



Günay & Erdoğan
Avukatlık Bürosu

Microsoft/Activision Blizzard Devralma İşlemine Dair Değerlendirmelerimiz

Mayıs 2023



www.gunayerdogan.com.tr





İşleme Genel Bakış

ABD merkezli çok uluslu teknoloji devi Microsoft, 'Call of Duty', 'Candy Crush' gibi yüksek profilli ve son derece başarılı oyunlar için tanımlanan "AAA" kategorisinde birçok ürünün sahibi olan yine ABD merkezli video oyun şirketi Activision Blizzard'ı hisse başına 95 USD olmak üzere toplam 67,8 milyar USD karşılığında devralacağına dair anlaşmayı 18 Ocak 2022 tarihinde kamuoyuna duyurdu.[1] Söz konusu anlaşma, Microsoft'un bu zamana kadar dâhil olduğu en büyük satın alma işlemi olmakla birlikte ayrıca video oyun sektöründe de bu zamana kadarki en büyük devralma işlemi olarak dikkat çekmektedir.

Söz konusu anlaşmanın gerçekleşebilmesi için Microsoft'un başta ABD, Avrupa Birliği ve Birleşik Krallık gibi ürünlerini sunduğu pazarların rekabet otoritelerinden birleşme&devralma iznini alması gerekmektedir. Güney Afrika, Japonya, Şili, Brezilya, Suudi Arabistan ve Sırbistan işlemi onaylamış iken, Birleşik Krallık söz konusu işlemi reddetmiştir. Avrupa Birliği ve Türkiye'de ise incelemeler devam etmekte ve bu incelemelerin yakın gelecekte sonuçlanması beklenmektedir.

[1] <https://news.microsoft.com/2022/01/18/microsoft-to-acquire-activision-blizzard-to-bring-the-joy-and-community-of-gaming-to-everyone-across-every-device/>, Erişim Tarihi: 01.05.2023.





İşlemin Tarafları

Microsoft Corporation, ABD merkezli bir teknoloji devidir. Microsoft'un geniş ürün yelpazesine bakıldığında, Windows işletim sistemi, üretkenlik yazılımı olan MS Office, son yıllarda ağırlığını giderek artıran bulut sistemler (Azure), kurumsal yazılım ürünleri (MS SQL Server, MS Exchange Server, Dynamics 365), video oyun ürünleri (konsol olarak Xbox ve Halo, Forza Motorsport ve Gears of War gibi bir takım oyunlar), donanım ürünler (PC, tablet vb), arama motoru (Bing), video iletişim araçları (Skype, Teams), internet tarayıcı (Edge, Explorer) yazılım geliştirme ortamı (Visual Studio) gibi milyarlarca kullanıcısı olan geniş ürün yelpazesine sahip olduğu görülmektedir. 2022 yılında Microsoft'un küresel cirosu 204 milyar USD'yi aşmıştır.

Activision Blizzard Inc., video oyun endüstrisinde küresel ölçekte milyarlarca insanın kullanıcısı olduğu, PC, oyun konsolu (Playstation, Xbox vb), mobil cihazlar gibi birçok ortamda erişilebilen 'Call of Duty', 'War Craft', 'Candy Crush', 'Call of Duty' gibi ikonik oyunların geliştiricisi ve dağıtıcısıdır. Şirket 2008 yılında Activision ve Blizzard isimli iki ayrı firmanın birleşmesi ile oluşmuştur. Şirketin 2022 yılı cirosu 7,5 milyar USD'yi aşmıştır.



www.gunayerdogan.com.tr



İlgili Sektör [2]

Söz konusu işlemin gerçekleşmesine dair en büyük muhalefet Sony'den gelmektedir. Sony, Playstation isimli ürünü ile video oyun/konsol oyunları sektöründe önemli bir oyuncudur. Windows, Azure gibi başka ürünleri ve güçlü sermayesi, dağıtım kanalı genişlik ve etkinliği, Windows ile PC işletim sistemi pazarındaki oldukça güçlü pozisyonu ve hızla büyüyen ve gelişen bulut ekosistemlerdeki güçlü varlığı ile Microsoft video oyun pazarındaki etkinliğini hızla artırarak sektörün köklü şekilde değişimine yol açacak imkânlara sahip görünmektedir.

- Büyüklüğü 300 milyar doları aşan oyun sektörü, en büyük ve en hızlı büyüyen eğlence pazarıdır. 2023'de küresel cironun 385 milyar USD'ye ulaşması beklenmektedir.[3] Çin 110 milyar USD ile en büyük coğrafi pazardır.
- 286,5 milyar USD'lik pazar ile mobil cihazlar en büyük platformdur.
- Dünya çapında 3 milyar kişi çeşitli platformlarda (konsol, PC, mobil cihazlar, bulut oyun) video oyunları oynuyor ve bu sayının 2030'a kadar 4,5 milyara çıkacağı tahmin edilmektedir.
- 25 milyondan fazla Microsoft'un ürünü olan Xbox Game Pass üyesi de dâhil olmak üzere 100 milyondan fazla oyuncu her ay konsol, bilgisayar, cep telefonları ve tabletlerde Xbox oyunları oynamaktadır.

[2] <https://www.statista.com/outlook/amo/media/games/worldwide> , Erişim Tarihi: 01.05.2023.

[3] <https://www.statista.com/outlook/dmo/digital-media/video-games/worldwide#:~:text=Revenue%20in%20the%20Video%20Games,to%20hit%2039.0%25%20by%202027> , Erişim Tarihi: 01.05.2023.





Rekabet Otoritelerinin İşleme Dair Başlıca Endişeleri

- Artan pazar gücü: Satın alma, Microsoft'un video oyunu sektöründe önemli bir pazar gücü elde etmesiyle sonuçlanacak ve bu da potansiyel olarak rekabete zarar verebilecek ve tüketiciler için daha yüksek fiyatlara yol açabilecektir.
- Pazar payının konsolidasyonu: Birleşik şirket (Microsoft + Activision Blizzard), video oyun pazarında önemli bir paya sahip olacak ve bu da daha küçük rakiplerin etkin bir şekilde rekabet etme kabiliyetini sınırlayabilecektir. Bunun neticesinde de başta inovasyon faaliyetleri olmak üzere hâlihazırda oldukça hızlı seyreden teknolojik gelişim çabalarının aksamasına sebep olabilecektir.
- Münhasırlık düzenlemeleri: Microsoft, Activision Blizzard'ın Call of Duty ve World of Warcraft gibi popüler oyun serilerine erişimi sınırlayan münhasırlık düzenlemeleri uygulayabilecek, ilgili oyun konsolu platformlarına bu kararını dayatmak için pazar gücünü kullanabilecek, bu da rekabete zarar verebilecek ve tüketici seçimini sınırlayabilecektir. Böylelikle ilgili tüketiciler ilgili ürünlere daha yüksek fiyattan erişmek zorunda kalabilecektir.
- Hâkim durumun kötüye kullanılması potansiyeli: Microsoft bağlantılı ve entegre diğer sektörlerdeki (oyun konsolu, PC işletim sistemi ve dağıtım kanalları) ve mevcut sektördeki pazar gücünü, video oyun endüstrisinde rekabete zarar veren fiyatlandırma stratejileri gibi rekabete aykırı uygulamalarda bulunmak için kullanabilecektir. Rekabet otoriteleri, ilgili pazarlarda pazarın karakteristik özelliklerini de dikkate alarak rekabete zarar verilmesi ve tüketicilerin olumsuz etkilenmesi olasılıkları kapsamında değerlendirmektedir.





Birleşik Krallık Rekabet ve Piyasalar Otorit Kararı

Birleşik Krallık (BK) rekabet otoritesi olan Rekabet ve Piyasalar Kurumu (CMA) söz konusu devralma işlemine dair incelemesini tamamlamış olup 26 Nisan 2023 tarihinde kararını kamuoyu ile paylaşmıştır.[4] CMA, devralma anlaşmasını temelde hızla büyüyen bulut oyun pazarının geleceğini değiştireceği ve önümüzdeki yıllarda BK'daki video oyun kullanıcıları için daha az yenilik ve seçeneğe yol açacağı endişesiyle engellemiştir. Microsoft'un bu karara karşı yargı organları nezdinde itiraz etmesi beklenmektedir. CMA ilk değerlendirmesinde aşağıdaki endişeleri dile getirmiştir:

- Bulut oyun pazarı oldukça hızlı büyümektedir, BK'da aktif oyuncu (kullanıcı, müşteri) sayısı 2021 başından 2022 sonuna kadarlık zaman diliminde 3 kattan fazla artış gösterdi, 2026'ya kadar küresel pazarın 11 milyar Sterline, BK pazarının ise 1 milyar sterline ulaşacağı tahmin ediliyor.
- CMA'ya göre bulut teknolojilerinde zaten oldukça güçlü konumda bulunan Microsoft (Microsoft Azure ve Xbox Cloud Gaming ürünleri ile hâlihazırda küresel bulut oyun pazarının tahminen %60-70'ini oluşturmaktadır.) devralma sonrası Activision oyunlarını kendi bulut ekosistemine uygun hale getirmeyi ve böylece alternatif bulut ekosistemlerinin rekabet gücünü zayıflatabileceğini öngörmektedir.
- Activision'un 'AAA' oyun kategorilerindeki Call of Duty, Overwatch ve World of Warcraft gibi oyun ürünleri devralma neticesinde Microsoft özelde bulut oyun pazarı, genelde bulut pazarı üzerindeki güçlü durumunu pekiştirecektir. Devralma olmazsa, Activision'un hızla gelişen ve büyüyen bulut oyun pazarına kendisinin yatırım yapmayı planladığı öngörülmüyor. Böylelikle CMA bahse konu işlemin inovasyon faaliyetlerinin sektöre uğraması yoluyla rekabetin önemli ölçüde azaltılacağı endişesini taşımaktadır.

[4]. <https://www.gov.uk/government/news/microsoft-activision-deal-prevented-to-protect-innovation-and-choice-in-cloud-gaming> , Erişim Tarihi: 01.05.2023.





Birleşik Krallık Rekabet ve Piyasalar Otoritesi Kararı

- Bulut teknolojisinin ilgili ürünlere erişimde sabit oyun konsollarına olan bağımlılığı ortadan kaldırması yoluyla kullanıcılara daha ucuz ve alternatif kanal sunmaktadır. Devralma işlemi gerçekleştiği takdirde, Microsoft'un tam da hızla büyümeye başladığı sırada bulut oyun pazarında böylesine güçlü bir konum almasına ve bu fırsatların geliştirilmesi için çok önemli olan inovasyon iştahının azalması riskini meydana getirmektedir. (*Competition by innovation*)
- Microsoft, CMA'nın bu endişeleri ve öngörülerini kapsamında işlemin onaylanması halinde işlemi takip eden 10 sene içerisinde hangi platformlara, hangi koşullarda, hangi oyunların sunulacağını belirten davranışsal bir taahhütname sunmuştur.
- Ancak CMA yaptığı değerlendirme sonucunda, Microsoft tarafından sunulan planın bulut oyun hizmetlerinin büyüyen ve hızlı gelişen doğasını dikkate alarak çoklu oyun abonelik hizmetleri de dâhil olmak üzere farklı bulut oyun hizmeti iş modellerini yeterince kapsamadığı, Windows dışındaki bilgisayar işletim sistemlerinde oyun sürümlerini sunmak isteyebilecek hizmet sağlayıcılara yeterince açık olmadığı, oyunların mevcut olduğu şartlar ve koşullar pazardaki rekabetin dinamizmi ve yaratıcılığı tarafından belirlenmesi yerine devralma işlemi ile birlikte standartlaşacağı gerekçeleriyle taahhütleri tatmin edici bulmamış ve ilgili işleme izin vermemiştir.

CMA ayrıca, işlemin gerçekleşmesi durumunda, Activision içeriğinin Microsoft'un abonelik hizmeti olan Game Pass'te yer almasının sağlayacağı faydanın, bulut oyunlarında rekabete vereceği zararı telafi edip etmeyeceği yönünden yaptığı değerlendirme neticesinde de, bu yeni abonelik (ödeme) seçeneğinin bazı müşteriler için faydalı olsa da, özellikle Microsoft'un Activision'ın değerli oyunlarının platforma eklenmesi için devralma sonrası Game Pass abonelik bedelini artırma beklentisi göz önüne alındığında, rekabete yönelik genel zararı telafi etmeyeceği kararına varmıştır.





Avrupa Birliğindeki Süreç

Söz konusu işlem Avrupa Birliği Birleşme Tüzüğü (EUMR) kapsamına girdiği için AB tarafından incelemeye tabi tutulmaktadır.[5] AB Komisyonu Rekabet Genel Müdürlüğünün ön incelemesi, işlemin çoklu oyun abonelik hizmetleri ve/veya bulut oyun akış hizmetleri de dâhil olmak üzere konsol ve PC video oyunlarının dağıtımı ve PC işletim sistemleri pazarlarındaki rekabeti önemli ölçüde azaltabileceğini gösterdiği için işlemin detaylı incelenmesine (Faz II) karar verilmiştir. Komisyon, teklif edilen satın almanın konsol ve kişisel bilgisayar ("PC") video oyunlarının ve PC işletim sistemlerinin dağıtımına yönelik pazarlardaki rekabeti azaltabileceğinden endişe duymaktadır. Komisyon henüz kararını açıklamamakla birlikte, daha önce duyurduğu karar açıklama tarihini ertelemiştir. Özellikle Birleşik Krallık kararının oluşturduğu etki akabinde AB Kararı da heyecanla beklenmektedir. AB Komisyonu ön incelemesine göre,

- İşlem akabinde Microsoft, Activision Blizzard'ın yüksek profilli ve son derece başarılı oyunlarına (AAA oyunlar) rakiplerin erişimini engelleyebilir.
- Microsoft, konsol video oyunlarının rakip dağıtıcılara karşı, bu şirketlerin Activision Blizzard'ın konsol video oyunlarını konsollarda dağıtmasını engellemek, bu video oyunlarını kullanma veya bu video oyunlarına erişim şartlarını ve koşullarını kötüleştirmek gibi engel olma stratejileri uygulama kabiliyetine ulaşabilir ve bu eylemler için potansiyel ekonomik gerekçeye sahip olabilir.
- Özellikle çoklu oyun abonelik hizmetleri ve/veya bulut oyun akışı hizmetleriyle ilgili olarak, bu tür hizmetler sunan rakip konsol ve PC video oyunları dağıtıcılarının aleyhine, yeni ortaya çıkan çoklu oyun aboneliği ve bulut oyun akışı hizmetlerinin sağlanması için kilit öneme sahip Microsoft'un kendi PC ve konsol video oyunlarına erişimi engelleyebilir.
- Böylece daha yüksek fiyatlara, daha düşük kaliteye ya da daha az yeniliğe yol açarak tüketicilerin sağlayabileceği fayda etkilenebilir.
- Microsoft Activision Blizzard'ın oyunlarını ve bulut oyun akışı yoluyla oyunların dağıtımını Windows ile entegre ederek rakip PC işletim sistemi sağlayıcılarının Windows ile rekabet etme kabiliyetini azaltabilir, böylece kullanıcıları Windows olmayan bilgisayarları satın almaktan caydırabilir ve nihayetinde PC işletim sistemi pazarını da etkileyebilir.

[5] https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/ip_22_6578 , Erişim Tarihi: 01.05.2023.





Federal Ticaret Komisyonu (FTC) İncelemesi[6]

FTC'nin incelemesi detaylarına geçmeden önce, 9 Temmuz 2021 tarihli ABD Başkanlık Kararnamesi[7] ile bazı birleşme işlemlerinin engellenmesi, özellikle işgücü piyasaları, tarım piyasaları, sağlık piyasaları (reçeteli ilaçlar, hastane konsolidasyonu ve sigorta dâhil) ve teknoloji sektörüne odaklanmasının gerektiğinin vurgulandığını hatırlatmak isteriz. Bu kapsamda, geçmişte de rekabet hukuku açısından tartışmalı süreçler yaşayan Microsoft'un bu çok büyük satınalma anlaşması da daha dikkatli bir şekilde incelemeye tabi tutulması beklenirdi. ABD Federal Ticaret Komitesi (FTC) bahse konu devralma işlemi hakkında Xbox üreticisinin (Microsoft) en iyi video oyun serilerinin kontrolünü ele geçirerek, rakiplerinin (esasinda Sony) popüler içeriğe erişimini engelleyerek veya azaltarak yüksek performanslı oyun konsolları (Playstation) ve hızla büyüyen abonelik ve bulut oyun hizmetlerindeki rekabete zarar vereceğini değerlendirmektedir.

FTC değerlendirmesinde, geçmişte yine video oyun sektöründe Zenimaxx ve ana şirketi olan Bethesda'nın Microsoft tarafından devralınması işleminde Microsoft'un AB Komisyonuna verdiği rakiplerinden içerikleri sakınmama güvencesine rağmen Starfield ve Redfall dâhil olmak üzere birçok oyunu Microsoft'a özgü (bu oyunların rakip platformlar üzerinden erişiminin kısıtlanması) hale getirmesi gerçeğini dikkate almıştır.

FTC ayrıca, birçok başarılı ve popüler oyunların sahibi Activision'un Microsoft ile giriştiği anlaşma öncesinde stratejik olarak oyunlarını yapımcıdan bağımsız olarak birçok platformda sunma stratejisine sahip olduğunu, ancak işleme izin verilmesi halinde Microsoft'un, Activision'ın fiyatlandırmasını manipüle ederek, oyun kalitesini veya rakip konsollar ve oyun hizmetlerindeki oyuncu deneyimini düşürerek, içeriğe erişim koşullarını ve zamanlamasını değiştirerek veya içeriği rakiplerden tamamen alıkoyarak rekabete zarar verebilecek araç ve motivasyona sahip olacağı ve nihayetinde bu durumun ilgili tüketicilere zarar vereceğini düşünmektedir.

[6] <https://www.ftc.gov/news-events/news/press-releases/2022/12/ftc-seeks-block-microsoft-corps-acquisition-activision-blizzard-inc>

ABD antitröst yasalarına göre, FTC, M&A anlaşmasının rekabeti önemli ölçüde azaltacağına veya antitröst yasalarını ihlal edeceğine inanırsa, işlemin taraflarına karşı Federal Mahkemede dava açarak işlemin durdurulması için mahkemeden tedbir kararı talep etme hakkına sahiptir. Federal Mahkeme FTC'nin lehine karar verirse, birleşmenin devam etmesini önlemek için bir ihtiyati tedbir kararı çıkarabilir.

[7] <https://www.whitehouse.gov/briefing-room/presidential-actions/2021/07/09/executive-order-on-promoting-competition-in-the-american-economy/>





Federal Ticaret Komisyonu (FTC) İncelemesi

FTC devralma işleminin engellenmesine yönelik yaptığı panel toplantısında 3 engel 1 engel olmama oylama sonucu doğrultusunda söz konusu işlemin engellenmesine dair kararı Federal Mahkemeye iletmiştir (*administrative complaint*). Federal Mahkeme henüz kararını vermemiş olmakla birlikte, yakın zamanda nihai kararın verilmesi beklenmektedir.

Microsoft, Sony tarafından FTC'ye sağlanan bir takım argümanların FTC'nin değerlendirmelerine esas alındığını düşünmektedir. Bu kapsamda, Microsoft FTC tarafından açılan dava kapsamında savunmasında kullanmak üzere, Sony'nin elinde olan bir takım bilgilerin paylaşılmasına dair mahkeme celbini (subpoena) 17 Ocak'ta göndermiştir. Anlaşılan o ki, küresel video oyun konsol lideri Sony, bu kadar büyük bir pazarın liderliğini kaptırmamak için bütün hukuki süreçleri işletmektedir. Görünen o ki Microsoft ile Sony arasındaki rekabet giderek kızışacak ve farklı bir hale bürünecektir.

Diğer yandan, ABD antitröst yasası, özel tüketicilerin hükümet eylemlerinden (rekabet otoritesi incelemesinden) bağımsız olarak birleşme ve devralma işlemlerine itiraz etmelerine izin veriyor. Bu kapsamda, bazı kullanıcıların San Francisco'da açtığı davada mahkeme bu işlemin pazar rekabetine zarar vereceği iddiasına karşılık ileri sürülen argümanların bu savı destekleyen "iddialardan yoksun" olduğuna karar verdi. Ancak bu yerel davanın neticesinin FTC'nin değerlendirmesi üzerinde bir etkisi bulunmuyor.



www.gunayerdogan.com.tr



Türk Rekabet Kurumu İncelemesi

Henüz işleme dair alınmış bir karar olmakla beraber işlem Rekabet Kurumuna 06.06.2022 tarihinde bildirilmiştir.[8] Rekabet Kurumunun Türkiye'deki video oyun sektörü gelişmeleri, Türk oyun kullanıcılarının tercihleri, konsol oyun piyasasını, işlemin taraflarının ilgili alanlardaki AR&GE faaliyetleri, süregelen ve planlanan yatırımları, yatay ve dikey entegrasyon, diğer rakiplerin ürünleri ve özellikle çok hızlı gelişen bulut oyun hizmetleri alanındaki var olan ve beklenen gelişmeler, tarafların ve rakiplerin sektördeki inovasyon faaliyetleri gibi faktörleri kapsamlı şekilde dikkate alarak bir sonuca varması beklenmektedir.

Resmi Duyuru:

Tarih : 6.6.2022	Dosya No : 2022-1-18
Niteliği : Devralma	Pazar :
Activision Blizzard Inc. - Microsoft Corporation	

[8] <https://www.rekabet.gov.tr/tr/BildirilenBirlesmeDevralma/Detay/8fa12b95-78e5-ec11-a224-0050568595ba>



www.gunayerdogan.com.tr



İLETİŞİM



+90-312-220-07-27



www.gunayerdogan.com.tr



info@gunayerdogan.com.tr



Ankara Office: Kızılırmak Mah. Muhsin Yazıcıoğlu Cad.
Protokol Plz. No: 39/112 Çankaya Ankara



İstanbul Office: IZ Plaza Giz, Eski Büyükdere Cad.
9/77 Maslak 34398 İstanbul