com/line-bot-sdk-python/blob/master/LICENSE</a>

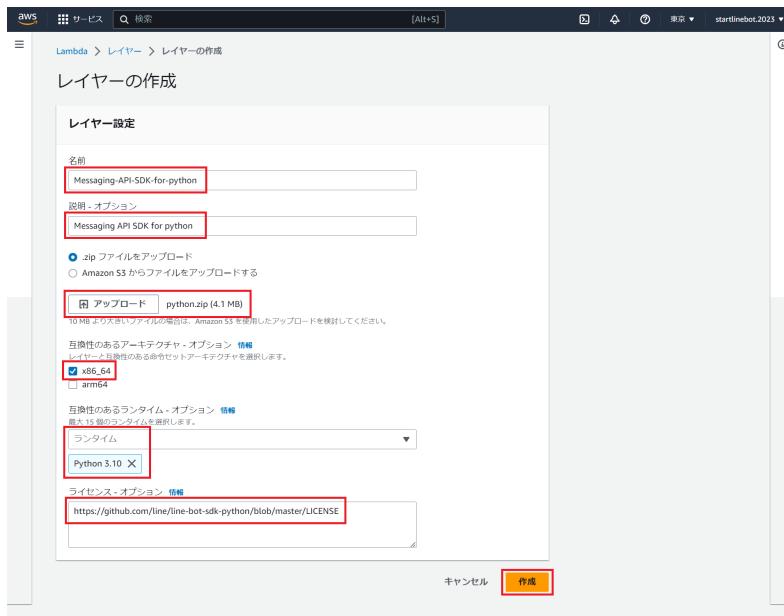
「[アップロード]」をクリックしたら、「2.6.1 Messaging API の SDK を準備する」で準備しておいた、デスクトップの python.zip を選択し、アップロードしてください。(図 2.56)

## 第2章 Messaging API で LINE Bot をつくってみよう



▲図 2.56 デスクトップにある python.zip を選択してアップロード

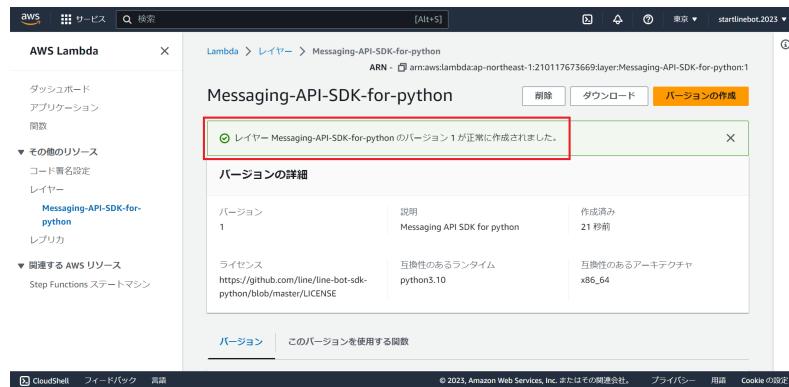
必要事項を入力したら [作成] をクリックします。(図 2.57)



▲図 2.57 必要事項を入力したら [作成] をクリックする

## 2.6 オウム返しするチャットボットを作つてみよう

これで Messaging API SDK のレイヤーができました！（図 2.58）



▲図 2.58 レイヤーができた！

### Lambda 関数を作成する

次は Lambda 関数を作成しますので、左メニューの [関数] から [関数の作成] を開いてください。（図 2.59）



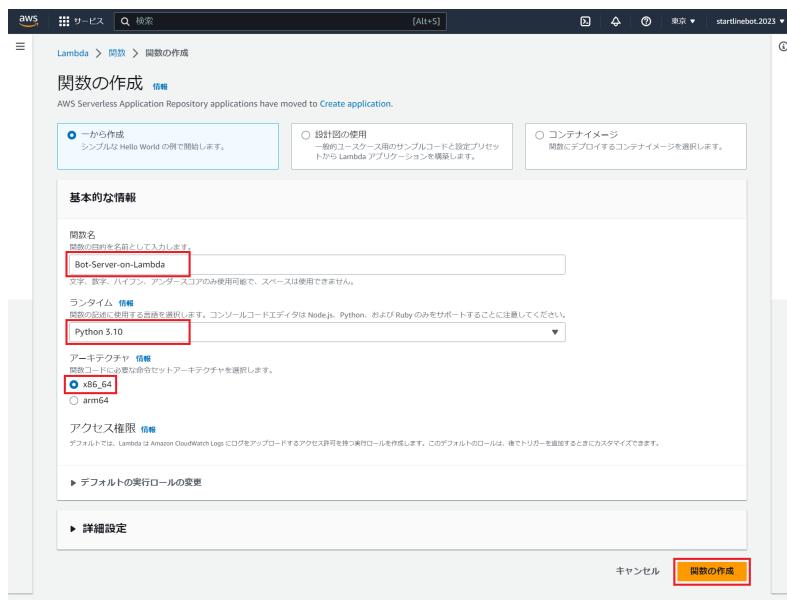
▲図 2.59 [関数の作成] をクリックする

関数の作成に必要な情報は、次のように入力します。（表 2.2）

▼表 2.2 関数の作成

関数名	Bot-Server-on-Lambda
ランタイム	Python 3.10
アーキテクチャ	x86_64
その他の設定	すべてデフォルトのまま

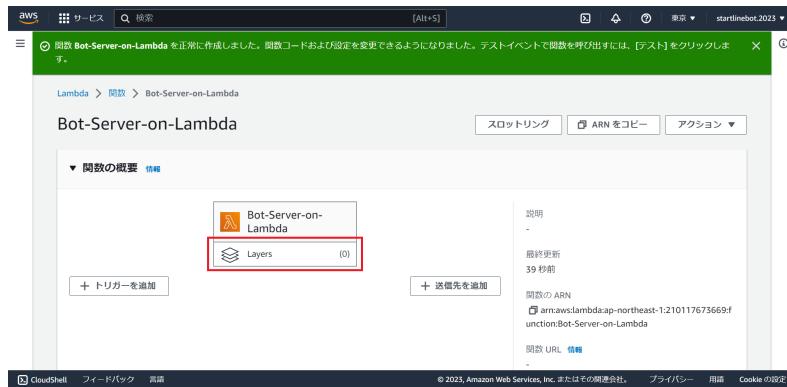
必要事項を入力したら [関数の作成] をクリックします。(図 2.60)



▲図 2.60 [関数の作成] をクリックする

これで Lambda 関数ができました！ 続いて、この Lambda 関数に、先に作っておいた Messaging API SDK のレイヤーを追加したいので、[Layers] をクリックします。(図 2.61)

## 2.6 オウム返しするチャットボットを作ってみよう



▲図 2.61 Lambda 関数ができたら [Layers] をクリックする

[レイヤーの追加] をクリックします。(図 2.62)



▲図 2.62 [レイヤーの追加] をクリックする

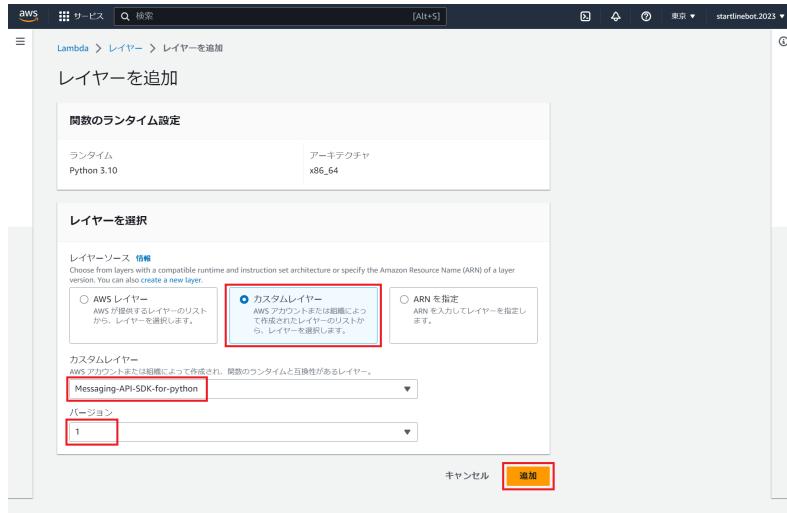
レイヤーは次のように選択します。(表 2.3)

▼表 2.3 レイヤーを選択

レイヤーソース	カスタムレイヤー
カスタムレイヤー	Messaging-API-SDK-for-python
バージョン	1

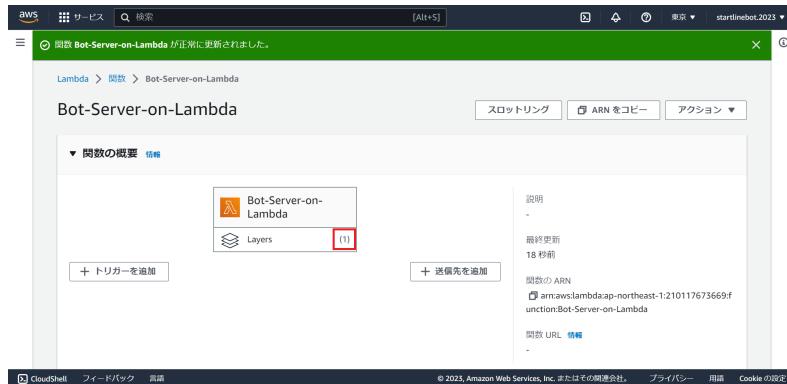
使用するレイヤーを選択したら [追加] をクリックします。(図 2.63)

## 第2章 Messaging API で LINE Bot をつくってみよう



▲図 2.63 [追加] をクリックする

[Layers] の後ろの数字が (0) から (1) になりました。これで Lambda 関数に Messaging API SDK のレイヤーが追加できました！ こうしてレイヤーを追加することで、Lambda 関数で Messaging API SDK が使えるようになります。（図 2.64）

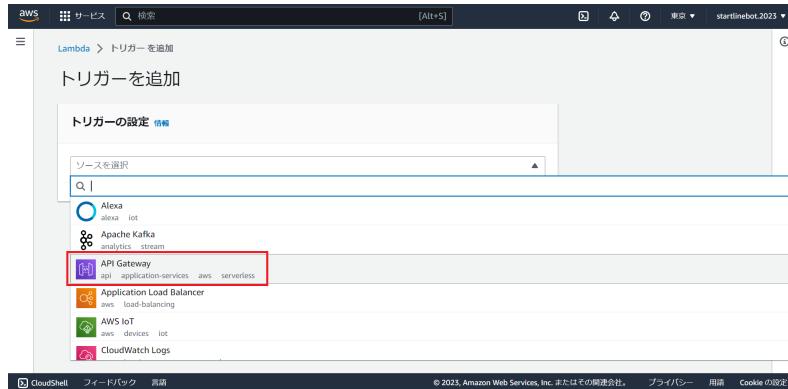


▲図 2.64 Messaging API SDK のレイヤーが追加できた！

次は API Gateway を作成しますので、[トリガーを追加] を開いてください。

## API Gateway を作成する

[ソースを選択] で [API Gateway] を選択します。(図 2.65)



▲図 2.65 [API Gateway] を選択する

トリガーの設定は次のようにします。(表 2.4)

▼表 2.4 トリガーの設定

インテント	新規 API を作成
API タイプ	HTTP API
セキュリティ	開く
その他の設定	すべてデフォルトのまま

トリガーの設定を選択したら [追加] をクリックします。(図 2.66)

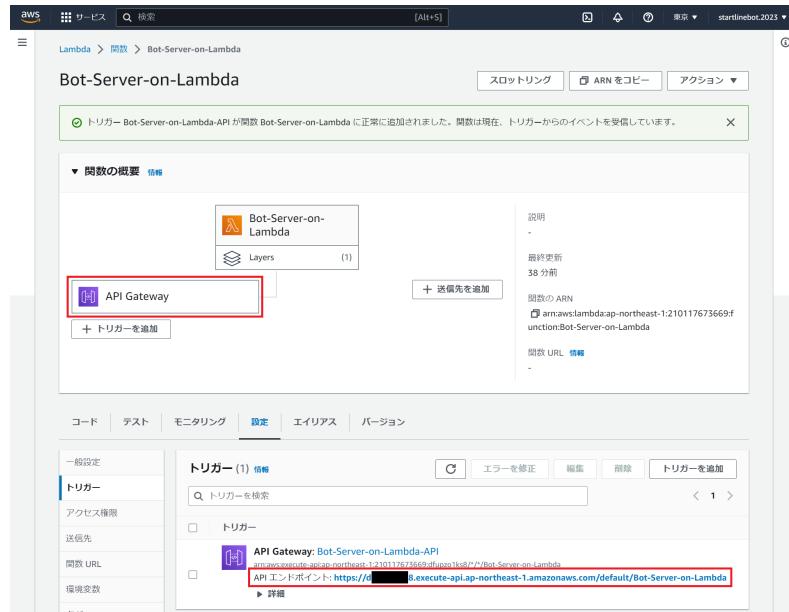
## 第2章 Messaging API で LINE Bot をつくってみよう



▲図 2.66 [追加] をクリックする

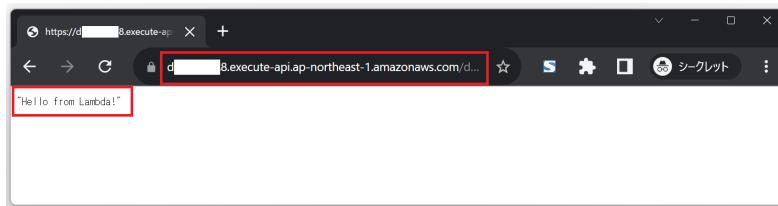
これで API Gateway が作成できました！（図 2.67）

## 2.6 オウム返しするチャットボットを作つてみよう



▲図 2.67 API Gateway ができた！

[トリガー] の中にある [API エンドポイント] の URL をブラウザで開くと、AWS Lambda から ["Hello from Lambda!"] というレスポンスが返ってきます。(図 2.68)



▲図 2.68 [API エンドポイント] の URL を開くとレスポンスが返ってきた

この [API エンドポイント] の URL は、後で Webhook を受け止めるボットサーバーの「Webhook URL」として使用します。チャネルアクセストークンやチャネルシークレットと同様に、パソコンのメモ帳にしっかりメモしておいてください。

### Lambda 関数で動かす python のコードを書く

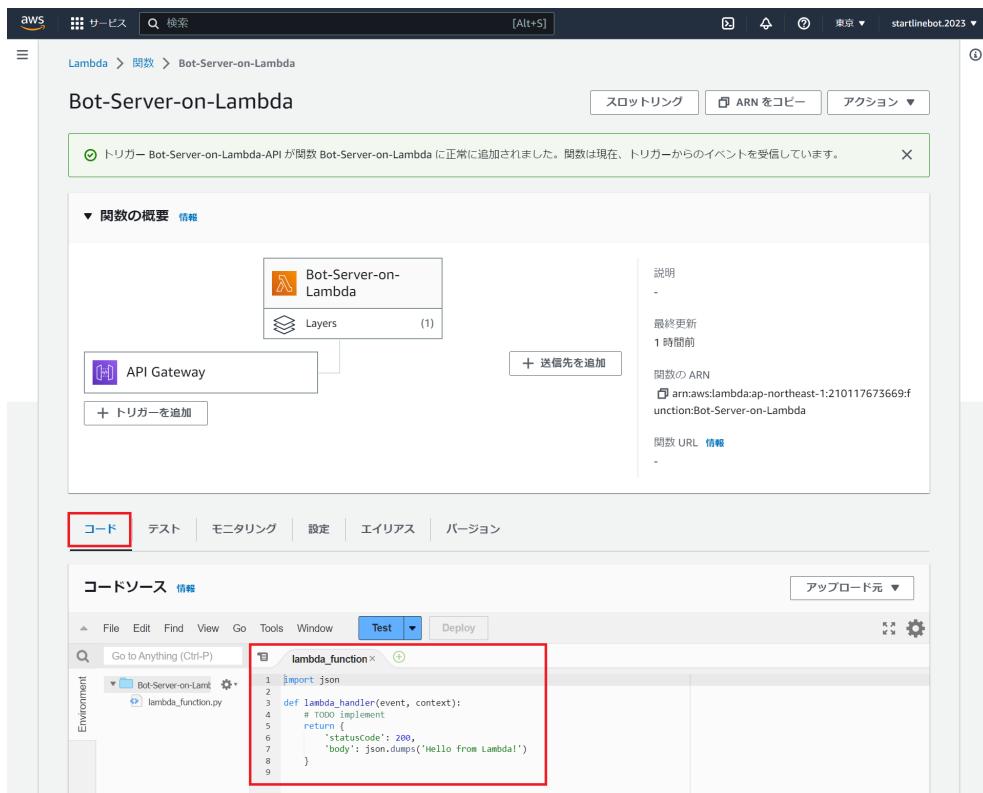
ブラウザで [API エンドポイント] の URL を開いたとき、["Hello from Lambda!"] というレスポンスが返ってきたのは、Lambda 関数の [コード] タブのコードソースに次のようなコードが書いてあったからです。（リスト 2.2）

#### ▼リスト 2.2 Lambda 関数のデフォルトのコード

```
1: import json
2:
3: def lambda_handler(event, context):
4:     # TODO implement
5:     return {
6:         'statusCode': 200,
7:         'body': json.dumps('Hello from Lambda!')
8:     }
```

このデフォルトのコードは、リクエストが来たら、ステータスコード 200 と共に「Hello from Lambda!」というメッセージを含む JSON を返すようになっています。（図 2.69）

## 2.6 オウム返しするチャットボットを作ってみよう



▲図 2.69 ステータスコード 200 と JSON を返すデフォルトのコード

このコードを、次のように Webhook を受け取ってオウム返しするコード<sup>\*31</sup>に書き直してみましょう。（リスト 2.3）

### ▼リスト 2.3 Webhook でメッセージを受け取ってオウム返しするコード

```
1: import json
2: import logging
3: import os
4: import sys
5:
6: from linebot import LineBotApi, WebhookHandler
7: from linebot.exceptions import InvalidSignatureError, LineBotApiError
8: from linebot.models import MessageEvent, TextMessage, TextSendMessage
```

\*31 このコードは GitHub で公開されている本書のリポジトリからもダウンロードできます。 <https://github.com/mochikoAsTech/startLINEBot/blob/master/articles/parrotbot.py>

```

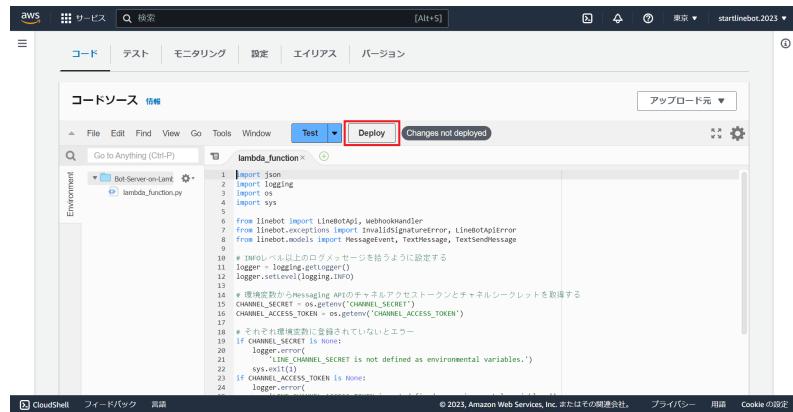
9:
10: # INFOレベル以上のログメッセージを拾うように設定する
11: logger = logging.getLogger()
12: logger.setLevel(logging.INFO)
13:
14: # 環境変数からMessaging APIのチャネルアクセストークンとチャネルシークレットを取得する
15: CHANNEL_ACCESS_TOKEN = os.getenv('CHANNEL_ACCESS_TOKEN')
16: CHANNEL_SECRET = os.getenv('CHANNEL_SECRET')
17:
18: # それぞれ環境変数に登録されていないとエラー
19: if CHANNEL_ACCESS_TOKEN is None:
20:     logger.error(
21:         'LINE_CHANNEL_ACCESS_TOKEN is not defined as environmental variables.')
22:     sys.exit(1)
23: if CHANNEL_SECRET is None:
24:     logger.error(
25:         'LINE_CHANNEL_SECRET is not defined as environmental variables.')
26:     sys.exit(1)
27:
28: line_bot_api = LineBotApi(CHANNEL_ACCESS_TOKEN)
29: webhook_handler = WebhookHandler(CHANNEL_SECRET)
30:
31:
32: @webhook_handler.add(MessageEvent, message=TextMessage)
33: def handle_message(event):
34:
35:     # 応答トークンを使って回答を応答メッセージで送る
36:     line_bot_api.reply_message(
37:         event.reply_token, TextSendMessage(text=event.message.text))
38:
39:
40: def lambda_handler(event, context):
41:
42:     # リクエストヘッダーにx-line-signatureがあることを確認
43:     if 'x-line-signature' in event['headers']:
44:         signature = event['headers']['x-line-signature']
45:
46:     body = event['body']
47:     # 受け取ったWebhookのJSONを目視確認できるようにINFOでログに吐く
48:     logger.info(body)
49:
50:     try:
51:         webhook_handler.handle(body, signature)
52:     except InvalidSignatureError:
53:         # 署名を検証した結果、飛んできたのがLINEプラットフォームからのWebhookでなければ400を返す
54:         return {
55:             'statusCode': 400,
56:             'body': json.dumps('Only webhooks from the LINE Platform will be accepted.')
57:         }
58:     except LineBotApiError as e:
59:         # 応答メッセージを送ろうとしたがLINEプラットフォームからエラーが返ってきたらエラーを吐く
60:         logger.error('Got exception from LINE Messaging API: %s\n' % e.message)
61:         for m in e.error.details:
62:             logger.error(' %s: %s' % (m.property, m.message))

```

## 2.6 オウム返しするチャットボットを作ってみよう

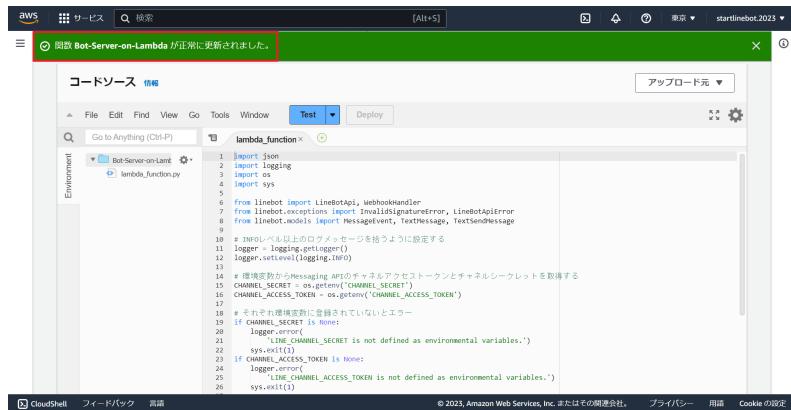
```
63:
64:     return {
65:         'statusCode': 200,
66:         'body': json.dumps('Hello from Lambda!')
67:     }
```

コードを直したら、[Deploy] を押してデプロイ（修正後のコードを反映）します。（図 2.70）



▲図 2.70 [Deploy] を押して修正後のコードを反映する

[関数 Bot-Server-on-Lambda が正常に更新されました。] と表示されたらデプロイ完了です。（図 2.71）



▲図 2.71 デプロイ完了

### 環境変数を設定する

いまデプロイしたコードを実際に動かすには、Messaging API のチャネルアクセストークンとチャネルシークレットが必要です。どちらもソースコードには直接書かず、環境変数として設定しておいて、コードからは `CHANNEL_ACCESS_TOKEN = os.getenv('CHANNEL_ACCESS_TOKEN')` というように環境変数を参照する形にしています。

Lambda 関数の「設定」タブから「環境変数」を開いて、「編集」をクリックします。(図 2.72)



▲図 2.72 「環境変数」の「編集」をクリックする

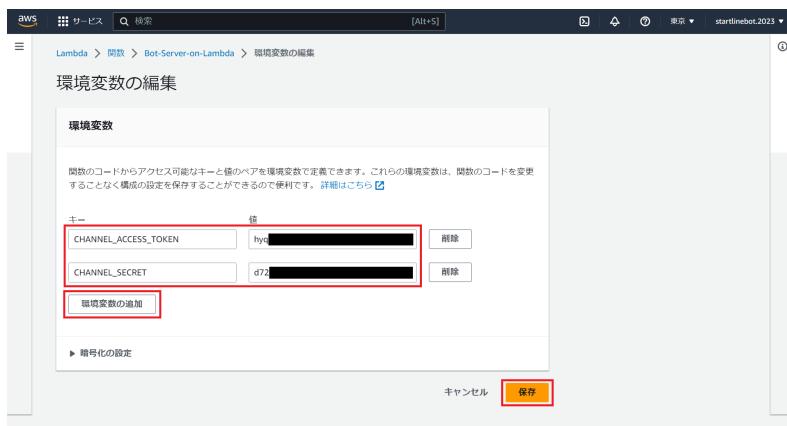
## 2.6 オウム返しするチャットボットを作ってみよう

[環境変数の追加] を 2 回クリックして、[キー] と [値] を次のように設定します。チャネルアクセストークンとチャネルシークレットは、「2.4.1 LINE Developers コンソールでチャネルアクセストークンを発行する」でコピーしてメモ帳に保存してあるはずです。(表 2.5)

▼表 2.5 環境変数の編集

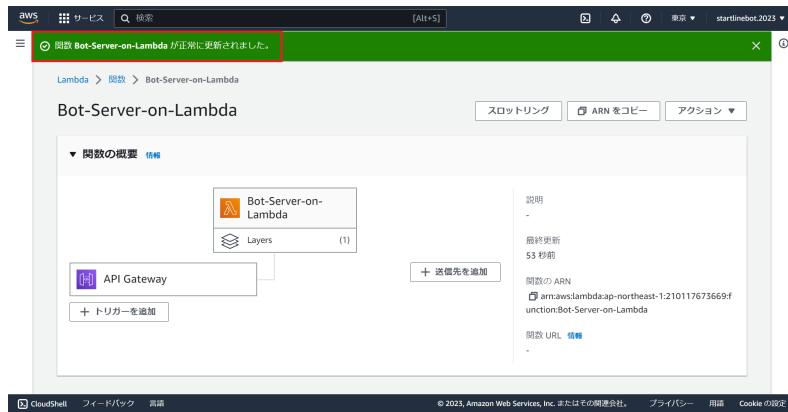
キー	値
CHANNEL_ACCESS_TOKEN	チャネルアクセストークン
CHANNEL_SECRET	チャネルシークレット

環境変数を編集したら [保存] をクリックします。(図 2.73)



▲図 2.73 環境変数を編集したら [保存] をクリックする

[関数 Bot-Server-on-Lambda が正常に更新されました。] と表示されたら環境変数の設定完了です。(図 2.74)



▲図 2.74 環境変数の設定完了

これでポットサーバーの準備は万端です。LINE Developers コンソールに戻って、ポットサーバーの URL を「Webhook URL」に設定しましょう。

### 2.6.3 Webhook URL を設定する

LINE Developers コンソール<sup>\*32</sup>を開いて、Messaging API チャネルの【Messaging API 設定】タブにある【Webhook 設定】の【Webhook URL】を登録します。【編集】をクリックしてください。(図 2.75)

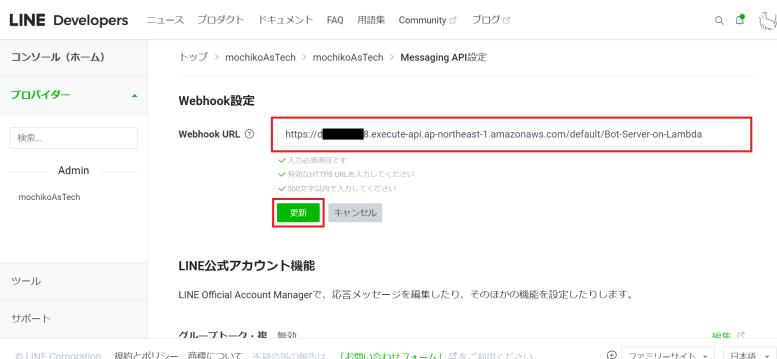
\*32 <https://developers.line.biz/console/>

## 2.6 オウム返しするチャットボットを作ってみよう



▲図 2.75 [Webhook URL] の [編集] をクリックする

「API Gateway を作成する」でメモしておいた API エンドポイントの URL を貼り付けて、[更新] をクリックしてください。(図 2.76)



▲図 2.76 API エンドポイントの URL を貼り付けて [更新] をクリックする

Webhook URL を設定したら、[検証] を押してボットサーバーとの動作検証をしてみましょう。(図 2.77)

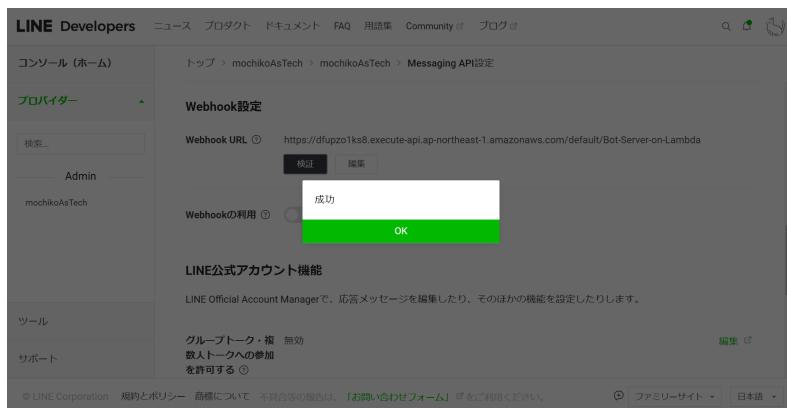
## 第2章 Messaging API で LINE Bot をつくってみよう



The screenshot shows the LINE Developers portal's 'Webhook設定' (Webhook Settings) page. On the left, there's a sidebar with 'Admin' and 'mochikoAsTech'. The main area shows a 'Webhook URL' input field containing a long AWS Lambda URL, with a '検証' (Verify) button highlighted by a red box. Below it is a 'Webhookの利用' (Use Webhook) toggle switch. At the bottom, there's a note about the LINE Official Account Manager and a '編集' (Edit) button.

▲図 2.77 [検証] を押す

[成功] と返ってきたら、LINE プラットフォームからの Webhook をボットサーバーが受け取って、ちゃんとステータスコード 200 を返してきています。[OK] を押してポップアップを閉じておきましょう。やりましたね！ おめでとうございます。（図 2.78）



The screenshot shows the same 'Webhook設定' page after verification. A green success message '成功' (Success) is displayed above the 'OK' button. The rest of the interface is identical to the previous screenshot.

▲図 2.78 [成功] と返ってきたら [OK] をクリックする

ボットサーバーが Webhook をきちんと受け取れなかったときに備えて、[Webhook URL] の少し下にある [エラーの統計情報]<sup>\*33</sup>をオンにしておきましょう。この [エラーの統計情報] をオンにしておくと、もしボットサーバーが Webhook の受け取りに失敗し

\*33 Webhook の送信におけるエラーの統計情報を確認する | LINE Developers <https://developers.line.biz/ja/docs/messaging-api/receiving-messages/#error-statistics-aggregation>

## 2.6 オウム返しするチャットボットを作ってみよう

た場合に、LINE Developers コンソール上でそのログが確認できます。Webhook URL の「検証」を押してエラーが返ってきたときや、友だちがメッセージを送ってきたのに LINE 公式アカウントからきちんと返信が送れていない場合は、ポットサーバーのログ<sup>\*34</sup>と共に、[統計情報] タブでエラーの統計情報も確認しましょう。（図 2.79）



The screenshot shows the LINE Developers console interface. On the left, there's a sidebar with 'Admin' selected under 'mochikoAsTech'. The main area is titled 'Webhook設定' (Webhook Settings). It shows a 'Webhook URL' field containing a placeholder URL and two buttons: '検証' (Verify) and '編集' (Edit). Below it is a 'Webhookの利用' (Use Webhook) toggle switch, which is turned on. Further down is a 'Webhookの再送' (Redelivery) toggle switch, which is turned off. At the bottom of the settings section is another 'エラーの統計情報' (Error Statistics Information) toggle switch, which is also turned on and highlighted with a red box. The footer of the page includes standard copyright and language selection information.

▲図 2.79 [エラーの統計情報] をオンにしておく

「検証」を押して「成功」と返ってきたら、ポットサーバーは問題なく動いているようなので、同じ [Messaging API 設定] タブにある [応答メッセージ] の [編集] から LINE Official Account Manager を開きます。（図 2.80）

<sup>\*34</sup> ポットサーバーのログについては、「2.6.5 LINE プラットフォームから飛んできた Webhook を目視確認する」で後述します。

## 第2章 Messaging API で LINE Bot をつくってみよう



▲図 2.80 「応答メッセージ」の「編集」から LINE Official Account Manager を開く

ユーザーがメッセージを送ってきたら、今後は Webhook を受け取ったボットサーバーから応答したいので、[応答設定] の [Webhook] をオンにして、代わりに [応答メッセージ] をオフにしてください。(図 2.81)



▲図 2.81 [Webhook] をオンにして [応答メッセージ] をオフにする

これで Webhook の設定は完了です。LINE プラットフォームからの Webhook が、AWS Lambda で用意したボットサーバーに向かって飛んでくるようになりました。

## 2.6.4 友だち追加されたときのあいさつメッセージを併用する

友だち追加されたときに、自動で任意のメッセージを送ることができる「あいさつメッセージ」も、LINE Official Account Manager の【応答設定】でオン、オフの設定ができます。このあいさつメッセージは、Webhook と併用することが可能です。本書では、友だち追加されたときの応答は「あいさつメッセージ」で行い、メッセージが届いたときの応答はボットサーバーから行いたいので、あいさつメッセージはオンのままで構いません。

なお友だち追加されたときに Webhook で飛んでくるフォローアイベント<sup>\*35</sup>を用いると、「あいさつメッセージ」と同等の処理をボットサーバーでも実現できます。

## 2.6.5 LINE プラットフォームから飛んできた Webhook を目視確認する

先ほど、LINE Developers コンソールで Webhook URL の【検証】を押したときに、LINE プラットフォームからボットサーバーに飛んできた Webhook を目視確認してみましょう。ボットサーバーのログは、AWS の CloudWatch で確認できます。AWS のマネジメントコンソールを開いて、上部の検索窓で **cloudwatch** と検索し、CloudWatch を開きます。(図 2.82)



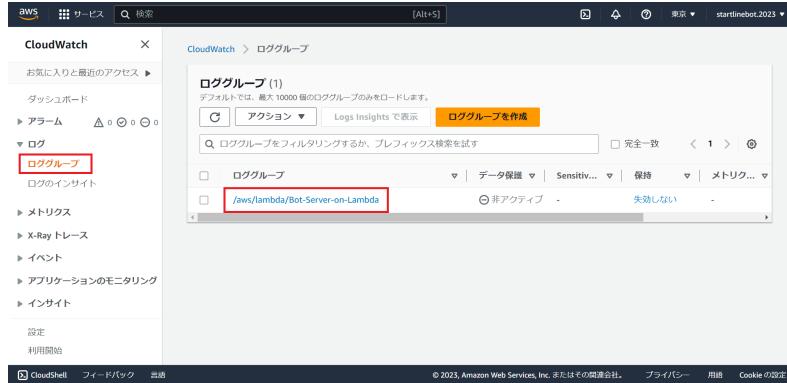
▲図 2.82 検索窓から CloudWatch を開く

CloudWatch を開いたら、左メニューの【ロググループ】から【/aws/lambda/Bot-Server-on-Lambda】を開きます。(図 2.83)

<sup>\*35</sup> フォローアイベント | LINE Developers

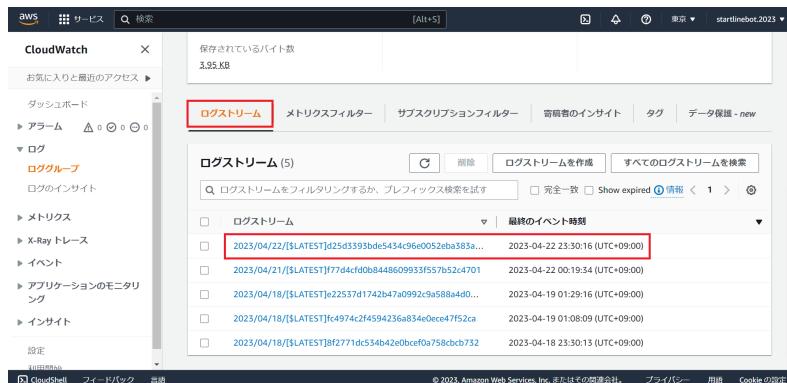
<https://developers.line.biz/ja/reference/messaging-api/#follow-event>

## 第2章 Messaging API で LINE Bot をつくってみよう



▲図 2.83 [/aws/lambda/Bot-Server-on-Lambda] を開く

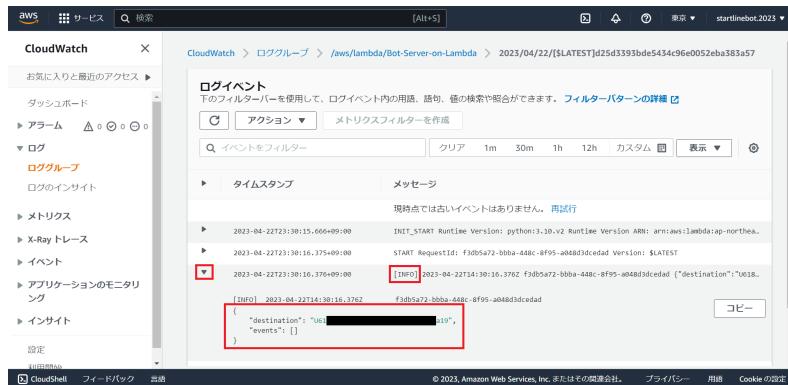
いちばん上にある最新のリクエストのログストリームを開きます。(図 2.84)



▲図 2.84 いちばん上にあるログストリームを開く

[INFO] からはじまる行を開いて確認します。すると、Webhook を受け取ってオウム返しするコード（リスト 2.3）の 48 行目で出力しておいたログが確認できます。これが LINE プラットフォームから届いた Webhook の JSON です。(図 2.85)

## 2.6 オウム返しするチャットボットを作ってみよう



▲図 2.85 LINE プラットフォームから届いた Webhook の JSON が確認できる

### ▼リスト 2.4 [検証] を押したときに飛んできた Webhook の JSON

```
1: {
2:   "destination": "U61 (中略) a19",
3:   "events": []
4: }
```

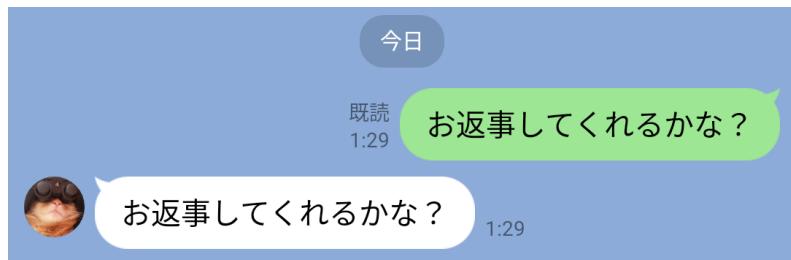
**destination** には、その「destination (お届け先)」という名前のとおり、LINE プラットフォームが Webhook を渡す相手、つまり LINE 公式アカウント自身のユーザー ID が入っています。

今回は動作検証だけだったので **events** の中身は空配列でしたが、友だち追加されたときや、友だちからメッセージが届いたときは、ここにメッセージイベントやフォローイベントなどが入ってきます。**events** の中に入ってくる Webhook イベントオブジェクトについては、公式ドキュメントの API リファレンス<sup>\*36</sup>を参照してください。

### 2.6.6 LINE 公式アカウントに話しかけてオウム返しを確認しよう

それでは LINE で LINE 公式アカウントに話しかけて、まったく同じメッセージがオウム返しされるか確認してみましょう。(図 2.86)

\*36 Webhook イベントオブジェクト | Messaging API リファレンス | LINE Developers <https://developers.line.biz/ja/reference/messaging-api/#webhook-event-objects>



▲図 2.86 メッセージを送ったら LINE 公式アカウントがオウム返ししてくれた

おめでとうございます！ オウム返ししてくれる LINE Bot の完成です。

### 【コラム】これは本当に LINE プラットフォームから来た Webhook？

ボットサーバーに LINE プラットフォームから Webhook が届いたら、その内容に応じて返信を送ったり、何か処理をしたりします。

このとき、届いたリクエストが本当に LINE プラットフォームから届いた Webhook なのか、それとも LINE プラットフォームを装った第三者からの攻撃なのか、どうやって判別すればよいのでしょうか？

アクセス元の IP アドレスが分かれば、IP アドレスで制限をかけることで、LINE プラットフォーム以外からのアクセスを遮断できますが、残念ながら LINE プラットフォームは IP アドレスのレンジを開示していません。<sup>\*37</sup>代わりに推奨されているのが「署名の検証」という方法です。

LINE プラットフォームから届く Webhook には、そのリクエストヘッダーに必ず `x-line-signature` という署名が含まれています。Messaging API チャネルのチャネルシークレットを秘密鍵として扱い、届いた Webhook のリクエストボディのダイジェスト値を取得し、さらにそのダイジェスト値をチャネルシークレットを用いて Base64 エンコードした値と、リクエストヘッダーの `x-line-signature` の署名が一致することを確認できれば、これが本当に LINE プラットフォームから届いた Webhook である、というセキュリティの担保ができます。

この検証をしないで、無条件に「テキストメッセージの Webhook イベントが届いたらユーザーに返信する」のような処理をしていると、ボットサーバーに偽の

Webhook を投げ続けることで、LINE Bot を介して特定のユーザーに大量のメッセージを送りつける攻撃が可能になってしまいます。

署名検証の各言語ごとのコードサンプルは、公式ドキュメントの「署名を検証する<sup>\*38</sup>」にありますし、SDK を用いることで簡単に検証できます。

Webhook を受け取ってオウム返しするコード（リスト 2.3）では、リクエストヘッダーに含まれていた `x-line-signature` を 44 行目で `signature` に詰めて、51 行目で署名検証しています。署名検証した結果、もし LINE プラットフォームを装った第三者からのリクエストだったら、52 行目からのエラー処理でステータスコード 400 を返して、返信の処理は行わないようになっています。

## 2.7 OpenAI の API を使った AI チャットボットを作ってみよう

LINE 公式アカウントにメッセージを送って、無事にオウム返しのチャットボットが動いてくれるうれしいですね！ うれしいものの、「オウム返しされたけど…だからなに？」という気持ちにもなるので、今度は OpenAI の API を使って、LINE 公式アカウントの中身をちゃんと役に立つ AI チャットボットを作り変えてみましょう。

### 2.7.1 ChatGPT と GPT-3.5 とは

ChatGPT は OpenAI が提供している対話型のウェブサービスです。OpenAI のアカウントを作れば、誰でも利用できます。（図 2.87）

- ChatGPT - OpenAI
  - <https://chat.openai.com/>

<sup>\*37</sup> Webhook | LINE Developers

<https://developers.line.biz/ja/reference/messaging-api/#webhooks>

<sup>\*38</sup> 署名を検証する | LINE Developers

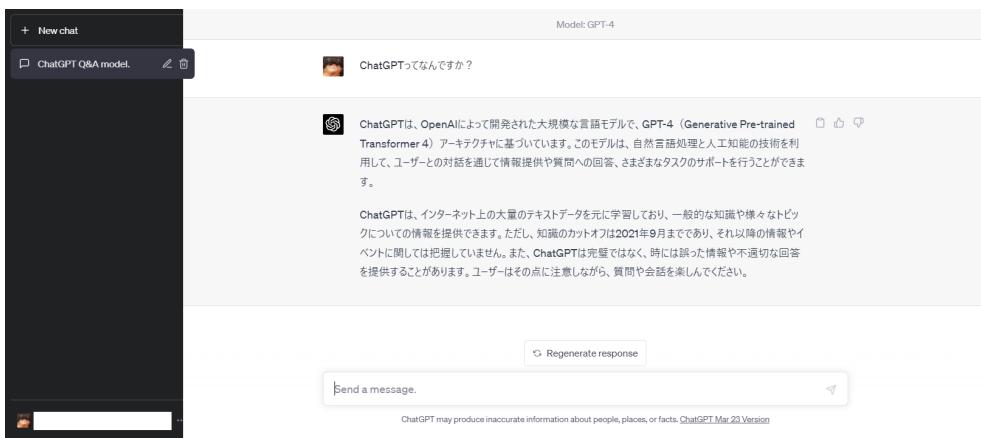
<https://developers.line.biz/ja/reference/messaging-api/#signature-validation>

## 第2章 Messaging API で LINE Bot をつくってみよう



▲図 2.87 ChatGPT (GPT-3.5) に ChatGPT のことを質問している様子

この ChatGPT のベースとして応答を生成している言語モデルが GPT-3.5、およびその後継である GPT-4<sup>\*39</sup>です。(図 2.88)



▲図 2.88 ChatGPT (GPT-4) に ChatGPT のことを質問している様子

それでは先ほどのオウム返しボットを少し作り変えて、ユーザーが LINE で質問を送ると GPT-3.5 がその文脈に基づいて回答を生成し、その回答が LINE 公式アカウントから

\*39 2023 年 5 月時点では、ChatGPT Plus という月額 20 ドルのサブスクリプションプランを契約すると言語モデルとして GPT-4 を選択できます。契約せずに無料で使う場合は、デフォルトの GPT-3.5 しか選べません。

## 2.7 OpenAI の API を使った AI チャットボットを作ってみよう

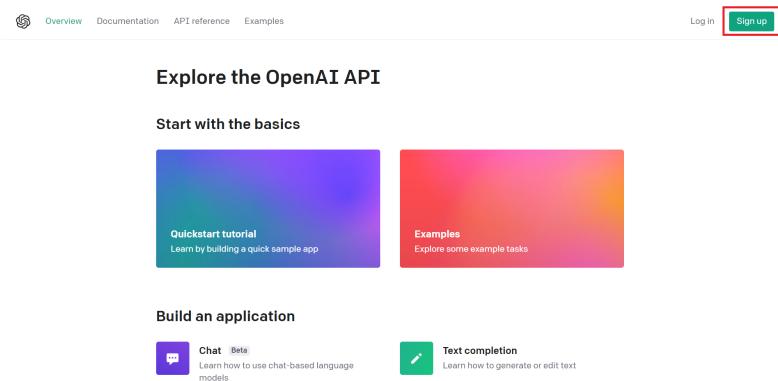
のメッセージとして返ってくる、という AI チャットボットにしていきましょう。<sup>\*40</sup>

### 2.7.2 OpenAI に登録してシークレットキーを取得する

Messaging API を使うにはチャネルアクセストークンが必要だったように、OpenAI API を使うには、OpenAI API のサイトでアカウントを作ってシークレットキーを取得する必要があります。

それでは OpenAI API のサイトにアクセスして、右上の [Sign up] を開いてください。(図 2.89)

- OpenAI API
  - <https://platform.openai.com/overview>



▲図 2.89 右上の [Sign up] を開く

[Create your account] と表示されたら、メールアドレスを入力して [Continue] をクリックします。(図 2.90)

<sup>\*40</sup> 本書を書いている最中に「ChatGPT だー！」「GPT-3.5 だー！」「いや GPT-4 だー！」とインターネットがお祭り騒ぎになったので、なんとか間に合わせるために寝不足で吐きそうになりながら動作検証をして、この「OpenAI の API を使って ChatGPT みたいな AI チャットボットを作る」という節を書き足しました。だってみんな、いま AI チャットボット作れる本が出たら絶対に嬉しいと思ったから！

### Create your account

Please note that phone verification is required for signup. Your number will only be used to verify your identity for security purposes.

The screenshot shows a registration form titled 'Create your account'. At the top, there is a note about phone verification. Below it is an input field for 'Email address' containing 'startlinebot.2023@gmail.com', which is highlighted with a red border. Below the email field is a green 'Continue' button, also highlighted with a red border. At the bottom of the form, there is a link 'Already have an account? Log in' and a separator line labeled 'OR'. Below 'OR' are two social login options: 'Continue with Google' (with a Google logo) and 'Continue with Microsoft Account' (with a Microsoft logo).

▲図 2.90 メールアドレスを入力して [Continue] をクリックする

続いてパスワードを入力して、[Continue] をクリックします。(図 2.91)

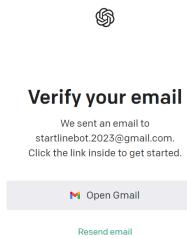
### Create your account

The screenshot shows the same registration form as in Figure 2.90. The 'Email address' field now contains 'startlinebot.2023@gmail.com' and has an 'Edit' link next to it. Below it is a password input field containing '\*\*\*\*\*', which is highlighted with a red border. To the right of the password field is an eye icon with a double circle. Below the password field, there is a note: 'Your password must contain:' followed by a checked checkbox 'At least 8 characters'. At the bottom is a green 'Continue' button, highlighted with a red border. At the very bottom of the form, there is a link 'Already have an account? Log in'.

▲図 2.91 パスワードを入力して [Continue] をクリックする

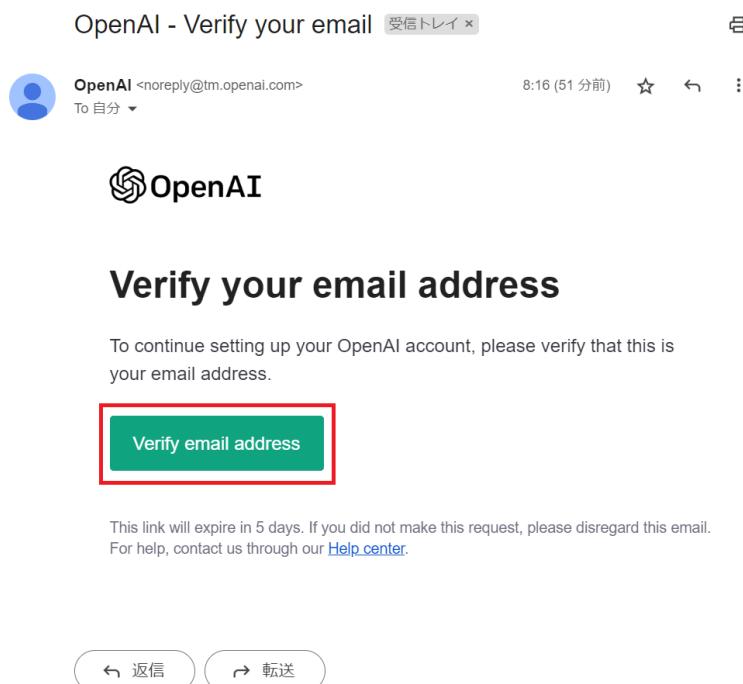
[Verify your email] と表示されます。(図 2.92)

## 2.7 OpenAI の API を使った AI チャットボットを作ってみよう



▲図 2.92 [Verify your email] と表示されたらメールを確認しよう

すると、入力したメールアドレス宛てに [OpenAI - Verify your email] という件名のメールが届きます。[Verify email address] をクリックしてください。(図 2.93)



▲図 2.93 届いたメールの [Verify email address] をクリックする

メールアドレスの確認ができたら、[Tell us about you] と表示されます。苗字と名前、そして生年月日を入力して、[Continue] をクリックします。(図 2.94)

The screenshot shows a form titled "Tell us about you". It contains four input fields: "mochiko" (苗字) and "AsTech" (名前), both highlighted with a red border; "Organization name (optional)" (組織名(オプション)), which is empty; and "年/月/日" (年/月/日), also highlighted with a red border. Below the form is a green button labeled "Continue". At the bottom, there is a small note: "By clicking 'Continue', you agree to our [Terms](#) and acknowledge our [Privacy policy](#)".

▲図 2.94 苗字と名前と生年月日を入力して [Continue] をクリックする

[Verify your phone number] と表示されたら、携帯電話の電話番号を入力します。プラス記号と国番号の 81 からはじまる国際的な電話番号の形式なので、あなたの電話番号が「080-0123-4567」なら「8001234567」と入力してください。入力したら [Send code] をクリックします。(図 2.95)

The screenshot shows a form titled "Verify your phone number". It has a dropdown menu set to "+81" and a text input field containing "+81 80" with a red border. Below the input is a green button labeled "Send code".

▲図 2.95 電話番号を入力して [Send code] をクリックする

すると入力した電話番号のスマートフォン宛てに、「あなたの OpenAI API 認証コード」という SMS が届きます。(図 2.96)

## 2.7 OpenAI の API を使った AI チャットボットを作つてみよう



▲図 2.96 [あなたの OpenAI API 認証コード]

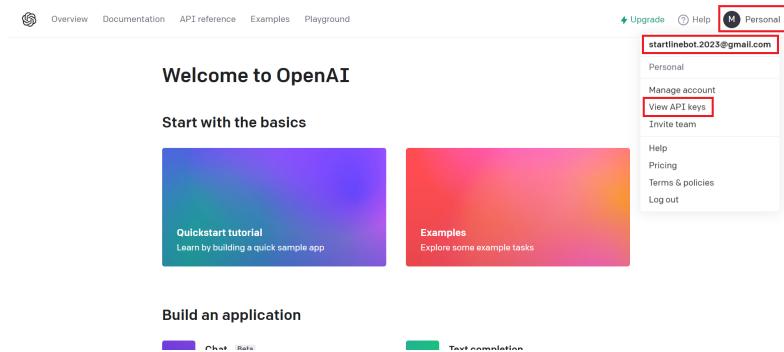
SMS に書いてある 6 行の認証コードを、[Enter code] と表示された画面で入力してください。 (図 2.97)



▲図 2.97 SMS で届いた 6 行の認証コードを [Enter code] の画面で入力する

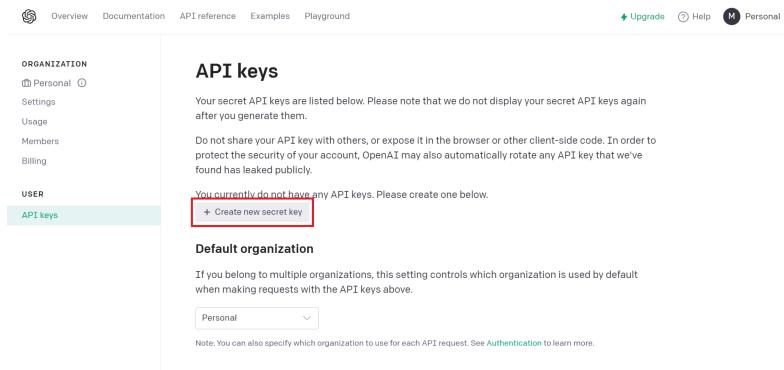
右上のアイコンをクリックして自分のメールアドレスが表示されていたら、OpenAI API のアカウント登録は完了です。[VIEW API keys] を開いてしてください。 (図 2.98)

## 第2章 Messaging API で LINE Bot をつくってみよう



▲図 2.98 OpenAI API のアカウント登録が完了したら [VIEW API keys] を開く

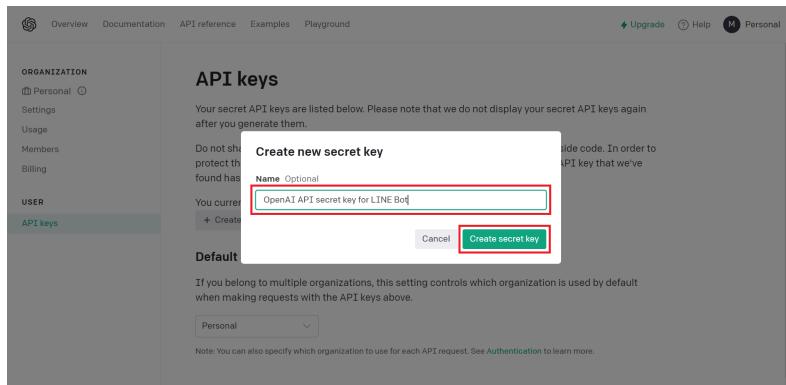
OpenAI API をたたくためのシークレットキーはまだ存在していないので、[Create new secret key] をクリックして作成しましょう。(図 2.99)



▲図 2.99 [Create new secret key] をクリックする

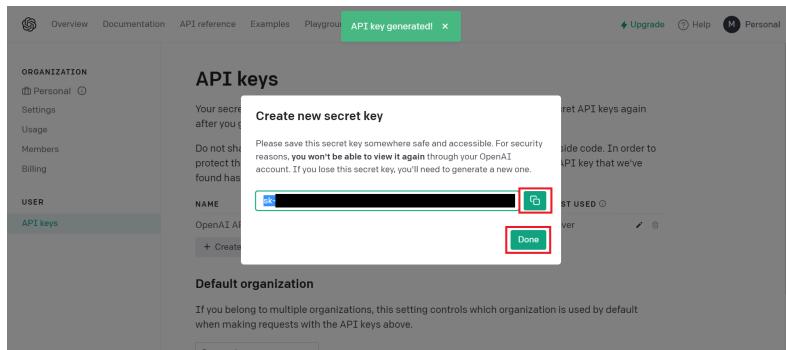
シークレットキーの [Name] は任意入力ですが、何の用途で作った鍵なのか後で分からなくなってしまわないように、[OpenAI API secret key for LINE Bot] と書いておきましょう。[Create secret key] をクリックします。(図 2.100)

## 2.7 OpenAI の API を使った AI チャットボットを作ってみよう



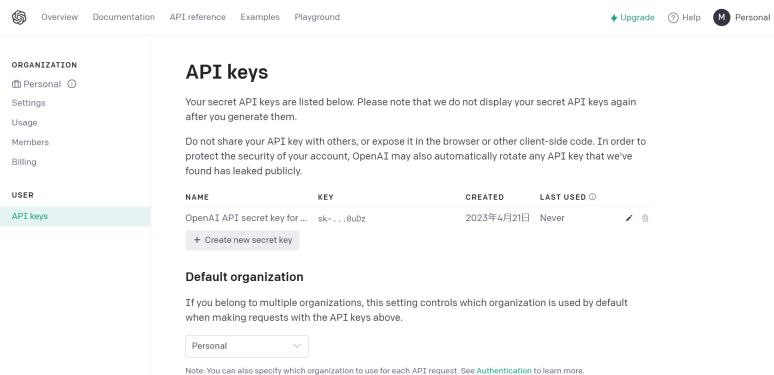
▲図 2.100 [Create secret key] をクリックする

シークレットキーが作成されました。このシークレットキーはこの画面でコピーしておかないと、以降二度と表示されません。もし無くしたらシークレットキーを再び作成することになります。コピーボタンを押して、チャネルアクセストークンやチャネルシークレットと同様に、パソコンのメモ帳にしっかりメモしておいてください。メモできたら [Done] をクリックして、ポップアップを閉じます。(図 2.101)



▲図 2.101 シークレットキーは二度と表示されないのでしっかりメモしておこう

これで OpenAI API をたたくためのシークレットキーが手に入りました。(図 2.102)



▲図 2.102 シークレットキーが手に入った！

LINE Developers コンソールで取得したチャネルアクセストークンと同様に、このシークレットキーは OpenAI API をたたくときに身分証のような役割を果たします。うっかりシークレットキーが載った画面をブログで公開したり、ソースコードに直接書いて GitHub に Push したりしないように注意してください。

### 2.7.3 OpenAI API に質問を投げて回答を取得する

「2.4.2 Messaging API でブロードキャストメッセージを送信する」で curl コマンドを使って Messaging API をたたき、メッセージを送信したように、今度は curl コマンドで OpenAI API に質問を投げて回答を取得してみましょう。

再び WSL またはターミナルを起動します。次の curl コマンド<sup>\*41</sup>（リスト 2.5）の 3 行目にある {シークレットキー} の部分を、OpenAI API のシークレットキーに置き換えてください。シークレットキーは、ついさっき「2.7.2 OpenAI に登録してシークレットキーを取得する」でコピーしてメモ帳に保存しましたね。

#### ▼リスト 2.5 curl コマンドで質問の回答を取得する

```

1: curl https://api.openai.com/v1/chat/completions \
2:   -H "Content-Type: application/json" \
3:   -H "Authorization: Bearer {シークレットキー}" \
4:   -d '{
5:     "model": "gpt-3.5-turbo",

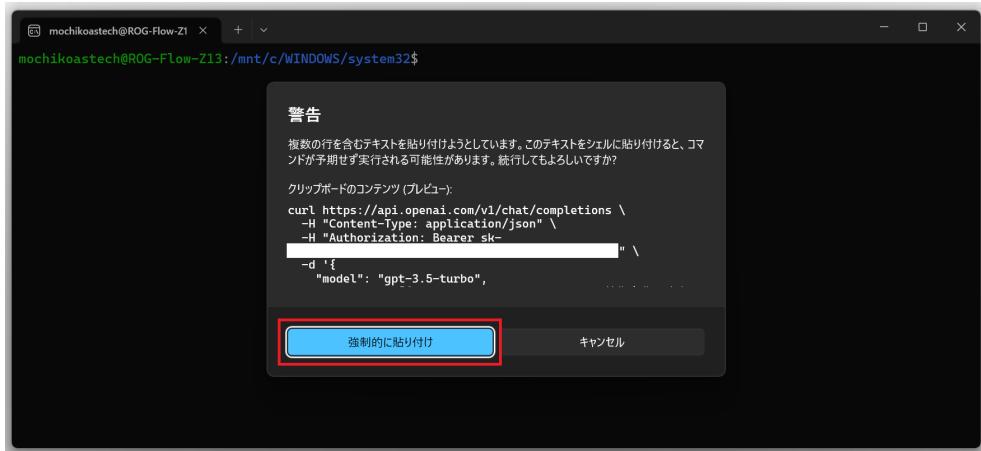
```

<sup>\*41</sup> このコードは GitHub で公開されている本書のリポジトリからもダウンロードできます。 <https://github.com/mochikoAsTech/startLINEBot/blob/master/articles/ask-openai-question.sh>

## 2.7 OpenAI の API を使った AI チャットボットを作ってみよう

```
6:      "messages": [{"role": "user", "content": "技術書典ってなんですか？"}]  
7:    }'
```

チャネルアクセストークンを置き換えた後、curl コマンドをまるごとコピーして WSL もしくはターミナルに貼り付けます。WSL の場合は、複数行をまとめて貼り付けると警告が出ますが、[強制的に貼り付け] を押します。(図 2.103)



▲図 2.103 複数行の貼り付けに対する警告が出たら [強制的に貼り付け] を押す

貼り付けたら Enter を押して実行します。(図 2.104)



▲図 2.104 貼り付けたら Enter を押して実行する

回答の生成には少し時間がかかりますが、少し立つとレスポンスが画面に出力されます。curl コマンドを使って API をたたいた結果、レスポンスとして回答を含む JSON が返ってきたことが分かります。(図 2.105)



```
mochikoastech@ROG-Flow-Z13:/mnt/c/WINDOWS/system32$ curl https://api.openai.com/v1/chat/completions \
>   -H "Content-Type: application/json" \
>   -H "Authorization: Bearer sk-[REDACTED]uDz" \
>   -d '{
>     "model": "gpt-3.5-turbo",
>     "messages": [{"role": "user", "content": "技術書典ってなんですか？"}]
>   }'
{"id": "chatcmpl-77lgt4vecjpnTnGJOAl21vHWIsElW", "object": "chat.completion", "created": 1682085975, "model": "gpt-3.5-turbo-0301", "usage": {"prompt_tokens": 21, "completion_tokens": 196, "total_tokens": 217}, "choices": [{"message": {"role": "assistant", "content": "技術書典とは、技術系同人誌やオリジナルグッズの展示販売イベントです。主にプログラミングやデザイン、ネットワークなどの分野で自主的に制作された同人誌やオリジナルグッズが販売されます。技術書典は、技術系同人誌が普及するきっかけとなったイベントで、多くの技術系同人作家が参加しています。また、技術書典では各出版社から発売された技術関連の書籍や雑誌も販売されています。"}, "finish_reason": "stop", "index": 0}]}
mochikoastech@ROG-Flow-Z13:/mnt/c/WINDOWS/system32$ |
```

▲図 2.105 回答を含む JSON が返ってきた

リクエストで指定した **role** や **content**、返ってきたレスポンスの値がそれぞれ何を表しているのかは、OpenAI API の API リファレンス<sup>\*42</sup>を参照してください。

curl コマンドで OpenAI API に質問を投げて、回答を取得できました。「API をたたく」ことに少し慣れてきましたか？

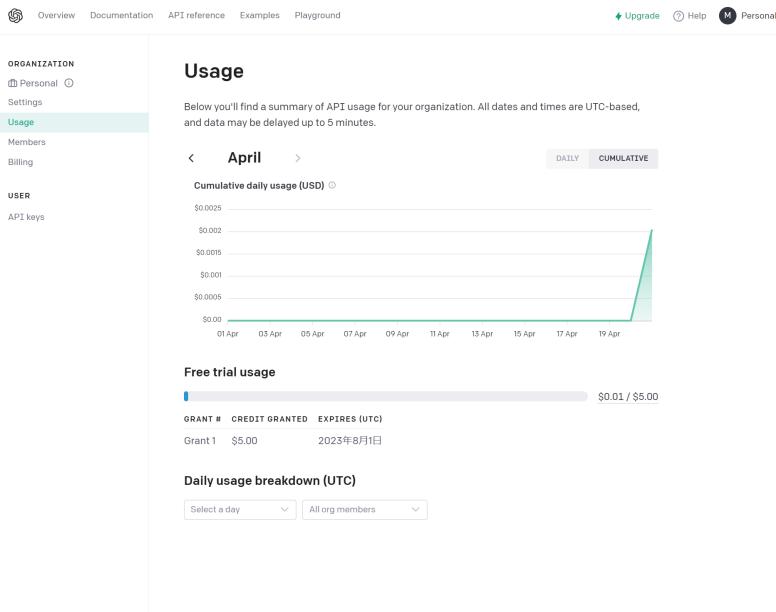
ちなみに 2023 年 5 月現在、OpenAI API はアカウントを作つてから最初の 3 ヶ月は 5 ドル分まで無料<sup>\*43</sup>で使えるようです。自分がすでに無料枠をどれくらい使ったのかは、OpenAI API の Usage<sup>\*44</sup>で確認できます。(図 2.106)

<sup>\*42</sup> Create chat completion | API Reference - OpenAI API <https://platform.openai.com/docs/api-reference/chat/create>

<sup>\*43</sup> Pricing <https://openai.com/pricing>

<sup>\*44</sup> Usage - OpenAI API <https://platform.openai.com/account/usage>

## 2.7 OpenAI の API を使った AI チャットボットを作ってみよう



▲図 2.106 無料枠をどれくらい使ったのかは Usage で確認しよう

では続いて、OpenAI API の SDK の準備をしていきましょう。

### 2.7.4 OpenAI API の SDK を準備する

先ほどの Messaging API の SDK と同じように、OpenAI API も公式が Python と Node.js で SDK を用意してくれています。AWS Lambda で使うために、OpenAI API の python.zip を作成しましょう。

- Python library - OpenAI API
  - <https://platform.openai.com/docs/libraries/python-library>

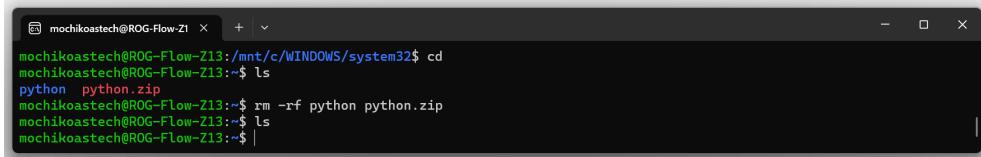
#### Windows の場合

「2.4.2 Messaging API でブロードキャストメッセージを送信する」で使用した WSL を再び起動して、次のコマンドを順番にたたいていきます。\$はプロンプトを表していますので入力しないでください。

まずは cd コマンドでさきほど Messaging API の SDK を準備したのと同じホームディレクトリに移動して、ls コマンドで python ディレクトリと python.zip が残っているこ

とを確認します。rm コマンドで python ディレクトリと python.zip を削除したら、再び ls コマンドをたたいてもう無いことを確認します。(図 2.107)

```
$ cd  
$ ls  
$ rm -rf python python.zip  
$ ls
```

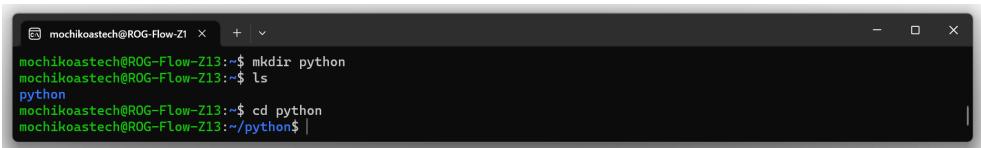


```
mochikoastech@ROG-Flow-Z1:~/mnt/c/WINDOWS/system32$ cd  
mochikoastech@ROG-Flow-Z1:~$ ls  
python python.zip  
mochikoastech@ROG-Flow-Z1:~$ rm -rf python python.zip  
mochikoastech@ROG-Flow-Z1:~$ ls  
mochikoastech@ROG-Flow-Z1:~$ |
```

▲図 2.107 残っていた python フォルダと python.zip を削除する

そして再び mkdir コマンドで python<sup>\*45</sup> というディレクトリを作ります。ls コマンドで確認して「python」と表示されたら、問題なく python ディレクトリが作成できていますので、作成した python ディレクトリの中に cd コマンドで移動してください。(図 2.108)

```
$ mkdir python  
$ ls  
$ cd python
```



```
mochikoastech@ROG-Flow-Z1:~$ mkdir python  
mochikoastech@ROG-Flow-Z1:~$ ls  
python  
mochikoastech@ROG-Flow-Z1:~$ cd python  
mochikoastech@ROG-Flow-Z1:~/python$ |
```

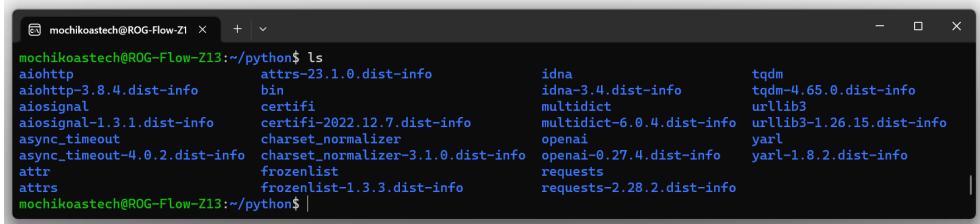
▲図 2.108 python ディレクトリを作り、その中に移動する

\*45 この作成するディレクトリの名前は必ず python にしてください。ディレクトリ名を python 以外にするとこの後の手順で正常に動きません。

## 2.7 OpenAI の API を使った AI チャットボットを作ってみよう

いよいよ pip コマンドで SDK をパソコンの中に取得してきます。SDK を取ってきたら、ls コマンドで python ディレクトリの中身を確認してみましょう。中身がなんだかたくさん入っていれば成功です。(図 2.109)

```
$ pip install openai -t . --no-user  
$ ls
```



```
mochikoastech@ROG-Flow-Z1:~/python$ ls  
aiohttp           attrs-23.1.0.dist-info      idna              tqdm  
aiohttp-3.8.4.dist-info   bin                  idna-3.4.dist-info    tqdm-4.65.0.dist-info  
aiosignal          certifi               multidict         urllib3  
aiosignal-1.3.1.dist-info   certifi-2022.12.7.dist-info  multidict-6.0.4.dist-info  urllib3-1.26.15.dist-info  
async_timeout       charset_normalizer-3.1.0.dist-info  openai            yarl  
async_timeout-4.0.2.dist-info   charset_normalizer      openai-0.27.4.dist-info  yarl-1.8.2.dist-info  
attr                frozenList           requests          requests-2.28.2.dist-info  
attrs               frozenList-1.3.3.dist-info
```

▲図 2.109 取ってきた SDK が python ディレクトリの中にみっしり入っている

それでは cd コマンドで 1 つの上のディレクトリに移動して、zip コマンドで python ディレクトリをぎゅっと ZIP に固めましょう。ls コマンドで python.zip と python ディレクトリが確認できれば OK です。(図 2.38)

```
$ cd ..  
$ zip -r python.zip python  
$ ls
```

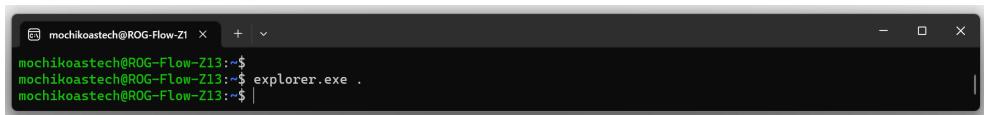


```
mochikoastech@ROG-Flow-Z1:~/python$ ls  
python  python.zip  
mochikoastech@ROG-Flow-Z1:~$ |
```

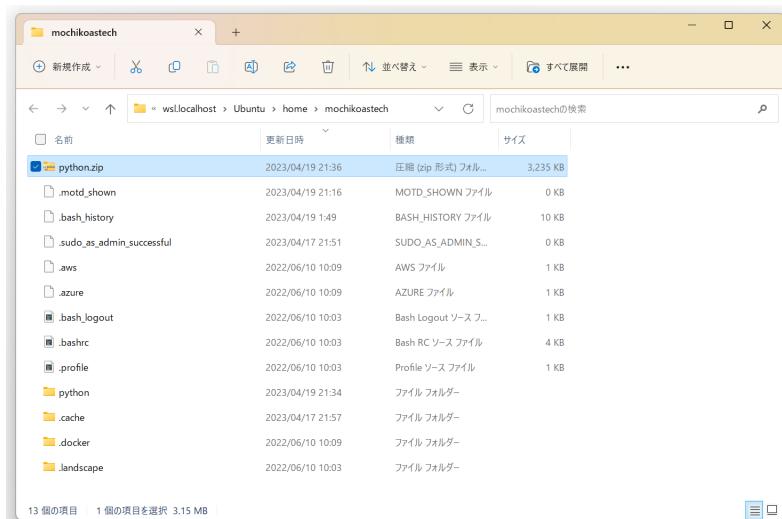
▲図 2.110 zip コマンドで python ディレクトリを ZIP に固める

最後に **explorer.exe** をたたくと、WSL で見ていたディレクトリがエクスプローラーで表示されます。(図 2.39、図 2.40)

```
$ explorer.exe .
```

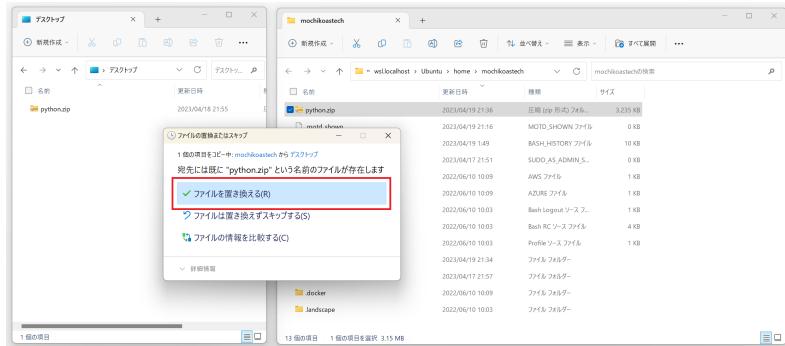


▲図 2.111 「explorer.exe .」をたたく



▲図 2.112 するとエクスプローラで python.zip のあるフォルダが表示される

作成した python.zip はこの後すぐに使うので、デスクトップに [ファイルを置き換える] でコピーしておきましょう。(図 2.113)



▲図 2.113 python.zip はデスクトップに [ファイルを置き換える] でコピーしておく

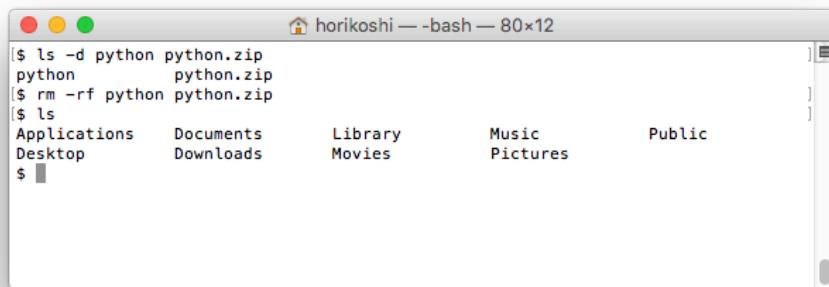
これで OpenAI API の SDK が準備できました。

### Mac の場合

「2.4.2 Messaging API でブロードキャストメッセージを送信する」で使用したターミナルを再び起動して、次のコマンドを順番にたたいていきます。\$はターミナルのプロンプトを表していますので入力しないでください。

先ずは ls コマンドで、さきほど Messaging API の SDK を準備した python ディレクトリと python.zip が残っていることを確認します。rm コマンドで python ディレクトリと python.zip を削除したら、再び ls コマンドをたたいてもう無いことを確認します。(図 2.114)

```
$ ls -d python python.zip
$ rm -rf python python.zip
$ ls
```



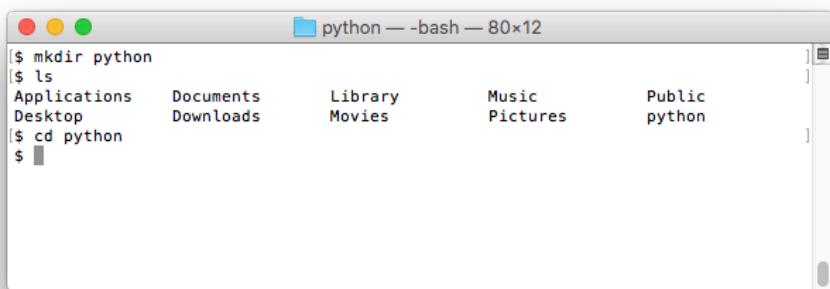
▲図 2.114 残っていた python ディレクトリと python.zip を削除する

そして再び mkdir コマンドで python<sup>\*46</sup>というディレクトリを作ります。ls コマンドで確認して「python」と表示されたら、問題なく python ディレクトリが作成できますので、作成した python ディレクトリの中に cd コマンドで移動してください。(図 2.115)

```
$ mkdir python  
$ ls  
$ cd python
```

<sup>\*46</sup> この作成するディレクトリの名前は必ず python にしてください。ディレクトリ名を python 以外にするとこの後の手順で正常に動きません。

## 2.7 OpenAI の API を使った AI チャットボットを作つてみよう

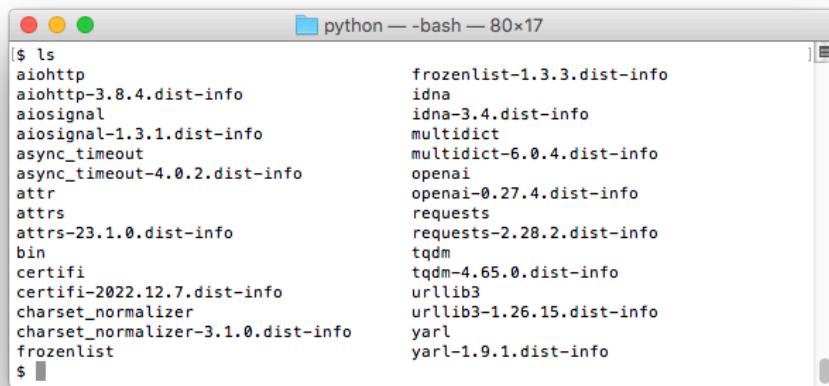


```
$ mkdir python
$ ls
Applications Documents Library Music Public
Desktop Downloads Movies Pictures python
$ cd python
$
```

▲図 2.115 python ディレクトリを作つてその中に移動する

pip コマンドで SDK をパソコンの中に取得してきます。SDK を取つてきたら、ls コマンドで python ディレクトリの中身を確認してみましょう。中身がなんだかたくさん入つていれば成功です。(図 2.116)

```
$ pip install openai -t . --no-user
$ ls
```



```
$ ls
aiohttp
aiohttp-3.8.4.dist-info
aiosignal
aiosignal-1.3.1.dist-info
async_timeout
async_timeout-4.0.2.dist-info
attr
attr
attr-23.1.0.dist-info
bin
certifi
certifi-2022.12.7.dist-info
charset_normalizer
charset_normalizer-3.1.0.dist-info
frozenlist
$
```

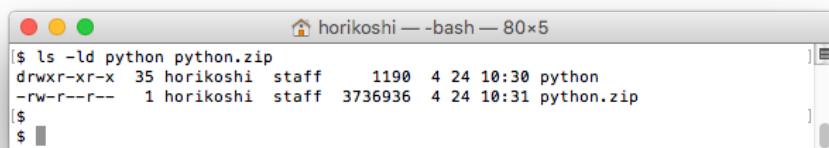
```
frozenlist-1.3.3.dist-info
idna
idna-3.4.dist-info
multidict
multidict-6.0.4.dist-info
openai
openai-0.27.4.dist-info
requests
requests-2.28.2.dist-info
tqdm
tqdm-4.65.0.dist-info
urllib3
urllib3-1.26.15.dist-info
yarl
yarl-1.9.1.dist-info
```

▲図 2.116 取ってきた SDK が python ディレクトリの中にみっしり入っている

取ってきた SDK をぎゅっと ZIP に固めたいので、cd コマンドで 1 つの上のディレクトリに移動しましょう。zip コマンドで python ディレクトリをぎゅっと ZIP に固めます。ls コマンドで python.zip と python ディレクトリが確認できたら、これで SDK は準備完了です。（図 2.117）

```
$ cd ..
$ zip -r python.zip python
$ ls -ld python python.zip
```

## 2.7 OpenAI の API を使った AI チャットボットを作ってみよう



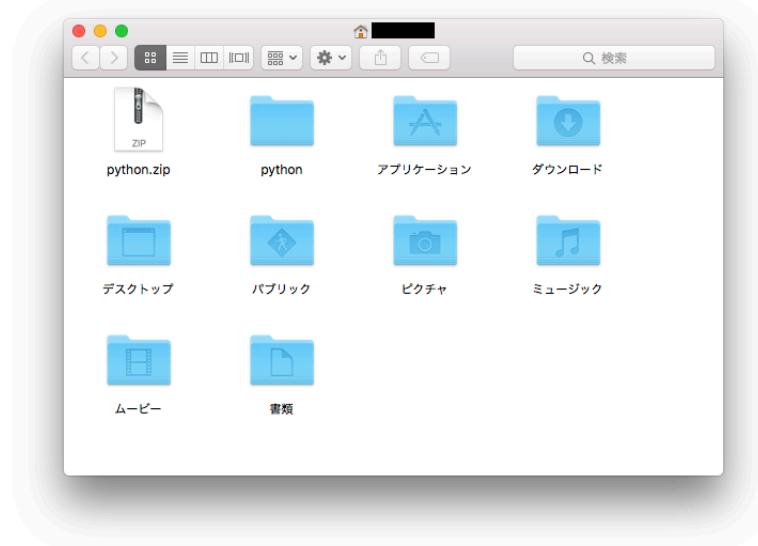
```
$ ls -ld python python.zip
drwxr-xr-x  35 horikoshi  staff   1190  4 24 10:30 python
-rw-r--r--  1 horikoshi  staff  3736936  4 24 10:31 python.zip
$
```

▲図 2.117 zip コマンドで python ディレクトリを ZIP に固める

最後に `open .` をたたくと、ターミナルで見ていたディレクトリが Finder で表示されます。



▲図 2.118 「open .」をたたく



▲図 2.119 すると Finder で python.zip のあるディレクトリが表示される

作成した python.zip はこの後すぐに使うので、デスクトップにコピーしておきましょう。これで OpenAI API の SDK が準備できました。

### 2.7.5 OpenAI API SDK のレイヤーを作成する

先ほどの Messaging API SDK と同様に、OpenAI API SDK のレイヤーを AWS Lambda に追加します。AWS のマネジメントコンソールから AWS Lambda を開いたら、左メニューの [レイヤー] から、[レイヤーの作成] をクリックします。(図 2.120)

## 2.7 OpenAI の API を使った AI チャットボットを作ってみよう



▲図 2.120 [レイヤーの作成] をクリック

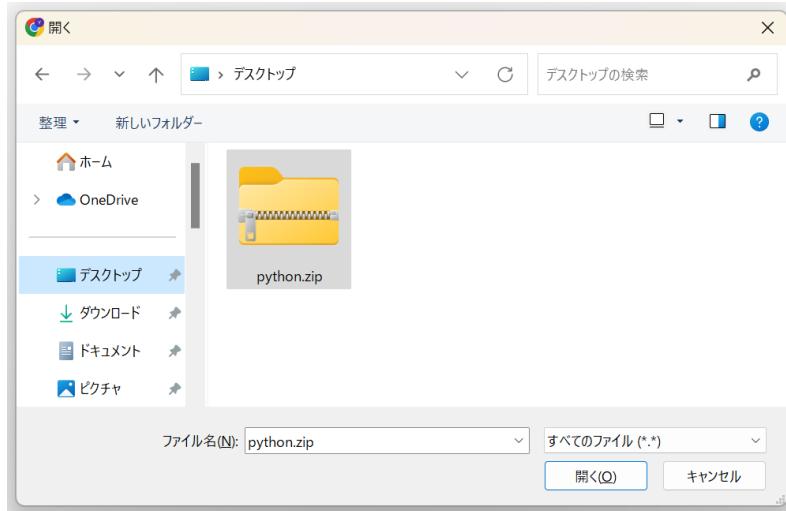
「名前」と「説明」は次のように入力します。(表 2.6)

▼表 2.6 レイヤー設定

名前	OpenAI-API-SDK-for-python
説明	OpenAI API SDK for python
アップロード方法	zip ファイルをアップロード
アップロードするファイル	「2.7.4 OpenAI API の SDK を準備する」で用意した python.zip
互換性のあるアーキテクチャ	x86_64 にチェックを入れる
互換性のあるランタイム	Python 3.10 を選択
ライセンス	<a href="https://github.com/openai/openai-python/blob/main/LICENSE">https://github.com/openai/openai-python/blob/main/LICENSE</a>

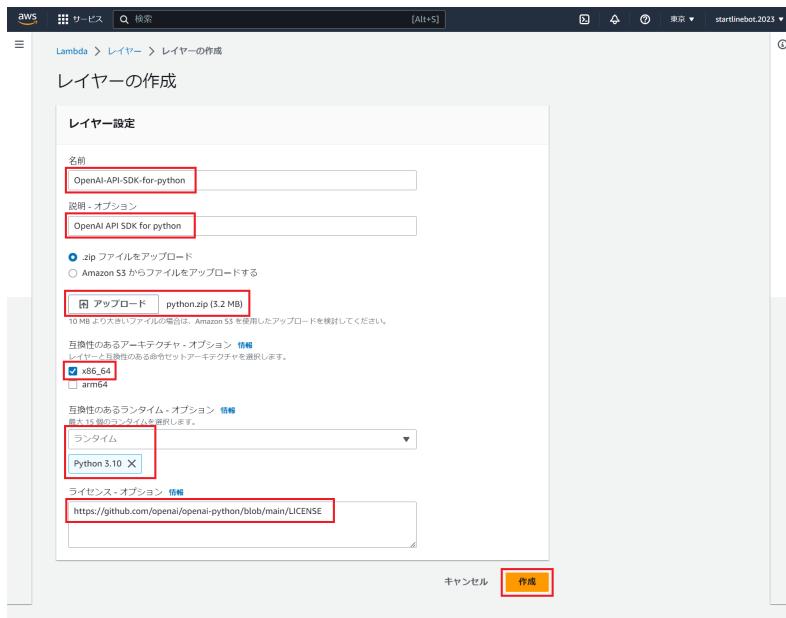
【アップロード】をクリックしたら、「2.7.4 OpenAI API の SDK を準備する」で準備しておいた、デスクトップの python.zip を選択し、アップロードしてください。(図 2.121)

## 第2章 Messaging API で LINE Bot をつくってみよう



▲図 2.121 デスクトップにある python.zip を選択してアップロード

必要事項を入力したら [作成] をクリックします。(図 2.122)



▲図 2.122 必要事項を入力したら [作成] をクリックする

## 2.7 OpenAI の API を使った AI チャットボットを作成してみよう

これで OpenAI API SDK のレイヤーができました！（図 2.123）

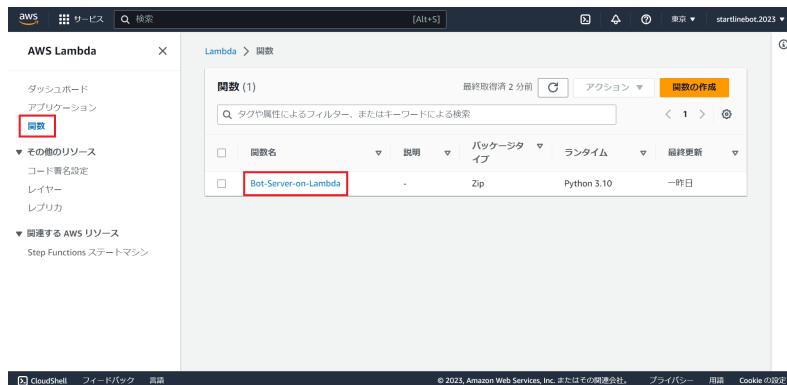


▲図 2.123 レイヤーができた！

次は、作成した OpenAI API SDK のレイヤーを Lambda 関数から利用するための設定を行います。左メニューから [関数] を開いてください。

### Lambda 関数にレイヤーを追加する

Lambda 関数の一覧で、[Bot-Server-on-Lambda] をクリックします。（図 2.124）



▲図 2.124 [Bot-Server-on-Lambda] をクリックする

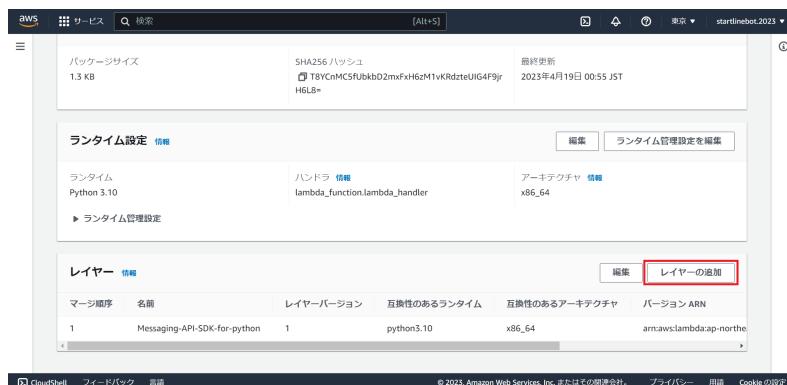
この Lambda 関数に、先に作成した Messaging API SDK のレイヤーを追加したいので、[Layers] をクリックします。（図 2.125）

## 第2章 Messaging API で LINE Bot をつくってみよう



▲図 2.125 [Layers] をクリックする

[レイヤーの追加] をクリックします。(図 2.126)



▲図 2.126 [レイヤーの追加] をクリックする

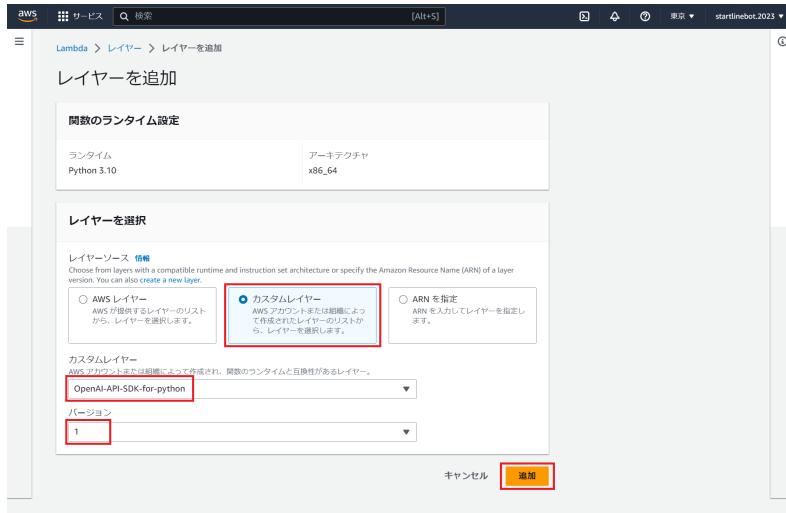
レイヤーは次のように選択します。(表 2.7)

▼表 2.7 レイヤーを選択

レイヤーソース	カスタムレイヤー
カスタムレイヤー	OpenAI-API-SDK-for-python
バージョン	1

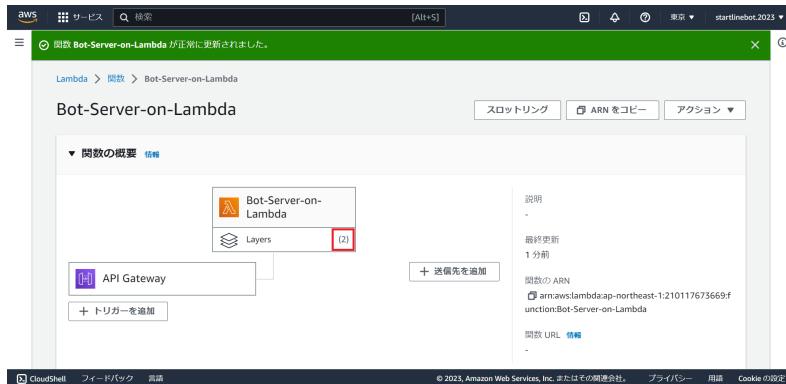
使用するレイヤーを選択したら [追加] をクリックします。(図 2.127)

## 2.7 OpenAI の API を使った AI チャットボットを作ってみよう



▲図 2.127 [追加] をクリックする

[Layers] の後ろの数字が (1) から (2) になりました。これで Lambda 関数に OpenAI API SDK のレイヤーが追加できました！ こうしてレイヤーを追加することで、Lambda 関数から OpenAI API SDK が使えるようになります。(図 2.128)



▲図 2.128 OpenAI API SDK のレイヤーが追加できた！

## 2.7.6 AWS Lambda のコードに「OpenAI の API で質問の回答を取得する処理」を追加する

ユーザーの質問に対して、AI チャットボットが自動で応答するようにコードを変更します。Lambda 関数の【コード】タブのコードを、丸ごと次のコード<sup>\*47</sup>に置き換えてください。（リスト 2.6）

### ▼リスト 2.6 AI チャットボットが自動で応答するコード

```
1: import json
2: import logging
3: import openai
4: import os
5: import sys
6:
7: from linebot import LineBotApi, WebhookHandler
8: from linebot.exceptions import InvalidSignatureError, LineBotApiError
9: from linebot.models import MessageEvent, TextMessage, TextSendMessage
10:
11: # INFOレベル以上のログメッセージを拾うように設定する
12: logger = logging.getLogger()
13: logger.setLevel(logging.INFO)
14:
15: # 環境変数からMessaging APIのチャネルアクセストークンとチャネルシークレットを取得する
16: CHANNEL_ACCESS_TOKEN = os.getenv('CHANNEL_ACCESS_TOKEN')
17: CHANNEL_SECRET = os.getenv('CHANNEL_SECRET')
18:
19: # 環境変数からOpenAI APIのシークレットキーを取得する
20: openai.api_key = os.getenv('SECRET_KEY')
21:
22: # それぞれ環境変数に登録されていないとエラー
23: if CHANNEL_ACCESS_TOKEN is None:
24:     logger.error(
25:         'LINE_CHANNEL_ACCESS_TOKEN is not defined as environmental variables.')
26:     sys.exit(1)
27: if CHANNEL_SECRET is None:
28:     logger.error(
29:         'LINE_CHANNEL_SECRET is not defined as environmental variables.')
30:     sys.exit(1)
31: if openai.api_key is None:
32:     logger.error(
33:         'Open API key is not defined as environmental variables.')
34:     sys.exit(1)
35:
36: line_bot_api = LineBotApi(CHANNEL_ACCESS_TOKEN)
37: webhook_handler = WebhookHandler(CHANNEL_SECRET)
38:
```

<sup>\*47</sup> このコードは GitHub で公開されている本書のリポジトリからもダウンロードできます。 <https://github.com/mochikoAsTech/startLINEBot/blob/master/articles/aichatbot.py>

```
39: # 質問に回答をする処理
40:
41:
42: @webhook_handler.add(MessageEvent, message=TextMessage)
43: def handle_message(event):
44:
45:     # ChatGPTに質問を投げて回答を取得する
46:     question = event.message.text
47:     answer_response = openai.ChatCompletion.create(
48:         model='gpt-3.5-turbo',
49:         messages=[
50:             {'role': 'user', 'content': question},
51:         ],
52:         stop=['。']
53:     )
54:     answer = answer_response["choices"][0]["message"]["content"]
55:     # 受け取った回答のJSONを目視確認できるようにINFOでログに吐く
56:     logger.info(answer)
57:
58:     # 応答トークンを使って回答を応答メッセージで送る
59:     line_bot_api.reply_message(
60:         event.reply_token, TextSendMessage(text=answer))
61:
62: # LINE Messaging APIからのWebhookを処理する
63:
64:
65: def lambda_handler(event, context):
66:
67:     # リクエストヘッダーにx-line-signatureがあることを確認
68:     if 'x-line-signature' in event['headers']:
69:         signature = event['headers']['x-line-signature']
70:
71:     body = event['body']
72:     # 受け取ったWebhookのJSONを目視確認できるようにINFOでログに吐く
73:     logger.info(body)
74:
75:     try:
76:         webhook_handler.handle(body, signature)
77:     except InvalidSignatureError:
78:         # 署名を検証した結果、飛んできたのがLINEプラットフォームからのWebhookでなければ400を返す
79:         return {
80:             'statusCode': 400,
81:             'body': json.dumps('Only webhooks from the LINE Platform will be accepted.')
82:         }
83:     except LineBotApiError as e:
84:         # 応答メッセージを送ろうとしたがLINEプラットフォームからエラーが返ってきたらエラーを吐く
85:         logger.error('Got exception from LINE Messaging API: %s\n' % e.message)
86:         for m in e.error.details:
87:             logger.error(' %s: %s' % (m.property, m.message))
88:
89:     return {
90:         'statusCode': 200,
91:         'body': json.dumps('Hello from Lambda!')
92:     }
```

このコードの中で、次の部分が OpenAI API をたたいて質問の回答を取得するコードです。OpenAI API に質問を投げると、回答の生成に非常に時間がかかるため、`stop=['。']` を指定することで、「最初に句点（。）が出てきたらそこで生成を終了する」というリクエストにして回答生成を早めに切り上げるようにしています。（リスト 2.7）

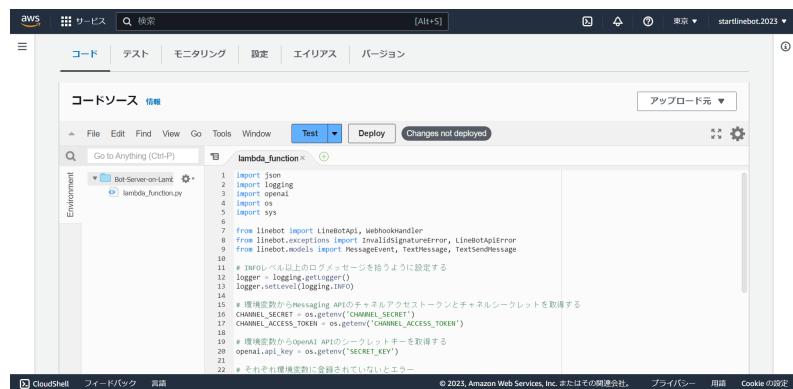
### ▼リスト 2.7 OpenAI API をたたいて質問の回答を取得する部分のコード

```

45:     # ChatGPTに質問を投げて回答を取得する
46:     question = event.message.text
47:     answer_response = openai.ChatCompletion.create(
48:         model='gpt-3.5-turbo',
49:         messages=[
50:             {'role': 'user', 'content': question},
51:         ],
52:         stop=['。']
53:     )
54:     answer = answer_response["choices"][0]["message"]["content"]

```

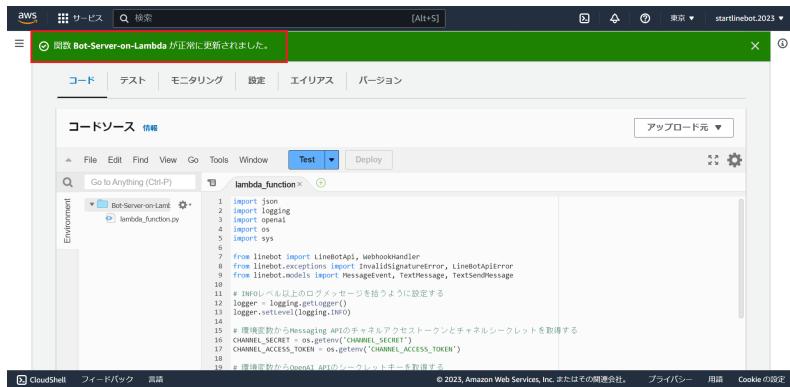
コードを直したら、[Deploy] を押してデプロイ（変更後のコードを反映）します。（図 2.129）



▲図 2.129 [Deploy] を押して変更後のコードを反映する

[関数 Bot-Server-on-Lambda が正常に更新されました。] と表示されたらデプロイ完了です。（図 2.130）

## 2.7 OpenAI の API を使った AI チャットボットを作ってみよう



▲図 2.130 デプロイ完了

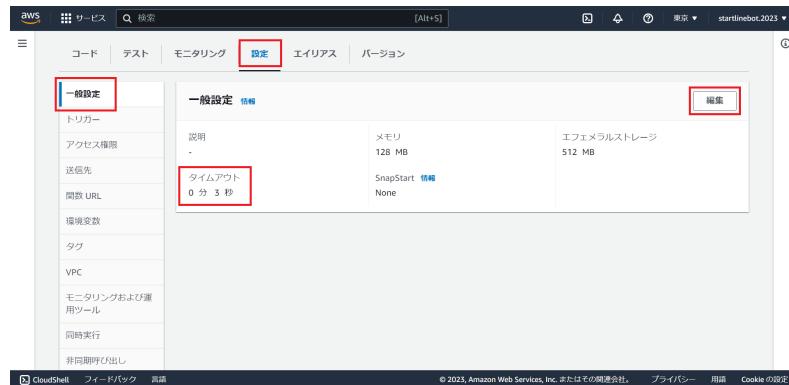
### 2.7.7 Lambda 関数のタイムアウトまでの時間を延ばす

いまデプロイした AI チャットボットのコード（リスト 2.6）で、45 行目以降の OpenAI API に質問を投げて回答を取得する部分は、回答が返ってくるまでに数秒以上かかる場合があります。<sup>\*48</sup>

実は Lambda 関数には、コードを実行してから n 秒立ったらタイムアウトする、つまり処理を打ち切る、という最長実行時間があります。[設定] タブの [一般設定] を開くと、[タイムアウト] が 0分3秒 になっていますね。タイムアウトのデフォルト値はこの通り 3 秒なので、Webhook が届いてコードを実行しはじめてから 3 秒以内にすべての処理が終わらないと、そこで処理が打ち切られてしまうのです。[編集] をクリックしてください。（図 2.131）

\*48 「2.7.3 OpenAI API に質問を投げて回答を取得する」で curl コマンドをたたいたとき、レスポンスが返ってくるまでにちょっと待ち時間があったことを思い出してください。

## 第2章 Messaging API で LINE Bot をつくってみよう

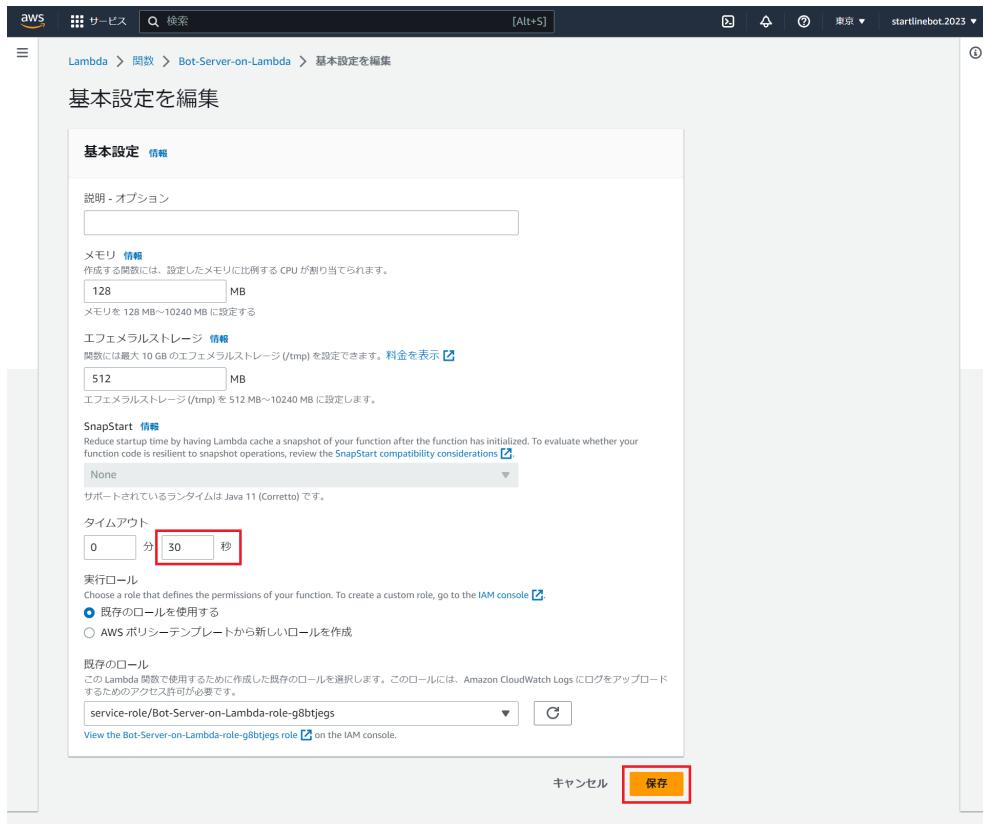


▲図 2.131 [編集] をクリックしてタイムアウトの秒数を変更しよう

このままの設定だと、Webhook を届いて OpenAI API に質問を投げてから回答が戻ってくるまでに 3 秒以上かかった場合、タイムアウトして処理が打ち切られてしまうため、この [タイムアウト] の秒数を 3秒から 30秒<sup>\*49</sup>に変更して [保存] します。(図 2.132)

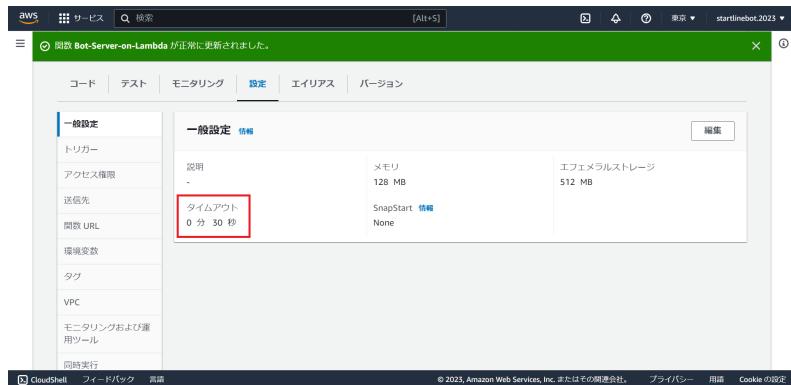
\*49 ちなみに AWS Lambda の手前にいる API Gateway にもタイムアウトがあり、そちらは最大 29 秒で変更もできません。そのため本書の構成だと、仮に Lambda 関数のタイムアウトをもっと長い 60 秒や 90 秒にしたとしても、先に API Gateway がタイムアウトしてしまうのであまり意味がありません。

## 2.7 OpenAI の API を使った AI チャットボットを作成しよう



▲図 2.132 [タイムアウト] を 30 秒に変更して [保存] しよう

Lambda 関数の [タイムアウト] が 30秒に変更されました。(図 2.133)



▲図 2.133 [タイムアウト] が 30 秒になった

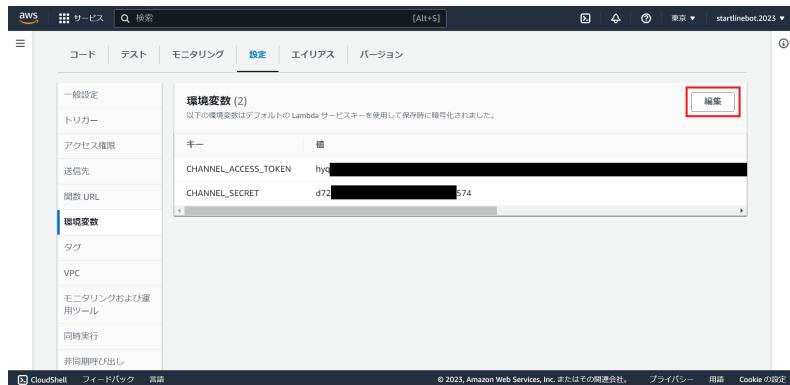
それでは最後に、環境変数の設定を追加しましょう。

### 2.7.8 環境変数に OpenAI のシークレットキーを追加する

いまデプロイした AI チャットボットのコードを実際に動かすには、OpenAI API のシークレットキーが必要です。チャネルアクセストークンやチャネルシークレットと同様に、シークレットキーもソースコードには直接書かず、環境変数として設定しておいて、コードからは `openai.api_key = os.getenv('SECRET_KEY')` というように環境変数を参照する形にしています。

Lambda 関数の [設定] タブから [環境変数] を開いて、[編集] をクリックします。(図 2.134)

## 2.7 OpenAI の API を使った AI チャットボットを作成してみよう



▲図 2.134 [環境変数] の [編集] をクリックする

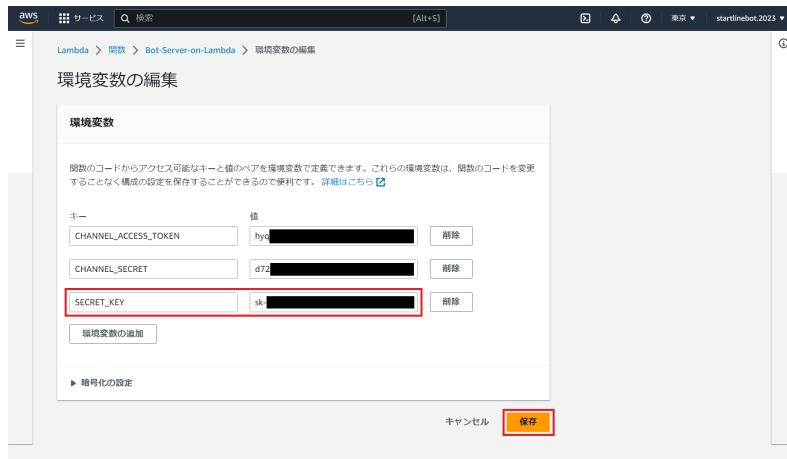
[環境変数の追加] をクリックして、[キー] と [値] を次のように設定します。シークレットキーは、「2.7.2 OpenAI に登録してシークレットキーを取得する」でコピーしてメモ帳に保存してあるはずです。（表 2.8）

▼表 2.8 環境変数の編集

キー	値
SECRET_KEY	シークレットキー

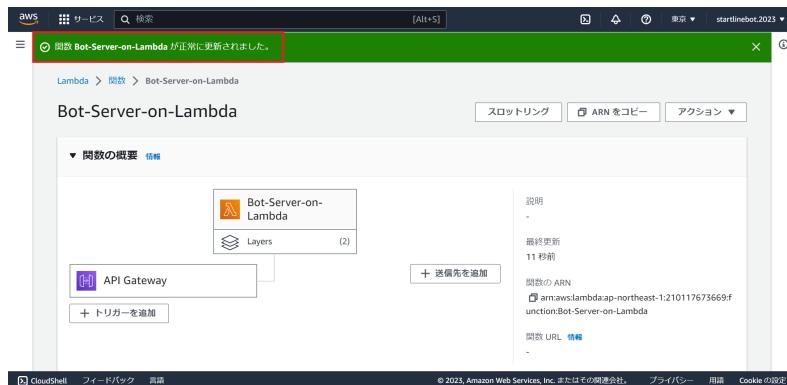
環境変数を編集したら [保存] をクリックします。（図 2.135）

## 第2章 Messaging API で LINE Bot をつくってみよう



▲図 2.135 環境変数を編集したら【保存】をクリックする

【関数 Bot-Server-on-Lambda が正常に更新されました。】と表示されたら、環境変数に OpenAI のシークレットキーを追加する設定は完了です。(図 2.136)



▲図 2.136 環境変数の設定完了

これでボットサーバーのボットを、オウム返しするボットから AI チャットボットに切り替える作業が終わりました。

### 2.7.9 LINE 公式アカウントに話しかけて AI チャットボットの回答を確認しよう

それでは LINE 公式アカウントに質問をしてみて、AI チャットボットが回答してくれることを確認してみましょう。(図 2.137)



▲図 2.137 メッセージを送ったら AI チャットボットが返事をしてくれた

さっきはオウム返しをするだけだったのに、AI チャットボットが回答をしてくれるようになりました！ おめでとうございます！ これで AI チャットボットの完成です。

#### 【コラム】Webhook へのレスポンスが先？ 応答メッセージが先？

ボットサーバーで Webhook を受け取った際、Webhook のその内容に応じた処理や応答メッセージの送信などをしてからステータスコード 200 を返す、という順番はお勧めしません。

なぜなら間に挟まる処理や応答メッセージ送信などに時間がかかった場合、レスポンスを返す前に LINE プラットフォームから送られた Webhook のリクエス

トがタイムアウトしてしまう可能性があるためです。

なんとなく先に色々片付けてからレスポンスを返したい気持ちは分かりますが、郵便局員が郵便物を持って来てくれたとき、わざわざ玄関前で待たせて封筒を開けて中身を読んでからようやく受領の判子を押してあげる、という順番だとおかしいよね、と考えると納得しやすいのではないかでしょうか。先ずは受領の判子を押して郵便局員を帰らせてあげて、手紙を読んだり、返事を書いたりはそのあとでやりましょう。<sup>\*50</sup>

またメッセージに対する応答メッセージを送る場合、応答トークン<sup>\*51</sup>は Webhook を受信後、速やか（具体的には1分以内）に使う必要があります。Webhook 受信後、すぐに返信を送れる場合は応答メッセージで構いませんが、色々な処理を行ってかなり時間が経ってから返信したい場合は、応答トークンがすでに無効になっている可能性があります。その場合は、対象となる友だちのユーザーIDを指定したプッシュメッセージで返信を送ることが可能です。

<sup>\*50</sup> この「Webhookを受け取ったら、先にレスポンスを返してその後に応答メッセージなどの処理をすべき」という説明を読んで、勘の良い読者の方はもうお気づきかもしれません、実は本書ではオウム返しボットのコードも AI チャットボットのコードも、郵便局員を待たせまくって、なんなら返信を書いてポストに投函してからようやく受領の判子を押しています。非同期処理まで含めると手順や説明が非常に複雑になってしまふため、本来はあまり推奨されない方法だと理解した上で、今回は動くものを簡単に作れることを優先してこのようにしています。

<sup>\*51</sup> 応答トークンはすごく消費期限の短い「メッセージ無料送信チケット」のようなものです。応答トークンは、LINE 公式アカウントが友だち追加されたときや、LINE 公式アカウントにメッセージが送られたときに飛んでくる Webhook に含まれていて、友だち追加やメッセージに対する返信を送るときに使えます。 <https://developers.line.biz/ja/reference/messaging-api/#send-reply-message-reply-token>

## 第3章

# Messaging API の色々な機能を試してみよう

色々な機能を組み合わせて自分だけの LINE Bot をつくってみよう！

### 3.1 メッセージ送信に関する機能

LINE 公式アカウントからメッセージを送るとき、普通に送るだけでなく、特定の人や属性を指定して送ったり、見た目にこだわったメッセージを送ったりすることができます。

#### 3.1.1 ユーザー ID を指定して特定の人に送る

Messaging API でメッセージを送るとき、いちばん簡単なのは友だち全員にメッセージを一斉配信するブロードキャストメッセージです。ですがユーザー ID を指定して、特定の人にだけメッセージを送ることも可能です。特定のひとりにだけ送りたいときはプッシュメッセージ、特定の数人にまとめて送りたいときはマルチキャストメッセージで送れます。

友だちのユーザー ID は、LINE プラットフォームから飛んでくる Webhook の `source` オブジェクトに含まれています。<sup>\*1</sup>

#### 【コラム】開発チームだけにメッセージのテスト配信がしたい

たとえば本番用の LINE 公式アカウントと、テスト用の LINE 公式アカウントを別々に用意しておいて、開発チームのメンバーだけがテスト用の LINE 公式アカウントと友だちになることで、本番配信前のメッセージのテスト配信と確認を実現していたとします。

この場合、開発チームに所属していたメンバーが A さん、B さん、C さんの中で C さんが退職してしまうと、残った A さん、B さん側で C さんをテスト用の LINE 公式アカウントの友だちからブロックする方法がありません。退職前に C さんに頼んで、C さん側からテスト用の LINE 公式アカウントをブロックしてもらうしかないのでしょう。

さらに厳密に言うと、一度 A さん、B さんの目の前で C さんにブロックの操作をしてもらったとしても、C さんの操作でブロックは解除できるので、悪意のある C さんが後日ブロックを解除してしまうことは止められません。こうなると、

---

<sup>\*1</sup> ユーザー ID を取得する | LINE Developers <https://developers.line.biz/ja/docs/messaging-api/getting-user-ids/>

退職した C さんにも、発売前の商品や未発表の情報を含むテスト配信のメッセージが届き続けてしまいます。

なのでメッセージのテスト配信の仕組みは、「一度友だち追加されたら、開発者側からは友だち状態はコントロールできない」という前提で組んでおく必要があります。

たとえば、テスト配信のメッセージはテスト用の LINE 公式アカウントから送るとしても、ブロードキャストメッセージで友だち全員に送るのではなく、開発チームの A さん、B さん、C さんのユーザー ID を指定したマルチキャストメッセージを送る、という方法がお勧めです。これなら C さんの退職後、開発チームに残った A さん B さんがマルチキャストメッセージの送信対象から C さんのユーザー ID を消せば、C さんには公開前のテストメッセージは届かなくなります。

#### 3.1.2 メッセージの配信対象を属性で絞り込む

ナローキャストメッセージ<sup>\*2</sup>を使うと、性別や年齢、地域、友だちになってからの期間といった属性情報を指定してメッセージを送ることが可能です。ただし属性情報を指定したメッセージ送信には、LINE 公式アカウントのターゲットリーチが 100 人以上で、かつ属性情報を指定して絞り込んだ送信対象も 50 人以上であること、という制限事項があります。そもそも友だちが少なかったり、条件を絞り込みすぎて送信対象者が少なかったりすると、属性情報を指定したメッセージ送信はできませんので注意してください。<sup>\*3</sup>

たとえばブロードキャストメッセージで新商品予告のメッセージを全員に送って、そのメッセージの URL を開いたユーザーを「新商品に興味のあるオーディエンス」に入れておき、新商品の発売当日はそのオーディエンスだけを対象にして店頭イベントの告知を送る、というようなこともできます。

<sup>\*2</sup> 属性情報やリターゲティングを利用して複数のユーザーに送信する（ナローキャストメッセージ） | LINE Developers <https://developers.line.biz/ja/docs/messaging-api/sending-messages/#send-narrowcast-message>

<sup>\*3</sup> 属性情報やオーディエンスを利用したメッセージ送信の制限事項 | LINE Developers <https://developers.line.biz/ja/reference/messaging-api/#send-narrowcast-message-restrictions>

### 3.1.3 メッセージ送信元のアイコンと表示名を変更する

メッセージを送るときに、送信元のアイコンと表示名を変更して送ることができます。<sup>4</sup>

次の curl コマンド<sup>5</sup>（リスト 3.1）の 3 行目にある {チャネルアクセストークン} の部分を、Messaging API チャネルのチャネルアクセストークンに置き換えてください。チャネルアクセストークンは、先ほど「2.4.1 LINE Developers コンソールでチャネルアクセストークンを発行する」でコピーしましたね。

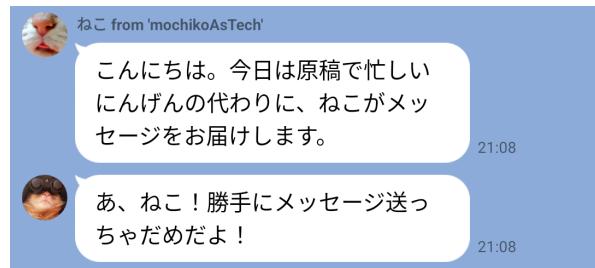
WSL またはターミナルを起動して curl コマンドをたたくと、LINE 公式アカウントからこんなメッセージが届きます。（図 3.1）

#### ▼リスト 3.1 アイコンや表示名を変更してメッセージを送る curl コマンド

```
1: curl -v -X POST https://api.line.me/v2/bot/message/broadcast \
2: -H 'Content-Type: application/json' \
3: -H 'Authorization: Bearer {チャネルアクセストークン}' \
4: -d '{
5:   "messages": [
6:     {
7:       "type": "text",
8:       "text": "こんにちは。今日は原稿で忙しいにんげんの代わりに、ねこがメッセージをお届けします。",
9:       "sender": {
10:         "name": "ねこ",
11:         "iconUrl": "https://pbs.twimg.com/media/FueHfQNaYAEgNUj?format=jpg&name=900x900"
12:       }
13:     },
14:     {
15:       "type": "text",
16:       "text": "あ、ねこ！ 勝手にメッセージ送っちゃだめだよ！ "
17:     }
18:   ]
19: }'
```

<sup>4</sup> アイコンおよび表示名を変更する | LINE Developers <https://developers.line.biz/ja/docs/messaging-api/icon-nickname-switch/>

<sup>5</sup> このコードは GitHub で公開されている本書のリポジトリからもダウンロードできます。 <https://github.com/mochikoAsTech/startLINEBot/blob/master/articles/change-icon-and-send-message.sh>



▲図 3.1 ねこからメッセージが届いた

たとえばテーマパークの LINE 公式アカウントで、特定のキャラクターにちなんだイベントを告知するときだけ、メッセージの送信元をそのキャラクターのアイコンと名前にする、といった使い方が可能です。

**【コラム】URL を送る前に OGP の見た目を確認したり、キャッシュを消したりしたい**

LINE で URL を含むメッセージを送ると、こんなふうにプレビューが表示されます。(図 3.2)



▲図 3.2 URL のプレビュー

実際にメッセージを送る前に、このプレビューでどんな画像やテキストが表示されるのか、確認したかったらどうすればいいのでしょうか？

PagePoker という公式のツールを使うと、対象ページの OGP タグ<sup>\*6</sup>を読み込んで、どんなふうにプレビューが表示されるのかを事前に確認できます。<sup>\*7</sup>

- PagePoker
  - <https://poker.line.naver.jp/>

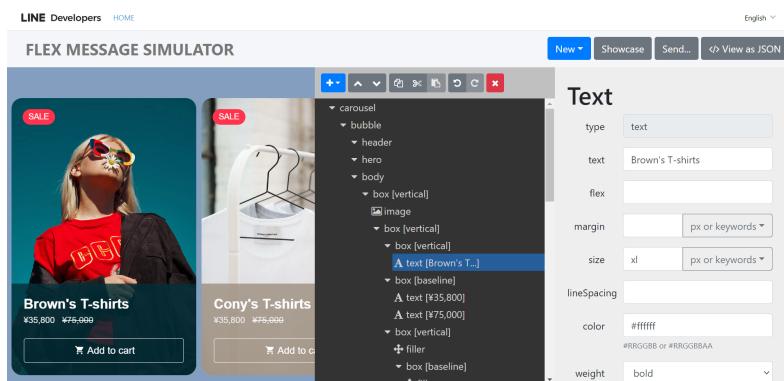
[Clear Cache] にチェックを入れることで、文字通り LINE 側サーバーのキャッシュをクリアできるようです。ページの OGP 画像を差し替えた後、ここで先にキャッシュをクリアしてからそのページの URL を含むメッセージを送るようにすることで、「OGP 画像を差し替えたのになぜか古い画像がプレビューで表示されてしまった」という事態は避けられそうです。OGP タグの書き方については、LINE Developers サイトの FAQ<sup>\*8</sup>を参考にしてください。

### 3.1.4 Flex Message で見た目にこだわったメッセージを送る

もっと格好良い、見た目にこだわったメッセージを送りたい！と思ったら、Flex Message Simulator を使ってみましょう。

- Flex Message Simulator<sup>\*9</sup>
  - <https://developers.line.biz/flex-simulator/>

GUI でレイアウトをカスタマイズするだけで、メッセージの JSON<sup>\*10</sup>が生成される素晴らしいツールです。（図 3.3）



▲図 3.3 Flex Message Simulator で見た目にこだわったメッセージをつくってみよう

しかも「この Flex Message を送ったら実際はどんな見た目になるんだろう？ 画像は見

<sup>\*6</sup> OGP は Open Graph Protocol の略です。HTML にメタデータとして「og:image」のような OGP タグを書いておくことで、Twitter や LINE などでその URL を共有したときに、URL そのままではなく対象ページのタイトルや概要、画像などがカードのように表示されます。

<sup>\*7</sup> Twitter の Card Validator (<https://cards-dev.twitter.com/validator>) とか、Facebook のシェアバッガー (<https://developers.facebook.com/tools/debug/>) みたいなものですね。Twitter の Card Validator は気づいたらプレビュー確認機能がなくなっていましたが…。

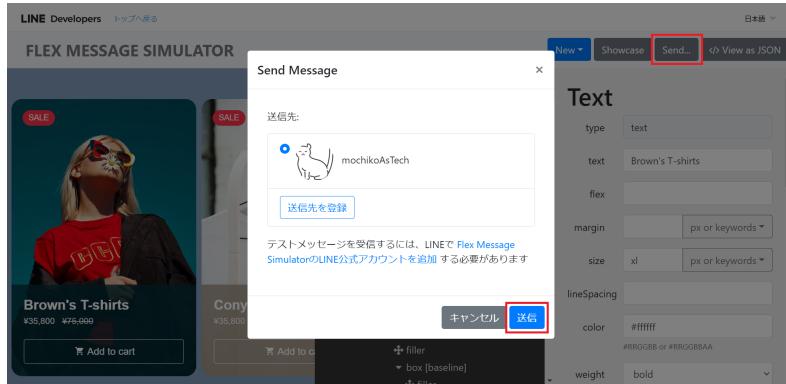
<sup>\*8</sup> トークと LINE VOOM 内の URL プレビューはどのようにして生成されますか？ | LINE Developers <https://developers.line.biz/ja/faq/#how-are-the-url-previews-generated>

<sup>\*9</sup> Flex Message Simulator を使うときは、LINE Developers コンソールと同じように LINE アカウントでログインする必要があります。

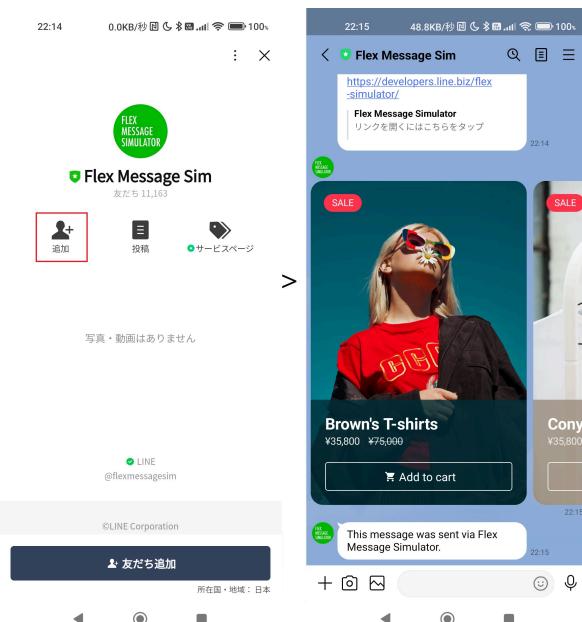
<sup>\*10</sup> ただし Flex Message Simulator で出力される JSON は、messages 直下の Flex Message 全体ではなく、コンテナ（contents 以下）なので注意が必要です。Flex Message の仕様については、API リファレンスを参照してください。 <https://developers.line.biz/ja/reference/messaging-api/#flex-message>

## 第3章 Messaging API の色々な機能を試してみよう

切れないかな？」と思ったら、右上の [Send...] からメッセージをテスト送信できるのです。便利！（図3.4、図3.5）



▲図3.4 Flex Message Simulator からテスト送信する



▲図3.5 Flex Message Simulator の LINE 公式アカウントからメッセージが届く

### 3.1.5 ポットサーバーが Webhook を受け取れなかったときの再送機能

たとえば LINE 公式アカウントが急に有名になり、一気に友だちが増えて、メッセージが大量に送られてきたとします。急なアクセス集中でサイトが落ちるよう、LINE プラットフォームから飛んでくる Webhook のリクエストによって、ポットサーバーが過負荷になって応答できなくなってしまったらどうなるのでしょうか。

そんなときのために「Webhook の再送<sup>\*11</sup>」という機能があります。Webhook の再送はデフォルトではオフになっていますが、LINE Developers コンソールでオンにすることで、ポットサーバーが Webhook を受け取れなかったときに再送してくれるようになります。

どこで「Webhook を受け取れなかった」と判断されるのかというと、LINE プラットフォームから見て、「Webhook を受け取ってー！」というリクエストに対してきちんとステータスコード 200 が返ってこなければ「ポットサーバーは Webhook を受け取れなかった」と判断されます。

とても便利に見える Webhook の再送機能ですが、ポットサーバーから見て「Webhook を受け取ってー！」というリクエストに対して、きちんとステータスコード 200 を返したつもりでも、ポットサーバーから LINE プラットフォームまでのネットワーク経路上で何か問題があって、きちんとレスポンスが LINE プラットフォームまで到達しないケースは考えられます。その場合、Webhook の再送をオンにしたことで次のようなトラブルが考えられます。

1. ユーザーが『購入する』というメッセージを送信する
2. LINE プラットフォームからポットサーバーに『購入する』というメッセージの Webhook が飛ぶ
3. ポットサーバーで Webhook を受け取ってステータスコード 200 を返し、商品購入処理を行った上でユーザーに「購入完了しました！」という応答メッセージを送る
4. しかし何らかの理由でステータスコード 200 のレスポンスが LINE プラットフォームに到達しなかった
5. LINE プラットフォームは「ポットサーバーが Webhook を受け取れなかった」と判断して、『購入する』というメッセージの Webhook を再送する
6. ポットサーバーで Webhook を受け取ってステータスコード 200 を返し、商品購入処理を行った上でユーザーに「購入完了しました！」という応答メッセージを送る

---

<sup>\*11</sup> 受け取りに失敗した Webhook を再送する | LINE Developers <https://developers.line.biz/ja/docs/messaging-api/receiving-messages/#webhook-redelivery>

7. ユーザーは一度『購入する』と送っただけなのに、商品が2つ購入されてしまい、  
購入完了メッセージも2度届いて驚く

これを防ぐためには、ボットサーバー側で商品購入処理を行う際に、Webhook のイベントごとに一意な値である `webhookEventId` を確認して、「すでに購入処理を行った Webhook イベントと同一のイベントではないか？」を確認する必要があります。

Webhook の再送は便利な機能ですが、このように意図しない再送が行われたときのことを考えた重複チェックの処理がなければ、迂闊にオンにするべきではありません。

### 3.2 リッチメニュー

LINE 公式アカウントと友だちになると、トーク画面の下部にこんなメニューが表示されることがありますよね。これは簡素なテキストではなく、画像でできた贅沢で多彩なメニュー…つまりリッチなメニュー…リッチなメニューなので…リッチメニュー！ そう、これがリッチメニュー<sup>\*12</sup>です。（図 3.6）

---

<sup>\*12</sup> リッチメニューを使う | LINE Developers <https://developers.line.biz/ja/docs/messaging-api/using-rich-menus/>



▲図 3.6 リッチメニュー

このリッチメニューは、一番下の「新刊を読む！▼」と書いてあるバーをタップすることで開いたり閉じたりできます。このバーのテキストも、デフォルトの「メニュー」から「新刊を読む！」」「メニューはこちら」「お問い合わせの入力はこちら」「ほっとするブレイクタイムを」「会員証」「お役立ち情報はこちら」「人気ランキングをチェック！」「こちらもチェック」「荷物の追跡・再配達・集荷受付」といったさまざまなテキストに変更できます。

リッチメニューの実態は次のような1枚の画像であり、画像内の各領域にそれぞれリンクを設定することで、公式サイトや予約ページ、特定の機能などにユーザーを誘導できます。(図3.7)



▲図 3.7 リッチメニューの画像

### 3.2.1 リッチメニュープレイグラウンドでリッチメニューを体験してみよう

リッチメニューのさまざまな機能は、文字で説明するより体験してみるのが一番分かりやすいです。公式で提供されているリッチメニュープレイグラウンドという、「リッチメニューを体験するための LINE 公式アカウント」と友だちになってみましょう。(図 3.8)



▲図 3.8 リッチメニュープレイグラウンドと友だちになる

【リッチメニューを開く▼】をタップすると、【メッセージアクションを試す】と表示されました。これは「ユーザーがリッチメニューをタップすることで、特定のメッセージをユーザーから自動送信させる」という機能です。早速【メッセージ送信】を試してみましょう。(図 3.9)



▲図 3.9 「[メッセージ送信]」をタップするとメッセージが送信されて返信が届いた

あなたが文字を入力した訳ではないのに、[message sent successfully!] というメッセージがあなたから送信されました。これがメッセージアクションです。メッセージアクションによって、ユーザーから LINE 公式アカウントに対して自動でメッセージが送られ、それによって Webhook がボットサーバーに届きました、という一連の流れを解説してくれています。

たとえば「再配達の申し込みをしたかったら、LINE で『再配達』というメッセージを送ってね」のように、ユーザーに手入力を促さなくても、リッチメニューに「再配達の申し込み」というボタンを用意して、そのボタンの領域をタップしたら「再配達」というメッセージが自動送信されるよう、対象の領域にメッセージアクションを設定しておけばいいのです。このように「この機能はこんな風に使えばいいのか」を体験できるのがリッチメニュー プレイグラウンドのいいところです。

### 3.2.2 リッチメニューの画像を作る

リッチメニューの画像を作ろうと思うと意外と大変です。LINE Official Account Manager でリッチメニューの作成画面を開くと、「デザインガイド」というボタンがあり、そこからリッチメニューのテンプレート画像がダウンロードできます。Messaging API を使ったリッチメニューの設定を試したい場合は、このテンプレートをそのまま使ってみ

るのがお勧めです。(図 3.10)



▲図 3.10 リッチメニューのテンプレート画像がダウンロードできる

### 3.2.3 LINE Official Account Manager と Messaging API でのリッチメニューの制約の違い

リッチメニューは Messaging API で頑張って JSON を組み立てて作らなくても、実は LINE Official Account Manager で画像やテキストを組み合わせて作ることも可能です。

ただし LINE Official Account Manager でリッチメニューを作る場合、大なら 7 種類、小なら 5 種類ある特定のサイズや形からしか選べません。また全員に同じリッチメニューを出す機能しかないため、会員証を持っている人にだけ会員向けのリッチメニューを出す、といった出し分けもできません。Messaging API であれば、縦横のサイズや、それぞれの領域も自由に設定でき、ユーザーごとに別々のリッチメニューを表示させることも可能ですし、タブ切り替えのようなリッチメニューを作ることもできます。

限定された機能で構わないのなら、LINE Official Account Manager を使って、こだわったリッチメニューが設定したいなら Messaging API を使うのが良いでしょう。

## 3.3 Messaging API をもっと楽しむために

ここまで Messaging API を使って LINE Bot を作ってきましたがいかがでしたか？ 楽しんでもらえましたか？

最後に、一步踏み出したあなたがこれから Messaging API をもっと楽しむために、「この先にはこんな道やあんな道がありますよ」という、さまざまな道のご紹介をしたいと思います。

### 3.3.1 Messaging API 以外のプロダクトとの組み合わせ

LINE API には、Messaging API の他に、LINE ログインや LIFF (LINE Front-end Framework) や LINE ミニアプリ、LINE Social Plugins などさまざまなプロダクトがあります。Messaging API 単体でできることが把握できたら、他のプロダクトと組み合わせるとさらにどんなことができるのか、LINE Developers サイトで見てみましょう。

- LINE Developers サイト
  - <https://developers.line.biz/>

### 3.3.2 LINE キャンパスで資格を取ってみよう

「Messaging API の前提知識として、もう少し LINE 公式アカウントについて学びたい」という場合は総合学習プラットフォーム「LINE キャンパス」がお勧めです。「LINE 公式アカウント Basic」と「LINE 公式アカウント Advanced」という認定資格の取得を目指して、学習コースや資格認定コースを無料で受講してみましょう。

- LINE キャンパス
  - <https://campus.line.biz/>

### 3.3.3 LINE Creative Lab を使おう

LINE Creative Lab を使うと、画像メッセージとして送れる素材が簡単に作れます。クリエイティビティにあふれた画像や動画を作って、Messaging API で送ってみましょう。

- LINE Creative Lab
  - <https://creativelab.line.biz/>

### 3.3.4 パソコン版の LINE を使おう

意外と知らない人が多いのですが、実はスマートフォンで使っている LINE と同じアカウントで、パソコン版の LINE も使うことができます。Messaging API の動作検証をするため、LINE 公式アカウントにメッセージを送る場合は、PC 版の LINE で作業した方がやりやすいです。ただしリッチメニューなど、パソコン版の LINE ではサポートされていない機能も一部ありますので注意してください。

- パソコンで LINE を利用する | LINE みんなの使い方ガイド
  - <https://guide.line.me/ja/services/pc-line.html>

### 3.3.5 LINE Developers Community に参加しよう

LINE API を活用している有志によって、LINE Developers Community のイベントが定期的に開催されています。LINE API Expert として認定されたみなさんが、最新機能や開発手法をオンラインで教えてくれるので、開発で行き詰ったらひとりで悩まずにコミュニティに参加してみるのがお勧めです。LINE Developers Community のサイトにはユーザー同士の Q&A もあり、開発でつまづいたときは質問を投稿したり、過去の質問からヒントを探したりできます。

- LINE Developers Community
  - <https://www.line-community.me/>

# あとがき

LINE APIについての本が書けたらいいなー、と最初に思ったのは2019年の冬でした。3年以上経って、念願叶ってこの本を出すに至ったので、やりたいことがあったら、その瞬間は何か理由があって無理でも定期的に機会を窺って「やりたい！」と言い続けるのが大事だな、と思った2023年の初夏です。

何かをしようと思うと、そのときやってくるのはだいたい解法の明快な問題などではなく、「これは…どう進めたらいいんだ？ どれも手詰まりで…頑張り方が分からなくてなんかしんどいな…」みたいなよく分からない障壁ばかりです。進もうとする足を引き留め、膝を折らせようとする何かは、分かりやすい悪意の形はしておらず、一見慕わしい優しさをまとってやってくることが多いです。あるいは単純に、実力のないものに出番は与えられないというだけの話かもしれません。でもそういうときでも、泣こうが転ぼうが膝を折ろうが最終的に立っていれば勝つので、何度も立ち上がって走り続けるぞ、という常時ファイティングポーズな気持ちでいます。

2023年5月  
mochikoAsTech

## PDF 版のダウンロード

本書は下記の URL から PDF 版をどなたでも無料でダウンロードできます。

- ダウンロード URL
  - <https://mochikoastech.booth.pm/items/4717104>

## Special Thanks:

- 週に 1 回は妻に何か贈りたい夫
- 鶏の照り焼きとだし巻き卵が得意料理な息子
- 掛け布団の暖かさに目覚めてしまったねこ
- ディスプレイの明度を 0 にして仕事をさせないねこ
- 目のゴミを取られたくないねこ

## レビュアー

- Yuta Kasai
- Kota Momoki
- アリシィ (@shigure\_alicey)
- Hiroki Zenigami
- Yuta Kamiyama
- Takuya Kanatani (@torisankanasan)
- Ann Ojes
- Hiroaki Koike
- Kazuyuki Sano

## 参考文献

- はじめてでもできる！ LINE ビジネス活用公式ガイド - LINE 株式会社
  - <https://book.impress.co.jp/books/1121101033>
- LINE BOT を作ろう！ Messaging API を使ったチャットボットの基礎と利用例 - 立花 翔
  - <https://www.shoeisha.co.jp/book/detail/9784798150734>

- 
- LINE API 実践ガイド - LINE API Expert 認定メンバー
    - <https://book.mynavi.jp/ec/products/detail/id=117310>
  - Hands-on LINEBOT - しんぶんぶん
    - <https://techbookfest.org/product/3EUnJ5WbexvCDyMgSJS1qb>
  - Real World HTTP - 渋川 よしき
    - <https://www.oreilly.co.jp/books/9784873118048/>



# 著者紹介

## **mochiko / @mochikoAsTech**

テクニカルライター。元 Web 制作会社のインフラエンジニア。ねこが好き。「分からない気持ち」に寄り添える技術者になれるように日々奮闘中。技術書典で頒布した「DNS をはじめよう 改訂第 2 版」「AWS をはじめよう 改訂第 2 版」「SSL をはじめよう」の「はじめようシリーズ 3 部作」は累計で 11,000 冊を突破。

- <https://twitter.com/mochikoAsTech>
- <https://mochikoastech.booth.pm/>
- <https://note.mu/mochikoastech>
- <https://mochikoastech.hatenablog.com/>
- <https://www.amazon.co.jp/mochikoAsTech/e/B087NBL9VM>

## **Hikaru Wakamatsu**

目次、挿絵デザインを担当。

## **Shinya Nagashio**

表紙、章扉デザインを担当。

# **LINE Botをつくってみよう**

## **APIを試して学んでしっかりわかる**

---

2023年5月20日　技術書典14 初版

著　者　　mochikoAsTech

デザイン　　Hikaru Wakamatsu / Shinya Nagashio

発行所　　mochikoAsTech

---

(C) 2023 mochikoAsTech