

開発本部 CTO室所属
松谷 峰生

開発本部 CTO室所属
安里 大志

二人のロールモデルから探る、MIXIで育むQAキャリアの可能性

——大切にしている価値観

安里

僕はモンスターストライク（以下モンスター）で「ワンチーム」の一員としてQAを経験したことから、対話を大切にしています。モンスターではQAと開発の間で相互理解が進んでおり、良い関係性が築かれていました。フロアもQAと開発で同じでしたし、物理的にも気持ち的にも「ワンチーム」な感じがしてすごく働きやすかったです。

この時の経験から、開発とQAで互いのやりたいことや目的をすり合わせることを大切にできるようになりました。開発への理解を深めることでQAとしても良い改善提案ができるようになります。そうすると信頼関係が生まれ、協力体制が出来上がり、どんどん良い循環が生まれると考えています。

松谷

MIXIに入社して良いなと思ったのは、そこですね。ワンチーム感があります。QAもプロダクトをより良くしようと同じ道を歩む仲間だとチームのみんなが理解していて、対等に意見できるような関係性ができています。

僕は、自分ごとで恐縮なのですが、酸いも甘いもひっくり返して楽しむことを大切にしています。昔現場で非効率なテストがまかり通っていて、仕事がただただ辛い時期がありました。なんでこんなやり方なんだっけ？これ全部手作業でやるの？と修行のような気持ちでした。

その時に、つらいことをつらいままにはいけないと痛感したんです。楽しく働くには自分で環境を変える必要があると気が付きました。それから楽しくないと感じる部分を「改善ポイント」として捉えるようになり、業務プロセスの改善に励むようになりました。それが上手くいくと気持ちいいですし、業務が効率化され定時で帰れるようになります。その結果、仕事もより楽しくなる、というようなサイクルでやってきました。

——目指すQAの理想像

安里

実はMIXIの社内に理想のQAエンジニアとして密かに尊敬している方がいます。まずは仕事を選ばない。何を頼まれても「僕が最適なのであればやります」と受け止めてくれるので、すごく仕事を頼みやすい。技術もありますし、結果も出していて、何よりQAに閉じこもっていないんですね。

たとえばゲーム事業に関わっているときは、一般的なQAの領域を飛び越えて、どうすればゲームがより面白くなるかということまで考えて行動されていました。プロセス改善できそうな場所があればどんどん入り込む行動力とタフさがあり、他職種とQAを兼任されたこともありましたね。なんでもやりますという姿勢と実行力と、新しいことにビビらないマインドを持っていて、すごく憧れています。

松谷

僕はQAをゲートキーパーではなく、会社全体で品質保証活動を進めるための旗振り役のような存在だと捉えています。それを実現するためにQAが持っていた方がいい技術は多岐にわたります。テスト技術はもちろん、開発に対してはコードのロジックを理解した上でコメントする必要がありますし、開発プロセスに問題があればスクラムマスター的な動き方をすることもあります。こういったスキルセットは通常、QA組織全体として持っていればいいです。メンバーそれぞれが得意領域を持ち、足りない部分を補い合うような組織体制がベストだとは思っています。

ただ、僕個人の気持ちとしては、1人でなんでもできるQAを目指しています。そのために必要な知識やスキルを身に付け、実際に現場で試していきたいです。また、MIXIでならそれができると感じています。

インタビュー記事全文はこちら

<https://mixin-developers.mixi.co.jp/qa-role-model-interview-50511ie93f93>



松谷 峰生 開発本部 CTO室所属

複数社でQAリーダーやプレイングマネージャーを経験し、2023年9月に株式会社MIXIへ入社。現在は『Romi』のQA業務と、MIXIのQA組織全体のスキルアップの旗振り役を担う。



安里 大志 開発本部 CTO室所属

複数社でのQAを経験し、2015年11月に株式会社ミクシィ（現MIXI）へ入社。モンスターストライクや全社横断組織配下のQAチームのマネジメントを経て、現在は「共闘ことばRPG コトダマン」のQAチームのマネジメントを担う。



MIXI 採用情報



ブログ(MIXI DEVELOPERS)



ミクシル(社員インタビュー)



X(旧: Twitter)