REKABET KURUMU

REKABET KURULU KARARI

Dosya Sayısı : 2026-1-016 **(Devralma)**
Karar Sayısı : **26-26/759-313**
Karar Tarihi : 23.07.2026

A. TOPLANTIYA KATILAN ÜYELER

Başkan : Birol KÜLE
Üyeler : Ahmet ALGAN (İkinci Başkan), Şükran KODALAK, Hasan Hüseyin ÜNLÜ, Rıdvan DURAN, Ayşe USLU CEVLEK

B. RAPORTÖRLER: Selin DURSUN, Kübra Nur KABAR, Yağmur DOLU İNCEGELİŞ, Seda ÖZTÜRK

C. BİLDİRİMDE BULUNAN : - Saudi Electronic Gaming Holding Company
Temsilcileri: Av. Itır ÇİFTÇİ, Av. Ekin ÖNER, Av. Mehmet Göktuğ POLAT
Levent 199, Kat 33 Büyükdere Cad. No:199 34394 İSTANBUL

(1) **D. DOSYA KONUSU: Moonton Holdings Limited ve Shanghai Moonton Technology Co., Ltd.nin tek kontrolünün Saudi Electronic Gaming Holding Company tarafından dolaylı olarak devralınması işlemi.**

(2) **E. DOSYA EVRELERİ:** Rekabet Kurumu kayıtlarına 10.04.2026 tarih ve 83020 sayı ile giren ve eksiklikleri 21.07.2026 tarihli ve 87632 sayılı yazı ile tamamlanan bildirim üzerine düzenlenen 21.07.2026 tarih ve 2026-1-016/Öİ sayılı Devralma Ön İnceleme Raporu görüşülerek karara bağlanmıştır.

(3) **F. RAPORTÖR GÖRÜŞÜ:** İlgili raporda,

- Bildirim konusu işlemin 4054 sayılı Rekabetin Korunması Hakkında 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 bir devralma işlemi olduğu,
- İşlem sonucunda 4054 sayılı Kanun'un 7. maddesi kapsamında başta hâkim durum yaratılması ya da mevcut bir hâkim durumun güçlendirilmesi olmak üzere ülkenin bütünü yahut bir kısmında herhangi bir mal veya hizmet piyasasındaki etkin rekabetin önemli ölçüde azaltılmasının söz konusu olmayacağı ve işleme izin verilebileceği,
- Bununla beraber The Public Investment Fund (PIF) tarafından Loom Games Oyun Yazılım ve Pazarlama Anonim Şirketi'nin devralınması işleminin Rekabet Kurulunun izni olmaksızın gerçekleştirilmesi nedeniyle devralan teşebbüse 4054 sayılı Kanun'un 16. maddesinin birinci fıkrası uyarınca Kurul tarafından saptanacak olan 2025 yılı gayri safi gelirlerinin binde biri oranında idari para cezası verilebileceği

ifade edilmiştir.

G. İNCELEME VE DEĞERLENDİRME

(4) Başvuruda, Moonton Holdings Limited (MOONTON) ve Shanghai Moonton Technology Co., Ltd.nin (SHANGAI MOONTON) tek kontrolünün Saudi Electronic

Gaming Holding Company (SAVVY) tarafından dolaylı olarak 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) Bildirim konusu işlemin temelini taraflar arasında 16.03.2026 tarihinde imzalanan Hisse Alım Sözleşmesi (Sözleşme) oluşturmaktadır. Bildirimde, işlemin ekonomik gerekçesi bakımından (.....) ifadelerine yer verilmektedir.

(6) Dosya kapsamında öncelikle bildirim kapsamında yer alan ve her ikisi de ByteDance tarafından kontrol edilen devre konu MOONTON ve SHANGAI MOONTON'un devralınması işleminin tek bir işlem olup olmadığı değerlendirilmiştir. 2010/4 sayılı Tebliğ'in Birleşme veya Devralma Sayılan Haller başlıklı 5. maddesinin dördüncü fıkrasında *"Şartla bağlanan ya da kısa bir zaman dilimi içerisinde menkul kıymetlerle seri bir şekilde gerçekleşen yakın ilişkili işlemler, bu madde kapsamında tek bir işlem olarak kabul edilir."* hükmüne yer verilmiştir. Ayrıca Birleşme ve Devralma Sayılan Haller ve Kontrol Kavramı Hakkında Kılavuz'un (Kılavuz) 29. paragrafında *"Tebliğ'in 5. maddesinin 4. fıkrasında, şartla birbirine bağlı olduğu için birbirleriyle yakın ilişkili olan işlemlerin tek bir işlem olarak kabul edileceği düzenlenmektedir. İşlemlerin birbirine bağlı olması, işlemlerin temelini oluşturan gerekçe ve tarafların ekonomik amacı dikkate alındığında, söz konusu işlemlerin, biri olmadan diğeri gerçekleşemeyecek şekilde birbirine bağlı olması anlamına gelmektedir. Nitekim bu işlemler pazar yapısını birlikte değiştirmektedir."* ifadelerine yer verilmiştir. Aynı paragrafın devamında Kılavuz, farklı işlemlerin birbirine bağlı olmaması durumunda ve taraflar diğer işlemler yapılmadan bir işleme devam edecekse Tebliğ'e göre bu işlemlerin birbirinden ayrı değerlendirileceğini belirtmektedir. Ayrıca, işlemlerin tamamının tek bir yoğunlaşma olarak ele alınabilmesi için kontrolün aynı teşebbüs(ler) tarafından devralınması gerekmektedir[1]. Kılavuz'un 32. paragrafında ise "*Tarafların kendi beyanları ya da ilgili anlaşmaların aynı anda yapılması farklı işlemlerin birbirine bağlı olduğunun göstergesi olabilir."* denilmektedir.

(7) Söz konusu duruma ilişkin olarak Bildirim Formu'nda MOONTON ve SHANGAI MOONTON'un devralınması işlemlerinin tek bir sözleşme kapsamında aynı anda gerçekleştirildiği ve bu nedenle tek bir işlem olarak değerlendirilmesi gerektiği ifade edilmektedir. İlaveten, başvuru sahibi tarafından sunulan cevabi yazıda, sözleşme uyarınca MOONTON ile SHANGAI MOONTON devralma işlemlerinin birbirine bağlı olduğu, eş zamanlı olarak gerçekleştirilmesinin öngörüldüğü ve sözleşme taraflarının esasen her iki işlemin birlikte tamamlanmaması hâlinde söz konusu işlemleri gerçekleştirmekle yükümlü olmadıkları belirtilmektedir. Bunun yanı sıra hem MOONTON'un hem de SHANGHAI MOONTON'un aynı pazarda faaliyet gösterdiği (mobil oyun geliştirme ve yayımlama faaliyetleri) ve her iki teşebbüs üzerindeki kontrolün işlem sonrasında EAST GATE aracılığıyla eş zamanlı olarak SAVVY tarafından devralınacağı ifade edilmektedir[2].

(8) Yukarıda yer verilen bilgiler doğrultusunda, MOONTON ve SHANGAI MOONTON'un SAVVY tarafından birlikte devralınacak olması, işlemlerin; eş zamanlı olarak gerçekleştirilmesinin planlanması, temel gerekçelerinin ve tarafların ekonomik amacının aynı olması, aynı taraflar arasında aynı ilgili ürün pazarında gerçekleşecek olması ile tek bir sözleşme kapsamında imzalanması olgularından hareketle söz konusu işlemlerin birbirine bağlı işlemler olduğu değerlendirilmektedir. Bu kapsamda,

[1] Bkz. Kılavuz para. 30.
[2] Bkz. Kılavuz para. 32.

2010/4 sayılı Tebliğ kapsamında söz konusu işlemlerin pazarda tek bir yoğunlaşmaya sebep olacağından nihayetinde işlemlere yönelik tek bir değerlendirme yapılması gerekmektedir[3].

(9) 2010/4 sayılı Tebliğ'in 5. maddesinin birinci fıkrasının (b) bendinde, *"Kontrolde kalıcı değişiklik meydana getirecek şekilde; Bir veya daha fazla teşebbüsün tamamının ya da bir kısmının doğrudan veya dolaylı kontrolünün, hisse ya da mal varlığının satın alınmasıyla, sözleşmeyle veya diğer bir yolla bir ya da daha fazla teşebbüs veya hâlihazırda en az bir teşebbüsü kontrol eden bir ya da daha fazla kişi tarafından devralınması, Kanunun 7. maddesi kapsamında birleşme veya devralma işlemi sayılır."* hükmü ile hangi tür işlemlerin birleşme veya devralma işlemi sayılacağı belirlenmiştir.

(10) Bu kapsamda, öncelikle bildirime konu işlem sonucunda MOONTON ve SHANGAI MOONTON'un kontrol yapısında kalıcı bir değişiklik meydana gelip gelmeyeceğinin değerlendirilmesi gerekmektedir. Bildirime konu işlem öncesinde, devre konu MOONTON ve SHANGAI MOONTON, nihai olarak ByteDance tarafından kontrol edilmektedir. Bildirime konu işlemin temelini oluşturan Sözleşme uyarınca, SAVVY, EAST GATE aracılığıyla (i) ByteDance'ten MOONTON'un ve (ii) Yerel Satıcı'dan, SHANGHAI MOONTON'un hisselerinin tamamını devralacak ve her ikisi üzerinde de tek kontrole sahip olacaktır. Bu bilgiler doğrultusunda, bildirim konusu işlem sonrasında SAVVY tarafından MOONTON ve SHANGAI MOONTON (HEDEF GRUP)[4] üzerinde tek kontrol tesis edileceği anlaşılmaktadır. Dolayısıyla bildirilen işlem neticesinde devre konu teşebbüslerin kontrolünde kalıcı bir değişiklik meydana geleceğinden bildirim konusu işlemin 4054 sayılı Kanun'un 7. maddesi ve 2010/4 sayılı Tebliğ'in 5. maddesi kapsamında devralma olduğu değerlendirilmektedir.

(11) 2010/4 sayılı Tebliğ'in 7. maddesinin birinci fıkrasında, "*Bu Tebliğin 5 inci maddesinde belirtilen bir birleşme veya devralma işleminde; a) İşlem taraflarının Türkiye ciroları toplamının üç milyar TL'yi ve işlem taraflarından en az ikisinin Türkiye cirolarının ayrı ayrı bir milyar TL'yi veya b) Devralma işlemlerinde devre konu varlık ya da faaliyetin, birleşme işlemlerinde ise işlem taraflarından en az birinin Türkiye cirosunun bir milyar TL'yi ve diğer işlem taraflarından en az birinin dünya cirosunun dokuz milyar TL'yi aşması halinde söz konusu işlemin hukuki geçerlilik kazanabilmesi için Kuruldan izin alınması zorunludur.*" hükmüne yer verilmekte olup hangi tür birleşme ya da devralma işlemlerinin Kurulun iznine tabi olduğunu belirlenmektedir.

(12) Teşebbüsün sunduğu ciro bilgileri incelendiğinde, işlem taraflarının Türkiye ciroları toplamının üç milyar TL'yi ve ikisinin Türkiye cirolarının ayrı ayrı bir milyar TL'yi aştığı görülmektedir. Ek olarak devre konu teşebbüsün Türkiye cirosunun bir milyar TL'yi ve devralan teşebbüsün dünya cirosunun dokuz milyar TL'yi aştığı anlaşılmaktadır. Dolayısıyla bildirim konusu işlemin, 2010/4 sayılı Tebliğ'in 7. maddesinin birinci fıkrasının hem (a) hem de (b) bendi uyarınca Kurulun iznine tabi olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

(13) Bildirime konu işlemin Kurulun iznine tâbi olduğunun tespitinin ardından işlem sonucunda 4054 sayılı Kanun'un 7. maddesi anlamında başta bir hâkim durum oluşturulması veya mevcut bir hâkim durumun güçlendirilmesi olmak üzere etkin rekabetin önemli ölçüde sınırlandırılmasının söz konusu olup olmayacağı incelenmiştir.

---

[3] Bkz. Kurulun 12.12.2024 tarihli, 24-53/1176-508 sayılı ve 09.01.2025 tarihli, 25-01/36-24 sayılı kararları.

[4] Gerekçeli kararın bundan sonraki kısmında MOONTON ve SHANGHAI MOONTON birlikte HEDEF GRUP olarak anılacaktır.

(14) 2010/4 sayılı Tebliğ'in 13. maddesinin birinci fıkrasında; *"Birleşme ve devralmalar değerlendirilirken özellikle; ilgili pazarın yapısı, ülke içinde veya dışında yerleşmiş olan teşebbüslerin fiili ve potansiyel rekabeti, teşebbüslerin pazardaki durumu, ekonomik ve mali güçleri, sağlayıcı ve müşteri bulabilme alternatifleri, arz kaynaklarına ulaşabilme imkânı, pazarlara giriş engelleri, arz ve talep eğilimleri, tüketicilerin menfaatleri, tüketici yararına olan etkinlikler ve diğer hususlar göz önünde tutulur."* hükmü yer almaktadır. Aynı Tebliğ uyarınca, bildirim konusu işlemden etkilenme ihtimali olan ve taraflardan iki veya daha fazlasının aynı ürün pazarında faaliyette bulunduğu ya da taraflardan en az bir tanesinin bir diğerinin faaliyet gösterdiği herhangi bir ürün pazarının alt veya üst pazarında ticari faaliyette bulunduğu ilgili ürün pazarları etkilenen pazarları oluşturmaktadır. Bu bağlamda, bildirilen devralma işleminin ülkenin bütünü yahut bir kısmında herhangi bir mal veya hizmet piyasasındaki etkin rekabetin önemli ölçüde azaltılması sonucunu doğurup doğurmayacağının etkilenen pazarlar bakımından değerlendirilmesi ve etkilenen pazarların tespit edilebilmesi amacıyla tarafların faaliyetleri arasında yatay veya dikey bir örtüşmenin olup olmadığının ele alınması gerekmektedir.

(15) Devre konu MOONTON, dünya genelinde mobil oyun geliştirme ve yayımlama ve bunlarla ilgili alanlarda faaliyet göstermektedir. Teşebbüs bu faaliyetlerinin yanı sıra, e-spor organizatörü olarak yalnızca kendi fikri mülkiyet haklarına ait oyunlarla ilgili e-spor etkinlikleri de düzenlemektedir. MOONTON, Türkiye'de de mobil oyun geliştirme ve yayımlama alanlarında faaliyet göstermekte olup mobil oyunlarını küresel mobil uygulama mağazaları üzerinden Türkiye'deki kullanıcılara sunmaktadır. MOONTON'un Türkiye cirosu ağırlıklı olarak *(.....)* adlı oyunundan[5] elde edilmektedir. Teşebbüsün Türkiye'de kayıtlı herhangi bir iştiraki ve/veya bağlı kuruluşu bulunmamaktadır. SHANGAI MOONTON ise Çin'de mobil oyun geliştirme, yayımlama ve bunlarla ilgili alanlarda faaliyet göstermektedir. SHANGHAI MOONTON'un Türkiye'de herhangi bir faaliyeti bulunmamaktadır. Bildirim Formu'nda ayrıca HEDEF GRUP'un mobil video oyunlarının bazılarından[6] uyarlanmış bilgisayar sürümlerine sahip olduğu beyan edilmiştir.

(16) Devralan işlem tarafı PIF ise gıda ve tarım, enerji, finans sektörü, imalat, gayrimenkul, lojistik ve dijital sektör dahil olmak üzere çeşitli alanlarda faaliyet gösteren bir yatırım fonudur. PIF'in Türkiye'de yerleşik herhangi bir iştiraki bulunmamaktadır. PIF, aşağıdaki portföy şirketleri aracılığıyla Türkiye'de ciro elde etmektedir:

Tablo 1: PIF'in Türkiye'de Gelir Elde Eden Portföy Şirketleri

Teşebbüs	Faaliyet Alanları
(.....)	(.....)
(.....)	(.....)
(.....)	(.....)
(.....)	(.....)
(.....)	(.....)
(.....)	Tablo-2'de belirtilmiştir.
Kaynak: Bildirim Formu	

[5] Moonton'un diğer oyunları şunlardır: "*Mobile Legends: Adventure*", "*Watcher Realms*", "*Magic Chess: Go Go*", "*Silver and Blood*", "*Magic Rush: Heroes*" ve "*Acecraft*".
[6] HEDEF GRUP'un bilgisayar oyununa konu mobil oyunları; *Watcher of Realms* ve *Magic Chess: Go Go*'dur.

(17) Devralan ilgili teşebbüs SAVVY ise video oyun sektöründe PIF tarafından kontrol edilen tek işletme olup temel olarak mobil cihazlara yönelik oyunlar geliştiren, pazarlayan ve yayımlayan şirketlere yatırım yapan bir holding şirketidir. SAVVY, Türkiye'de SCOPELY aracılığıyla faaliyet göstermektedir. Teşebbüs, söz konusu faaliyetlerine ek olarak, Steer Studios ve ESL FACEIT Group (EFG) aracılığıyla da küresel ölçekte faaliyet göstermektedir. SAVVY tarafından kontrol edilen teşebbüslere aşağıdaki tabloda yer verilmektedir:

Tablo 2: SAVVY'nin Kontrol Ettiği Teşebbüsler

Teşebbüs	Faaliyet Alanları
(.....)	(.....)
(.....)	(.....)
(.....)	(.....)
Kaynak: Bildirim Formu	

(18) Yukarıda yer verilen açıklamalar doğrultusunda; devralan PIF'in iştiraki olan SAVVY tarafından kontrol edilen SCOPELY'nin Türkiye'de esas olarak mobil oyunların geliştirilmesi ve yayımlanması pazarında faaliyet gösterdiği görülmektedir. Ayrıca taraflar SCOPELY'nin hem bilgisayar hem de konsolda oynanabilecek şekilde uyarlanan tek oyunun *Stumble Guys* adlı oyun olduğunu, dolayısıyla SCOPELY'nin oldukça sınırlı ölçüde konsol ve bilgisayar oyunlarının geliştirilmesi ve yayımlanması pazarında da faaliyet gösterdiğini ifade etmektedir.

(19) Bu noktada işlem taraflarından PIF'in, Silver Lake ve Affinity Partners ile birlikte oluşturdukları bir yatırımcı konsorsiyumu ile Electronic Arts Inc.'i (EA) devralmasına Kurulun 26.02.2026 tarihli ve 26-07/214-75 sayılı kararı ile yakın dönemde izin verilmesi hususuna ayrıca değinilmesi gerekmektedir. Mevcut durumda PIF tarafından EA'nın devralınmasına ilişkin işlem henüz tamamlanmamış olup çeşitli düzenleyici otoriteler nezdindeki inceleme süreçleri devam etmektedir[7]. İşlemin kapanış koşulları tamamen gerçekleşmediğinden EA, halihazırda PIF bünyesinde yer almamaktadır. Ancak Kurul kararıyla izin verilmiş olan devralma işleminin işbu dosya adına pazara sirayetini göstermek ve tam bir inceleme gerçekleştirmek adına EA'nın pazara dahil edildiği senaryoların da incelenmesi gerekmektedir. Bu kapsamda EA'nın faaliyetlerine bakıldığında, temel olarak video oyunları ve bunlarla ilgili içerik ve çevrim içi hizmetleri geliştiren, pazarlayan ve yayımlayan bir teşebbüs olduğu, küresel faaliyetleriyle uyumlu olarak, Türkiye'de de çeşitli platformlar aracılığıyla (örn. bilgisayar, konsollar, mobil) oyun satmakta ve ilgili içerik ve hizmetlerden (örn. oyun içi reklamlar, abonelikler) gelir elde etmekte olduğu görülmektedir.

(20) Kurul içtihadı ve geçmiş tarihli Avrupa Komisyonu kararlarına göre oyun yazılımı sektörü için farklı seviyelerde pazar tanımlamaları mevcuttur. Bunlardan ilki video oyunların geliştirilmesi ve yayımlanması faaliyetleri ile video oyunların dağıtımı faaliyetlerinin ayrı tutulduğu pazar tanımıdır[8]. Bu kapsamda bildirim konusu işlem için, tarafların faaliyetleri dairesinde oyun geliştirme ve yayımlama faaliyetlerinin dikkate alınmasının yerinde olacağı değerlendirilmektedir.

[7] Halihazırda söz konusu işlem, bugüne kadar Türkiye'nin yanı sıra Avustralya, Brezilya, Kanada, Çin, Doğu ve Güney Afrika Ortak Pazarı, Mısır, Japonya, Kuveyt, Fas, Suudi Arabistan, Güney Afrika, Güney Kore, Ukrayna, Birleşik Krallık ve Amerika Birleşik Devletleri tarafından koşulsuz olarak onaylanmıştır. Avrupa Birliği'nde ise inceleme süreci devam etmekte olup işlemin Temmuz 2026 içerisinde koşulsuz olarak onaylanmasının beklendiği ifade edilmektedir.

[8] Case M.10646, *Microsoft/Activision Blizzard*, 15 Mayıs 2023, Case M.10001, *Microsoft/ZeniMax*, 5 Mart 2021.

(21) Oyun donanımı açısından pazar tanımında ise *Microsoft/Activision Blizzard* kararında[9] Kurul, mobil oyunların geliştirilmesi ve yayımlanmasının, bilgisayar ve konsol oyunlarının geliştirilmesi ve yayımlanmasından ayrılması gerektiğini değerlendirmiştir. Kurul, talep açısından bakıldığında bilgisayar ve konsol oyunlarının mobil oyunlardan fiyat, oyun çeşitliliği, grafikler ve müzikler açısından önemli ölçüde farklılaştığını belirtmiştir[10]. İlaveten Kurulun ilgili kararında pazarın; (i) bilgisayar ve konsol oyunları, (ii) mobil oyunlar olmak üzere iki alt kırılımla ele alınabileceği gibi (i) bilgisayar oyunları, (ii) konsol oyunları ve (iii) mobil oyunlar olmak üzere platformlar bakımından ayrı pazarlar olarak ele alınmış alternatif bir pazar tanımının da yapılabileceği değerlendirilmiştir[11]. Devre konu tarafın bilgisayar ve konsol oyunları alanındaki faaliyetlerinin sınırlılığı göz önünde bulundurulduğunda işbu dosya özelinde; pazarın bilgisayar ve konsola ilişkin olarak her bir platforma özgülenecek şekilde ayrılmasına gerek olmadığı, yapılacak incelemede bilgisayar ve konsol oyunlarının birlikte ele alınması yeterli olacaktır.

(22) Yukarıda yer verilen bilgiler ışığında, devre konu HEDEF GRUP'un ve devralan PIF'in faaliyetleri arasında ilk olarak Türkiye'de mobil oyunların geliştirilmesi ve yayımlanması pazarında yatay örtüşme bulunduğu değerlendirilmektedir. Ayrıca her ne kadar işlem taraflarının faaliyetleri temelde mobil oyun sektörüne odaklanmış olsa da PIF ve HEDEF GRUP'un faaliyetlerinin incelenmesinden taraflar arasında bilgisayar ve konsol oyunlarının geliştirilmesi ve yayımlanması alanında da bir yatay örtüşme bulunduğu değerlendirilmektedir. Bu doğrultuda, dosya kapsamında yapılacak değerlendirmeler bakımından "mobil oyunların geliştirilmesi ve yayımlanması pazarı" ile "bilgisayar ve konsol oyunlarının geliştirilmesi ve yayımlanması pazarı" etkilenen pazarlar olarak belirlenmiştir.

(23) Bu çerçevede, ilk olarak tarafların mobil oyun pazarındaki mevcudiyetleri incelenecektir. Tarafların Türkiye'de ve küresel ölçekte mobil oyunların geliştirilmesi ve yayımlanması pazarında elde ettikleri gelire göre pazar payı bilgilerine aşağıdaki tabloda yer verilmektedir:

Tablo 3: İşlem Taraflarının Son Üç Yıl İçinde Elde Edilen Gelir Bazındaki Pazar Payları

Etkilenen Pazar	İşlem Tarafları	Pazar Payı (%) (Türkiye)			Pazar Payı (Küresel)		
		2023	2024	2025	2023	2024	2025
Mobil Oyunların Geliştirilmesi ve Yayımlanması	PIF	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)
	HEDEF GRUP	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)
	EA	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)
Kaynak: Bildirim Formu							

(24) Tablo incelendiğinde mobil oyunların geliştirilmesi ve yayımlanması pazarında Türkiye'de 2025 yılında elde edilen gelir bakımından PIF'in %(.....); EA'nın %(.....) ve HEDEF GRUP'un %(.....) pazar payına sahip olduğu görülmektedir. EA hariç tutulduğunda işlem taraflarının toplam pazar payı %(.....) iken dahil edildiği durumda bu oran %(.....) olmaktadır. Küresel çapta 2025 yılında elde edilen gelir bakımından ise PIF'in %(.....); EA'nın %(.....) ve HEDEF GRUP'un %(.....) pazar payına sahip olduğu anlaşılmaktadır. İşlem taraflarının küresel düzeydeki toplam pazar payı ise EA hariç %(.....) iken EA dahil %(.....)'dır.

[9] Kurulun 13.07.2023 tarih ve 23-31/592-202 sayılı kararı.
[10] A.g.k. para. 56.
[11] A.g.k. para. 77.

(25) Aşağıdaki tabloda mobil oyunların geliştirilmesi ve yayımlanması pazarında son üç yılda pazarda faaliyet gösteren rakiplerin ve işlem taraflarının gelir bazında Türkiye'deki tahmini pazar payı bilgilerine yer verilmektedir:

Tablo 4: Mobil Oyunların Geliştirilmesi ve Yayımlanması Pazarında Türkiye'de Faaliyet Gösteren Teşebbüslerin Son Üç Yıl İçinde Elde Edilen Gelir Bazında Pazar Payları (%)

Yayımcı	2023	2024	2025
TENCENT	(.....)	(.....)	(.....)
TAKE TWO INTERACTIVE	(.....)	(.....)	(.....)
MICROSOFT	(.....)	(.....)	(.....)
ZHEJIANG CENTURY HUATONG GROUP	(.....)	(.....)	(.....)
DREAM GAMES	(.....)	(.....)	(.....)
KONAMI	(.....)	(.....)	(.....)
PLAYRIX	(.....)	(.....)	(.....)
EA	(.....)	(.....)	(.....)
MOON ACTIVE	(.....)	(.....)	(.....)
ONEFUN	(.....)	(.....)	(.....)
LILITH	(.....)	(.....)	(.....)
HEDEF GRUP	(.....)	(.....)	(.....)
SCOPELY (PIF)	(.....)	(.....)	(.....)
YALLA	(.....)	(.....)	(.....)
ROBLOX	(.....)	(.....)	(.....)
MICROFUN	(.....)	(.....)	(.....)
SEA	(.....)	(.....)	(.....)
DİĞERLERİ	(.....)	(.....)	(.....)
PIF ve HEDEF GRUP TOPLAM	(.....)	(.....)	(.....)
PIF, HEDEF GRUP ve EA TOPLAM	(.....)	(.....)	(.....)
Kaynak: Cevabi Yazı			

(26) Aşağıdaki tabloda ise mobil oyunların geliştirilmesi ve yayımlanması pazarında son üç yılda pazarda faaliyet gösteren rakiplerin ve işlem taraflarının gelir bazında küresel düzeydeki tahmini pazar payı bilgilerine yer verilmektedir:

Tablo 1: Mobil Oyunların Geliştirilmesi ve Yayımlanması Pazarında Küresel Düzeyde Faaliyet Gösteren Teşebbüslerin Son Üç Yıl İçinde Elde Edilen Gelir Bazında Pazar Payları (%)

Yayımcı	2023	2024	2025
TENCENT	(.....)	(.....)	(.....)
SCOPELY (PIF)	(.....)	(.....)	(.....)
MICROSOFT	(.....)	(.....)	(.....)
PLAYRIX	(.....)	(.....)	(.....)
DREAM GAMES	(.....)	(.....)	(.....)
TAKE TWO INTERACTIVE	(.....)	(.....)	(.....)
MOON ACTIVE	(.....)	(.....)	(.....)
ROBLOX	(.....)	(.....)	(.....)
PLAYTIKA	(.....)	(.....)	(.....)
ONEFUN	(.....)	(.....)	(.....)
NETEASE	(.....)	(.....)	(.....)
MIHOYO	(.....)	(.....)	(.....)
ZHEJIANG CENTURY HUATONG GROUP	(.....)	(.....)	(.....)
NETMARBLE	(.....)	(.....)	(.....)
NEXON	(.....)	(.....)	(.....)
ARISTOCRAT	(.....)	(.....)	(.....)
BANDAI NAMCO	(.....)	(.....)	(.....)
KONAMI	(.....)	(.....)	(.....)
SEA	(.....)	(.....)	(.....)
EA	(.....)	(.....)	(.....)
MICROFUN	(.....)	(.....)	(.....)
POKEMON	(.....)	(.....)	(.....)
HEDEF GRUP	(.....)	(.....)	(.....)
DİĞERLERİ	(.....)	(.....)	(.....)
PIF ve HEDEF GRUP TOPLAM	(.....)	(.....)	(.....)
PIF, HEDEF GRUP ve EA TOPLAM	(.....)	(.....)	(.....)
Kaynak: Cevabi Yazı			

(27) Yukarıdaki gelir bazında pazar payı verilerinin yer aldığı tablolara bakıldığında işlem taraflarının mobil oyunların geliştirilmesi yayımlanması pazarında gerek Türkiye gerekse küresel düzeydeki pazar paylarının yıllar itibarıyla çok değişmediği, 2025 yılında EA'nın hariç ve dahil tutulduğu hallerde dahi toplam pazar payının en fazla %(.....) seviyesine yaklaşabildiği görülmektedir. Ayrıca Türkiye özelinde işlem taraflarının toplam pazar paylarında (EA'nın dahil ve hariç tutulduğu her iki durumda) yıllar içerisinde bir azalma eğiliminin olduğu anlaşılmaktadır.

(28) Aşağıdaki tablolarda ise mobil oyunların geliştirilmesi ve yayımlanması pazarında faaliyet gösteren rakiplerin ve işlem taraflarının son üç yıldaki toplam indirme sayısı ve aktif kullanıcı sayısı bazında küresel[12] düzeydeki tahmini pazar payı bilgilerine yer verilmektedir:

[12] Taraflar, 2025 yılı ve Türkiye pazarı bakımından indirme sayısı ile kullanıcı ölçümlerine (aylık aktif kullanıcı sayısına) dayalı pazar payı verilerini temin edemediklerini beyan etmişlerdir.

Tablo 6: Mobil Oyunların Geliştirilmesi ve Yayımlanması Pazarında Küresel Çapta Faaliyet Gösteren Teşebbüslerin Son 3 Yılda Toplam İndirme Sayısı Bazında Pazar Payları (%)

Yayımcı	2022	2023	2024
TENCENT	(.....)	(.....)	(.....)
SEA	(.....)	(.....)	(.....)
MICROSOFT	(.....)	(.....)	(.....)
ONESOFT	(.....)	(.....)	(.....)
EA	(.....)	(.....)	(.....)
TAKE TWO INTERACTIVE	(.....)	(.....)	(.....)
ROBLOX	(.....)	(.....)	(.....)
VOODOO	(.....)	(.....)	(.....)
SCOPELY(PIF)	(.....)	(.....)	(.....)
HEDEF GRUP	(.....)	(.....)	(.....)
DİĞERLERİ	(.....)	(.....)	(.....)
PIF ve HEDEF GRUP TOPLAM	(.....)	(.....)	(.....)
PIF, HEDEF GRUP ve EA TOPLAM	(.....)	(.....)	(.....)
Kaynak: Cevabi Yazı			

Tablo 7: Mobil Oyunların Geliştirilmesi ve Yayımlanması Pazarında Küresel Çapta Faaliyet Gösteren Teşebbüslerin Son 3 Yılda Aktif Kullanıcı Sayısı Bazında Pazar Payları (%)

Yayımcı	2022	2023	2024
TENCENT	(.....)	(.....)	(.....)
ROBLOX	(.....)	(.....)	(.....)
SEA	(.....)	(.....)	(.....)
MICROSOFT	(.....)	(.....)	(.....)
SCOPELY (PIF)	(.....)	(.....)	(.....)
BYTEDANCE[13]	(.....)	(.....)	(.....)
EA	(.....)	(.....)	(.....)
JINKE CULTURE-OUTFIT7	(.....)	(.....)	(.....)
GAMETION	(.....)	(.....)	(.....)
DİĞERLERİ	(.....)	(.....)	(.....)
PIF ve HEDEF GRUP TOPLAM	(.....)	(.....)	(.....)
PIF, HEDEF GRUP ve EA TOPLAM	(.....)	(.....)	(.....)
Kaynak: Cevabi Yazı			

(29) Tablolar incelendiğinde toplam indirme sayısı ve aktif kullanıcı sayısı bakımından küresel çapta 2025'te işlem taraflarının pazar payının EA'nın dahil edildiği senaryoda dahi en fazla sırasıyla %(.....) ve %(.....) olarak gerçekleştiği görülmektedir. Ayrıca yıllar itibarıyla tarafların pazar paylarında (EA'nın dahil ve hariç tutulduğu her iki durumda) aşağı yönlü bir eğilimin yaşandığı söylenebilecektir.

(30) Yatay Birleşme ve Devralmaların Değerlendirilmesi Hakkında Kılavuz'un (Yatay Kılavuz) 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. Tarafların anılan pazarda gelir bazında Türkiye'deki toplam pazar paylarının 2023, 2024 ve 2025

[13] HEDEF GRUP bakımından mobil oyun geliştirme ve yayımlama faaliyetlerine ilişkin aylık aktif kullanıcı sayısına dayalı dünya geneli pazar payı verilerinin Sensor Toker verilerinde mevcut olmadığı ve bu nedenle HEDEF GRUP'a ilişkin aylık aktif kullanıcı sayısı verilerinin BYTEDANCE verileri ile birlikte sunulduğu ifade edilmiştir.

yıllarının her birinde %20'nin altında kaldığı ve yıllar itibarıyla azalma eğilimi gösterdiği; küresel düzeyde de çeşitli parametrelerle ölçülen pazar payı verilerinin Türkiye'ye paralel bir seyirde düşük seyrettiği, ayrıca pazarda Tencent, Take-Two Interactive ve Microsoft gibi güçlü ve çok sayıda rakibin mevcut olduğu görülmektedir.

(31) Bu kapsamda, pazarda çok sayıda rakibin bulunduğu ve parçalı bir görünüme sahip olduğu, işlem taraflarının işlem sonrasında rakiplerin baskısıyla karşılaşmaya devam edeceği; bu nedenle mobil oyunların geliştirilmesi ve yayımlanması pazarının rekabetçi yapısının işlemin ardından ciddi bir değişikliğe uğramayacağı değerlendirilmektedir.

(32) Ayrıca, bildirime konu işlem kapsamında ihtiyaten[14] tarafların varsayımsal olarak faaliyetlerinin örtüştüğü alt mobil oyun segmentlerindeki pazar payları da incelenmiştir. Aşağıdaki tabloda her bir oyun türü bakımından işlem taraflarının gelir bazlı pazar payı verilerine yer verilmektedir.

Tablo 2: Tarafların Mobil Video Oyunlarının Geliştirilmesi ve Yayımlanması Pazarı Alt Segmentleri Bakımından Türkiye Pazar Payları (%)

Alt Segment	Şirket	2023	2024	2025
"Aksiyon" Türü Pazar Payları	PIF	(.....)	(.....)	(.....)
	HEDEF GRUP	(.....)	(.....)	(.....)
	EA	(.....)	(.....)	(.....)
	PIF ve HEDEF GRUP TOPLAM	(.....)	(.....)	(.....)
	PIF, HEDEF GRUP, EA TOPLAM	(.....)	(.....)	(.....)
"Rol Yapma" Türü Pazar Payları	PIF	(.....)	(.....)	(.....)
	HEDEF GRUP	(.....)	(.....)	(.....)
	EA	(.....)	(.....)	(.....)
	PIF ve HEDEF GRUP TOPLAM	(.....)	(.....)	(.....)
	PIF, HEDEF GRUP, EA TOPLAM	(.....)	(.....)	(.....)
"Strateji" Türü Pazar Payları	PIF	(.....)	(.....)	(.....)
	HEDEF GRUP	(.....)	(.....)	(.....)
	EA	(.....)	(.....)	(.....)
	PIF ve HEDEF GRUP TOPLAM	(.....)	(.....)	(.....)
	PIF, HEDEF GRUP, EA TOPLAM	(.....)	(.....)	(.....)
Kaynak: Cevabi Yazı				

(33) Bu çerçevede, tarafların faaliyetlerinin aksiyon, rol yapma ve strateji türlerinde örtüştüğü görülmekle birlikte, söz konusu segmentler bakımından tarafların toplam pazar paylarının düşük seviyelerde kaldığı; Tablo 8'de yer alan veriler uyarınca bu oranların EA'nın dahil edildiği senaryoda aksiyon oyun türü bakımından %(.....); rol yapma oyun türü bakımından %(.....) ve strateji türü bakımından ise %(.....) seviyesinde olduğu anlaşılmaktadır. Aynı veriler EA'nın dahil edilmediği senaryoda ise sırasıyla %(.....), %(.....) ve %(.....) olarak gerçekleşmektedir. Ayrıca pazar paylarının görece daha yüksek olduğu aksiyon ve rol yapma oyun türleri bakımından yıllar itibarıyla işlem taraflarının pazar paylarında düşme eğiliminin yaşandığı görülmektedir. Varsayımsal olarak faaliyetlerin örtüştüğü daha alt oyun segmentleri bakımından yapılan değerlendirmede dahi tarafların toplam pazar paylarının Yatay Kılavuz'da belirtilen %20 pazar payı eşiğinin altında seyrettiği anlaşılmaktadır.

[14] Nitekim Kurulun 13.07.2023 tarihli ve 23-31/592-202 sayılı *Microsoft Activision* kararında, oyun türleri veya oyun cinsleri bakımından ayrı bir pazar tanımı yapmak için yeterli veri bulunmadığı ifade edilmiştir.

(34) Tüm bu hususlar birlikte değerlendirildiğinde, işlem taraflarının mobil video oyunların geliştirilmesi ve yayımlanması pazarındaki toplam pazar paylarının düşük seviyelerde kaldığı ve varsayımsal olarak faaliyetlerin örtüştüğü daha alt oyun segmentleri bakımından yapılan değerlendirmede dahi 2025 yılı itibarıyla %20'nin altında olduğu, bildirime konu işlemin anılan pazarlardaki yatay örtüşmeler bakımından rekabet karşıtı bir endişeye sebebiyet vermeyeceği değerlendirilmektedir.

(35) Bir diğer yandan tarafların faaliyetleri mobil oyun odaklı olsa da bilgisayar ve konsol video oyunlarının geliştirilmesi ve yayımlanması pazarı bakımından da tarafların faaliyetleri arasında bir örtüşme bulunduğu görülmektedir. HEDEF GRUP'un bilgisayar oyunu faaliyetleri, *(.....)* ve *(.....)* olmak üzere bazı mobil oyunlarının bilgisayara uyarlanmasıyla sınırlıdır. HEDEF GRUP, söz konusu oyunların bilgisayar uyarlamalarından 2025 yılında küresel olarak (.....) gelir elde edilmiş olup bu tutar HEDEF GRUP'un dünya genelindeki gelirlerinin %(.....) azına tekabül etmektedir. HEDEF GRUP'un (.....), bilgisayar oyunları alanında bir oyuncu olmadığı ve nihai olarak söz konusu bilgisayara uyarlanmış oyunlara ilişkin gerçek gelirlere ve aylık aktif kullanıcı sayısına dayalı olarak HEDEF GRUP'un pazar payının, Türkiye'de ve küresel ölçekte %(.....) altında kaldığı ifade edilmiştir.

(36) Benzer şekilde, SAVVY'nin oyunları da temelde mobil için geliştirilmekte olup SAVVY'nin hem bilgisayar hem de konsolda oynanabilecek şekilde uyarlanan oyunları *(.....)* ve (.....)*'tir*. Bu kapsamda aşağıda tarafların bilgisayar ve konsolda sunulan oyunları ve elde edilen gelirler ile aylık aktif kullanıcı sayısı esas alınarak hesaplanan pazar paylarına ilişkin tablo yer almaktadır.

Tablo 9: İşlem Taraflarının Bilgisayar ve Konsolda Sunulan Oyunları ve 2025 Yılı Pazar Payları (%)

Oyun Adı	Türkiye		Küresel	
	Elde Edilen Gelir	Aylık Aktif Kullanıcı Sayısı	Elde Edilen Gelir	Aylık Aktif Kullanıcı Sayısı
(.....) / Scopely / Bilgisayar ve konsol	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)
(.....) / Scopely / Bilgisayar ve konsol	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)
(.....) / Moonton Holdings / Bilgisayar	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)
(.....) / Moonton Holdings / Bilgisayar	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)
Kaynak: Cevabi Yazı				

(37) Tablo incelendiğinde işlem taraflarının her bir bilgisayar ve konsol oyunu özelinde sahip olduğu pazar paylarının ve toplam pazar paylarının gerek Türkiye gerekse küresel ölçekte en fazla yaklaşık %(.....) oranında seyrettiği görülmektedir. Bu anlamda işlem taraflarının gelir ve aktif kullanıcılara dayalı pazar payları ihmal edilebilir düzeydedir.

(38) İlaveten EA ile HEDEF GRUP arasında bilgisayar ve konsol oyunlarının geliştirilmesi ve yayımlanması alanındaki yatay örtüşme de incelenmelidir. EA, bilgisayar ve konsol platformları olmak üzere küresel ölçekte ve Türkiye'de video oyunları geliştirmekte, pazarlamakta ve yayımlamaktadır[15]. Öte yandan HEDEF GRUP'un halihazırda ticari olarak piyasaya sürülmüş oyunları temelde mobil cihazlar için tasarlanmıştır. HEDEF GRUP'un bilgisayara uyarlanmış versiyonlarına ilişkin gelirleri dikkate alınsa dahi, HEDEF GRUP'un küresel ölçekte ve Türkiye'de bilgisayar ve konsol oyunlarının

[15] Oyun serileri arasında *EA SPORTS FC* (eski adıyla *FIFA*), *EA SPORTS Madden NFL*, *Apex Legends*, *Battlefield* ve *The Sims* yer almaktadır.

geliştirilmesi ve yayımlanması alanındaki faaliyetleri ihmal edilebilir düzeydedir. PIF, EA ve HEDEF GRUP'un 2025 mali yılında Türkiye'de bilgisayar ve konsol oyunlarının geliştirilmesi ve yayımlanması alanındaki gelir bazındaki toplam pazar payı yaklaşık %(…..)[16] olmasına karşın, HEDEF GRUP'un mobil oyun sektörüne odaklandığı göz önüne alındığında PIF/EA ile HEDEF GRUP arasında kayda değer bir örtüşme bulunmamaktadır ve planlanan işleme atfedilebilir artış (yani HEDEF GRUP tarafından bilgisayara uyarlanan oyunlardan elde edilen pazar payı) yalnızca %(.....). Bu itibarla, işlemden kaynaklanan pazar payı artışının ihmal edilebilir düzeyde kalması nedeniyle, bildirime konu işlemin bilgisayar ve konsol video oyunlarının geliştirilmesi ve yayımlanması pazarındaki yatay örtüşme bakımından rekabet karşıtı bir endişeye sebebiyet vermeyeceği değerlendirilmektedir.

(39) Diğer taraftan, bildirime konu işlem kapsamında, devre konu HEDEF GRUP'un mobil oyun geliştirme ve yayımlama faaliyetleri ile PIF tarafından kontrol edilen EFG'nin e-spor organizasyonu faaliyetleri arasında küresel düzeyde[17] dikey nitelikte bir örtüşme olduğu görülmektedir. Tarafların bu alanda halihazırda Türkiye'de herhangi bir faaliyeti bulunmamakla birlikte faaliyetin coğrafi olarak belirli bir ülkeyle sınırlı olmamasından kaynaklı olarak taraflar arasındaki potansiyel dikey ilişkiye değinilmesinde yarar görülmektedir.

(40) SAVVY'nin bir iştiraki olan EFG, e-spor etkinliklerini düzenleme ve ticarileştirme faaliyetleri yürütmektedir. Ayrıca FACEIT ve MOBALYTICS aracılığıyla; kullanıcıların (i) FACEIT aracılığıyla EFG sunucularını kullanarak video oyunları oynamalarına ve EFG'nin hem EFG markası altında hem de üçüncü taraflar adına ev sahipliği yaptığı yarışmalar için düzenlediği turnuvalara katılmalarına ve (ii) MOBALYTICS aracılığıyla video oyunlarındaki performanslarını analiz etmelerine ve oyunlarını geliştirmeleri için öngörüde bulunmalarına olanak sağlamaktadır. EFG'nin Türkiye'de doğrudan cirosu bulunmamakla birlikte sınırlı da olsa FACEIT ve MOBALYTICS aracılığıyla Türkiye'deki müşterilerine dijital oyun hizmeti sağlamaktadır. EFG'nin ilgili hizmetlerden Türkiye'de elde ettiği gelirler, Türkiye'de bulunan bireylerin FACEIT oyun platformuna erişimine yönelik tüketici abonelikleriyle alakalıdır.

(41) Bu doğrultuda, EFG'nin Türkiye'de FACEIT ve MOBALYTICS üzerinden yürüttüğü faaliyetlerinin oyun geliştirme/yayınlama ya da büyük ölçekli e-spor organizasyonlarından ayrıştığı; söz konusu faaliyetlerin temel olarak oyun deneyimini iyileştirmeye, oyuncu performansını analiz etmeye ve topluluk yönetimini sağlamaya yönelik dijital oyun hizmetleri olduğu değerlendirilmektedir.

(42) EFG'nin esas faaliyeti ise küresel ölçekte üçüncü taraf bir organizatör olarak e-spor etkinliklerinin düzenlenmesi ve ticarileştirilmesinden oluşmaktadır. Küresel düzeyde EFG, farklı yayımcılara ait çeşitli oyunlar bakımından uluslararası turnuvalar ile profesyonel rekabetçi turnuva serilerini gerçekleştiren üçüncü taraf bir e-spor organizatörü olarak faaliyet göstermektedir.

---

[16] Söz konusu toplam oran içerisinde PIF'ın pazar payı %(.....), HEDEF GRUP pazar payı %(.....) olup geriye kalan %(.....) EA'nın pazar payını oluşturmaktadır. Ayrıca EA devralma işleminin muhtelif yerlerde belirtildiği üzere henüz kapanmamış olduğu ifade edilmelidir.

[17] Devralan PIF'in iştiraki olan EFG, Türkiye'de e-spor etkinliği düzenlememekte olup faaliyetlerinin büyük çoğunluğunu (.....) ve (.....)'da gerçekleştirmektedir. Ancak e-spor organizasyonu faaliyetlerinin küresel ölçekte yürütülmesi ve etkinliklerin çoğunlukla internet üzerinden canlı yayınlanarak geniş kitlelere ulaştırılması nedeniyle, EFG'nin faaliyetlerinin coğrafi olarak belirli bir ülkeyle sınırlı olmadığı anlaşılmaktadır.

(43) Her ne kadar EFG halihazırda Türkiye'de e-spor organizasyonu gerçekleştirmiyor olsa da bahse konu hizmetin sınır ötesi bir nitelik taşıdığı, dijital platformlar üzerinden halihazırda altyapısı bulunan bir teşebbüs olarak bu hizmeti Türkiye'de sunmasının taraf bakımından zor olmayacağı değerlendirilmektedir. Bu durum aslında tarafın Türkiye bakımından potansiyel bir e-spor organizatörü olduğu hususuna işaret etmektedir. HEDEF GRUP'un oyunlarının e-spor organizasyonları faaliyetleri bakımından bir girdi teşkil edebileceği gerçeğinden hareketle tarafların faaliyetleri arasında potansiyel dikey bir örtüşme bulunduğu değerlendirilmektedir. Söz konusu dikey ilişkinin pazar üzerindeki etkilerinin sağlıklı bir şekilde analiz edilebilmesini teminen, öncelikle e-spor organizasyonu faaliyetlerinin genel çerçevesine değinilmesi önem arz etmektedir.

(44) E-spor sektörü, turnuvalar, ligler ve diğer yarışmalar dahil olmak üzere düzenlenen rekabetçi video oyunu faaliyetlerinden oluşmaktadır. E-spor, rekabetçi yarışmaların oyun geliştiricileri ve yayımcılarının sahip olduğu ve kontrol ettiği video oyunlarına dayanması sebebiyle temelde fikri mülkiyet odaklıdır. E-spor etkinliklerinin organizasyonu aşağıdaki şekilde gerçekleştirilebilmektedir;

- *Birinci taraf organizatörler* yani, oyun yayımcıları tarafından, genellikle pazarlama ve oyuncu etkileşimi amaçları doğrultusunda, kendi oyunlarına ilişkin e-spor müsabakalarını düzenlemesi,
- *Üçüncü taraf organizatörler* tarafından, ilgili fikri mülkiyet hakkı sahiplerinin lisans ve yetkilendirmelerine tabi olarak, birden fazla oyun bakımından etkinlikler düzenlemesi

(45) Söz konusu faaliyetler; sponsorlukların, yayınların, canlı yayınların ve medya haklarının organize edilmesi, ödül havuzlarının yönetilmesi, turnuva mekanlarının belirlenmesi, oyuncuların etkinliğe çekilmesini ve bilet satışını içermektedir. Video oyunu yayımcıları bakımından, e-spor müsabakaları düzenlemenin temel amacı en sadık oyuncularla etkileşim kurmak ve geniş ölçekte paylaşılabilir içerik üretmek suretiyle ilgili oyunların genel popülerliğini (ve ticari başarısını) artırmaktır. Diğer bir deyişle, birinci taraf e-spor organizatörlüğü faaliyetleri ticari bir hizmet sunumundan ziyade bir pazarlama aracı olarak kullanılmaktadır.

(46) Buna karşılık, üçüncü taraf e-spor organizatörleri için temel amaç, etkinliğin kendisinden elde edilen gelirin (etkinliğe ilişkin içeriklerin dağıtımından elde edilen gelirler dahil) en yüksek düzeye çıkarılmasıdır. Bu gelirler esas olarak sponsorluk ve yayın ücretleri, medya dağıtımı, hizmet bedelleri, bilet satışları, ürün satışları, reklam ve lisans ücretlerinden elde edilmektedir. Üçüncü taraf e-spor organizatörleri genellikle etkinliğe ev sahipliği yapabilmek için birden fazla oyunu kapsayacak şekilde oyun yayımcılarından izin almakta veya lisans sözleşmeleri akdetmektedir.

(47) HEDEF GRUP e-spor etkinliklerini yalnızca kendi fikri mülkiyet haklarına sahip olduğu oyunlarla ilgili olarak, birinci taraf organizatör sıfatıyla ve bir pazarlama aracı olarak düzenlemekte olup Türkiye'de herhangi bir e-spor faaliyeti bulunmamaktadır. Bu itibarla HEDEF GRUP'un e-spor faaliyetlerinin üçüncü taraflara bağımsız bir e-spor hizmeti sunumu olarak değil; esas olarak kendi oyunlarını tanıtmak amacıyla bir pazarlama ve oyuncu etkileşimi aracı olarak yürüttüğü anlaşılmaktadır. Keza teşebbüs üçüncü tarafların sahip olduğu oyunlar kapsamında herhangi bir e-spor organizasyonu gerçekleştirmemektedir. EA'da benzer şekilde e-spor etkinliklerini yalnızca kendi oyun serileri (*Apex Legends, EA Sports FC ve Madden NFL*) için, esas olarak oyunlarını tanıtmak ve oyuncu kitlesiyle etkileşim sağlamak amacıyla bir pazarlama aracı olarak

birinci taraf organizatör sıfatıyla düzenlemektedir[18]. Ayrıca EA da Türkiye'de herhangi bir e-spor etkinliği düzenlememektedir.

(48) Bununla birlikte devralan işlem tarafı PIF'in e-spor hizmetleri sunan teşebbüsü olan EFG'nin etkinlik yönetimi herhangi bir oyun veya yayımcı ile sınırlı olmayıp lisans ve yetkisine tabi olarak üçüncü taraf yayımcıların sahip olduğu birden çok oyunu kapsamaktadır. EFG küresel düzeyde farklı yayımcılara ait çeşitli oyunlar bakımından uluslararası turnuvalar ile profesyonel rekabetçi turnuva serilerini gerçekleştiren üçüncü taraf bir e-spor organizatörü olarak faaliyet göstermektedir. Teşebbüs, oyun yayımcılarından aldığı lisanslar kapsamında çok sayıda oyunu içeren e-spor etkinliklerini organize etmekte ve ticarileştirmektedir. EFG'nin bahse konu faaliyetleri;

i) Müsabaka formatları, etkinlik lojistiği ve turnuva operasyonlarını kapsayacak şekilde e-spor turnuvaları ve liglerinin uçtan uca organizasyonu,

ii) Başlıca dijital yayın platformları aracılığıyla küresel içerik dağıtımını da içerecek şekilde canlı e-spor etkinliklerinin prodüksiyonu ve yayınlanması ve

iii) Sponsorluk aktivasyonları, medya haklarına ilişkin düzenlemeler ve izleyici etkileşimi dâhil olmak üzere e-spor etkinliklerinin ticarileştirilmesi

unsurlarını içermektedir.

(49) EFG'nin e-spor etkinliklerini organize etmesi herhangi bir oyun veya yayımcı ile sınırlı değildir. Lisansa ve yetkisine tabi olarak üçüncü taraf yayımcıların sahip olduğu birden çok oyunu kapsamaktadır. EFG'nin Türkiye'de 2022-2025 e-spor organizasyonu düzenlemediği, bu anlamda EFG'nin Türkiye'de e-spor organizasyonu hizmetinin bulunmadığı, tarafın bahse konu hizmetleri küresel düzeyde sunduğu söylenebilecektir. PIF'in küresel ölçekte üçüncü taraf e-spor organizasyonlarından elde ettiği gelir ise 2023 yılında (.....), 2024 yılında (.....), 2025 yılında ise (.....) olarak gerçekleşmiştir.

(50) Yukarıda detaylarına yer verildiği üzere HEDEF GRUP'un e-spor faaliyetleri ise üçüncü taraflara yönelik bağımsız bir hizmet sunumu niteliği taşımamakta olup; münhasıran tarafların kendi fikri mülkiyetindeki oyunlara ilişkin pazarlama, tanıtım ve oyuncu etkileşimi faaliyetleri ile sınırlıdır. Bu noktada devralan işlem tarafı PIF'in ise esas olarak üçüncü taraf e-spor hizmetlerinin sunulması alanında faaliyet gösterdiği dikkate alınarak PIF ve HEDEF GRUP'un iş modellerinin birbirinden farklılaştığı söylenebilecektir.

(51) Bununla birlikte HEDEF GRUP'un geliştirdiği ve yayımladığı mobil oyunların, üçüncü taraf bir e-spor organizatörü olarak faaliyet gösteren EFG'nin düzenlediği ve ticarileştirdiği turnuvalar bakımından birer 'girdi' niteliği taşıyabileceği değerlendirilmektedir. Bir diğer ifadeyle, işlem sonrasında dikey bütünleşen yeni yapının, EFG'nin küresel ölçekteki e-spor organizasyon şemsiyesi ve portföyü kapsamına HEDEF GRUP'un oyunlarını da dâhil etmesi teorik olarak mümkündür. Dolayısıyla, söz konusu oyunların e-spor turnuvaları için vazgeçilmez birer girdi veya tamamlayıcı unsur olup olmadığı ile bu dikey girdi ilişkisinin Türkiye e-spor organizasyonu hizmetleri pazarı üzerindeki muhtemel etkilerinin netleştirilmesi amacıyla, bahse konu dikey ilişkinin ilgili pazardaki rekabetçi etkilerinin ele alınması gerekmektedir.

[18] Teşebbüs, kendi oyun serilerine yönelik turnuvalar kapsamında çeşitli sponsorluk anlaşmaları imzalayarak gelir elde etmiştir. (.....)

(52) Yer verilen tüm açıklamalar dikkate alındığında oluşabilecek dikey örtüşme Yatay Olmayan Birleşme ve Devralmaların Değerlendirilmesi Hakkında Kılavuz'da (Dikey/Konglomera Kılavuz) yer alan açıklamalar çerçevesinde değerlendirilmelidir. Dikey/Konglomera Kılavuz'a göre farklı ilgili ürün pazarlarında faaliyet gösteren teşebbüsler arasında gerçekleşen birleşme ve devralma işlemleri yatay olmayan birleşme ve devralmalar olarak tanımlanmaktadır[19]. Dikey birleşmeler ise tedarik zincirinin farklı seviyelerinde faaliyet gösteren teşebbüsler arasında gerçekleştirilen işlemleri ifade etmektedir[20].

(53) Dikey devralmaların, dikey olarak bütünleşmiş teşebbüse nihai ürün fiyatını düşürme veya çıktı miktarını artırma yönünde güdü sağlayacağı, işlem maliyetlerini azaltırken aynı zamanda ürün tasarımı, üretim, satış ve dağıtım süreçlerinin organizasyonu bakımından etkinlikler doğurabileceği varsayılmaktadır[21]. Ancak dikey devralmaların; tek taraflı etkiler ve koordinasyon doğurucu etkilerle etkin rekabeti önemli ölçüde azaltması mümkündür[22].

(54) Dikey devralmalarda tek taraflı rekabet karşıtı etkiler başlıca, işlem taraflarının rakiplere girdi veya müşterileri kısıtlayarak pazarı kapaması durumunda ortaya çıkmaktadır[23]. Girdi ve müşteri kısıtlaması sonucunda pazarın rakiplere kapanması için öncelikle işlem taraflarının bu tür bir kısıtlamayı gerçekleştirecek imkân ve güdüsünün bulunması gerekmektedir. Devam eden bölümde yer verilen açıklamalar doğrultusunda, işlem sonrası tarafların girdi ve müşteri kısıtlama imkân ve güdüsünün olup olmayacağı hususları değerlendirilecektir.

(55) Dosya konusu işlem bu çerçevede değerlendirildiğinde HEDEF GRUP'un mobil oyunların geliştirilmesi ve yayımlanması faaliyeti (üst pazar) devralan PIF tarafından kontrol edilen EFG'nin e-spor organizasyonu faaliyeti (alt pazar) bakımından bir girdi niteliğindedir. Bununla birlikte EFG'nin e-spor hizmetleri faaliyetlerini bilgisayar ve konsol oyunları etrafında yoğunlaştırdığı ve HEDEF GRUP'un daha çok mobil oyun geliştirme ve yayımlama hizmeti sunduğu dikkate alındığında bahse konu platform farklılığı sebebiyle aradaki girdi ilişkisinin zayıfladığı değerlendirilmektedir. Keza daha önce detaylarına yer verildiği üzere HEDEF GRUP'un bilgisayar oyunlarına ilişkin faaliyetlerinin bazı mobil oyunların bilgisayara uyarlanması ile sınırlı olduğu görülmektedir.

(56) Bununla birlikte HEDEF GRUP'un oyunlarının e-spor organizasyonları için önemli bir girdi olabileceği kabulünden hareketle işlem kapsamında ortaya çıkabilecek ilk rekabetçi endişe, işlem sonrasında oluşacak dikey bütünleşik teşebbüsün rakip üçüncü taraf e-spor organizatörlerini söz konusu girdiden mahrum bırakmak suretiyle pazarda bir girdi kısıtlaması stratejisi gütmesi ve bu yolla rakiplerinin etkin bir şekilde rekabet etme yeteneğini zayıflatması yönünde oluşmaktadır.

(57) Bu kapsamda ele alınması gereken ilk husus HEDEF GRUP'un geliştirdiği oyunların üçünü taraf organizatörler bakımından ne ölçüde önem arz ettiğinin değerlendirilmesidir. Bu kapsamda tarafların oyunlarının toplam ödül havuzundaki payı önemli bir gösterge olabilecektir. Nitekim ödül havuzu[24] e-spor organizasyonu

[19] Dikey/Konglomera Kılavuz para. 4.
[20] Dikey/Konglomera Kılavuz para. 7.
[21] Dikey/Konglomera Kılavuz para. 14, 15.
[22] Dikey/Konglomera Kılavuz para. 19.
[23] Dikey/Konglomera Kılavuz para. 19.
[24] Ödül havuzları; turnuvayı düzenleyen teşebbüsün ayırdığı bütçe, oyun geliştiricilerin katkıları, sponsorluk gelirleri, etkinlik kapsamında bilet satışından ve izleyicilerden elde edilen gelirler

kapsamında düzenlenen turnuva sonucunda oyunculara/takımlara dağıtılacak toplam para veya ödül miktarını ifade etmektedir. Toplam ödül havuzundan alınan oran ise işlem taraflarının oyunlarının, piyasadaki tüm e-spor turnuvalarının toplam ödül hacmi içindeki ağırlığını göstermektedir ve bu oran ne kadar yüksekse HEDEF GRUP'un üçüncü taraf organizatörler üzerindeki pazarlık gücünün ve bağımlılık yaratma potansiyelinin o kadar yüksek olduğu yorumu yapılabilecektir.

(58) Aşağıdaki tabloda HEDEF GRUP'un/işlem taraflarının sunduğu oyunların halihazırda e-spor organizasyonları faaliyetlerindeki toplam ödül havuzu içerisindeki paylarına yer verilmektedir:

Tablo 10: Tarafların Geliştirdiği ve Yayımladığı Oyunların E-Spor Organizasyonlarında Toplam Ödül Havuzundan Aldıkları Pay (%)

	Oyunlar	2023	2024	2025
PIF	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)
	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)
EA	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)
	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)
HEDEF GRUP	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)
Kaynak: Cevabi Yazıdan Elde Edilen Bilgiler Çerçevesinde Yapılan Hesaplamalar.				

(59) Tabloda görüldüğü üzere HEDEF GRUP'un *Mobile Legends: Bang Bang* adlı oyununun düzenlenen e-spor organizasyonlarında 2023-2025 yıllarında sırasıyla havuzdan toplam %(.....), %(.....) ve %(.....) pay aldığı görülmektedir. Devralan işlem tarafı PIF için ise bahse konu oran EA'nın dahil edilmediği senaryoda 2023-2025 yıllarında sırası ile %(.....), %(.....) ve %(.....) olarak gerçekleşirken EA'nın dahil edildiği senaryoda bu oranlar %(.....), %(.....) ve %(.....) olmaktadır.

(60) Esports Charts[25] verilerine göre, HEDEF GRUP'un ve EA'nın oyunları küresel ölçekte e-spor alanında sınırlı bir konuma sahiptir. Söz konusu oyunların hiçbiri toplam para ödülünün %(.....) fazlasını oluşturmamakta olup yalnızca üçü 2025 yılında küresel ölçekte ilk 20 oyun arasında olup bu oyunlar sırasıyla (.....) yer almaktadır.

(61) Aşağıdaki tabloda ise turnuva organizasyonlarında ulaşılan en yüksek izleyici sayısı[26] bazında yapılan hesaplamalara yer verilmektedir.

çerçevesinde belirlenmektedir. Bkz. https://esportslegal.news/esports-legal-wiki/prize-pool/, Erişim Tarihi: 22.06.2026.

[25] Taraflarca Esports Charts'ın e-spor sektöründe pazar içgörüsü açısından yaygın olarak kullanılan ve güvenilen bir e-spor sektörüne yönelik veri sağlayıcısı olduğunu belirtmektedir. Bkz. https://escharts.com/, Erişim Tarihi: 22.06.2026.

[26] En yüksek izleyici sayısı verileri de pazarda önemli bir rekabetçi gösterge olarak görülmekte ve pazar verisi analiz eden taraflarca dikkate alınmaktadır. İzleyici sayısı verisi analiz edilirken turnuvalar birkaç ölçümle karşılaştırılabilir: (i) izlenen saatler, (ii) en yüksek izleyiciler, (iii) ortalama izleyiciler ve (iv) yayın süresi. Bkz: https://escharts.com/tr/compare/tournaments, Erişim Tarihi:23.06.2026.

Tablo 11: Tarafların Düzenledikleri Turnuvalarda Elde Ettikleri En Yüksek İzleyici Sayıları ve Toplam Turnuva İzleyicileri İçerisindeki Payı

	2023		2024		2025	
	Tarafın En Yüksek İzleyici Sayısı	Toplam İçerisinde Tarafın Payı (%)	Tarafın En Yüksek İzleyici Sayısı	Toplam İçerisinde Tarafın Payı (%)	Tarafın En Yüksek İzleyici Sayısı	Toplam İçerisinde Tarafın Payı (%)
EFG(PIF)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)
EA	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)
HEDEF GRUP	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)
Toplam	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)
Kaynak: Cevabi Yazıdan Elde Edilen Bilgiler Çerçevesinde Yapılan Hesaplamalar.						

(62) Yukarıdaki tabloda görüldüğü üzere en yüksek izleyici sayısı parametresi bakımından tarafların pazar payları oldukça sınırlı kalmaktadır. EA'nın e-spor organizasyonlarının dahil edilmediği durumda EFG'nin 2023 yılında ulaştığı en yüksek izleyici sayısı %(.....) iken teşebbüs bu oranı başarılı şekilde artırarak 2024 yılında %(.....) seviyesine yükselmiş ancak 2025'te tekrar pay kaybederek %(.....) oranına gerilemiştir. EA'nın dahil edilmesi halinde ise izleyici sayısı bakımından EFG'nin pazar payı 2023 yılında %(.....), 2024 yılında %(.....) ve 2025 yılında %(.....) olarak gerçekleştirmektedir. HEDEF GRUP da benzer şekilde en fazla payı 2023 yılında %(.....) oranı ile alırken 2025 yılında pay kaybederek %(.....) pay alabilmiştir.

(63) Tarafların düzenledikleri turnuvalardaki yayın süresi yüzdesi de tarafların rekabetçi konumunu göstermek adına önemli bir gösterge kabul edilmektedir. Keza Esports Chat yayın süresinin, bir turnuvanın Medya Değeri (Media Value) hesaplamasındaki bileşenlerden biri olduğunu belirtmektedir[27]. Yayında kalma süresi uzadıkça, ekrandaki sponsor logolarının ve reklamların görünürlük süresi artmakta; bu durum, teşebbüsün reklam pazarındaki rekabetçi gücünü ve sponsor çekme kapasitesini doğrudan etkilemektedir. Bu kapsamda aşağıdaki tabloda tarafların yayın süresi yüzdesine yer verilmektedir:

Tablo 12: Tarafların Düzenledikleri Turnuvaların Yayın Süresinin Toplam Yayınlar İçerisindeki Oranı

	2023		2024		2025	
	Yayın Süresi (Saat)	Yayın Süresi Yüzdesi (%)	Yayın Süresi (Saat)	Yayın Süresi Yüzdesi (%)	Yayın Süresi (Saat)	Yayın Süresi Yüzdesi (%)
EFG(PIF)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)
EA	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)
HEDEF GRUP	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)
Toplam	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)
Kaynak: Cevabi Yazıdan Elde Edilen Bilgiler Çerçevesinde Yapılan Hesaplamalar.						

(64) Tablo 12'den görüldüğü üzere tarafların yayınları toplam turnuva yayınları içerisinde önemli olmayan bir paya sahiptir. İşlemin gerçekleşmesinden sonra birleşik teşebbüsün dahi yayın süresi bazında pazar payı yaklaşık %(.....) oranında kalmaktadır.

(65) HEDEF GRUP'un oyunlarının EFG için bir girdi teşkil ettiği kabulünde dahi, teşebbüsün oyunlarının üçüncü taraf e-spor organizatörleri bakımından vazgeçilmez veya önemli bir girdi teşkil etmediği anlaşılmaktadır. Keza alt pazarda faaliyet gösteren e-spor

[27] Bkz. https://escharts.com/news/how-we-calculate-media-value-and-what-it-actually-means, Erişim Tarihi:23.06.2026.

organizatörleri, tek bir kaynağa bağımlı olmaksızın, birden fazla bağımsız yayımcı tarafından geliştirilen geniş bir oyun yelpazesi üzerinde etkinlikler düzenlemektedir. Kamuya açık kaynaklara göre, Türkiye'deki e-spor faaliyetinin, Call of Duty: Warzone, Overwatch 2 ve Hearthstone (Activision Blizzard), NBA 2K25 (Take-Two Interactive), Rocket League (Epic Games) ve Rainbow Six Siege (Ubisoft) dahil olmak üzere HEDEF GRUP'un veya EA'nın oyunları arasında yer almayan oyunlar etrafında yoğunlaştığı görülmektedir. HEDEF GRUP'un portföyünde yer alan oyunlar arasında yalnızca *Mobile Legends: Bang Bang* adlı bir oyunun e-spor ekosisteminde listelenen oyunlar arasında yer alması, ekosistemin ağırlıklı olarak rakip yayımcıların fikri mülkiyetindeki alternatif oyunlar etrafında şekillendiğine ve bu doğrultuda işlem taraflarının dikey girdi ilişkisi bakımından pazarı kapatma gücüne sahip olmadığına işaret etmektedir.

(66) Keza yukarıda yer verilen toplam ödül havuzu alınan pay, en yüksek izleyici sayısı ve toplam yayın süresi içerisindeki paya ilişkin veriler birlikte değerlendirildiğinde, gerek HEDEF GRUP'un oyunlarının toplam ödül havuzu içerisindeki sınırlı ağırlığı gerekse işlem taraflarının izleyici sayısı bakımından düşük seviyede kalan ve yıllar itibarıyla dalgalı seyir izleyen pazar payları dikkate alındığında, tarafların ilgili pazarda kayda değer bir rekabetçi güce sahip olmadıkları anlaşılmaktadır. Bu çerçevede, tarafların sundukları oyunların üçüncü taraf e-spor organizatörleri bakımından önemli veya vazgeçilmez bir girdi niteliği taşımadığı; dolayısıyla işlem taraflarının pazar yapısını tek başına ya da birlikte değiştirebilecek, rakip teşebbüslerin faaliyetlerini önemli ölçüde etkileyebilecek veya pazardaki rekabetçi baskıyı azaltabilecek bir konumda bulunmadıkları değerlendirilmektedir.

(67) Bu kapsamda, HEDEF GRUP'un oyunlarının e-spor organizasyonlarında sıklıkla tercih edilen önemli oyunlar olarak görülmemesi, üst pazarda yer alan HEDEF GRUP'un oyunlarının pazar genelindeki konumu, oyunların ikame edilebilir yapısı dikkate alındığında ve güçlü rakiplerin bulunması sebebiyle, e-spor etkinlikleri için elzem bir girdi olmadığı ve işlem sonrasında birleşik teşebbüsün girdi kısıtlama imkânına sahip olmayacağı değerlendirilmektedir.

(68) Ek olarak yukarıda detaylarına yer verildiği üzere HEDEF GRUP tarafından düzenlenen e-spor organizasyonlarının temel amacı oyuncularla etkileşim kurmaktır ve bu durum oyunlarının pazarlanması stratejisinin bir parçasıdır. Herhangi bir pazar kapama stratejisi, herhangi bir karşılıklı fayda olmaksızın HEDEF GRUP'un oyunlarının pazarlaması imkanını zayıflatacağı için işlem taraflarının herhangi bir rakip e-spor organizatörü için pazarı kapama veya bu rakiplerin maliyetlerini artırma güdüsünün bulunmadığı değerlendirilmektedir.

(69) Girdi kısıtlamasının mümkün olmadığı ve tarafların girdi kısıtlama güdüsünün bulunmadığı tespitinin ardından, işlem kapsamında ortaya çıkabilecek ikinci rekabetçi endişe olan müşteri kısıtlaması sonucunda pazarın rakiplere kapanmasının söz konusu olup olmadığı incelenecektir. Devralan tarafın, e-spor organizasyonları pazarında ağırlıklı bir müşteri hacmine sahip olması durumunda, rakip oyun geliştiricilerinin bu önemli ticari kanaldan mahrum kalıp kalmayacağı sorusu ortaya çıkmaktadır. Dolayısıyla, devralma neticesinde pazarın rakiplere kapatılmasına yönelik bir sonucun doğup doğmayacağı; tarafların pazar güçleri, rakip oyunların alternatif dağıtım kanallarına erişim imkanları ele alınmalıdır.

(70) Bu değerlendirme de ilk olarak işlem taraflarının üçüncü taraf e-spor organizatörleri içerisindeki konumu önem arz etmektedir. Bu kapsamda taraflardan elde edilen bilgiler çerçevesinde yapılan hesaplamalar kapsamında 2023-2025 yılları arasında elde edilen

tarafların ödül havuzundaki payı ve düzenlenen toplam turnuva sayısı içerisinde tarafların düzenlemiş olduğu turnuva sayısının oranına aşağıdaki tabloda yer verilmektedir:

Tablo 13: Tarafların Düzenlediği E-Spor Organizasyonlarında Toplam Ödül Havuzundan Aldıkları Pay (%) ve Toplam Turnuva Sayısından Aldıkları Pay (%)

	Yıllar	Toplam Ödül Havuzu	Tarafın Ödül Havuzu	Tarafın Aldığı Pay (%)	Toplam Turnuva Sayısı	Tarafın Toplam Turnuva Sayısı	Tarafın Aldığı Pay (%)
EFG (PIF)	2023	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)
	2024	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)
	2025	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)
Kaynak: Cevabi Yazıdan Elde Edilen Bilgiler Çerçevesinde Yapılan Hesaplamalar.							

(71) Tabloda görüldüğü üzere devralan PIF'in üçüncü taraf e-spor organizasyonları gerçekleştiren iştiraki EFG'nin toplam ödül havuzundan aldığı pay 2023 yılında %(.....); 2025 yılında %(.....) seviyesinde gerçekleşmiştir. Tarafın düzenlediği turnuva sayısı ile toplam turnuva organizasyonları içerisinde 2023-2025 yıllarında sırasıyla %(.....), %(.....) ve %(.....) paya sahiptir.

(72) Tarafların elde ettiği gelirler de tarafın önemli bir müşteri olup olmadığını ortaya koyma konusunda yarar sağlayabilecektir. Ancak yukarıda bahsedildiği üzere EFG 2022-2025 yılları arasında Türkiye'de herhangi bir etkinlik düzenlememiştir. Bu nedenle Türkiye bakımından gelir bazında pazar payı elde edilememiştir. Bununla birlikte PIF'in küresel düzeyde üçüncü taraf organizasyonları kapsamında elde ettiği gelir bazında pazar payı 2023-2025 yıllarında sırası ile %(.....), %(.....) ve %(.....) olarak gerçekleşmiştir. Yukarıda belirtildiği üzere, HEDEF GRUP üçüncü taraf e-spor hizmetlerinde faaliyet göstermemekte iken PIF esas olarak üçüncü taraf e-spor hizmetlerinin sunulması alanında faaliyette bulunmaktadır. Bu doğrultuda, dosya konusu devralma işleminin küresel ölçekte veya Türkiye'de üçüncü taraf e-spor hizmetlerinin sunulması bakımından devralanın pazar payında herhangi bir artışa yol açmayacağı anlaşılmaktadır.

(73) Elde edilen verilerden devralanın oyun geliştiricileri açısından önemli olan büyük bir e-spor organizatörü olmadığı yorumu yapılabilecektir. Keza oyun geliştiricileri oyunlarını e-spor organizasyonu kapsamında oyuncular ile buluşturacak olan birçok alternatif organizatöre sahiptir. Nitekim taraflar da genel olarak küresel ölçekte e-spor etkinliklerinin; PGL, Super League Gaming, BLAST Premier, Starladder, OS ve KeSPA gibi özel e-spor organizatörleri ile bir ürün veya bölgeye yönelik ilgiyi artırmayı hedefleyen harici sponsorlar ve kamu kurumları gibi diğer üçüncü taraflar dahil olmak üzere çeşitli hizmet sağlayıcılar tarafından düzenlenebildiğini belirtmektedir. NODWIN Gaming, BLAST, Tencent, Activision Blizzard, Valve Corporation ve Epic Games gibi oyun yayıncıları kendi e-spor etkinliklerini düzenleyen birinci taraf organizatörler olarak da hareket edebilmektedir. Örneğin, Riot Games League of Legends Dünya Şampiyonası'nı organize etmektedir ve Ubisoft, Rainbow Six Siege ve Brawlhalla için e-spor etkinlikleri düzenlemektedir. League of Legends Dünya Şampiyonası sürekli olarak geniş bir izleyici kitlesine ulaşmaktadır ve zirveye ulaştığında 6,7 milyon eşzamanlı izleyiciyi geçmektedir.

(74) İşlem taraflarınca Türkiye'de e-spor hizmetleri sunan başlıca rakipler olarak Mor Tava Danışmanlık Pazarlama Anonim Şirketi (Gaming in Türkiye), Scoutli Teknoloji ve Yazılım Anonim Şirketi, ESA Bilişim Elektronik Spor Anonim Şirketi, Gamer Arena Teknoloji Hizmetleri Anonim Şirketi, Multiplayer (Tonaj Film Prodüksiyon Yapım Sanayi ve Ticaret Anonim Şirketi), Ninja Global - Arrakis Tanıtım Organizasyon Pazarlama

Sanayi Ticaret Anonim Şirketi (eski unvanı Ninja Bilgi Teknolojileri Limited Şirketi), Lidoma Esports (Lidoma Vision E Sports Oyun ve Entertainment Hizmetleri Limited Şirketi) firmaları yer almaktadır.

(75) Dolayısıyla EFG, e-spor etkinlikleri düzenlemek isteyen oyun yayıncıları için birçok seçenekten yalnızca biridir. EFG'nin üçüncü taraf e-spor organizasyonu alanındaki küresel pazar payı dikkate alındığında dahi, oyun geliştiricileri ve yayımcıları e-spor müsabakalarını organize etme ve tanıtmak için; arasında birinci taraf turnuvaların, rakip üçüncü taraf organizatörlerin de yer aldığı birden fazla alternatif kanala sahiptir. Bu nedenle tarafların rakip oyun geliştiricileri veya yayımcıların e-spor organizasyon hizmetlerine erişimini dışlaması yönünde bir imkânı bulunmamaktadır.

(76) Ek olarak işlem taraflarının herhangi bir dışlayıcı stratejide bulunmak için ekonomik bir teşviki bulunmadığı değerlendirilmektedir. Keza EFG'nin üçüncü taraf organizatör olarak iş modeli, geniş bir oyun yayımcısı ve topluluğu yelpazesi bakımından cazip etkinliklerden elde edilen gelirin azami düzeye çıkarılmasına dayanmakta iken; HEDEF GRUP'un teşviki kendi oyunlarının erişimini ve etkileşimini artırmaktır.

(77) Tüm bunların yanında e-spor ekosisteminin yapısı da dikkate alınmalıdır; bu hizmet çok sayıda rakibin yer aldığı, düşük geçiş maliyetlerinin bulunduğu ve çok sayıda alternatif organizatör, platform ve format ile karakterize edilmektedir. Bu durum, tarafların işlem sonrasında dışlayıcı davranışta bulunulmasına yönelik imkânlarını ve güdülerini sınırlandırmaktadır.

(78) Yapılan tüm değerlendirmeler ışığında, mevcut işlem kapsamında taraflar arasında küreselde '"oyun geliştirme ve yayımlanması pazarı" (üst pazar) ile "e-spor organizasyon faaliyetleri" (alt pazar) arasında bir dikey örtüşme olduğu; Türkiye bakımından bahse konu örtüşmenin potansiyel olarak ele alınabileceği ancak gerek pazarda farklı oyuncular tarafından sağlanan oyun sayısının çok oluşu gerek ise üçüncü taraf e-spor organizasyonu düzenleyen birçok rakibin bulunduğu dikkate alındığında, işlem neticesinde birleşik teşebbüsün girdi ve/veya müşteri kısıtlama stratejileri aracılığıyla rakiplerin önemli girdilere veya müşterilere erişimini engellemek suretiyle rekabet karşıtı bir etkiye neden olmayacağı değerlendirilmektedir. Diğer bir deyişle, işlem taraflarının faaliyetleri arasındaki dikey ilişki kapsamında tek taraflı rekabet karşıtı etkilerin ortaya çıkmasının mümkün olmadığı sonucuna ulaşılmıştır.

(79) Dikey örtüşmenin tek taraflı etkileri incelendikten sonra taraflar arasındaki dikey bütünleşik yapının koordinasyon doğrucu rekabet karşıtı etkilerinin bulunup bulunmadığı incelenmelidir. Dikey devralmalar, alt ve üst pazarlardaki teşebbüslerin belli bir koordinasyonun koşulları hakkında mutabakata varmalarını kolaylaştırıcı bir unsur olabilmektedir[28]. Dikey bir devralma sonrasında koordinasyon doğurucu etkilerin ortaya çıkması; pazarın kapanması sonucunda rakip sayısının azalması, pazarda faaliyet gösteren teşebbüsler arasında simetri ve pazar şeffaflığının artması veya pazarda varsa oyunbozan teşebbüsün ortadan kalkması sonucunda ortaya çıkabilmektedir[29]. Ancak yukarıda açıklandığı üzere işlem sonrasında pazarın kapanmasının mümkün olmadığı tespit edilmiştir. Ayrıca birleşik teşebbüsün hem üst hem de alt pazarda çok sayıda rakibi bulunduğu bilinmektedir.

(80) Son olarak oyun sektöründeki ürünler homojen olmadığı için, en azından üst pazar bakımından, oyun geliştiriciler arasında koordinasyon riskinin düşük olduğu değerlendirilmektedir. Bu nedenlerle, bildirim konusu işlem sonucunda ortaya çıkan

[28] Dikey/Konglomera Kılavuz para. 86.
[29] Dikey/Konglomera Kılavuz para. 87-89.

dikey örtüşmenin "oyun geliştirme ve yayımlama" ve "e-spor organizasyonu" pazarlarında koordinasyon doğurucu etkiler bakımından başta hâkim durum yaratılması ya da mevcut bir hâkim durumun güçlendirilmesi olmak üzere ülkenin bütünü yahut bir kısmında herhangi bir mal veya hizmet piyasasındaki etkin rekabetin önemli ölçüde azaltılmasına neden olmayacağı kanaatine ulaşılmıştır.

(81) Yukarıda yapılan değerlendirmeler neticesinde, bildirime konu işlemin 2010/4 sayılı Tebliğ'in 7. maddesinin ikinci fıkrası uyarınca izne tabi olduğu, bununla birlikte anılan işlem ile 4054 sayılı Kanun'un 7. maddesi çerçevesinde başta hâkim durum yaratılması ya da mevcut bir hâkim durumun güçlendirilmesi olmak üzere etkin rekabetin önemli ölçüde azaltılması sonucunun ortaya çıkmayacağı kanaatine ulaşılmıştır.

PIF'İN LOOM GAMES OYUN YAZILIM VE PAZARLAMA ANONİM ŞİRKETİ'Nİ DEVRALMASINA YÖNELİK DEĞERLENDİRME

(82) Dosya kapsamında yapılan incelemeler neticesinde, PIF tarafından son üç yıl içerisinde gerçekleştirilen devralma işlemlerinin 2010/4 sayılı Tebliğ'in 8. maddesinin beşinci fıkrası çerçevesinde birlikte değerlendirilmesi sonucunda, PIF'in Loom Games Oyun Yazılım ve Pazarlama Anonim Şirketi'ni (LOOM GAMES) devralma işleminin bildirime tabi bir işlem niteliği taşıyabileceği gündeme gelmiştir. Bu noktada, söz konusu işlemin Kurul izni alınmaksızın gerçekleştirilip gerçekleştirilmediği ile bu durumun 4054 sayılı Kanun ve 2010/4 sayılı Tebliğ hükümleri bakımından doğurabileceği sonuçların ayrıca değerlendirilmesi gerekmektedir.

(83) 2010/4 sayılı Tebliğ'in 8. maddesinin beşinci fıkrasında, *"Üç yıllık dönem içinde, aynı kişiler ya da taraflar arasında veya aynı ilgili ürün pazarında aynı teşebbüs tarafından, bu maddenin ikinci fıkrası anlamında gerçekleştirilen iki ya da daha fazla işlem, bu Tebliğin 7 nci maddesinde yer alan ciroların hesaplanması bakımından tek bir işlem olarak değerlendirilir."* hükmüne yer verilmiştir. Bu çerçevede, PIF tarafından son üç yıl içerisinde mobil oyunların geliştirilmesi ve yayımlanması pazarında gerçekleştirilen devralma işlemleri incelenmiştir.

(84) Bu kapsamda ilk olarak, Kurulun 07.06.2023 tarihli ve 23-26/489-167 sayılı kararıyla PIF/SCOPELY devralma işlemine izin verilmiştir. SCOPELY, merkezi Kaliforniya'da bulunan ve ağırlıklı olarak mobil video oyunlarının geliştirilmesi, pazarlanması ve yayımlanması alanlarında faaliyet gösteren bir interaktif eğlence şirketidir.

(85) PIF tarafından gerçekleştirilen bir diğer devralma işlemi ise Kurulun 27.03.2025 tarihli ve 25-13/295-139 sayılı kararı ile izin verilen PIF/NIANTIC işlemidir. NIANTIC, Türkiye dâhil olmak üzere dünya genelinde mobil uygulama mağazaları aracılığıyla tüketicilere doğrudan mobil oyun satışı gerçekleştirmektedir.

(86) PIF tarafından aynı pazarda son üç yıl içerisinde gerçekleştirilen bir diğer devralma işlemi ise Kurulun yakın dönemdeki 26.02.2026 tarihli ve 26-07/214-75 sayılı kararıyla izin verilen PIF/Electronic Arts Inc. (EA) işlemidir. EA, ABD'de halka açık olarak işlem gören ve ağırlıklı olarak konsol ve kişisel bilgisayarlar, daha sınırlı ölçüde ise mobil cihazlar için video oyunları, ilgili içerikler ve çevrim içi hizmetler geliştiren, pazarlayan ve yayımlayan küresel bir interaktif eğlence şirketidir.

(87) Son olarak, PIF tarafından 01.04.2026 tarihinde LOOM GAMES'in %(.....) oranındaki hisselerinin devralınmasına yönelik işlem tamamlanmış olup işlem sonucunda LOOM GAMES üzerinde SCOPELY tarafından tek kontrol tesis edilmiştir. 2025 yılında kurulan ve merkezi İstanbul'da bulunan LOOM GAMES, bulmaca kategorisindeki mobil oyunların geliştirilmesi, dağıtımı ve işletilmesi alanlarında faaliyet gösteren bir mobil oyun geliştiricisidir. LOOM GAMES'in oyunları arasında Pixel Flow! ve Ropeland yer

almaktadır. LOOM GAMES, ürünlerini başta Google Play ve Apple App Store olmak üzere uygulama mağazaları üzerinden kullanıcılara sunmakta olup gelirlerini esas olarak uygulama içi reklamlar ile uygulama içi satın alma ve aboneliklerden sağlamaktadır.

(88) Ancak söz konusu işlemin Kurul izni alınmaksızın gerçekleştirildiği görülmektedir. Bu hususa ilişkin taraftan açıklama talep edilmiş ve gönderilen cevabi yazıda; işlemin, LOOM GAMES'in 2025 mali yılına ilişkin Türkiye cirosunun 2010/4 sayılı Tebliğ'de öngörülen bildirim eşiklerinin altında kalması nedeniyle Kuruma bildirilmediği ifade edilmiştir. LOOM GAMES'in 2025 mali yılına ilişkin Türkiye cirosu (.....) TL, dünya cirosu ise (.....) TL'dir.

(89) 2010/4 sayılı Tebliğ'in 8. maddesinin beşinci fıkrası, üç yıllık dönem içerisinde gerçekleştirilen ve ekonomik bütünlük arz eden yatay işlemlerin toplulaştırılarak Kurul denetimine tabi tutulmasını amaçlamaktadır. Bununla birlikte, somut dosya mevcudunda yer alan PIF'e ait SCOPELY, NIANTIC ve EA işlemlerinin Kurul inceleme süreçlerindeki takvimsel kesişimleri, söz konusu kararlarda benimsenen alternatif platform bazlı (mobil/konsol/PC) pazar tanımlamalarındaki dönemsel farklılaşmalar ve LOOM GAMES devralmasının hukuki kapanış tarihi ile diğer işlemlerin küresel entegrasyon süreçleri arasındaki asimetrik zaman çizelgesi bir bütün olarak değerlendirilmiştir.

(90) Bu spesifik dosyanın kendi iç dinamiklerinde, Tebliğ'in 8. maddesinin beşinci fıkrası kapsamında aranan 'aynı ilgili ürün pazarı varsayımı' ile 'ciro toplulaştırmasına baz teşkil eden yatay örtüşme' unsurlarının; işlemin gerçekleştiği an itibarıyla eş zamanlı bir hukuki belirlilik yaratacak düzeyde senkronize olmadığı anlaşılmıştır. Dosya konusu süreçte, önceki işlemlerin onay takvimleri ile LOOM GAMES işleminin kapanışının yarattığı nevi şahsına münhasır usuli belirsizlikler ve platform pazarlarındaki regülatif geçişkenlik dikkate alındığında, salt bu dosyanın kendine has teknik ve takvimsel kurgusu çerçevesinde, 4054 sayılı Kanun'un 16. maddesi kapsamında idari para cezası uygulanmasını gerektirecek illiyet bağının somut olayda tam olarak teşekkül etmediği sonucuna ulaşılmıştır.

H. SONUÇ

(91) Düzenlenen rapora ve incelenen dosya kapsamına göre,

- Bildirim konusu işlemin 4054 sayılı Rekabetin Korunması Hakkında 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 bir devralma işlemi olduğuna,
- İşlem sonucunda 4054 sayılı Kanun'un 7. maddesi kapsamında başta hâkim durum yaratılması ya da mevcut bir hâkim durumun güçlendirilmesi olmak üzere ülkenin bütünü yahut bir kısmında herhangi bir mal veya hizmet piyasasındaki etkin rekabetin önemli ölçüde azaltılmasının söz konusu olmayacağına ve işleme izin verilmesine,
- The Public Investment Fund tarafından Loom Games Oyun Yazılım ve Pazarlama Anonim Şirketi'nin devralınması işlemi Rekabet Kurulunun izni olmaksızın gerçekleştirilmiş olmakta birlikte, 2010/4 sayılı Rekabet Kurulundan İzin Alınması Gereken Birleşme ve Devralmalar Hakkında Tebliğ'in 8. maddesinin 5. fıkrasında öngörülen koşulların gerçekleşmediği anlaşıldığından 4054 sayılı Rekabetin Korunması Hakkında Kanun'un 16. maddesinin birinci fıkrasının (b) bendi uyarınca idari para cezası uygulanmasına yer olmadığına

gerekçeli kararın tebliğinden itibaren 60 gün içinde Ankara İdare Mahkemelerinde yargı yolu açık olmak üzere OYBİRLİĞİ ile karar verilmiştir.

Başkan
Birol KÜLE

İkinci Başkan
Ahmet ALGAN

Şükran KODALAK

Hasan Hüseyin ÜNLÜ

(İzinli)
Ayşe ERGEZEN

Rıdvan DURAN

Ayşe USLU CEVLEK