

Rekabet Kurumu Başkanlığından,

REKABET KURULU KARARI

Dosya Sayısı : 2025-1-003 **(Ortak Girişim/Devralma)**
Karar Sayısı : 25-08/196-99
Karar Tarihi : 27.02.2025

A. TOPLANTIYA KATILAN ÜYELER

Başkan : Birol KÜLE
Üyeler : Ahmet ALGAN (İkinci Başkan), Şükran KODALAK,
Ayşe ERGEZEN, Cengiz ÇOLAK, Rıdvan DURAN

B. RAPORTÖRLER : Nadire Büşra EKİNCİ, Cihan ARIK, Fatih BOZBIYIK, Tuğba BOLAT YILDIRIM, Zeyneddin SEZEROĞLU

C. BİLDİRİMDE

BULUNANLAR : DoubleU Games Co., Ltd.
Temsilcileri: Av. Şahin ARDIYOK, Av. Armanç CANBEYLİ,
Av. M. Furkan KAYA
Büyükdere Cad. Bahar Sok. No:13, River Plaza Kat:11-12,
34394 Levent, Şişli, İstanbul

- (1) **D. DOSYA KONUSU: Paxie Games Oyun ve Yazılım AŞ'nin tek kontrolünün DoubleU Games Co., Ltd. tarafından devralınması işlemi.**
- (2) **E. DOSYA EVRELERİ:** Rekabet Kurumu (Kurum) kayıtlarına 21.01.2025 tarihli ve 61668 sayılı yazı ile intikal eden ve eksiklikleri 10.02.2025 tarihli ve 62828 sayılı yazı ile tamamlanan bildirim üzerine düzenlenen 25.02.2025 tarihli ve 2025-1-003/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) Yapılan bildirimde, hâlihazırda Paxie Games Oyun ve Yazılım AŞ (PAXIE)'nin (.....), (.....), (.....) ve (.....) tarafından ortak kontrol edilen PAXIE'nin tek kontrolünün DoubleU Games Co., Ltd. (DOUBLEU) tarafından devralınmasına 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 işlem kapsamında, işlem tarafları arasında 26.12.2024 tarihinde Hisse Alım Sözleşmesi akdedilmiş olup devre konu PAXIE'nin sermayesinin %(.....) devrinden sonra imzalanması öngörülen Hissedarlar Sözleşmesi'nin ilk kapanış işleminin tamamlanmasıyla birlikte yürürlüğe gireceği belirtilmektedir. Bildirimde, işlemin ekonomik gerekçesine ilişkin olarak, PAXIE'nin sahip olduğu oyun portföyü ile bu alandaki uzmanlığının DOUBLEU'nun bu pazardaki ürünlerini çeşitlendirmesine ve daha geniş kitleye ulaşabilmesine olanak tanınması olarak ifade edilmektedir.
- (6) 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.

- (7) Devre konu PAXIE'nin hisselerinin tamamının DOUBLEU tarafından devralınmasına ilişkin işlemin dört aşamada gerçekleştirilmesi planlanmaktadır. Bu kapsamda PAXIE'nin hisselerinin %60'ının ilk kapanışta devralınacağı ve kalan hisselerin devralınması işleminin sonradan planlanan üç kapanışta gerçekleştirileceği belirtilmektedir. Bu doğrultuda bildirim kapsamında yer alan işlemlerin, 2010/4 sayılı Tebliğ kapsamında tek bir işlem olarak değerlendirilip değerlendirilemeyeceğinin tespit edilmesi gerekmektedir.
- (8) Bildirime göre, işlem kapsamında, (.....)¹. Dolayısıyla DOUBLEU başlangıçta ilk hisse devri ile toplamda %60 oranında PAXIE hisselerini iktisap edecektir. PAXIE'nin kalan %40 hissesi (.....) her birinde %10 hisse olacak şekilde devam ederken, ilk hisse devri ile beraber PAXIE'nin YATIRIMCILAR²'inin PAXIE'deki hisseleri tamamen devralınmış olacaktır. (.....). İşlemin sonraki aşamalarında, (.....). Söz konusu işlemler sonucunda DOUBLEU, tüm hisseleri elde ederek PAXIE'nin tamamını devralmayı ve PAXIE üzerinde tek kontrol sahibi olmayı planlamaktadır.
- (9) 2010/4 sayılı Tebliğ'in 5. maddesinin dördüncü fıkrasında, *“Şarta bağlanan ya da kısa bir zaman dilimi içerisinde menkul kıymetlerde seri bir şekilde gerçekleşen yakın ilişkili işlemler, bu madde kapsamında tek bir işlem olarak kabul edilir.”* hükmü yer almaktadır. Anılan Tebliğ'in 8. maddesinin beşinci fıkrası ise *“Üç yıllık dönem içinde, aynı kişiler ya da tarafla arasında veya aynı ilgili ürün pazarında aynı teşebbüs tarafından gerçekleştirilen iki ya da daha fazla işlem tek bir işlem olarak değerlendirilir.”* hükmünü haizdir. 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. Bunun yanında, Kılavuz'da işlemlerin tamamının tek bir yoğunlaşma olarak ele alınabilmesi için kontrolün aynı teşebbüs(ler) tarafından devralınması gerektiği düzenlenmiştir. Bu doğrultuda, işlem kapsamında gerçekleştirilecek bahse konu aşamaların tamamı tek bir işlem olarak değerlendirilmektedir.
- (10) Bildirime konu işlem öncesinde, PAXIE'nin hisselerinin, %(.....)'i (.....)'e, %(.....)'i (.....)'a, %(.....)'i (.....)'e, %(.....)'i (.....)'e, %(.....)'i (.....)'e, %(.....)'i (.....)'a, %(.....)'i (.....)'e, %(.....)'si (.....)'ye, %(.....)'i (.....)'a ve %(.....)'ü (.....)'e aittir. İşlem sonrasında ise PAXIE'nin hisselerinin tamamının ve tek kontrolünün DOUBLEU'ya ait olması planlanmaktadır.
- (11) Bu çerçevede bildirime konu işlem öncesinde PAXIE'nin, (.....) ve (.....)'nin³ ortak kontrolünde olduğu ve işlem sonrasında DOUBLEU tarafından tek kontrolünün devralınacağı anlaşılmaktadır. Dolayısıyla, bildirime konu işlem neticesinde PAXIE'nin

¹ (.....)

² (.....)

³ (.....)'nin 2020 tarihinde Lüksemburg merkezli olarak kurulmuş bir fon olduğu, genellikle erken aşama (start-up) ve ilk finansman süreçlerindeki oyun şirketlerine yatırım yapmayı hedeflediği ve kuruluşundan bu yana tamamı oyun sektöründe faaliyet gösteren şirketlere erken aşama yatırımlar gerçekleştirdiği ifade edilmektedir.

kontrolünde kalıcı bir değişiklik meydana gelecek olması sebebiyle ilgili işlemin 4054 sayılı Kanun'un 7. maddesi ve 2010/4 sayılı Tebliğ'in 5. maddesi çerçevesinde bir devralma işlemi niteliğinde olduğu değerlendirilmektedir.

- (12) Bildirime konu işlemin 2010/4 sayılı Tebliğ kapsamında bir devralma işlemi olduğunun tespiti akabinde; söz konusu işlemin ciro eşikleri yönünden Kurulun iznine tabi olup olmadığı değerlendirilmelidir. 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."* ve aynı maddenin ikinci fıkrasında yer alan, *"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."* hükümleri hangi tür birleşme ya da devralma işlemlerinin Kurulun iznine tabi olduğunu belirlemektedir.
- (13) 2010/4 sayılı Tebliğ'in 4. maddesinin birinci fıkrasının (e) bendinde ise teknoloji teşebbüsleri, *"Dijital platformlar, yazılım ve oyun yazılımı, finansal teknolojiler, biyoteknoloji, farmakoloji, tarım kimyasalları ve sağlık teknolojileri alanlarında faaliyet gösteren teşebbüsleri veya bunlara ilişkin varlıklar"* şeklinde tanımlanmıştır. Bildirim konusu işlem kapsamında devre konu PAXIE'nin mobil oyun geliştirme alanında faaliyet gösterdiği görülmektedir. Bu kapsamda, PAXIE'nin faaliyetlerinin ilgili Tebliğ'in 4. maddesinde yer alan teknoloji teşebbüsü tanımında belirtilen faaliyet alanlarının kapsamına dâhil olduğu değerlendirilmektedir.
- (14) Bildirim kapsamında verilen ciro bilgileri dikkate alındığında, 2010/4 sayılı Tebliğ'in 7. maddesinin ikinci fıkrası uyarınca, teknoloji teşebbüslerinin devralınmasına ilişkin işlemlerde devre konu teşebbüs bakımından iki yüz elli milyon TL ciro eşiği aranmayacağından ve işlem taraflarından en az birinin dünya cirosu, ilgili maddede öngörülen eşiği aştığından, 2010/4 sayılı Tebliğ'in 7. maddesinin birinci fıkrasının (b) bendi uyarınca bildirim konusu işlemin Kurulun iznine tabi olduğu sonucuna ulaşılmıştır.
- (15) Bildirime konu işlemin Kurulun iznine tâbi olduğunun tespitinin ardından işlem sonucunda 4054 sayılı Kanun'un 7. maddesi anlamında başta bir hâkim durum yaratılması veya mevcut bir hâkim durumun güçlendirilmesi olmak üzere etkin rekabetin önemli ölçüde sınırlandırılmasının söz konusu olup olmayacağı incelenmelidir.
- (16) 2010/4 sayılı Tebliğ uyarınca etkilenen pazarlar, *"bildirim konusu işlemde etkilenme ihtimali olan ve taraflardan en az ikisinin aynı ürün pazarında veya taraflardan en az bir tanesinin bir diğerinin faaliyette bulunduğu bir ürün pazarının alt veya üst pazarında faaliyette bulunduğu ilgili ürün pazarları"* olarak tanımlanmaktadır. 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 gerekmektedir. Bu noktada aşağıda işlem taraflarının faaliyetleri arasında yatay veya dikey bir örtüşmenin olup olmadığı ele alınacaktır.

- (17) Devre konu PAXIE, 2021 yılında kurulmuş ve “Merge Studio” ve “Tile Star” adlı oyunları ile tanınan bir oyun geliştirme şirketi olup oyuncuların ve tüketicilerin ihtiyaçlarını anlayabilmek için veri analitiği ile sürekli A/B testlerinden yararlanarak, kullanıcılar için ilgi çekici ve optimize edilmiş oyun geliştirilmesi alanında faaliyet göstermektedir. PAXIE’nin oyunları, Google Play Store ve App Store gibi mobil uygulama mağazalarında yayınlanarak Türkiye dâhil olmak üzere küresel çaptaki tüm kullanıcılara sunulmaktadır.
- (18) (.....). Buna göre PAXIE, tüm gelirlerini yurt dışında bulunan mobil uygulama mağazalarından (uygulama içi satın alma) ve uygulama içi dijital reklam sağlayıcılarından elde etmektedir⁴. Öte yandan, PAXIE’nin Türkiye’deki kullanıcılarının oranlarına ve buna karşılık elde edilen gelirin belirlenmesi amacıyla IP adresleri üzerinden yapılan tespitlerin sonuçlarına göre, Türkiye’deki kullanıcılardan elde edilen gelirlerin PAXIE’nin 2024 yılı tahmini cirosunun %(.....)’ine tekabül ettiği belirtilmektedir⁵.
- (19) Aşağıda yer alan tabloda farklı oyun segmentlerine göre PAXIE tarafından Türkiye’yi de içerecek şekilde küresel çapta sunulan oyunlara yer verilmektedir:

Tablo 1: PAXIE Tarafından Sunulan Mobil Oyunlar

Oyun Adı	Yayıncı	Tür
Merge Studio: Fashion Makeover	Paxie Games	Puzzle – Eşleştirme Birleştirme (Puzzle - Matching Combination)
Tile Star: Match Puzzle Game	Paxie Games	Puzzle – Çift Eşleştirme (Puzzle - Pair Matching)
Mahjong Infinity: Tile Match	Paxie Games	Puzzle – Çift Eşleştirme (Puzzle - Pair Matching)

Kaynak: Bildirim kapsamında sunulan belgeler.

- (20) Bildirim kapsamında belirtildiği üzere devralan işlem tarafı DOUBLEU, 2012 yılında Güney Kore merkezli olarak kurulmuş olup esas olarak küresel çapta mobil oyun geliştirme faaliyetinde bulunmaktadır. DOUBLEU, özellikle “DoubleU Casino”, “DoubleU Bingo” ve “Take5 Slots” gibi şans oyunlarından oluşan bir oyun portföyüne sahiptir. DOUBLEU’nun iştiraki olan DOUBLEDOWN ise benzer şekilde Türkiye’de tüketicilere oyun hizmetleri sunmakta ve oyun geliştirme faaliyetlerini DOUBLEU adına sürdürmektedir. Bununla beraber, DOUBLEDOWN’ın ve dolayısıyla (.....). Aşağıda yer alan tabloda farklı oyun segmentleri bazında DOUBLEU ve DOUBLEDOWN tarafından Türkiye’yi de içerecek şekilde küresel ölçekte sunulan mobil oyunlara yer verilmektedir:

⁴ PAXIE’nin 2024 yılı için tahmini ciro tutarının yaklaşık %(.....)’ini uygulama içi dijital reklamlardan, %(.....)’unu ise uygulama içi satın alımlardan elde edildiği ifade edilmektedir.

⁵ (.....).

Tablo 2: DOUBLEU ve DOUBLEDOWN Tarafından Sunulan Mobil Oyunlar

Oyun Adı	Yayıncı	Tür
DoubleU Casino	DOUBLEU	Casino – Slot
Take5 Casino	DOUBLEU	Casino – Slot
DoubleU Bingo	DOUBLEU	Casino – Bingo
Hello Vegas Slots	DOUBLEU	Casino – Slot
Color Streak	DOUBLEU	Puzzle-Bilmece (<i>Puzzle-Riddle</i>)
Flappy Hero	DOUBLEU	Arcade – Platform/Koşucu (<i>Arcade -Platform/runner</i>)
We Are Friends: Puzzle	DOUBLEU	Puzzle RPG (<i>RPG – Puzzle RPG</i>)
Let's Brick: Match 3D	DOUBLEU	Bulmaca – Eşleştirme (<i>Puzzle/Matching</i>)
DoubleDown Casino	DOUBLEDOWN	Casino – Slot
DoubleDown Fort Knox	DOUBLEDOWN	Casino – Slot
DoubleDown Classic Slot	DOUBLEDOWN	Casino – Slot
Divine Match	DOUBLEDOWN	Puzzle – Eşleştirme Değişirme (<i>Puzzle - Match Replacement</i>)

Kaynak: Bildirim kapsamında sunulan belgeler.

- (21) Yukarıda yer alan tabloda da görülebileceği üzere, DOUBLEU ve DOUBLEDOWN'ın genellikle *casino* kategorisi altında oyun sundukları anlaşılmaktadır. Buna ilaveten, gelir yapısı bakımından da DOUBLEU ve DOUBLEDOWN'ın toplam gelirlerinin yaklaşık %(.....)'unun *casino* türü olarak sınıflandırılan oyunlardan elde ettiği belirtilmiştir.
- (22) Yukarıda yer alan bilgiler çerçevesinde, devralan DOUBLEU ile devre konu PAXIE'nin Türkiye'de ve küresel ölçekte mobil oyun hizmetleri pazarında faaliyet gösterdikleri anlaşılmaktadır. Bu doğrultuda, bildirim konusu işlem sonrasında tarafların faaliyetleri arasında ortaya çıkması muhtemel olan yatay ve/veya dikey örtüşmeler bakımından daha muhafazakâr bir yaklaşımla herhangi bir alt pazar segmentine göre ayrıma gidilmeksizin değerlendirme yapıldığında, tarafların mobil oyun hizmetleri pazarındaki faaliyetleri arasında yatay bir örtüşme meydana gelebileceği sonucuna ulaşılmaktadır. Buna karşın, tarafların Türkiye'deki faaliyetleri arasında dikey nitelikte herhangi bir örtüşme bulunmadığı kanaatine varılmaktadır.
- (23) Bildirilen işlemin rekabet karşıtı endişe yaratıp yaratmadığı değerlendirilirken etkilenen pazardaki rekabetin mevcut durumu ve işlem taraflarının sahip oldukları pazar payları, tarafların pazardaki yakın rakiplik durumu ve işlemin önemli bir rekabetçi gücü ortadan kaldırıp kaldırmayacağı gibi hususlar değerlendirmede dikkate alınmaktadır.
- (24) Öncelikle, yukarıdaki tablolarda yer alan bilgiler birlikte değerlendirildiğinde, devre konu PAXIE'nin oyun portföyünün, DOUBLEU'nun oyun portföyüne kıyasla daha sınırlı olduğu anlaşılmaktadır. Ayrıca ilgili tablolarda yer verildiği üzere, DOUBLEU'nun genellikle *casino* konseptli oyunlar geliştirmesine karşılık, PAXIE'nin moda ve makyaj alanında puzzle ve eşleştirme temalı oyunlar geliştirmekte olduğu görülmektedir. Bildirimde, söz konusu iki oyun türünün farklı kullanıcı kitlelerini hedeflediği, dolayısıyla mobil oyun hizmetleri pazarının farklı alt segmentlerinde bulunduğu ifade edilmektedir.
- (25) (.....)⁶ 2024 yılı itibarıyla küresel mobil oyun pazarının yaklaşık 92,6 milyar ABD doları büyüklüğünde olduğu göz önünde bulundurulduğunda, PAXIE'nin yıllık gelirlerinin küresel pazar büyüklüğünün yaklaşık %(.....)'üne tekabül ettiği ifade edilmektedir. Öte

⁶ PAXIE'nin mobil oyunları üzerinden elde ettiği gelirleri içerisinde, IP adresi ile tespit ettiği Türkiye'deki kullanıcıların bu gelirdeki kırımının %(.....) tekabül ettiği belirtilmektedir. Buna karşılık Türkiye'de kurulu bir iştiraki bulunmadığı ve fatura kestiği herhangi bir gelirinin bulunmadığı ifade edilmektedir.

yandan bildirimde, devralan işlem tarafı DOUBLEU'nun 2024 yılına ait Türkiye'deki pazar payının %(.....)'in altında kaldığı belirtilmektedir⁷. Ayrıca, devralan DOUBLEU'nun Türkiye'de faaliyet gösteren iştiraki olan DOUBLEDOWN'ın ise 2024 yılında %(.....) pazar payına sahip olduğu ifade edilmiştir.

- (26) İlaveten, bildirimde, Türkiye'de mobil oyunların geliştirilmesi ve yayınlanması faaliyetleri bakımından pazarda sürekli artış gösteren çok sayıda mobil oyun ile rakibin bulunduğu ve mobil oyunların dünyanın her yerindeki kullanıcılar tarafından kolayca erişilebilir olması nedeniyle pazardaki rekabetin yerel ölçekten ziyade küresel düzeyde mevcut olduğu ifade edilmektedir. Bu kapsamda, Türkiye'de ve küresel ölçekte mobil oyun hizmetleri pazarındaki en büyük beş teşebbüsün sırasıyla gelir ve indirme sayıları bakımından pazar paylarına aşağıda yer verilmektedir:

Tablo 3: Türkiye'de Mobil Oyun Pazarında Faaliyet Gösteren En Büyük 5 Teşebbüsün Gelir Bakımından Pazar Payları

Teşebbüs	2022	2023	2024
Dream Games, Ltd.	(.....)	(.....)	(.....)
Zuuks Games	(.....)	(.....)	(.....)
Take-Two Interactive	(.....)	(.....)	(.....)
Digitoy Games	(.....)	(.....)	(.....)
MentalUP - Learning Games for Kids	(.....)	(.....)	(.....)
Mat Apps	(.....)	(.....)	(.....)

Kaynak: Bildirim kapsamında sunulan belgeler.

Tablo 4: Türkiye'de Mobil Oyun Pazarında Faaliyet Gösteren En Büyük 5 Teşebbüsün İndirme Sayıları Bakımından Pazar Payları

Teşebbüs	2022	2023	2024
Take-Two Interactive	(.....)	(.....)	(.....)
Türkiye Radyo ve Televizyon Kurumu	(.....)	(.....)	(.....)
Zuuks Games	(.....)	(.....)	(.....)
Clap Games	(.....)	(.....)	(.....)
Fugo	(.....)	(.....)	(.....)
Skgames	(.....)	(.....)	(.....)

Kaynak: Bildirim kapsamında sunulan belgeler.

- (27) Yukarıdaki tablolarda yer alan bilgilere göre, Türkiye'de mobil oyun hizmetleri pazarında en büyük beş oyuncunun pazar payı verilerinden hareketle söz konusu pazarın parçalı bir yapıda olduğu ve gelir bakımından 2024 yılı için işlem taraflarının Türkiye'deki pazar paylarının rakiplerine kıyasla oldukça düşük düzeyde kaldığı anlaşılmaktadır.

⁷ İlgili veri, yalnızca DOUBLEU'nun oyunlarına ilişkin olup, DOUBLEDOWN'un mobil oyunlarını içermemektedir.

Tablo 5: Küreselde Mobil Oyun Pazarında Faaliyet Gösteren En Büyük 5 Teşebbüsün Gelir Bakımından Pazar Payları

Teşebbüs	2022	2023	2024
Dream Games, Ltd.	(.....)	(.....)	(.....)
Take-Two Interactive(Rollic, Peak Games)	(.....)	(.....)	(.....)
Gamegos	(.....)	(.....)	(.....)
Fugo	(.....)	(.....)	(.....)
Zuuks Games	(.....)	(.....)	(.....)
Spyke Games	(.....)	(.....)	(.....)
ACEGames	(.....)	(.....)	(.....)
Panteon	(.....)	(.....)	(.....)

Kaynak: Bildirim kapsamında sunulan belgeler.

Tablo 6: Küresel Mobil Oyun Pazarında Faaliyet Gösteren En Büyük 5 Teşebbüsün İndirme Sayıları Bakımından Pazar Payları

Teşebbüs	2022	2023	2024
Take-Two Interactive(Rollic, Peak Games)	(.....)	(.....)	(.....)
Alictus	(.....)	(.....)	(.....)
Skgames	(.....)	(.....)	(.....)
Ruby Games AS	(.....)	(.....)	(.....)
Zuuks Games	(.....)	(.....)	(.....)
Dream Games, Ltd.	(.....)	(.....)	(.....)
Fugo	(.....)	(.....)	(.....)

Kaynak: Bildirim kapsamında sunulan belgeler.

- (28) Yukarıda yer alan verilerden hareketle, küresel seviyedeki oyuncular bakımından da pazarın çok oyunculu ve parçalı bir yapıya sahip olduğu anlaşılmaktadır. Bunun yanında, PAXIE'nin yıllık geliri bakımından pazar payının 2024 yılı için küresel ölçekte yaklaşık %(.....) olduğu belirtilmektedir. Dolayısıyla, küreseldeki rakiplerin pazar payları ile karşılaştırıldığında devre konu PAXIE'nin pazar payının önemli ölçüde düşük olduğu anlaşılmaktadır.
- (29) Bu doğrultuda, devre konu PAXIE ve devralan DOUBLEU'nun Türkiye'deki ve küresel ölçekteki faaliyetleri arasında yatay seviyede bir örtüşmenin bulunduğu mobil oyun pazarında işlem taraflarının pazar paylarının düşük seviyede kaldığı, işlemin Türkiye'de herhangi bir ilgili ürün pazarında yoğunlaşma seviyesini kayda değer bir şekilde artırmayacağı ve pazarın büyük oyun geliştiricilerini de içeren çok oyunculu yapıya sahip olması sebebiyle işlem sonrasında etkin rekabetin önemli ölçüde azaltılmasının söz konusu olmayacağı kanaatine varılmıştır.
- (30) Yukarıda yapılan inceleme ve değerlendirmeler neticesinde, bildirim konu işlemin 2010/4 sayılı Tebliğ'in 7. maddesinin birinci ve ikinci fıkraları 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 ülkenin bütünü yahut bir kısmında herhangi bir pazarda etkin rekabetin önemli ölçüde azaltılması sonucunu ortaya çıkarmayacağı kanaatine ulaşılmıştır.

H. SONUÇ

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