

半導体漫遊記

湯之上隆

63

半導体設計を行うフ
アプレスメーカー・メ
ガチップスは、進藤
晶弘氏が49歳のとき、
1990年に創業し
た。筆者は6月25日に
同社を訪問し、現会長
の進藤氏にお会いし
た。

仕事が始まる。
このような日本では
珍しい仕事のスタイル
のルーツは、進藤氏が

る。DRAMの集積度
は3年ごとに4倍にな
るが、進藤氏はこの歯
車に組み込まれたよう
な仕事がいままで続く
のかと疑問を感じ、回
路設計への転向を希望
する。しかし三菱は許
可せず、進藤氏は38歳
で退職を決意する。

ここで任天堂との運命的
な出会いを果たす。
80年当時、ゲームと
言えばゲームセンター
などにおいてあるアー
ケードゲーム(業務用
ゲーム機)が主流だっ
た。任天堂は、子供が
た。しかし、進藤氏は
諦めない。制御基板の
リコーの部下たち
は、「そんな半導体開
発は無理です」と言っ
た。しかし、進藤氏は
これを作れば良いんだ
と部下たちに見せた。
これが、日本で初めて
のシステムLSI(の
概念)が誕生した瞬間
だった! 進藤氏は、
このアイデアを任天堂
に説明に行き、見事、
半導体の受注を得たの
である。

任天堂の子供ゲー
ム機はヒットし、リコ
ー半導体事業部も急成
長する。この経験か
ら、進藤氏はシステム
LSIの受託設計、つ
まりファブレスを目指
すべきだと主張する
が、リコーには受け入
れられなかった。そこ
で進藤氏は信念を貫
き、リコーを退職し
て、ファブレスのメガ
チップスを創業した。

メガチップス創業の進藤氏

日本初のシステムLSI開発

メガチップス社のピ
ジネス形態は、一般の
ファブレスとは一味違
う。同社は機器メーカ
ーから言われた通りに
半導体を設計するので
はない。新しい機器の
機能をどうするか、機
器メーカーの設計者と
一緒にして機器の仕
様を決めるところか
ら、メガチップス社の

メガチップスを創業す
るまでの波瀾万丈の歴
史の中にあつた。

79年に進藤氏はリコ
ーへ転職し、半導体事
業部をたつた1人でゼ
ンから立ち上げる。し
かし、実績がないリコ
ー半導体事業部に、注
文を出してくれる会社
が無い。進藤氏は、営
業に駆けずり回り、そ
で退職を決意する。

機能を解説し、それ
に必要なプロセッサやメ
モリなどをかき集めて
きて、チップをパッケ
ーから取り出し、顕
微鏡で写真を取り、そ
れらを集めて貼り付
け、数mの写真に仕上
げ、そして複写機でコ
ピーの縮小を重ねて

63年に三菱電機に入
社した進藤氏は、DR
AMのプロセス技術者
になる。70年代後半か
ら、日本半導体は破竹
の勢いでDRAMの世
界シェアを増大させ



メガチップス社 関にて

メガチップス社に
は、カメラや家電など
機器メーカーからの転
職者が多い。つまり、
機器メーカー以上に機
器をよく知っている設
計者が、真に機器に必
要な半導体をつくるの
である。進藤氏のDN
Aはその後の社員たち
に受け継がれ、メガチ
ップス社のユニークな
競争力となっている。
(微細加工研究所・所
長)