

誰も見つけられない 不具合を見つける

「たとえば、このスタート画面で」と、タブレットを操作しながら高田健弘さんが説明する。「入力する文字列によつては、本来はじかれるべきものが通つてしまつてことがあるんです。ですから、いろんな文字列を入力してみたり」。「それから、この間起こつた不具合で、敵を倒したときに手に入る経験値がブースト(増加)されるアイテムを使つているのに、使っていないときと同じ経験値しか手に入らない、というものがありました」。それは、どうやって発見

したのですか?と聞くと、「経験的に不具合が起こりそうだと思つたところを集中的に操作して気がついたので」。「普通はやらない、誰も思いつかないような操作方法に気がつくことが得意なメンバーもいますし、あらかじめ定められた手順の通りにきつちりと検証し続けることが得意なメンバーもいます」。

グリー株式会社は、SNSやソーシャルゲームなど各種のインターネットサービス業界で注目を集める企業。その特例子会社「グリービジネスオペレーションズ株式会社」は、グリーおよびグループ会社が開発するゲームの品質管

仕事は、ゲーム開発の 最終関門の品質管理。 生産性の向上も実現している。

障害者雇用は、社会貢献か。否。障害者が働くことによつて、企業の成長に貢献する。そのことを社会貢献だ。その信念で経営するグリーグループの特例子会社は、グリーグループが開発するゲームの根幹となる品質管理も担っている。



ゲ ブ く り の 星

シリーズ 障害者の就労事例 24
高田健弘さん

KOTONONE
Series of Stories
vol.24

編集部=文
text by KOTONONE
岸本 剛=写真
photograph by Tsuyoshi Kishimoto