

Rekabet Kurumu Başkanlığından,

REKABET KURULU KARARI

Dosya Sayısı : 2024-1-022

(Devralma)

Karar Sayısı : 24-24/557-237

Karar Tarihi : 04.06.2024

A. TOPLANTIYA KATILAN ÜYELER

Başkan : Birol KÜLE

Üyeler : Ahmet ALGAN (İkinci Başkan), Şükran KODALAK,
Hasan Hüseyin ÜNLÜ, Cengiz ÇOLAK, Berat UZUN

B. RAPORTÖRLER : E. Ebru ÖZTÜRK, Derya ERMİŞ, Alp Tuna MERCİMEK,
Yağmur DOLU

C. BİLDİRİMDE

BULUNANLAR : - Take-Two Interactive Software, Inc.

Temsilcileri: Av. Dr. Gönenç GÜRKAYNAK,

Av. O. Onur ÖZGÜMÜŞ, Av. Efe OKER, Av. Su AKGÜL,

Av. G. Irmak KİÇKİ

Çitlenbik Sokak No: 12 Yıldız Mahallesi Beşiktaş/İstanbul

- (1) **D. DOSYA KONUSU:** The Gearbox Entertainment Company Inc.in tek kontrolünün, Groundhog 1, LLC ve Groundhog 2, LLC aracılığıyla, Take-Two Interactive Software, Inc. tarafından devralınması işlemi.
- (2) **E. DOSYA EVRELERİ:** Rekabet Kurumu (Kurum) kayıtlarına 05.04.2024 tarihli ve 50799 sayılı yazı ile giren ve eksiklikleri 17.05.2024 tarihli ve 51951 sayılı yazı ile tamamlanan bildirim üzerine düzenlenen 27.05.2024 tarihli ve 2024-1-022/Öİ sayılı Devralma Ön İnceleme Raporu görüşülerek karara bağlanmıştır.
- (3) **F. RAPORTÖR GÖRÜŞÜ:** İlgili raporda, bildirim konu işleme izin verilmesinde sakınca bulunmadığı ifade edilmiştir.

G. İNCELEME VE DEĞERLENDİRME

- (4) Yapılan başvuruda, The Gearbox Entertainment Company Inc.in (GEARBOX) tek kontrolünün Take-Two Interactive Software, Inc. (TAKE-TWO) tarafından devralınması işlemine 4054 sayılı Rekabetin Korunması Hakkında Kanun (4054 sayılı Kanun) ve 2010/4 sayılı Rekabet Kurulundan İzin Alınması Gereken Birleşme ve Devralmalar Hakkında Tebliğ (2010/4 sayılı Tebliğ) çerçevesinde izin verilmesi talep edilmiştir.
- (5) Hâlihazırda GEARBOX'ın hisselerinin tamamı Embracer Group AB'ye (EMBRACER) aittir. Bildirim konu işlem öncesinde GEARBOX, EMBRACER tarafından iştiraki Gearbox Entertainment Company Holding AB aracılığıyla tek başına kontrol edilmektedir. Bildirim konusu işlem ile birlikte GEARBOX'ın hisselerinin tamamı TAKE-TWO tarafından devralınacak, böylelikle GEARBOX'ın tek kontrolü TAKE-TWO'ya ait olacaktır. İşlemin tamamlanmasının ardından EMBRACER, GEARBOX üzerinde herhangi bir hissedarlığa veya kontrole sahip olmayacaktır. Bu doğrultuda, bildirim konu işlem neticesinde hisse devri aracılığıyla GEARBOX'ın kontrolünde kalıcı bir değişiklik meydana gelecek olması sebebiyle işlem 2010/4 sayılı Tebliğ'in 5. maddesi çerçevesinde bir devralma işlemidir.
- (6) Devre konu teşebbüs GEARBOX, video oyunu geliştirilmesi ve yayımlanması alanında faaliyet göstermektedir. GEARBOX'ın oyun yazılımı alanında faaliyet

gösteren bir teşebbüs olduğu göz önünde bulundurulduğunda 2010/4 sayılı Tebliğ'in 4. maddesinde yer alan "teknoloji teşebbüsü" tanımına dâhil olduğu değerlendirilmiştir. Dolayısıyla, 2010/4 sayılı Tebliğ'in 7. maddesinin ikinci fıkrası uyarınca, teknoloji teşebbüslerinin devralınmasına ilişkin işlemlerde devre konu teşebbüs bakımından iki yüz elli milyon TL ciro eşiği aranmayacağından ve işlem taraflarından en az birinin dünya cirosu, ilgili maddede öngörülen eşiği aştığından, bildirim konusu işlemin 2010/4 sayılı Tebliğ'in 7. maddesinin birinci fıkrasının (b) bendi uyarınca Rekabet Kurulunun (Kurul) iznine tabi olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

- (7) Devralan konumundaki TAKE-TWO, tüketiciler için video oyunu formunda etkileşimli eğlence yazılımlarının geliştirilmesini, yayımlanmasını ve tedarikini gerçekleştirmektedir. TAKE-TWO'nun yazılımını gerçekleştirdiği video oyunları bilgisayar, konsol ve mobil cihazlarda (akıllı telefon ve tablet gibi) oynanabilmektedir. TAKE-TWO'nun video oyunları çoğunlukla Rockstar Games, 2K, Private Division ve Zynga markaları aracılığıyla yayımlanmakta ve fiziksel perakende satış kanalları, dijital yükleme, çevrim içi platformlar ve bulut yayını hizmetleri aracılığıyla tedarik edilmektedir. TAKE-TWO'nun Rockstar Games markası tarafından yayımlanan yazılım hakları ağırlıklı olarak kendi bünyesinde geliştirilmektedir. TAKE-TWO'nun 2K markası, birden fazla platform üzerinde yayın yapmaktadır. TAKE-TWO'nun Private Division markası ise bağımsız geliştiriciler tarafından geliştirilen oyunları yayımlamaktadır ve aynı zamanda *Kerbal Space Program*'in da yayıncısı ve sahibidir. TAKE-TWO'nun eski *T2 Mobile Games* markasını içeren Zynga markası, oyun içi satışlardan ve oyun içi reklamlardan gelir elde eden popüler ücretsiz mobil oyunlar yayımlamaktadır. TAKE-TWO, bilgisayar ve konsol oyunları ile mobil oyun geliştirme ve (yurtdışında) yayımlama faaliyetini Türkiye de dâhil olmak üzere küresel ölçekte gerçekleştirmektedir. TAKE-TWO, Türkiye'ye doğrudan kendi internet siteleri aracılığıyla ve ayrıca hem fiziksel hem de dijital ürünler satan üçüncü taraf distribütörler aracılığıyla dolaylı olarak satış yapmaktadır. TAKE-TWO'nun ayrıca, Türkiye de dâhil olmak üzere dünya çapında çeşitli mobil oyunlar geliştirdiği, pazarladığı ve yayımladığı iştirak stüdyoları bulunmaktadır. TAKE-TWO'nun Türkiye'de kurulu olan iştirakleri şunlardır: Gram Games Teknoloji Anonim Şirketi, Rollic Games Oyun Yazılım ve Pazarlama Anonim Şirketi, Creasaur Teknoloji Ticaret Anonim Şirketi, Zero Sum Teknoloji Yazılım ve Pazarlama Anonim Şirketi, Peak Oyun Yazılım ve Pazarlama Anonim Şirketi, Zynga Turkey Oyun Anonim Şirketi ve Bytetyper Yazılım Ticaret Anonim Şirketi. TAKE-TWO'nun Türkiye'deki iştirakleri genellikle mobil oyunlar geliştirmekte, işletmekte ve yayımlamaktadır.
- (8) Devre konu GEARBOX ise birden fazla orijinal oyun markası ve *franchise*'ı olan bir video oyunu geliştiricisidir. GEARBOX ayrıca, bağımsız geliştiricilerin bazı oyunlarının yanı sıra kendi oyunlarından bazılarını yayımlayan küçük bir yayın birimine (*Gearbox Publishing*) de sahiptir. GEARBOX, Türkiye'de mobil oyunları ile bilgisayar ve konsol oyunlarının yayımlanması alanında sadece yurtdışından Türkiye'ye satış gerçekleştirerek faaliyet göstermektedir. GEARBOX'ın Türkiye'de kurulu herhangi bir iştiraki veya bağlı şirketi bulunmamaktadır.
- (9) Bir oyunun tasarlanmasından son kullanıcılar tarafından oynanmaya başladığı ana kadar iki ana faaliyet bulunmaktadır; (i) oyun geliştirme ve yayımlama ile (ii) oyun dağıtımı ve pazarlanması. *Microsoft/Activision Blizzard*¹ kararında Avrupa Komisyonu (Komisyon), işlemin video oyun değer zincirinin iki seviyesini, yani oyun geliştirme ve yayımlamanın yanı sıra oyun dağıtımını ilgilendirdiğini belirtmiştir. Komisyon,

¹ Komisyonun 15.05.2023 tarihli, M.10646 – *Microsoft/Activision Blizzard* kararı.

oyunların geliştirilmesinin ve oyunların yayımlanmasının tek bir ürün pazarına ait olduğunu doğrulamıştır. Kurulun 13.07.2023 tarihli ve 23-31/592-202 sayılı *Microsoft/Activision Blizzard* kararında da sektör paydaşlarının gelişen teknolojiler sayesinde oyun geliştiricilerinin kendi oyunlarını yayımlama imkânına kavuşması nedeniyle oyun geliştirme ve yayımlama faaliyetinin birlikte değerlendirilebileceğini ifade ettikleri belirtilmiştir. Bu kapsamda Kurul, oyun geliştirme ve yayımlama faaliyetlerinin aynı pazar içerisinde yer alabileceği sonucuna varmıştır. Adı anılan kararlar çerçevesinde hem Komisyon hem de Kurul tarafından “oyunların geliştirilmesi ve yayımlanması” ile “oyunların dağıtımı ve pazarlanması” pazarlarının iki ayrı ilgili ürün pazarını oluşturduğu değerlendirilmektedir.

- (10) Yukarıda yer verilen bilgiler ışığında, devralan konumundaki TAKE-TWO ile devre konu teşebbüs GEARBOX’ın faaliyetleri arasında bilgisayar, konsol ve mobil oyunların geliştirilmesi ve yayımlanması pazarında yatay örtüşme bulunduğu anlaşılmıştır. Öte yandan, TAKE-TWO Türkiye’de video oyun dağıtımı alanında faaliyet gösterirken GEARBOX küresel olarak veya Türkiye’de video oyunlarını müşterilerine doğrudan dağıtmamaktadır. Bu nedenle bildirilen işlem, Türkiye’de oyunların dağıtılması ve pazarlanması pazarında yatay örtüşmeye yol açmamaktadır. Tarafların Türkiye’deki faaliyetleri yalnızca oyun (bilgisayar, konsol ve mobil oyunlar) geliştirme ve yayımlama faaliyetleri açısından yatay olarak örtüşmektedir. Bu bilgiler çerçevesinde, tarafların anılan pazarlarda Türkiye’de ve küresel ölçekte sahip olduğu pazar payı bilgilerine aşağıdaki tabloda yer verilmektedir.

Tablo 1: Tarafların Satış Değeri Bakımından Yatay Örtüşen Pazarlarda Türkiye’de Sahip Oldukları Pazar Payları

Pazar	İşlem Tarafları	Pazar Payı (%)				
		2019	2020	2021	2022	2023
Mobil Oyunların Geliştirilmesi ve Yayımlanması	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)
	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)
Bilgisayar Oyunlarının Geliştirilmesi ve Yayımlanması	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)
	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)
Konsol Oyunlarının Geliştirilmesi ve Yayımlanması	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)
	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)

Kaynak: Cevabi Yazı

- (11) Tablo 1’de yer verilen pazar payları incelendiğinde; işlem taraflarının Türkiye’de 2023 yılına ilişkin toplam pazar paylarının mobil oyunların geliştirilmesi ve yayımlanması pazarlarında yaklaşık %(.....), bilgisayar oyunlarının geliştirilmesi ve yayımlanması pazarında yaklaşık %(.....) ve konsol oyunlarının geliştirilmesi ve yayımlanması pazarında yaklaşık %(.....) olarak gerçekleştiği görülmektedir. Bu çerçevede, birleşik teşebbüsün bildirim konu işlemi takiben Türkiye’de sahip olacağı toplam pazar payının oldukça düşük seviyede olacağı değerlendirilmiştir.
- (12) Aşağıdaki tabloda ise işlem taraflarının anılan pazarlarda son üç yılda küresel düzeydeki tahmini pazar paylarına ilişkin bilgilere yer verilmektedir.

Tablo 2: Tarafların Satış Değeri Bakımından Yatay Örtüşen Pazarlarda Küreselde Sahip Oldukları Pazar Payları

Pazar	İşlem Tarafları	Pazar Payı (%)		
		2021	2022	2023
Mobil Oyunların Geliştirilmesi ve Yayımlanması	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)
	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)
Bilgisayar Oyunlarının Geliştirilmesi	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)

ve Yayımlanması	(....)	(....)	(....)	(....)
Konsol Oyunlarının Geliştirilmesi ve Yayımlanması	(....)	(....)	(....)	(....)
	(....)	(....)	(....)	(....)
Kaynak: Bildirim Formu				

- (13) Tablo 2’de yer verilen pazar payları incelendiğinde; işlem taraflarının küresel düzeyde 2023 yılına ilişkin toplam pazar paylarının mobil oyunların oyunlarının geliştirilmesi ve yayımlanması pazarında yaklaşık %(....), bilgisayar oyunlarının geliştirilmesi ve yayımlanması pazarında yaklaşık %(....) ve konsol oyunlarının geliştirilmesi ve yayımlanması pazarında yaklaşık %(....) olarak gerçekleştiği görülmektedir. Bu çerçevede, birleşik teşebbüsün bildirim konu işlemi takiben küresel düzeyde sahip olacağı toplam pazar payının da oldukça düşük seviyede olacağı değerlendirilmiştir.
- (14) Aşağıdaki tabloda anılan pazarlarda son üç yılda %5’ten fazla pazar payına sahip rakiplerin küresel düzeydeki tahmini pazar payları bilgilerine yer verilmektedir:

Tablo 3: Yatay Örtüşen Pazarlarda Son Üç Yılda %5’den Fazla Pazar Payına Sahip Rakiplerin Küresel Düzeydeki Tahmini Pazar Payları

Pazar	Teşebbüsler	Pazar Payları (%)		
		2021	2022	2023
Mobil Oyunların Geliştirilmesi ve Yayımlanması	(....)	(....)	(....)	(....)
	(....)	(....)	(....)	(....)
	(....)	(....)	(....)	(....)
	(....)	(....)	(....)	(....)
	(....)	(....)	(....)	(....)
Bilgisayar Oyunlarının Geliştirilmesi ve Yayımlanması	(....)	(....)	(....)	(....)
Konsol Oyunlarının Geliştirilmesi ve Yayımlanması	(....)	(....)	(....)	(....)
	(....)	(....)	(....)	(....)
	(....)	(....)	(....)	(....)
	(....)	(....)	(....)	(....)
	(....)	(....)	(....)	(....)
	(....)	(....)	(....)	(....)
	(....)	(....)	(....)	(....)
Kaynak: Bildirim Formu				

- (15) Yukarıda yer alan tablo doğrultusunda rakip teşebbüslerin küresel ölçekteki pazar payları incelendiğinde, “mobil oyunların geliştirilmesi ve yayımlanması” pazarında faaliyet gösteren %5’ten fazla pazar payına sahip rakiplerin 2023 yılında toplamda %(....); “bilgisayar oyunlarının geliştirilmesi ve yayımlanması” pazarında faaliyet gösteren %5’ten fazla pazar payına sahip tek rakip olan (....)’un 2023 yılında %(....) ve “konsol oyunlarının geliştirilmesi ve yayımlanması” pazarında faaliyet gösteren %5’ten fazla pazar payına sahip rakiplerin 2023 yılında toplamda %(....) pazar payıyla faaliyet gösterdiği anlaşılmaktadır.
- (16) Aşağıdaki tabloda örtüşen pazarlarda en yüksek pazar payına sahip ilk beş rakibin Türkiye’deki tahmini pazar payları hakkında bilgilere yer verilmektedir:

Tablo 4: Yatay Örtüşen Pazarlarda En Yüksek Pazar Payına Sahip İlk Beş Rakibin Türkiye'deki Tahmini Pazar Payları

Pazar	Teşebbüsler	Pazar Payları (%)				
		2019	2020	2021	2022	2023
Mobil Oyunların Geliştirilmesi ve Yayınlanması	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)
	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)
	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)
	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)
	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)
Bilgisayar Oyunlarının Geliştirilmesi ve Yayınlanması	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)
	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)
	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)
	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)
	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)
Konsol Oyunlarının Geliştirilmesi ve Yayınlanması	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)
	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)
	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)
	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)
	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)
Kaynak: Cevabi Yazı						

- (17) Yukarıda yer alan tablo doğrultusunda rakip teşebbüslerin Türkiye'deki pazar payları incelendiğinde “mobil oyunların geliştirilmesi ve yayımlanması” pazarında faaliyet gösteren en yüksek pazar payına sahip ilk beş teşebbüsün 2023 yılında toplam %(.....); “bilgisayar oyunlarının geliştirilmesi ve yayımlanması” pazarında faaliyet gösteren en yüksek pazar payına sahip ilk beş teşebbüsün 2023 yılında toplam %(.....) ve “konsol oyunlarının geliştirilmesi ve yayımlanması” pazarında faaliyet gösteren en yüksek pazar payına sahip ilk beş teşebbüsün 2023 yılında toplam %(.....) pazar payına sahip olduğu görülmektedir.
- (18) Yatay Birleşme ve Devralmaların Değerlendirilmesi Hakkında Kılavuz'un 18. paragrafında “Birleşik teşebbüslerin ilgili pazardaki paylarının toplamının %20'nin altında olması halinde, söz konusu birleşme işleminin rekabet bakımından olumsuz etkilerinin, incelemenin derinleştirilmesini ve birleşmenin yasaklanmasını gerektirecek düzeyde olmadığı varsayılabilir” ifadesi yer almaktadır. Dosya bakımından bilgisayar ve konsol oyunlarının ve mobil oyunların geliştirilmesi ve yayımlanması pazarına ilişkin işlem taraflarının 2023 yılına ait pazar payları toplamının düşük seviyede gerçekleşerek %20 eşiğinin oldukça altında kaldığı, ayrıca oldukça parçalı ve rekabetçi olan pazarda çok sayıda büyük teknoloji şirketinin faaliyet gösterdiği görülmektedir.
- (19) Öte yandan, işlem taraflarından GEARBOX'ın, oyun geliştirme ve yayımlama faaliyeti ile diğer işlem tarafı olan TAKE-TWO'nun oyunların dağıtımı ve pazarlanması faaliyetleri arasında dikey bir ilişki bulunmaktadır. Bu kapsamda, başvuru sahibi tarafından TAKE-TWO'nun küresel olarak ve Türkiye'de GEARBOX tarafından geliştirilen veya yayımlanan herhangi bir oyunu dağıtmadığı, TAKE-TWO'nun küresel olarak ve Türkiye'de yalnızca TAKE-TWO'nun Rockstar markası tarafından yayımlanan bilgisayar oyunlarını dağıttığı belirtilmiştir. Bununla birlikte GEARBOX'ın Türkiye'de bilgisayar oyunlarının geliştirilmesi ve yayımlanması ve TAKE-TWO'nun da Türkiye'de bilgisayar oyunlarının dağıtımı alanında faaliyet göstermesi sebebiyle

tarafkların anılan faaliyetleri sebebiyle oluřacak dikey btnleřik yapının pazar payının deęerlendirilmesi gerekmektedir.

- (20) Tablo 1’de grleceęi zere GEARBOX’ın Trkiye’de bilgisayar oyunlarının geliřtirilmesi ve yayımlanması pazarında 2023 yılına iliřkin pazar payının % (.....)’den dřk olduęu grlmektedir. Anılan pazar payının geriye dnk 5 yıl iinde seyri paraleldir. Deęerlendirmeye konu dikey iliřkinin dięer ayaęı olan TAKE-TWO’nun aynı dneme iliřkin bilgisayar oyunlarının daęıtımı pazarındaki pazar payının da % (.....)’den dřk olduęu belirtilmektedir. Bu erevede iřlem sonrası oluřacak dikey birleřik teřebbsn pazar payının % (.....)’den dřk olacaęı anlařılmaktadır. Yatay Olmayan Birleřme ve Devrallmaların Deęerlendirilmesi Hakkında Kılavuz’un (Dikey Kılavuz) 27. paragrafında iřlem tarafları arasındaki dikey rtřmenin pazar payının %25 eřięinin altında kaldıęı durumlarda iřlemin dikey rtřme bakımından rekabet karřıtı bir endiřeye sebebiyet vermeyeceęinin kabul edilebileceęi belirtilmektedir. Dolayısıyla bildirim konu iřlem sebebiyle oluřabilecek dikey rtřmenin, Dikey Kılavuz’da ngrlen eřięin olduka altında kaldıęı, bu kapsamda iřlemin dikey rtřen pazarlar bakımından herhangi bir rekabet karřıtı endiřeye sebebiyet vermeyeceęi deęerlendirilmiřtir.
- (21) Yukarıda yapılan tespit ve deęerlendirmeler neticesinde, bildirim konu iřlem ile 4054 sayılı Kanun’un 7. maddesi erevesinde bařta hkim durum yaratılması ya da mevcut bir hkim durumun glendirilmesi olmak zere etkin rekabetin nemli lde azaltılması sonucunun ortaya ıkmayacaęı kanaatine ulařılmıřtır.

H. SONUÇ

- (22) Düzenlenen rapora ve incelenen dosya kapsamına göre, bildirim konusu işlemin 4054 sayılı Kanun'un 7. maddesi ve bu maddeye dayanılarak çıkarılan 2010/4 sayılı Rekabet Kurulundan İzin Alınması Gereken Birleşme ve Devralmalar Hakkında Tebliğ kapsamında izne tabi olduğuna; işlem sonucunda etkin rekabetin önemli ölçüde azaltılmasının söz konusu olmaması nedeniyle işleme izin verilmesine, gerekçeli kararın tebliğinden itibaren 60 gün içinde Ankara İdare Mahkemelerinde yargı yolu açık olmak üzere OYBİRLİĞİ ile karar verilmiştir.