

Rekabet Kurumu Başkanlığından,

REKABET KURULU KARARI

Dosya Sayısı : 2025-1-041 (Devralma)
Karar Sayısı : 25-28/665-403
Karar Tarihi : 31.07.2025

A. TOPLANTIYA KATILAN ÜYELER

Başkan : Birol KÜLE
Üyeler : Ahmet ALGAN, Şükran KODALAK, Hasan Hüseyin ÜNLÜ,
Rıdvan DURAN

B. RAPORTÖRLER : Uğur Bilgehan BURHAN, Hakan ARSLANBENZER,
Seda ÖZTÜRK, Yağmur DOLU İNCEGELİŞ

C. BİLDİRİMDE

BULUNAN : Take-Two Interactive Software, Inc.
Temsilcisi: Av. Beste ÜNSOY YAZICI
Büyükdere Cad. No: 193/4 34394 Levent/İstanbul

- (1) **D. DOSYA KONUSU: “Color Block Jam” isimli mobil oyuna ilişkin olarak, Gybe Games Teknoloji Anonim Şirketi’nin sahip olduğu tüm hak, borç, mülkiyet ve menfaatlerin Take-Two Interactive Software Inc. tarafından devralınması işlemi.**
- (2) **E. DOSYA EVRELERİ:** Rekabet Kurumu (Kurum) kayıtlarına 03.07.2025 tarih ve 70020 sayı ile intikal eden, eksiklikleri en son 14.07.2025 tarihli ve 70575 sayılı yazı ile tamamlanan bildirim üzerine düzenlenen 22.07.2025 tarihli ve 2025-1-041/Öİ sayılı Ön İnceleme Raporu görüşülerek karara bağlanmıştır.
- (3) **F. RAPORTÖR GÖRÜŞÜ:** İlgili raporda özetle, dosya konusu işleme izin verilmesinde sakınca bulunmadığı ifade edilmiştir.

G. İNCELEME VE DEĞERLENDİRME

- (4) Başvuruda, hâlihazırda Rollic Games Oyun Yazılım ve Pazarlama Anonim Şirketi (ROLLIC GAMES) ve Gybe Games Teknoloji Anonim Şirketi’nin (GYBE) üzerinde elbirliği ile mülkiyet hakkına sahip olduğu ve herhangi bir teşebbüs tarafından kontrol edilmeyen “Color Block Jam” adlı mobil oyunun (COLOR BLOCK JAM) 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 edilmektedir.
- (5) Bildirim konusu işlemin temelini 03.06.2025 tarihinde imzalanan Yazılım Devri Sözleşmesi (SÖZLEŞME) oluşturmaktadır. Anılan SÖZLEŞME kapsamında GYBE, COLOR BLOCK JAM üzerindeki tüm hak ve borçlarını TAKE-TWO’ya devredecektir.
- (6) 2010/4 sayılı Tebliğ’in 5. maddesinin birinci fıkrasında yer alan, “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.

- (7) Birleşme ve Devralma Sayılan Haller ve Kontrol Kavramı Hakkında Kılavuz'un 17. paragrafında ifade edildiği üzere; varlıklar üzerinde kontrolün devralınması, ancak söz konusu varlıklar bir teşebbüsün kendisine pazar cirosu atfedilebilen bir bölümünü teşkil ediyorsa Kanun'un 7. maddesi kapsamında devralma olarak kabul edilebilir. Dolayısıyla rekabet hukukunda mal varlıklarına ilişkin her türlü devir işlemi, yoğunlaşma olarak kabul edilmemektedir. Bu tür bir işlemin yoğunlaşma olarak kabul edilebilmesi için ilgili teşebbüsün cirosunun tamamının ya da bir kısmının devre konu mal varlığına yüklenebilmesi, atfedilebilmesi ya da ilişkilendirilebilmesi gerekmektedir. Mevcut dosyada, devre konu COLOR BLOCK JAM'e gelir getiren birim olması sebebiyle ciro atfedilmesi mümkündür. Bildirim Formu'nda belirtildiği üzere, bildirim konusu işlem öncesinde GYBE ve ROLLIC GAMES (dolaylı olarak TAKE-TWO) COLOR BLOCK JAM üzerinde elbirliğiyle mülkiyete sahiptir ve COLOR BLOCK JAM herhangi bir teşebbüs tarafından kontrol edilmemektedir¹. Bildirim konusu işlem ile birlikte TAKE-TWO, GYBE'in COLOR BLOCK JAM üzerinde sahip olduğu payları, yazılım ve kaynak kodlarını, algoritmalarını ve tüm fikri mülkiyet haklarını devralacaktır ve nihai olarak COLOR BLOCK JAM'in tek kontrolü TAKE-TWO'ya ait olacaktır². Bu doğrultuda, bildirim konu işlem neticesinde varlık devri aracılığıyla COLOR BLOCK JAM'in kontrolünde kalıcı bir değişiklik meydana gelecek olması sebebiyle işlem 2010/4 sayılı Tebliğ'in 5. maddesi çerçevesinde bir devralma işlemi niteliğindedir.
- (8) 2010/4 sayılı Tebliğ'in 7. maddesinin birinci fıkrasında yer alan *"Bu Tebliğ'in 5. maddesinde belirtilen bir birleşme veya devralma işleminde; a) İşlem taraflarının Türkiye ciroları toplamının yedi yüz elli milyon TL'yi ve işlem taraflarından en az ikisinin Türkiye cirolarının ayrı ayrı iki yüz elli milyon TL'yi veya b) Devralma işlemlerinde devre konu varlık ya da faaliyetin, birleşme işlemlerinde ise işlem taraflarından en az birinin Türkiye cirosunun iki yüz elli milyon TL'yi ve diğer işlem taraflarından en az birinin dünya cirosunun üç milyar TL'yi, aşması halinde söz konusu işlemin hukuki geçerlilik kazanabilmesi için Kuruldan izin alınması zorunludur."* hükmü ile hangi tür birleşme ya da devralma işlemlerinin Kurulun iznine tabi olduğu belirlenmektedir.
- (9) Teşebbüslerin ciro bilgileri incelendiğinde devre konu varlığın cirosunun 2010/4 sayılı Tebliğ'in 7. maddesinin birinci fıkrasında belirtilen eşikleri aşmadığı görülmektedir. Öte yandan 2010/4 sayılı Tebliğ'in 7. maddesinin ikinci fıkrası *"Türkiye coğrafi pazarında faaliyet gösteren veya ar-ge faaliyeti olan ya da Türkiye'deki kullanıcılara hizmet sunan teknoloji teşebbüslerinin devralınmasına ilişkin işlemlerde; birinci fıkranın (a) ve (b) bentlerinde yer alan iki yüz elli milyon TL eşikleri aranmaz."* düzenlemesini haizdir. Teknoloji teşebbüsleri ise 2010/4 sayılı Tebliğ'in 4. maddesinin birinci fıkrasının (e) bendinde; *"Dijital platformlar, yazılım ve oyun yazılımı, finansal teknolojiler, biyoteknoloji, farmakoloji, tarım kimyasalları ve sağlık teknolojileri alanlarında faaliyet gösteren teşebbüsleri veya bunlara ilişkin varlıklar"* şeklinde tanımlanmaktadır.
- (10) Devre konu varlık COLOR BLOCK JAM, bir mobil video oyundur. COLOR BLOCK JAM'in Türkiye'de geliştirilen bir mobil oyun olarak oyun yazılımı sektörünün bir parçası olduğu göz önünde bulundurulduğunda 2010/4 sayılı Tebliğ'in 4. maddesinde yer alan *"teknoloji teşebbüsü"* tanımına dâhil olduğu kanaatine varılmıştır. 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 devralan işlem tarafının Türkiye ve dünya cirosu

¹ (.....TİCARİ SIR.....)

² Bildirim konusu işlem neticesinde COLOR BLOCK JAM üzerinde TAKE-TWO ve ROLLIC GAMES elbirliğiyle mülkiyet hakkına sahip olacaktır. Ancak ROLLIC GAMES nihai olarak TAKE-TWO tarafından kontrol edildiği için COLOR BLOCK JAM üzerindeki tek kontrol nihai olarak TAKE-TWO'ya ait olacaktır.

ilgili maddede öngörülen eşikleri aştığından bildirim konusu işlemin, 2010/4 sayılı Tebliğ'in 7. maddesinin birinci fıkrasının (a) ve (b) bentleri uyarınca Kurulun iznine tabi bir devralma işlemi niteliğinde olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

- (11) Devralan konumundaki TAKE-TWO; başta Rockstar Games, 2K ve Zynga markaları aracılığıyla olmak üzere tüketiciler için etkileşimli eğlence içerikleri geliştirmekte, yayımlamakta ve pazarlamaktadır. TAKE-TWO'nun ürünleri; bilgisayar, konsol ve mobil cihazlar (akıllı telefon ve tablet gibi) için tasarlanmış olup fiziksel perakende, dijital indirme, çevrim içi platformlar ve bulut akış hizmetleri aracılığıyla sunulmaktadır. TAKE-TWO'nun markalarına ilişkin bilgilere aşağıdaki yer verilmektedir:
- Rockstar Games: Rockstar Games markası tarafından yayımlanan oyunları ağırlıklı olarak kendi bünyesinde geliştirilmektedir.
 - 2K: 2K markası ile yayımlanan oyunlar; nişancı, aksiyon, rol yapma, strateji, spor ve aile/gündelik eğlence gibi çeşitli türleri kapsamaktadır.
 - Zynga: Zynga markası aracılığıyla ilgi çekici eğlence deneyimleri sunulmakta olup oyun içi satışlardan ve oyun içi reklamlardan gelir elde eden popüler ücretsiz mobil oyunlar yayımlanmaktadır.
- (12) 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 Türkiye'de çeşitli mobil oyunlar geliştirdiği, pazarladığı ve yayımladığı iştirak stüdyoları bulunmaktadır. TAKE-TWO'nun Türkiye'de kurulu iştiraklerine ve faaliyet alanlarına aşağıdaki tabloda yer verilmektedir:

Tablo 1: TAKE-TWO'nun Türkiye'de Kontrol Ettiği İştirakleri

Teşebbüs	Faaliyet Alan(lar)ı
ROLLIC GAMES	ROLLIC GAMES, İstanbul merkezli bir oyun geliştiricisi ve yayıncısıdır. ROLLIC GAMES, iOS ve Android için hibrit-gündelik ve ücretsiz oyunlara odaklanmaktadır. ROLLIC GAMES'in birincil gelir kaynağı, oyun ve uygulama üretimi ile bu tür uygulamalardan elde edilen reklam gelirleri ve uygulama içi satın alma gelirleridir.
Creasaur Teknoloji Ticaret AŞ	ROLLIC GAMES için mobil oyun geliştirme konusunda uzmanlaşmıştır.
Zero Sum Teknoloji Yazılım ve Pazarlama AŞ	ROLLIC GAMES için mobil oyun geliştirme konusunda uzmanlaşmıştır.
Bytetyper Yazılım Ticaret AŞ	ROLLIC GAMES için mobil oyun geliştirme konusunda uzmanlaşmıştır.
Gram Games Teknoloji AŞ	İstanbul merkezli bir mobil oyun geliştirme stüdyosudur.
Peak Oyun Yazılım ve Pazarlama AŞ	Gündelik bulmaca oyunları tasarlayıp geliştiren bir mobil oyun şirkettir.
Zynga Turkey Oyun AŞ	Kâğıt ve taş mobil oyunlarının geliştirilmesinde faaliyet göstermektedir.
Kaynak: Bildirim Formu	

- (13) Devreden konumundaki GYBE, Türkiye'de mobil oyun yaratıcısı ve geliştiricisi olarak faaliyet göstermektedir. Hâlihazırda temel faaliyetlerinin tamamı, devre konu COLOR BLOCK JAM'de de olduğu gibi, mobil oyun geliştiriciliği üzerinedir. *Pixel Destroyer*, *World Destroyer*, *Bounce and Reach* adlı oyunlar GYBE'in geliştirdiği çeşitli mobil oyunlar arasında öne çıkanlardır.
- (14) Devre konu COLOR BLOCK JAM ise ROLLIC GAMES ve GYBE tarafından geliştirilip yayımlanan bir mobil bulmaca oyunudur. COLOR BLOCK JAM oyunu, Türkiye'de (.....) adet kullanıcıya; dünya genelinde ise toplam (.....) kullanıcıya erişmiştir. Yukarıda yer

verilen bilgiler ışığında, devre konu COLOR BLOCK JAM ve devralan TAKE-TWO'nun faaliyetleri arasında "mobil oyunların geliştirilmesi ve yayımlanması" pazarında yatay örtüşme bulunduğu söylenebilecektir.

- (15) 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.
- (16) Bu bilgiler çerçevesinde, tarafların anılan pazarda Türkiye'de ve küresel ölçekte sahip olduğu pazar payı bilgilerine aşağıdaki tablolarda yer verilmektedir.

Tablo 2: Tarafların Mobil Oyunların Geliştirilmesi ve Yayımlanması Pazarında Türkiye'deki Tahmini Pazar Payları

Parametre	İşlem Tarafları	Pazar Payı (%)		
		2022	2023	2024
Satış Değeri	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)
	(.....)	(.....)		
Satış Miktarı	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)
	(.....)	(.....)		

Kaynak: Teşebbüsten Gelen Bilgiler

Tablo 3: Tarafların Mobil Oyunların Geliştirilmesi ve Yayımlanması Pazarında Küresel Düzeydeki Tahmini Pazar Payları

Parametre	İşlem Tarafları	Pazar Payı (%)		
		2022	2023	2024 ³
Satış Değeri	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)
	(.....)	(.....)		
Satış Miktarı	(.....)	(.....)	(.....)	(.....)
	(.....)	(.....)		

Kaynak: Teşebbüsten Gelen Bilgiler

- (17) Tablo 2'de yer verilen pazar payları incelendiğinde; işlem taraflarından TAKE-TWO'nun Türkiye'de mobil oyunların geliştirilmesi ve yayımlanması pazarında 2024 yılına ilişkin pazar payının satış değeri bakımından yaklaşık %(.....) olduğu, satış miktarı bakımından ise %(.....)'den az olduğu ve işlem sonrasında tarafların pazar payında kayda değer bir değişiklik meydana gelmeyeceği anlaşılmaktadır⁴.
- (18) Ayrıca Tablo 3'te yer verilen pazar payları incelendiğinde, TAKE-TWO'nun küresel düzeyde mobil oyunların geliştirilmesi ve yayımlanması pazarında 2024 yılına ilişkin pazar payının satış değeri bakımından yaklaşık %(.....); satış miktarı bakımından %(.....)'den küçük olduğu, (.....) oyun için ilgili yıla ilişkin pazar payının hem satış değeri hem de satış miktarı bakımından %(.....)'den küçük olduğu ve bu doğrultuda bildirim konu işlemi takiben küresel düzeyde sahip olunacak toplam pazar payının da düşük seviyede olacağı anlaşılmıştır.
- (19) Aşağıdaki Tablo 4'te Türkiye'de mobil oyunların geliştirilmesi ve yayımlanması pazarında son üç yılda en yüksek pazar payına sahip 5 rakibin tahmini pazar payları yer almaktadır. Tablo incelendiğinde mobil oyunların geliştirilmesi ve yayımlanması pazarının parçalı ve rekabetçi bir görünüm sergilediği, pazarda faaliyet gösteren çok sayıda güçlü oyuncunun bulunduğu, dolayısıyla bildirim konusu işlem neticesinde pazarın yoğunlaşma düzeyinde ciddi bir değişimin ortaya çıkmayacağı kanaatine varılmıştır.

³ (.....TİCARİ SİR.....)

⁴ (.....TİCARİ SİR.....)

Tablo 4: Türkiye’de Mobil Oyunların Geliştirilmesi ve Yayımlanması Pazarında Faaliyet Gösteren En Yüksek Pazar Payına Sahip İlk Beş Rakibin Tahmini Pazar Payları

Parametre	İşlem Tarafları	Pazar Payı (%)		
		2022	2023	2024
Satış Değeri	(....)	(....)	(....)	(....)
	(....)	(....)	(....)	(....)
	(....)	(....)	(....)	(....)
	(....)	(....)	(....)	(....)
	(....)	(....)	(....)	(....)
Satış Miktarı	(....)	(....)	(....)	(....)
	(....)	(....)	(....)	(....)
	(....)	(....)	(....)	(....)
	(....)	(....)	(....)	(....)
	(....)	(....)	(....)	(....)
Kaynak: Teşebbüsten Gelen Bilgiler				

- (20) Yukarıda yapılan değerlendirmeler neticesinde, bildirim konu 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.

H. SONUÇ

- (21) 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 OYÇOKLUĞU ile karar verilmiştir.

Rekabet Kurulu'nun 31 Temmuz 2025 tarihli ve 25-28/665-403 sayılı Kararı'na Karşı Oy
Gerekçesi

"Color Block Jam" isimli mobil oyuna ilişkin olarak, Gybe Games Teknoloji Anonim Şirketi'nin sahip olduğu tüm hak, borç, mülkiyet ve menfaatlerin Take-Two Interactive Software Inc. (*Take Two*) tarafından devralınması işlemine izin verilmesi bakımından çoğunluk görüşüne, aşağıda yer verilen gerekçelerle katılmıyorum.

Bilindiği üzere hem ülkemizde hem de küresel ölçekte oyun sektörü, sinema, müzik ve sporun da dahil olduğu eğlence sektörünün bir numaralı segmentidir ve özellikle COVID sonrası ciddi bir ivme ile sürekli büyümektedir. 2024 yılı pazar büyüklüğü küresel düzeyde 187.7 milyar dolara ulaşmış olup bir önceki yıla göre yaşanan artışta, bilgisayar ve mobil oyunlar itici güç olmuştur. 2027'de sektörün yaklaşık 217 milyar dolarlık bir değere ulaşması beklenmektedir.¹ Ülkemizde ise 2024 itibarıyla sektörün büyüklüğü yaklaşık 26 milyar TL olup yıldan yıla büyüme küresel düzeye göre çok daha hızlıdır.² İşbu Karar'da devre konu oyun bir puzzle (bulmaca) türü olup bu tür oyunların popülaritesinin de oldukça yüksek olduğu bilinmektedir. Devralan *Take Two*'nun video oyunları Rockstar Games, 2K, Private Division ve Zynga markaları aracılığıyla yayımlanmakta ve *Take Two*'nun özellikle AAA oyunu *Grand Theft Auto* için Microsoft ile olan münhasır anlaşması gibi ilişkileri de bir arada düşünüldüğünde, konsol üreticileri ile entegre olmayan en önemli oyun geliştirici ve yayıncılarından biri olduğu görülmektedir. Oyun sektörü kendi büyüklüğünün yanında donanım, yazılım, internet hizmetleri, müzik, sinema, reklam gibi pek çok yan sektörün gelişiminde de etkili olmuştur/olmaktadır. Konsoldaki oligopol yapı, dikey bütünleşme trendi ve mobilde iki işletim sisteminin geçit bekçisi kabul edilebilecek olması gibi ciddi giriş engelleri bir arada düşünüldüğünde sektörde tek gerçek manada yeni girişlerin "indie (bağımsız) oyunlar" olduğu söylenebilecektir. Bu oyunların hem çeşitlilik hem de kalite açısından sektörde daha büyük yer edinmesi, sektördeki dinamizm açısından önem arz etmektedir. Böyle bir piyasa yapısı ise işlemlerin öldürücü saikle gerçekleşip gerçekleşmediğini, piyasa kapama güdüsü ve kabiliyeti sağlayıp sağlamadığını analiz etmeyi ve genel itibarıyla işleme izin verilmesi halinde sektördeki rekabetin durumu hakkında ayrıntılı piyasa araştırmaları yapılmasını gerekli kılmaktadır.

Her ne kadar işlem açık bir şekilde yatay ve dikey olarak etkilenen pazarlara işaret etse de raporda etkilenen pazar olmaması ve payların düşük olması gerekçesiyle derinlemesine bir analiz yerine, bildirim formundaki jenerik verilerle yetnilmiştir. Öncelikle devralan ve devre konu tarafların dikey ilişkileri, oyunların türleri, rekabet etmeme yükümlülüğünün işgücü piyasasında yetenek kapama etkisine yol açıp açmadığı gibi soruların hiçbirinin cevabı raporda bulunmamaktadır. Diğer yandan pazardaki ilk beş rakibin tahmini pazar paylarına yönelik tabloda yer alan değer ve miktar verileri birbiriyle uyuşmadığı gibi oyun türlerine göre ayırım yapılmadan verilen bu sıralama, işlemin etkisini değerlendirmek bakımından yeterli olmamıştır. Zira dijital pazarlardaki tüm rekabet hukuku uygulamaları bakımından zorluklar yaratan ilgili pazar tanımına ve ilgili pazarlarda teşebbüslerin gücünün doğru bir şekilde değerlendirilmesine önem verilmesi gerekmektedir. Nitekim bu teşebbüsler bazı durumlarda ilgili pazar olarak belirlenen pazarlarda o aşamada büyük varlık gösteremese de sahip oldukları ekosistemler ve veri seti sayesinde aslında o pazarda tahmin edilenden daha güçlü bir konumda olabilmektedir. Bu nedenle satışların adedi veya tutarı üzerinden hesaplanan pazar payları dijital ekonomilerde teşebbüsler bakımından yanıltıcı analizlere neden olabilecektir; bu çerçevede kullanıcı sayıları, ziyaret sayıları, ağ etkileri, sahip olunan ekosistemler ve özellikle sahip olunan verilerin

¹ Newzoo 2024 Global Games Market Report

² Türkiye Oyun Sektörü Raporu

kapsamı ve boyutu pazar gücünün ölçülmesinde önemli parametreler haline gelmektedir. Bu çerçevede, platformlaşma da hesaba katılarak işleme konu tüm oyunların türleri ve özellikleri ekosistem mantığı ile bütüncül olarak Rapor'da sunulmalıydı.

Öldürücü devralmaların kontrolünün rekabet hukuku rejimine eklenmesinin arkasında yatan nedenlerden biri de dijital oyunlar gibi sektörlerde ekosistemlerin katılaşmasını önlemek, yerleşiklerin dinamizmi kendi ürün ve hizmetlerini rekabetten izole etmek için ortadan kaldırmasını engellemektir. Zira ekosistemlerde tamamlayıcı ürün ve hizmetler yerleşik teşebbüsler bakımından en ciddi tehdittir. Oyun sektöründe popüler oyunlar portföy gücünü perçinleyeceği gibi çift taraflı bu piyasalardaki doğrudan ve dolaylı ağ etkilerini de devreye alarak ölçeklemede kilit rol oynamaktadır. İlave olarak belirtilmelidir ki, öldürücü devralma teorisi, gelişmekte olan firmaların devralınması bakımından geçerli olan zarar teorilerinden yalnızca biridir. Bu devralmalar bakımından girdi kısıtlaması ya da bağlama gibi dikey veya çok pazarlı birleşmelere ilişkin zarar teorilerinin de geçerli olabileceği açıktır. Çok taraflı pazarlarda pazarın yalnızca bir tarafına odaklanmaktan kaçınılması gerekmektedir. Bu bağlamda bir diğer kilit nokta ise oyun sektöründe yayıncıların (pazarlama segmenti) oyuncular üzerindeki ciddi etkisi ve yeni bir oyununun ya da oyunların yeni sürümlerinin tüketicilere nüfuz etmesi konusundaki rolüdür. Yine Rapor'da oyun sektöründeki dikey arz zinciri, oyun ekosistemi, yerleşik oyuncuların sektördeki hakimiyeti (son 20 yılda konsolda giriş olmadığı gibi dikey devralmalar norm olagelmıştır) dikkate alınmamış, işlem öncesi ve sonrası genel rekabet etkileri analiz edilmemiştir. Bununla birlikte çeşitli raporlara da konu olduğu üzere oyun sektörü sadece büyük bütçeli projelerle değil, yeni nesil geliştiricilerin yaratıcılığı ile de büyümektedir. Sektörün inovasyon kapasitesinin dikkate alınması ve sürdürülebilir büyümenin sağlanması sektörün geleceği bakımından önem taşımaktadır.

Bu bağlamda, Rapor'un olası öldürücü işlem olabileceği, zarar teorilerinin yeterli şekilde ele alınmayarak eksik inceleme yapıldığı ve buna bağlı olarak bütüncül bir perspektiften yoksun olduğu gerekçesiyle Karar'a katılmıyorum. Gerek ürün piyasası gerekse de işgücü ve inovasyon açılarından dikkate alınması gereken rekabetçi etkiler değerlendirilmemiştir. Diğer taraftan bu önemli sektördeki yapısal aksaklıklar, olası inovasyon darboğazları dahil sektörü bütünüyle analiz edebilmek ve zamanlı know how elde etmek adına bir sektör incelemesi yapılması da yerinde olacaktır.


Ahmet ALGAN
Başkan