

Rekabet Kurumu Başkanlığından,

**REKABET KURULU KARARI**

Dosya Sayısı : 2023-1-017 (Devralma)  
Karar Sayısı : 23-26/489-167  
Karar Tarihi : 07.06.2023

**A. TOPLANTIYA KATILAN ÜYELER**

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

**B. RAPORTÖRLER :** İsmail Atalay YOLCU, Melisa AĞYÜZ AYDOĞDU, Şeyda EROL  
ÖZTÜRK, Harun BAYFİDAN, Fatih BOZBIYIK

**C. BİLDİRİMDE**

**BULUNAN**

: Saudi Electronic Gaming Holding Company  
Temsilcileri: Av. M. Togan TURAN, Av. Gamze BORAN,  
Av. Sabiha ULUSOY  
Orjin Maslak, Eski Büyükdere Caddesi No:27 K:11 34485  
Maslak/İstanbul

- (1) **D. DOSYA KONUSU: Scopely, Inc.nin tek kontrolünün Saudi Electronic Gaming Holding Company tarafından devralınması işlemi.**
- (2) **E. DOSYA EVRELERİ:** Rekabet Kurumu (Kurum) kayıtlarına 04.05.2023 tarih ve 38333 sayı ile intikal eden ve 22.05.2023 tarih ve 38882 sayı ile eksiklikleri tamamlanan bildirim üzerine düzenlenen 01.06.2023 tarihli ve 2023-1-017/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, Scopely Inc. (SCOPELY) hisselerinin tamamının ve tek kontrolünün, Saudi Electronic Gaming Holding Company (SAVVY)<sup>1</sup> aracılığıyla, The Public Investment Fund of Saudi Arabia (PIF) 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) Bildirime konu işlem, taraflar arasında 05.04.2023 tarihinde akdedilen Birleşme Sözleşmesi'ne (Sözleşme) dayanmaktadır. Başvuruda işlemin ekonomik gerekçesine ilişkin olarak ise SCOPELY'nin (.....) ifade edilmektedir.
- (6) Bildirim konusu işlem uyarınca SAVVY'nin tamamına sahip olduğu iştiraki (.....)<sup>2</sup> ile devre konu SCOPELY, SCOPELY bünyesinde birleşecek ve (.....)'in mevcudiyeti sona

<sup>1</sup> SAVVY, 2021 yılında Suudi Arabistan Krallığı Kamu Yatırım Fonu (*The Public Investment Fund of Saudi Arabia*, PIF) tarafından kurulmuş ve hisselerinin tamamı PIF'e ait, Suudi Arabistan merkezli bir oyun ve e-spor şirkettir.

<sup>2</sup> (.....). Bildirim Formu'nda (.....) ve (.....), bildirimde konu işlemin amaçları doğrultusunda kurulmuş özel amaçlı şirketler olduğu ve bu nedenle, Birleşme ve Devralmalarda İlgili Teşebbüsler, Ciro ve Yan Sınırlamalar Hakkında Kılavuz'un 9. paragrafı kapsamında Türkiye'deki yoğunlaşma kontrolü rejimi kapsamında ilgili teşebbüs sayılmadıkları ifade edilmiştir.

ererken, SCOPELY varlığını sürdürerek SAVVY'nin tamamına sahip olduğu bir iştiraki haline gelecektir. Hâlihazırda SCOPELY hisselerinin %(. . . . .), %(. . . . .), %(. . . . .), %(. . . . .) elinde bulunurken geriye kalan hisseleri de %5'ten daha az hisseye sahip ortakların elinde bulunmaktadır. Bu anlamda planlanan işlem öncesinde, SCOPELY üzerinde doğrudan veya dolaylı olarak kontrol hakkına sahip herhangi bir gerçek kişi veya ekonomik birim bulunmadığı belirtilmiştir. İşlem sonrasında ise SAVVY, SCOPELY'nin oy hakları ile ihraç edilmiş ve tedavüldeki hisselerinin %100'ünü dolaylı olarak elde edecektir. Dolayısıyla SAVVY, işlem sonrasında devre konu teşebbüsün tek kontrolüne sahip olacaktır. Bu doğrultuda, bildirim konusu işlemin kontrolde kalıcı bir değişiklik meydana getirecek olması sebebiyle 4054 sayılı Kanun'un 7. maddesi ve 2010/4 sayılı Tebliğ'in 5. maddesi kapsamında bir devralma işlemi niteliği taşıdığı değerlendirilmektedir.

- (7) 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.
- (8) 2010/4 sayılı Tebliğ'in 4. maddesinin birinci fıkrasının (e) bendinde teknoloji teşebbüsleri, "*Dijital platformlar, yazılım ve oyun yazılımı, finansal teknolojiler, biyoteknoloji, farmakoloji, tarım kimyasalları ve sağlık teknolojileri alanlarında faaliyet gösteren teşebbüsleri veya bunlara ilişkin varlıkları*" ifade edecek şekilde tanımlanmıştır. Bildirim konusu işlem kapsamında devre konu teşebbüs niteliğindeki SCOPELY'nin faaliyetleri, ilgili Tebliğ'in 4. maddesinde yer alan "teknoloji teşebbüsü" tanımında düzenlenen faaliyet alanlarını içermektedir. Bu nedenle, ciro bilgileri incelendiğinde, PIF'in 2021 mali yılında üç milyar TL'yi aşan miktarda ciro elde ettiği anlaşıldığından ve 2010/4 sayılı Tebliğ'in 7. maddesinin ikinci fıkrası uyarınca, teknoloji teşebbüslerinin devralınmasına ilişkin işlemlerde devre konu teşebbüs bakımından aynı maddenin birinci fıkrasında yer alan iki yüz elli milyon TL eşikleri aranmayacağından bildirim konusu işlemin Kurulun iznine tabi olduğu sonucuna ulaşılmıştır.
- (9) Başvuruda ifade edildiği üzere, devre konu SCOPELY, mobil öncelikli<sup>3</sup> (*mobile-first*) oyun geliştirilmesi ve yayımlanması alanında faaliyet göstermektedir. SCOPELY kendi oyun geliştirme stüdyoları ile geliştirdiği oyunların yanı sıra iş ortaklarının harici stüdyoları ile de oyunlar geliştirmektedir. Ayrıca SCOPELY; *Stumble Guys*, *Yahtzee with Buddies*'i içeren oyunların yanı sıra *Marvel Strike Force* ve *The Walking Dead: Road to Survival*'ı içeren popüler eğlence markalarına ait fikri mülkiyeti kullanan oyunları da yayımlamaktadır. SCOPELY tarafından üretilen oyunlar, geliştirme evresinin her aşamasında ve piyasaya sürüldükten sonra oyun geliştirmeyi desteklemeye yardımcı olmak için hem yayımlanma hem de bir öğrenme sistemi içeren *Playgami* platformu üzerine inşa edilmiştir. SCOPELY'nin, oyun geliştirilmesi ve yayımlanmasına ilişkin olarak Türkiye'de doğrudan bir faaliyeti bulunmamaktadır. Buna karşın Türkiye'de uygulama içi satın almalar ve oyun sırasında elde edilen reklam gelirleri aracılığıyla gelir elde etmektedir. SCOPELY, reklam gelirlerinin büyük kısmını reklam ağlarından<sup>4</sup> elde etmektedir. Bu reklam ağları, alıcılara çalışmakta ve oyun sırasında oyuncular için çeşitli fırsatlar için teklifler vermektedir. Reklam ağları, alıcılara yönelik bir aracı olarak hareket ettiğinden SCOPELY'nin reklam alıcılarıyla

<sup>3</sup> Mobil öncelikli tasarım yaklaşımında, bir web sitesi veya uygulama önce en küçük ekran için tasarlanır, sonrasında daha büyük ekran boyutlarına geçilir.

<sup>4</sup> SCOPELY'nin en çok kullandığı reklam ağları Google, Facebook, AppLovin, ve Ironsource olarak sayılmıştır.

doğrudan bir ilişkisi yoktur.

- (10) Devralan konumunda bulunan SAVVY ise 2021 yılında kurulmuş olup hisselerinin tamamı PIF'e ait olan Suudi Arabistan merkezli bir oyun ve e-spor şirkettir. SAVVY genel itibarıyla küresel oyun yatırımları yapmak, daha fazla oyun geliştiricisine ve teknoloji yenilikçisine olanak sağlamak ve oyun sektörüne daha geniş ve daha adil erişim sağlanmasını kolaylaştırmak üzerine faaliyetlerini yürütmektedir.
- (11) SAVVY, Türkiye'de yalnızca (.....) aracılığıyla faaliyet göstermektedir. (.....) Türkiye'deki kullanıcılara dijital platform hizmeti sunmaktadır. Bu hizmet, kullanıcıların (.....) sunucularını kullanarak oyun oynamasına ve (.....)'nin hem (.....) bünyesinde hem de üçüncü taraflar adına ev sahipliği yaptığı yarışmalar için düzenlediği turnuvalara katılmasına olanak sağlamaktadır. (.....) Türkiye'de 2021 ve 2022 yıllarında yaklaşık (.....) tutarında gelir elde etmiştir. Bu gelir Türkiye dışında yapılan etkinlikler için Türkiye'de yerleşik tedarikçiler tarafından yapılan sponsorluk ödemelerinden elde edilmiştir.
- (12) SAVVY'nin tek kontrolünü elinde bulunduran PIF ise, varlıklarını kamu yararı için azami getiri sağlayacak şekilde yatırıma yönlendirerek Suudi Arabistan'ın ekonomik kalkınmasını desteklemeyi amaçlayan ve Suudi Arabistan Ekonomik ve Kalkınma İşleri Konseyine (CEDA) organizasyonel anlamda bağlı, mali özerkliğe sahip bir kuruluştur. CEDA, PIF'in genel performansını denetlemekle beraber PIF'in yatırım kararlarına, yatırımlarının yönetimine ve portföy şirketlerinin veya yatırımlarının yönetim kurullarına veya PIF temsilcilerinin atanmasına müdahale etmemektedir. PIF, Suudi Arabistan'da ve küresel çapta telekomünikasyon, havacılık, enerji, yeşil teknolojiler ve güvenlik sektörleri dâhil olmak üzere çeşitli sektörlere yatırım yapmaktadır. PIF, ikisi kurum içine, dördü ise Suudi Arabistan'ın yerel endüstrilerine odaklanan altı adet yatırım fonuyla küresel ölçekte faaliyet göstermektedir.
- (13) Devre konu SCOPELY'nin mobil oyun geliştirilmesi ve yayımlanması alanında faaliyette bulunmasına karşın Türkiye'de bu alanda doğrudan bir faaliyeti bulunmadığı, devralan konumundaki SAVVY tarafından kontrol edilen (.....) herhangi bir oyun geliştirmede ve herhangi bir gelir elde etmediği, ayrıca SAVVY tarafından kontrol edilen (.....) oyun yayımlama alanında Türkiye'de herhangi bir faaliyetinin bulunmadığı, SAVVY iştiraklerinin de bu alanda faaliyet göstermediği anlaşılmaktadır. Bu anlamda tarafların faaliyetleri arasında Türkiye'de yatay bir örtüşme bulunmadığı değerlendirilmektedir.
- (14) SAVVY iştiraklerinden (.....) oyun mekânları kurma ve e-spor turnuvalarına ev sahipliği yapma alanlarında faaliyette bulunmasına karşın SCOPELY'nin e-spor turnuvalarında oynanan herhangi bir oyun yayımlamadığı ve herhangi bir e-spor turnuvası düzenlemediği ifade edilmiştir. Bu anlamda Türkiye'de SAVVY ile SCOPELY'nin faaliyetleri arasında dikey bir örtüşme de bulunmadığı değerlendirilmektedir. Sonuç olarak tarafların faaliyetleri arasında Türkiye'de yatay veya dikey bir örtüşme meydana gelmediği değerlendirilmektedir.
- (15) Bunlara ek olarak, SAVVY tarafından gönderilen cevabi yazıda; (.....) ürün bazlı bir pazar varlığının olmadığı, SCOPELY ile küresel ölçekte mevcut bir ürün örtüşmesinin de bulunmadığı belirtilmiştir.
- (16) SCOPELY'nin mobil öncelikli oyunların geliştirilmesi hizmeti ile SAVVY'nin iştiraki konumunda bulunan (.....) oyun geliştiricilerine oyun yayımlamaları için destek sağlama hizmetine yönelik olarak ise (.....) bugüne kadar yalnızca Arapça dilinde iki adet oyun yayımladığı ve 2022 yılında Suudi Arabistan'da (.....) daha az gelir elde ettiği, bu miktarın (2022 yılında 300 milyar ABD dolarının üzerinde olduğu tahmin

edilen<sup>5</sup>) küresel mobil oyun pazarı bağlamında<sup>6</sup> oldukça küçük olduğu, pazar payının küresel ölçekte %(.....) daha az bir orana tekabül ettiği ve SCOPELY'nin tahmin edilen pazar payının ise küresel ölçekte (.....)'den az olduğu ifade edilmiştir

- (17) SCOPELY'nin herhangi bir e-spor turnuvası düzenlememesi sebebiyle, Türkiye'deki duruma benzer şekilde küresel ölçekte de (.....) ile SCOPELY'nin faaliyetleri arasında herhangi bir örtüşme bulunmadığı, zira SCOPELY'nin, e-spor turnuvalarında oynanan herhangi bir oyunu yayımlamadığı, diğer bir deyişle, (.....) ile ortaklık kuracak veya oyunlarını e-spor turnuvaları için lisanslayacak oyun yayımcılarından biri olmadığı da belirtilmiştir.
- (18) Bu doğrultuda, tarafların faaliyetlerinin küresel ölçekte mobil oyun pazarında yatay olarak örtüştüğü, buna karşın işlem sonucu meydana gelecek pazar payı değişiminin oldukça sınırlı kaldığı değerlendirilmektedir. Öte yandan, diğer SAVVY iştiraklerinden (.....) ve (.....) ile devre konu SCOPELY'nin faaliyetlerine ilişkin olarak Türkiye özelinde yapılan değerlendirmenin küresel ölçekte de geçerli olduğu, dolayısıyla sayılan teşebbüslerin faaliyetleri ile SCOPELY'nin faaliyetleri arasında küresel ölçekte herhangi bir yatay ve/veya dikey örtüşme bulunmadığı kanaatine ulaşılmıştır.
- (19) Sonuç olarak SAVVY ve iştiraklerinin faaliyetleri ile SCOPELY'nin faaliyetleri arasında Türkiye'de yatay ve/veya dikey bir örtüşme bulunmadığı, küresel ölçekte ise yalnızca sınırlı bir yatay örtüşme bulunduğu tespit edilmiş ve işlem sonrasında başta hâkim durum yaratılması veya mevcut bir hâkim durumun güçlendirilmesi olmak üzere ülkenin bütünü yahut bir kısmında etkin rekabetin önemli ölçüde azaltılmasının söz konusu olmayacağı kanaatine ulaşılmıştır.

---

<sup>5</sup> İlgili hesaplama Statista aracılığıyla (<https://www.statista.com/outlook/dmo/digital-media/video-games/mobile-games/worldwide>) ulaşıldığı belirtilmiştir .

<sup>6</sup> Söz konusu pazarda Activision Blizzard, AppLovin, Aristocrat, DoubleU, Electronic Arts, Epic Games, ironSource, Moon Active, NetEase, Netmarble, Niantic, Nintendo, Playrix, Playtika, SciPlay, Take-Two Interactive Software, Tencent, Ubisoft, Voodoo SAS, Zynga başta olmak üzere çok sayıda geliştirici ve yayıncının faaliyet gösterdiği, pazarın çok parçalı, rekabetçi ve dinamik bir yapı teşkil ettiği belirtilmiştir.

## H. SONUÇ

- (20) 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.