

**Rekabet Kurumu Başkanlığından,**

**REKABET KURULU KARARI**

**Dosya Sayısı** : 2017-2-37  
**Karar Sayısı** : **17-39/625-272**  
**Karar Tarihi** : 28.11.2017

**(Devralma)**

**A. TOPLANTIYA KATILAN ÜYELER**

**Başkan** : Prof. Dr. Ömer TORLAK  
**Üyeler** : Arslan NARİN, Adem BİRCAN, Şükran KODALAK, Mehmet AYAN

**B. RAPORTÖRLER:** Didem ULUÇ SÜDEMEN, Burcu ÇALIŞKAN

**C. BİLDİRİMDE**

**BULUNAN** : Zynga Inc.  
Temsilcisi: Av. Okan OR  
Lamartine Cad. No:10 34437 Taksim/İstanbul

- (1) **D. DOSYA KONUSU:** Zynga Inc. ve bağlı şirketleri tarafından, Peak Oyun Yazılım ve Pazarlama A.Ş.'ye ait bir iş biriminin devralınması işlemine izin verilmesi talebi.
- (2) **E. DOSYA EVRELERİ:** Kurum kayıtlarına en son 16.11.2017 tarihinde giren bildirim üzerine düzenlenen 20.11.2017 tarih ve 2017-2-37/Öİ sayılı Ön İnceleme Raporu görüşülerek karara bağlanmıştır.
- (3) **F. RAPORTÖR GÖRÜŞÜ:** İlgili raporda, bildirim konu işleme izin verilmesinde sakınca bulunmadığı ifade edilmiştir.

**G. İNCELEME VE DEĞERLENDİRME**

- (4) Başvuruda, Zynga Inc. (Zynga) ve bağlı şirketleri tarafından Peak Oyun Yazılım ve Pazarlama A.Ş.'nin (Peak Oyun) multi-platform çevrimiçi kart, taşlı ve tahta oyunları iş biriminin (İş Birimi) fikri mülkiyet hakları, sözleşmeler, diğer varlıklar ve çalışanlarla beraber devralınması işlemine izin verilmesi talep edilmektedir.
- (5) Zynga ve Peak Oyun arasında 01.11.2017 tarihli Mal Varlığı Alım Sözleşmesi akdedilmiştir. Bu sözleşme ve bir dizi işlem sonrasında Peak Oyun tarafından kontrol edilen devre konu İş Birimi, Zynga'nın tek kontrolüne geçecektir. Dolayısıyla bildirim konusu işlem, Peak Oyun'un ciro atfedilebilir bir kısmının kontrolünde kalıcı bir değişiklik meydana getirecek olması sebebiyle 2010/4 sayılı Rekabet Kurulundan İzin Alınması Gereken Birleşme ve Devralmalar Hakkında Tebliğ'in (2010/4 sayılı Tebliğ) 5. maddesi çerçevesinde bir devralma işlemi niteliği taşımaktadır. Ayrıca, tarafların cirolarının 2010/4 sayılı Tebliğ'in 7. maddesinin birinci fıkrasının (b) bendinde düzenlenen eşikleri aşması nedeniyle işlemin Kurulumuzun iznine tabi olduğu anlaşılmıştır.
- (6) 2010/4 sayılı Tebliğ uyarınca, bildirim konusu işlemde etkilenme ihtimali olan ve taraflardan iki veya daha fazlasının aynı ürün pazarında faaliyette bulunduğu (yatay ilişki) ya da taraflardan en az bir tanesinin bir diğerinin faaliyet gösterdiği herhangi bir ürün pazarının alt veya üst pazarında ticari faaliyette bulunduğu (dikey ilişki) ilgili ürün pazarları etkilenen pazarları oluşturmaktadır.
- (7) Bahse konu devralma işleminde devralan konumundaki Zynga, İOS ve Android işletim sistemi gibi mobil platformlar ve Facebook gibi sosyal iletişim ağları üzerinden oynanan sosyal oyunları canlı hizmetler şeklinde geliştirmekte, pazarlamakta ve işletmekte olan bir şirkettir.
- (8) Devre konu İş Birimi, multi-platform çevrimiçi kart, taşlı ve tahta oyunlarının yaratılması, tasarlanması, geliştirilmesi, satışı, dağıtımı, pazarlanması, entegrasyonu ve çalıştırılması alanlarında faaliyet göstermektedir.

## 17-39/625-272

- (9) Yukarıda belirtilenler çerçevesinde, hem Zynga hem de İş Birimi'nin çevrimiçi oyunların geliştirilmesi, pazarlanması ve işletilmesi alanında faaliyet gösterdiği anlaşıldığından, Türkiye'de "mobil oyun pazarı"nda yatay örtüşme bulunmaktadır.
- (10) Mobil oyun pazarında faaliyet gösteren teşebbüsler cirolarını reklam ve uygulama içi satın alımlar olmak üzere iki temel kaynaktan elde etmektedir. Bu iki kaynağın birbirine oranı her bir teşebbüs ve hatta teşebbüslerin her bir oyunu bakımından değişiklik gösterebilmektedir<sup>1</sup>.
- (11) Bu kapsamda Tablo 1'de yer verilen Zynga ve İş Birimi'nin söz konusu pazardaki paylarına bakıldığında, bildirim konusu devralma işleminin pazarda rekabetçi kaygı taşıyan bir yoğunlaşma meydana getirmeyeceği değerlendirilmektedir.

Tablo 1: Zynga ve İş Birimi'nin Etkilenen Pazardaki Toplam Satış Değerleri (Milyon TL) ve Pazar Payları<sup>2</sup>

Toplam Satış Değeri (Milyon TL)			
	2014	2015	2016
Zynga	(.....)	(.....)	(.....)
İş Birimi	(.....)	(.....)	(.....)
Toplam Satış Değeri Bazında Pazar Payı			
Zynga	(.....)	(.....)	(.....)
İş Birimi	(.....)	(.....)	(.....)
Toplam	(.....)	(.....)	(.....)

- (12) Tarafların faaliyetlerinin ve mobil oyun pazarındaki paylarının yanı sıra söz konusu pazarın toplam büyüklüğüne, pazarda faaliyet gösteren rakiplerin sayısına ve pazar paylarına aşağıda yer verilmiştir.

Tablo 2: Etkilenen Pazarın Toplam Büyüklüğü<sup>3</sup>

Etkilenen Pazarın Toplam Satış Değeri (Milyon TL)		
2014	2015	2016
(.....)	(.....)	(.....)

Tablo 3: Etkilenen Pazarda En Büyük 6 Rakibe İlişkin Pazar Payı Tahmini

Teşebbüs	Pazar Payı
Supercell Oy	(.....)
Activision Publisinhg, Inc.	(.....)
Electronic Arts Inc.	(.....)
Netmarble Games Corporation	(.....)
Mynet Medya Yayıncılık Uluslararası Elektronik Bilgilendirme ve	(.....)
Rovio Entertainment Corporation	(.....)

- (13) Başvuru sahibi tarafından verilen bilgi ve belgelerde, Türkiye mobil oyun pazarının son iki yıl içerisinde; 2014-2015 yılları arasında %78, 2015-2016 yılları arasında %60 oranında olmak üzere önemli ölçüde büyüdüğü ifade edilmekte, ilaveten pazarda yüzden fazla Türk ve yabancı teşebbüsün faaliyet gösterdiği ve %5'ten fazla pazar payına sahip bir teşebbüsün bulunmadığı belirtilmektedir.

<sup>1</sup> Bununla birlikte, başvuru sahibi tarafından ciro ve pazar payına ilişkin verilerin sunulması aşamasında reklam ve uygulama içi satın alma gelirleri bakımından bir ayırım yapılmamıştır.

<sup>2</sup> Başvuru sahibi tarafından gönderilen cevap yazısında sadece uygulama içi satın alma bazında bir pazar verisi daha gönderilmiş, bu verilere göre pazar payı Zynga için %(.....) ve Peak Oyun için %(.....) olarak hesaplanmıştır. Söz konusu hesaplama reklam gelirleri dahil edildiğinde pazarın daha da genişleyeceği, öte yandan pazarın 2016 yılında bir önceki yıla oranla %(.....) büyüdüğü dikkate alındığında, pazarın oldukça rekabetçi yapı taşıdığı görülmektedir.

<sup>3</sup> T.C. Merkez Bankası 2014, 2015 ve 2016 yılı ortalama ABD Doları/TL alış kurları esas alınmıştır.

## 17-39/625-272

- (14) Diğer taraftan, Ankara Kalkınma Ajansı Dijital Oyun Sektörü Raporu'nda, mobil oyun pazarının bir üst pazarı niteliğinde olan dijital oyun sektörüne ilişkin olarak, mobil oyun platformlarının, bilgisayar ve konsol oyunlarına kıyasla çok daha yeni olmasına rağmen hızla büyüme eğilimi gösterdiği, mobil oyun sektörünün tüm oyun sektörü içerisinde en hızlı büyüyen alan olduğu ve bu pazarın beş yıllık orta vadeli bir dönemde iki katına çıkmasının beklenildiği ifade edilmektedir. Raporla, ayrıca mobil oyunlarda görülen bu hızlı büyümenin oyun geliştirme ve pazarlama olanaklarının kolay olmasından ve düşük giriş maliyetlerinden kaynaklandığı; bu sayede bilgisayar ve konsol segmentlerinden farklı olarak mobil oyun pazarında çok sayıda bağımsız ve daha küçük ölçekli şirketlerin ortaya çıkması ve faaliyetlerini sürdürebilmesi imkânının doğduğu belirtilmektedir.
- (15) Dosya mevcudu bilgi ve belgelere göre, tarafların faaliyet alanlarında yatay bir örtüşme bulunmakla birlikte, etkilenen pazarda sahip oldukları düşük pazar payları ve söz konusu pazarın rekabetçi yapısı sebebiyle bildirim konusu devralma işlemi sonucunda mobil oyun pazarında herhangi bir rekabetçi endişenin ortaya çıkmayacağı anlaşılmaktadır.
- (16) Yukarıda yer verilen inceleme ve değerlendirmeler neticesinde, bildirim konu işlem sonucunda herhangi bir pazarda hâkim durum yaratılmasının veya mevcut hâkim durumun güçlendirilmesinin ve böylece rekabetin önemli ölçüde azaltılmasının söz konusu olmayacağı kanaatine varılmıştır.

## H. SONUÇ

- (17) 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 aynı Kanun maddesinde yasaklanan nitelikte hakim durum yaratılmasının veya mevcut hakim durumun güçlendirilmesinin ve böylece 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.