

แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ รายงานประจำปี 2568

BEYOND

Resilience

(แบบ 56-1 ONE REPORT)

2025



ASPHERE

แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ รายงานประจำปี 2568

BEYOND

Resilience

(แบบ 56-1 ONE REPORT)

2025



ASPHERE

แอสเฟียร์ อินโนเวชันส์ รายงานประจำปี 2568

สารจากประธานกรรมการ _____ 1.

ส่วนที่ 1 : การประกอบธุรกิจและผลการดำเนินงาน _____ 2.

1. โครงสร้างและการดำเนินงานของกลุ่มบริษัทฯ _____ 3.

2. การบริหารจัดการความเสี่ยง _____ 37.

3. การขับเคลื่อนธุรกิจเพื่อความยั่งยืน _____ 43.

4. การวิเคราะห์และคำอธิบายของฝ่ายจัดการ
ถึงผลการดำเนินงานและฐานะการเงิน _____ 52.

5. ข้อมูลทั่วไปและข้อมูลสำคัญอื่น _____ 59.

ส่วนที่ 2 : การกำกับดูแลกิจการ _____ 65.

6. นโยบายการกำกับดูแลกิจการ _____ 66.

7. โครงสร้างการกำกับดูแลกิจการ และข้อมูลสำคัญเกี่ยวกับ
คณะกรรมการ คณะกรรมการชุดย่อย ผู้บริหาร พนักงาน และอื่น ๆ _____ 79.

8. รายงานผลการดำเนินงานสำคัญด้านการกำกับดูแลกิจการ _____ 96.

9. การควบคุมภายในและรายการระหว่างกัน _____ 101.

ส่วนที่ 3 : งบการเงิน _____ 105.

ส่วนที่ 4 : เอกสารแนบ _____ 199.

สารจากประธานกรรมการ

ปี 2568 เป็นปีที่บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชันส์ จำกัด (มหาชน) ดำเนินธุรกิจท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงของเศรษฐกิจและอุตสาหกรรมดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง แม้สภาพแวดล้อมทางธุรกิจจะยังคงมีความผันผวน บริษัทฯ ยังคงยึดแนวทางการดำเนินงานอย่างรอบคอบ มีวินัยทางการเงิน และให้ความสำคัญกับการเติบโตบนพื้นฐานของโครงสร้างธุรกิจที่มั่นคง

ธุรกิจเกมออนไลน์ซึ่งเป็นธุรกิจหลักของบริษัทฯ ยังคงแสดงให้เห็นถึงความแข็งแกร่ง โดยเฉพาะกลุ่มเกมคลาสสิกที่ยังคงสร้างการเติบโตอย่างต่อเนื่อง ฐานผู้เล่นที่มั่นคงและความเข้าใจพฤติกรรมผู้บริโภคในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้บริษัทสามารถบริหารพอร์ตโฟลิโอเกมได้อย่างมีประสิทธิภาพ และรักษาความสามารถในการแข่งขันในตลาดได้อย่างต่อเนื่อง ในด้านการต่อยอดธุรกิจ โมเดล PlayPark Services ซึ่งเริ่มต้นในปี 2567 ได้มีพัฒนาการที่ชัดเจนในปี 2568 ทั้งในด้านการขยายความร่วมมือกับพันธมิตรและการสร้างรายได้เพิ่มเติม การนำความเชี่ยวชาญด้าน Publishing และการตลาดมาพัฒนาเป็นบริการแบบครบวงจร ช่วยเปิดโอกาสทางธุรกิจใหม่ให้กับองค์กร และเพิ่มความหลากหลายของแหล่งรายได้ในระยะยาว

นอกจากนี้ บริษัทฯ ยังได้ลงทุนใน บริษัท กรีนมูนส์ จำกัด ซึ่งเป็นบริษัทเทคโนโลยีที่พัฒนาโซลูชันด้าน Artificial Intelligence (AI) และระบบ Automation เพื่อสนับสนุนการยกระดับประสิทธิภาพในการดำเนินงานและการบริหารจัดการกระบวนการทางธุรกิจ การลงทุนดังกล่าวสะท้อนถึงทิศทางของบริษัทฯ ในการพัฒนานวัตกรรมสู่การเป็นบริษัทเทคโนโลยีดิจิทัล และเป็นการวางรากฐานสำหรับการนำเทคโนโลยีมาสนับสนุนการเติบโตของธุรกิจในอนาคต

สำหรับปี 2569 บริษัทฯ จะมุ่งเน้นการขยายตลาดในธุรกิจเกมออนไลน์อย่างมีทิศทาง โดยเฉพาะการเสริมความแข็งแกร่งของกลุ่มเกมคลาสสิกที่ยังคงมีศักยภาพสูง ควบคู่กับการเปิดให้บริการเกมใหม่ในระดับภูมิภาค โดยให้ความสำคัญกับการคัดเลือกเกมที่เหมาะสมกับตลาดและมีศักยภาพในการเติบโต มากกว่าการเพิ่มจำนวนเกมเพียงอย่างเดียว ในส่วนของ PlayPark Services บริษัทฯ มีแผนขยายเครือข่ายพันธมิตรเชิงกลยุทธ์ โดยเฉพาะการร่วมมือกับเอเจนซีด้านการตลาดในต่างประเทศ เพื่อเพิ่มโอกาสทางธุรกิจและสร้างฐานรายได้ที่หลากหลายในระยะยาว แนวทางดังกล่าวจะช่วยเสริมความยืดหยุ่นให้กับโมเดลธุรกิจ และรองรับการเติบโตในอนาคตได้อย่างมั่นคง

ท้ายที่สุด บริษัทฯ ให้ความสำคัญกับการดำเนินธุรกิจภายใต้หลักธรรมาภิบาล ความโปร่งใส และความรับผิดชอบต่อผู้มีส่วนได้เสียทุกฝ่าย ควบคู่กับการควบคุมค่าใช้จ่ายอย่างรัดกุมและการบริหารต้นทุนอย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงการปรับโครงสร้างองค์กรให้กระชับและคล่องตัวมากยิ่งขึ้น เพื่อรองรับความผันผวนทางเศรษฐกิจและการเปลี่ยนแปลงด้านเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว การกำกับดูแลกิจการที่ดี การบริหารความเสี่ยงอย่างเป็นระบบ และการตัดสินใจบนพื้นฐานของข้อมูลที่รอบด้าน ยังคงเป็นรากฐานสำคัญที่ช่วยให้องค์กรเติบโตได้อย่างมั่นคงและยั่งยืน

ในนามของคณะกรรมการบริษัท ผมขอขอบคุณผู้ถือหุ้น ลูกค้า พันธมิตรทางธุรกิจ ผู้บริหาร และพนักงานทุกท่านที่ร่วมกันขับเคลื่อนองค์กรด้วยความทุ่มเทและความเชื่อมั่น ผมเชื่อมั่นว่า ด้วยความร่วมมือของทุกภาคส่วน บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชันส์ จำกัด (มหาชน) จะสามารถเติบโตอย่างมีประสิทธิภาพ พร้อมสร้างคุณค่าในระยะยาวให้แก่ผู้มีส่วนได้เสียและอุตสาหกรรมอย่างต่อเนื่อง



นายปราโมทย์ สุตจิตพวง
ประธานกรรมการ

ส่วนที่ 1 :
**การประกอบธุรกิจ
และผลการดำเนินงาน**

1. โครงสร้างและการดำเนินงานของกลุ่มบริษัท

1.1 วิสัยทัศน์ พันธกิจ และเป้าหมายในการดำเนินธุรกิจของบริษัท

VISION

“Serving the Infinite Future”

MISSION

- To inspire and connect everyone through transformative immersive experiences.
- To revolutionize technology and unlock new possibilities.
- Seizing limitless opportunities through strategic investments, driving sustainable growth, and shaping the future.

PROMISE

- Delivering exceptional, immersive, and innovative digital lifestyle services that empower connections.
- Transforming the way everyone works, plays, and learns through groundbreaking innovations.
- Unleashing the full potential of promising technologies through strategic and expansive investments.

วัตถุประสงค์และเป้าหมายในการดำเนินธุรกิจ

นับตั้งแต่ปี 2566 ที่ผ่านมา บริษัท แอสฟิร อินโนเวชันส์ จำกัด (มหาชน) ปรับโครงสร้างธุรกิจด้วยการขยายขอบเขตธุรกิจที่มากกว่าการให้บริการเกมออนไลน์ และตั้งเป้าหมายการเป็นหนึ่งเดียวในบริษัทชั้นนำด้านดิจิทัลเทคโนโลยี ผ่านกลุ่มธุรกิจต่าง ๆ โดยกลุ่มธุรกิจเกมออนไลน์ยังคงเป็นฐานธุรกิจหลักของกลุ่มบริษัทฯ ซึ่งมีการตั้งเป้าหมายดังนี้

กลุ่มธุรกิจเกมออนไลน์ (เพลย์พาร์ค)

วิสัยทัศน์ของเราคือการเป็นแพลตฟอร์มเกมชั้นนำในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่ขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยี เพื่อเชื่อมโยงสังคมเกมที่หลากหลายผ่านประสบการณ์เหนือระดับ พร้อมทั้งสร้างมูลค่าที่ยั่งยืนให้แก่ผู้ถือหุ้น พันธกิจของเราคือการเป็นสะพานเชื่อมโยงนวัตกรรมเกมระดับโลกเข้ากับความสำเร็จของผู้เล่นในตลาดท้องถิ่น โดยอาศัยศักยภาพของระบบการให้บริการเกมที่มีประสิทธิภาพสูง เพื่อส่งมอบความบันเทิงที่มั่นคงและยั่งยืนในระยะยาว

ในปี 2568 บริษัทฯ ได้ขับเคลื่อนกลยุทธ์ “การสร้างมูลค่าเหนือปริมาณ” (Value over Volume) ท่ามกลางสภาวะอุตสาหกรรมที่มีความท้าทายในการขยายฐานผู้เล่นใหม่แบบออลไทม์ เราประสบความสำเร็จในการปรับทิศทางเพื่อศักยภาพสูงสุดของ “กลุ่มเกมคลาสสิก” ของบริษัทฯ ความสำเร็จดังกล่าวส่งผลให้เกมระดับตำนานอย่าง MapleStory และ Yulgang มีประสิทธิภาพในการสร้างรายได้สูงเป็นประวัติการณ์ ควบคู่ไปกับการเปิดตัวเกม MU New Dawn ในระดับภูมิภาคที่ประสบความสำเร็จ เมื่อสิ้นสุดปี 2568 เราได้พิสูจน์ให้เห็นว่าการบริหารพอร์ตโฟลิโอที่มุ่งเน้นกลุ่มเกมที่มีการปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นสูง สามารถสร้างกระแสเงินสดที่มั่นคงและมีอัตรากำไรสูงได้ แม้ในสภาวะตลาดที่เข้าสู่ช่วงอึมครึม

เป้าหมายหลักในปี 2569 คือการลดความเสี่ยงจากการพึ่งพาเกมใดเกมหนึ่ง โดยการเปิดตัวกลุ่มเกมที่มีศักยภาพสูง โดยบริษัทฯ ได้เปลี่ยนทิศทางในการลงทุนคิดสรรเกม โดยมุ่งเน้นเกมที่มี IP ระดับโลกที่มีฐานผู้เล่นแข็งแกร่งอยู่แล้ว แผนการดำเนินงานในปี 2569 ประกอบด้วยการเปิดตัวเกม Bleach: Thousand-Year Blood War และการขยายแฟรนไชส์ Yulgang เข้าสู่หมวดเกมประเภท Idle ที่มีการเติบโตสูงเพื่อสร้างความหลากหลายของรายได้ นอกจากนี้ เรายังปรับตัวตามพฤติกรรมผู้เล่นที่เปลี่ยนไปผ่านการวางระบบ Mini-App Game เพื่อเข้าถึงกลุ่มผู้เล่นกลุ่ม Casual จำนวนมหาศาลได้อย่างรวดเร็ว โดยลดขั้นตอนการเข้าถึงเกมและลดต้นทุนในการหาผู้เล่นใหม่ได้อย่างมีนัยสำคัญ

เป้าหมายระยะยาวของเราคือการเปลี่ยนผ่านสู่การเป็นผู้ให้บริการที่ขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยีที่สามารถสร้างสมดุลระหว่างความมั่นคงของกลุ่มเกมคลาสสิก และการเติบโตในกลุ่มเกมใหม่ ภายในปี 2570 เราตั้งเป้าที่จะสร้างพอร์ตโฟลิโอที่มีความยืดหยุ่นต่อการเปลี่ยนแปลงของแพลตฟอร์ม และลดการพึ่งพารายได้จากเกมใดเกมหนึ่ง กลยุทธ์ของบริษัทฯ คือ การพัฒนาและต่อยอดเชิงกลยุทธ์ในกลุ่มเกมคลาสสิก ควบคู่ไปกับการให้ความสำคัญกับแนวเกมที่มีมูลค่าผู้เล่นตลอดอายุการใช้งาน (User Lifetime Value) สูง เช่น เกมแนว Strategy, เกม RPG สมัยใหม่ ด้วยการคัดเลือกลิขสิทธิ์เกมอย่างเข้มงวดและการยกระดับโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีให้ทันสมัย บริษัทฯ มุ่งมั่นที่จะรักษาทิศทางที่เติบโตของกำไรอย่างต่อเนื่อง พร้อมทั้งยึดมั่นในความเป็นเลิศด้านการดำเนินงาน เพื่อสร้างผลตอบแทนที่ยั่งยืนให้แก่ผู้ถือหุ้นในระยะยาว

กลุ่มเทคโนโลยีบล็อกเชนและนวัตกรรม

เป้าหมายของกลุ่มธุรกิจบล็อกเชนและนวัตกรรม คือการมุ่งนำประโยชน์จากเทคโนโลยีบล็อกเชนและนวัตกรรมสมัยใหม่มาขับเคลื่อนธุรกิจเดิมให้เกิดการปรับปรุงและพัฒนาเป็นธุรกิจรูปแบบใหม่ หรือยกระดับการให้บริการให้มีประสิทธิภาพและคุณภาพสูงขึ้น นอกเหนือจากนั้น ยังมุ่งแสวงหาโอกาสการลงทุนในธุรกิจด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรมแห่งอนาคต เพื่อช่วยเสริมศักยภาพในกลุ่มธุรกิจและพันธมิตรในเครือ สอดคล้องกับวิสัยทัศน์ “Serving the Infinite Future”

1.2 การเปลี่ยนแปลงและพัฒนากิจการที่สำคัญ

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชันส์ จำกัด (มหาชน) (“บริษัทฯ หรือ AS”) เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ก่อตั้งเมื่อวันที่ 20 กันยายน 2544 ด้วยทุนจดทะเบียน 5,000,000 บาท โดยแรกเริ่มมีวัตถุประสงค์เพื่อประกอบธุรกิจจัดจำหน่ายเกมพีซี มีผู้ร่วมก่อตั้งคือ นายปราโมทย์ สุดจิตพร Mr. Tan Tgow Lim และนายเลิศชาย กันภัย ซึ่งเป็นผู้มีประสบการณ์ในธุรกิจซอฟต์แวร์เพื่อความบันเทิงมาเป็นระยะเวลานาน และปัจจุบันบริษัทฯ ได้มีการขยายขอบเขตทางธุรกิจจากการเป็นผู้ให้บริการเกมออนไลน์ โดยมุ่งสู่การเป็นหนึ่งในบริษัทชั้นนำด้านดิจิทัลเทคโนโลยี

- ปี 2546 บริษัทฯ เริ่มธุรกิจให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศไทย โดยเปิดตัวเกม Ragnarok Online ซึ่งซื้อลิขสิทธิ์มาจาก Gravity Co., Ltd. ประเทศเกาหลีใต้ แล้วนำมาดัดแปลงเป็นภาษาไทย เพื่อให้บริการแก่ผู้เล่นเกมในประเทศไทยประสบความสำเร็จอย่างสูง เป็นก้าวสำคัญที่ทำให้บริษัทฯ เป็นที่รู้จักในฐานะหนึ่งในผู้ให้บริการเกมออนไลน์ชั้นนำในไทย
- ปี 2547 - 2548 มีการปรับโครงสร้างบริษัทในกลุ่มที่มีผู้ถือหุ้นร่วมกัน โดยเข้าซื้อหุ้นบริษัทต่าง ๆ จากกลุ่มผู้ถือหุ้นหลักของบริษัทฯ เพื่อให้เกิดความชัดเจนในการดำเนินกิจการ รวมทั้งสามารถประหยัดค่าใช้จ่ายและเพิ่มประสิทธิภาพในการบริหารงาน
- ปี 2549 ขยายตลาดสู่เกมแนว Casual ด้วยการเปิดให้บริการเกม Audition ซึ่งประสบความสำเร็จอย่างมาก และยังคงครองอันดับ 1 ของเกมต้นในประเทศไทยจนถึงวันนี้ และในปีเดียวกัน บริษัทฯ ยังได้ลงทุนเปิดบริษัท Asiasoft Online Pte. Ltd. ในประเทศสิงคโปร์ นับเป็นก้าวแรกในการขยายตลาดสู่ภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้
- ปี 2550 ได้เข้าจดทะเบียนในตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย เมื่อวันที่ 17 พฤษภาคม 2550 โดยมีทุนจดทะเบียน 316,000,000 บาท
- ปี 2554 ขยายธุรกิจออนไลน์ที่นอกเหนือจากการให้บริการเกมออนไลน์ ด้วยการเข้าลงทุนในบริษัท ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น จำกัด ผู้ให้บริการเว็บไซต์ www.thaiware.com ซึ่งเป็นแหล่งข้อมูลข่าวสารด้านไอที และเป็นแหล่งดาวน์โหลดซอฟต์แวร์ต่าง ๆ ทั้งของไทยและต่างประเทศ โดยได้รับการจัดอันดับโดย Truehits ให้เป็นเว็บไซต์ทางด้านไอทีอันดับ 1 และยังเป็นแพลตฟอร์มอีคอมเมิร์ซที่จำหน่ายซอฟต์แวร์ อุปกรณ์ไอที และแอดเจ็คทีฟอีกด้วย
- ปี 2555 ขยายตลาดสู่ประเทศมาเลเซีย ด้วยการลงทุนในบริษัท CIB Development Sdn. Bhd.
- ปี 2557 ก้าวเข้าสู่ตลาดเกมโมบายล์ เพื่อรองรับพฤติกรรมของผู้บริโภคที่นิยมใช้สมาร์ตโฟนเพิ่มมากขึ้น และด้วยกระแสความนิยมของสื่อออนไลน์และการทำตลาดบนแพลตฟอร์มดิจิทัล บริษัทฯ จึงขยายธุรกิจด้านเอเจนซีการตลาดดิจิทัลด้วยการร่วมลงทุนใน บริษัท รัชต์พลัส ดิจิตอล จำกัด เพื่อให้บริการด้านการวางแผนการตลาดดิจิทัลแบบครบวงจรแก่ลูกค้าองค์กรต่าง ๆ รวมถึงบริษัทในเครือ นอกจากนี้ในปีเดียวกัน ได้มุ่งสู่ธุรกิจการผลิตเนื้อหาดิจิทัลด้วยการร่วมลงทุนภายใต้ บริษัท มิสัน อินโนเวชัน จำกัด เพื่อพัฒนาเกมออนไลน์และเกมโมบายล์ รวมถึงแอปพลิเคชันต่าง ๆ จากฝีมือคนไทย นอกจากนี้ บริษัทฯ ยังคงรุกตลาดในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ด้วยการขยายตลาดสู่ประเทศฟิลิปปินส์ จากการเข้าซื้อกิจการในบริษัท Level Up! Inc.
- ปี 2559 เพิ่มทุนจดทะเบียน จำนวน 102,469,254 บาท เป็นทุนจดทะเบียน 409,877,016 บาท
- ปี 2560 เพิ่มทุนจดทะเบียน บริษัท เพลย์พาร์ค จำกัด จำนวน 110,000,000 บาท เป็นทุนจดทะเบียน 150,000,000 บาท และร่วมลงทุนในบริษัท สกายเน็ต ซิสเต็มส์ จำกัด ซึ่งเป็นบริษัทเทคโนโลยีการเงินรูปแบบใหม่ (FinTech Startup) เพื่อพัฒนาแอปพลิเคชันเกี่ยวกับการซื้อขายหุ้นและหลักทรัพย์
- ปี 2561 เพิ่มทุนจดทะเบียน บริษัท สกายเน็ต ซิสเต็มส์ จำกัด บริษัทร่วมในประเทศไทย และเพิ่มทุนจดทะเบียน Asiasoft Online Pte. Ltd. บริษัทย่อยในประเทศสิงคโปร์ พร้อมทั้งเปลี่ยนชื่อเป็น Playpark Pte. Ltd. นอกจากนี้ได้มีการเจรจาพันธมิตรทางธุรกิจในประเทศพม่าและอินโดนีเซีย เพื่อเตรียมการเปิดให้บริการเกมออนไลน์
- ปี 2562 ขยายการให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศอินโดนีเซีย โดยร่วมกับบริษัท PT. Wave Wahana Wisesa และลงนามข้อตกลงเป็นพันธมิตรทางธุรกิจกับบริษัท Krafton Inc. ผู้พัฒนาเกมระดับโลกจากประเทศเกาหลีใต้ ในการเปิดให้บริการทดสอบเกม Ascent: Infinite Realm (A:IR) ในประเทศไทย นอกจากนี้ยังประสบความสำเร็จในการรุกตลาดเกมโมบายล์ ด้วยการเปิดให้บริการเกม TS Online Mobile ซึ่งพัฒนาโดยบริษัท Chinese Gamers International จากไต้หวัน

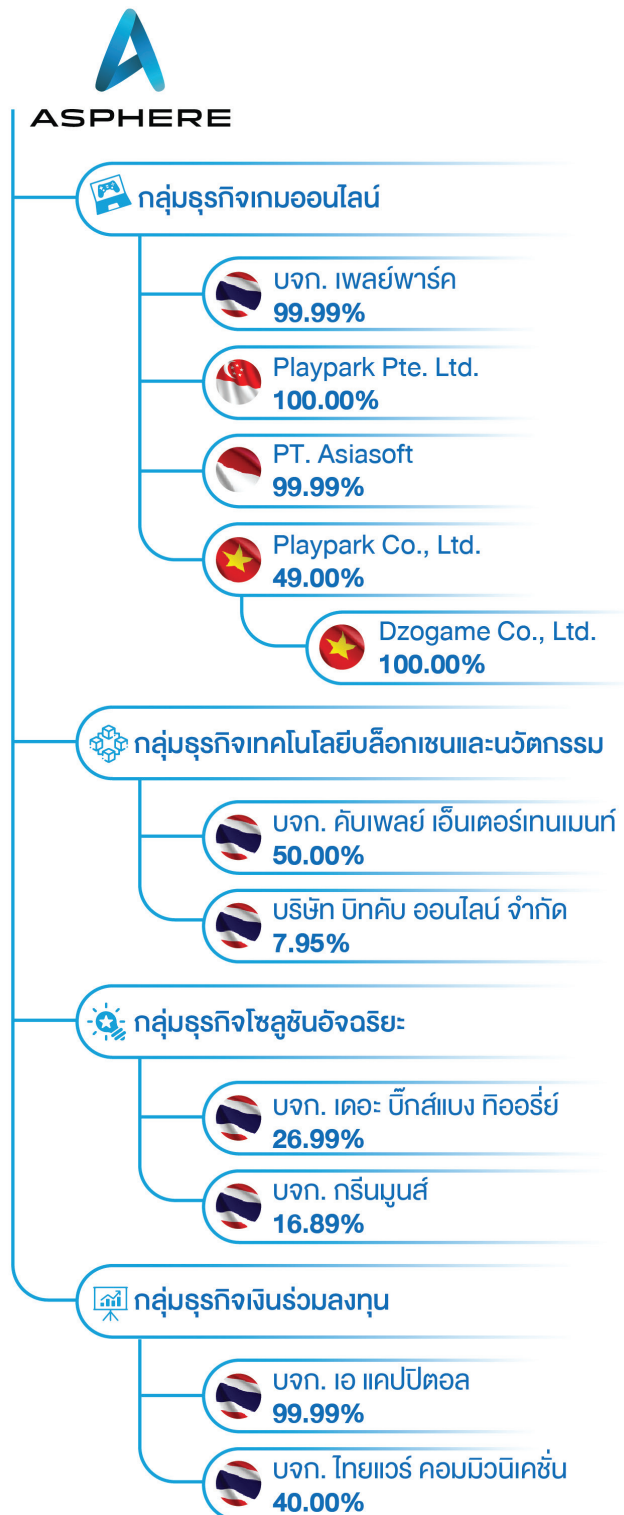
- ปี 2563 บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ลดทุนจดทะเบียนและชำระแล้วของบริษัทฯ โดยการลดมูลค่าหุ้นที่ตราไว้ จากหุ้นละ 1.00 บาท เป็นหุ้นละ 0.50 บาท ซึ่งจะทำให้บริษัทคงเหลือทุนจดทะเบียน 256,173,135 บาท และชำระแล้ว 204,938,596.50 บาท และในวันที่ 18 สิงหาคม 2563 ด้วยการเติบโตทางธุรกิจ ทำให้บริษัทฯ สามารถปลดเครื่องหมาย “C” ได้สำเร็จ
- ปี 2564 คณะกรรมการบริษัทฯ มีมติอนุมัติแผนการลงทุนในบริษัท CONG TY TNHH CHAU A MEM ประเทศเวียดนาม มูลค่า 10,780,000,000 เวียดนามดอง หรือประมาณ 15,305,000 บาท โดยเป็นการออกหุ้นเพิ่มทุนใหม่ในสัดส่วนร้อยละ 49 ให้กับทางบริษัทฯ โดยหากดำเนินการแล้วเสร็จ บริษัทดังกล่าวจะกลายเป็นหนึ่งในบริษัทย่อยของเอเชียซอฟท์ฯ นอกจากนี้ได้มีการเปลี่ยนชื่อบริษัทย่อยในมาเลเซียเป็น Playpark Malaysia Sdn. Bhd. (เดิม CIB Net Station Sdn. Bhd.) เพื่อช่วยต่อยอดแบรนด์ PlayPark ให้เป็นที่จดจำยิ่งขึ้นในตลาดเกมภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ รวมถึงในปีเดียวกัน ด้วยการดำเนินธุรกิจด้วยความโปร่งใส และปฏิบัติตามนโยบายต่อต้านทุจริตคอร์รัปชันอย่างเคร่งครัด ส่งผลให้เอเชียซอฟท์ฯ ผ่านการรับรองเป็นสมาชิกของแนวร่วมต่อต้านคอร์รัปชันของภาคเอกชนไทย (CAC) โดยมีผลตั้งแต่ 30 กันยายน พ.ศ. 2564
- ปี 2565 ปรับโครงสร้างธุรกิจเพื่อรองรับการขยายตัวของบริษัทฯ โดยจัดเป็น 4 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มธุรกิจเกมออนไลน์ กลุ่มธุรกิจ Blockchain and Innovation Technologies กลุ่มธุรกิจสื่อและการตลาด และกลุ่มธุรกิจเงินร่วมลงทุน โดยได้จัดตั้งบริษัทร่วมทุน (Joint Venture) กับบริษัทพันธมิตร เพื่อเพิ่มศักยภาพในการต่อยอดธุรกิจ ดังนี้
 - จัดตั้งบริษัท PlayPark Company Limited ณ ประเทศเวียดนาม โดยร่วมทุนกับบริษัท CONG TY TNHH CHAU A MEM เพื่อให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศเวียดนาม
 - จัดตั้งบริษัท คับเพลย์ เอ็นเตอร์เทนเมนต์ จำกัด ณ ประเทศไทย โดยร่วมทุนกับ บริษัท บิ๊กคับ เอนเจอร์ส จำกัด เพื่อพัฒนาระบบนิเวศของ Blockchain ครบวงจรสำหรับรองรับเกมที่อยู่ในโมเดลธุรกิจเดิม (Conventional Game) ปรับตัวสู่รูปแบบ Hybrid GameFi รวมถึงการให้บริการเกมออนไลน์ภายใต้ระบบนิเวศ

นอกจากนี้ มีการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างการถือหุ้นของผู้ถือหุ้นรายใหญ่ โดย บริษัท สบาย เทคโนโลยี จำกัด (มหาชน) เข้าถือหุ้น บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) คิดเป็นร้อยละ 21.226 ของจำนวนหุ้นทั้งหมด ณ เดือนธันวาคม 2565 โดย บริษัท สบาย เทคโนโลยี จำกัด (มหาชน) จะเสนอตัวแทนเข้าร่วมคณะกรรมการบริหารของเอเชียซอฟท์ฯ ผ่านการประชุมสามัญผู้ถือหุ้น 2566
- ปี 2566 บริษัทฯ ได้มีการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญในด้านต่าง ๆ ดังนี้
 - ปรับเปลี่ยนชื่อบริษัท จาก บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) เป็น บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน) และมีการปรับโครงสร้างบริษัทเป็นบริษัทที่ลงทุนในบริษัทอื่น (Holding Company) โดยมุ่งขยายขอบเขตธุรกิจสู่การเป็นบริษัทชั้นนำด้านดิจิทัลเทคโนโลยี
 - เปลี่ยนแปลงทุนชำระแล้วของบริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน) จากเดิมมีทุนชำระ จำนวน 253,358,257.00 เป็น 253,865,808.50 บาท โดยกรมพัฒนาธุรกิจการค้า กระทรวงพาณิชย์ ได้รับจดทะเบียนเปลี่ยนแปลงทุนชำระแล้วดังกล่าวเมื่อวันที่ 3 กรกฎาคม 2566
 - เข้าลงทุนใน 2 บริษัท ที่เป็นผู้นำทางเทคโนโลยีในประเทศไทย ได้แก่ บริษัท บิ๊กคับ ออนไลน์ จำกัด และ บริษัท เดอะ บิ๊กส์แอง ทืออริย์ จำกัด
 - จำหน่ายเงินลงทุน CIB Development Sdn. Bhd. ซึ่งเป็นบริษัทย่อยในประเทศมาเลเซีย ที่บริษัทฯ ถือหุ้นในสัดส่วนร้อยละ 61.68 ของทุนจดทะเบียน ซึ่งมีผลให้บริษัทดังกล่าวสิ้นสุดสภาพการเป็นบริษัทย่อยของบริษัทฯ
 - ปรับเปลี่ยนชื่อบริษัท CONG TY TNHH CHAU A MEM เป็น บริษัท CONG TY TNHH DZOGAME ซึ่งเป็นบริษัทย่อยในประเทศเวียดนาม
- ปี 2567 บริษัทฯ ได้มีการดำเนินงานโดยมีรายละเอียดสำคัญ ดังนี้
 - บริษัทฯ ดำเนินการซื้อหุ้นคืนรวมทั้งสิ้น 11,518,000 หุ้น คิดเป็นร้อยละ 2.26 ของหุ้นที่จำหน่ายได้แล้วทั้งหมดของบริษัทฯ (ทั้งนี้ ณ วันที่ 29 มกราคม 2567 บริษัทฯ มีการจดทะเบียนเปลี่ยนแปลงทุนชำระแล้ว เนื่องจากการใช้สิทธิแปลงสภาพ AS-W2 จึงทำให้มีการเปลี่ยนแปลงจำนวนหุ้นชำระแล้วจากเดิม 507,731,617 หุ้น เป็น 510,764,766 หุ้น อย่างไรก็ตาม จำนวนหุ้นซื้อคืนไม่เกินจำนวน 15,000,000 หุ้น) รวมมูลค่าหุ้นที่ซื้อคืนทั้งสิ้น 93,571,390 บาท บริษัทฯ ได้ทำการลดทุนจดทะเบียนจากโครงการซื้อหุ้นคืน ทั้งจำนวน 11,518,000 หุ้น ส่งผลให้จำนวนหุ้นชำระแล้วลดลงจาก 510,764,766 หุ้น เป็น 499,246,766 หุ้น
 - บริษัท คับเพลย์ เอ็นเตอร์เทนเมนต์ จำกัด ภายใต้กลุ่มธุรกิจบลิ๊ทเชนและนวัตกรรม เปิดให้บริการแพลตฟอร์ม Astronize และเปิดให้บริการเกมแรก TSX by Astronize เกมโมบาย web 3.0
 - กลุ่มธุรกิจเกมออนไลน์ (เพลย์พาร์ก) ขยายโมเดลธุรกิจใหม่ PlayPark Services บริการครบวงจรสำหรับผู้พัฒนาเกมที่ต้องการเข้าสู่ตลาดเกมในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เพื่อสร้างโอกาสในการขยายฐานรายได้

- ปี 2568 บริษัทฯ ได้มีการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญในด้านต่าง ๆ ดังนี้
 - บริษัทฯ ได้มีการลงทุนในบริษัท กรีนมูนส์ จำกัด ซึ่งประกอบธุรกิจเกี่ยวกับ Education Technology ด้วยการเข้าซื้อหุ้นในจำนวน 150,000 หุ้น คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 16.89 ของหุ้นทั้งหมด
 - บริษัทฯ ได้มีการจำหน่ายหุ้นใน Playpark Inc. (บริษัทฟิลิปปินส์) ที่ถืออยู่ร้อยละ 40 ออกทั้งหมดให้แก่ Hubvantage Services Inc. เพื่อปรับโครงสร้างการทำธุรกิจในส่วนของตลาดประเทศฟิลิปปินส์ ให้บริษัท Playpark Pte. Ltd. (บริษัทย่อยในประเทศสิงคโปร์) เป็นผู้ดูแลแทน เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการบริหารงาน

1.3 โครงสร้างการถือหุ้นของกลุ่มบริษัทฯ

ณ 31 ธันวาคม 2568 กลุ่มแอสเฟียร์ฯ (กลุ่มบริษัทฯ) ประกอบด้วยบริษัทต่าง ๆ รวม 11 บริษัท ดังนี้



ขนาดของบริษัทตามเกณฑ์ Holding Company

จากกรณีที่บริษัทฯ ประกอบธุรกิจโดยการถือหุ้นในบริษัทอื่น (Holding Company) บริษัทฯ มีขนาดของบริษัทที่ประกอบธุรกิจหลักตามหลักเกณฑ์และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง โดยปัจจุบัน บริษัท เพลย์พาร์ค จำกัด เป็นบริษัทย่อยที่ประกอบธุรกิจหลักที่ไม่มีสถานะเป็นบริษัทจดทะเบียนตามเกณฑ์ Holding Company ณ 31 ธันวาคม 2568 ขนาดของบริษัทที่ประกอบธุรกิจหลักคิดเป็นร้อยละ 100 ซึ่งสอดคล้องตามกฎหมายที่เกี่ยวข้อง โดยบริษัทฯ ได้มีการกำหนดนโยบายกำกับดูแลการดำเนินงานของบริษัทย่อยและบริษัทร่วม เพื่อกำกับดูแลให้บริษัทย่อยและบริษัทร่วมดำเนินการให้สอดคล้องกับหลักกฎหมาย กฎข้อบังคับ และหลักเกณฑ์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง รวมถึงดูแลการบริหารงานให้เป็นไปตามนโยบายของบริษัทฯ อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล (สามารถอ่านนโยบายเพิ่มเติมได้จาก บทที่ 6 นโยบายการกำกับดูแลกิจการ ข้อ 6.1.12)

กลุ่มบริษัทฯ ดำเนินธุรกิจหลักเกี่ยวกับการให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ ดังนี้

กลุ่มบริษัทฯ	ประเทศ	ประเภทธุรกิจหลัก
1. บมจ. แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ (“AS”)	ไทย	ประกอบธุรกิจด้านการลงทุนในธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับดิจิทัลและเทคโนโลยี โดยมุ่งเน้นการให้บริการเกมออนไลน์และเกมบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ในประเทศไทย มาเลเซีย ฟิลิปปินส์ สิงคโปร์ อินโดนีเซีย และเวียดนาม โดยการถือหุ้นและเข้าไปบริหารงาน (Holding Company)
2. บจก. เอ แคปปิตอล (“A Cap”)	ไทย	เพื่อการเข้าไปลงทุนในบริษัทอื่น (Holding Company)
3. บจก. ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น (“Thaiware”)	ไทย	ให้บริการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร และจำหน่ายซอฟต์แวร์และอุปกรณ์ไอทีบนเว็บไซต์ รวมทั้งให้บริการดาวน์โหลดซอฟต์แวร์และบริการโฆษณาบนเว็บไซต์ www.thaiware.com
4. บจก. เพลย์พาร์ค (“Playpark”)	ไทย	ให้บริการเกมออนไลน์
5. Playpark Pte. Ltd. (“PPSG”)	สิงคโปร์	ให้บริการเกมออนไลน์ทั้งพีซีและมือถือในประเทศสิงคโปร์
6. PT. Asiasoft (“APID”)	อินโดนีเซีย	ให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศอินโดนีเซีย
7. Playpark Co., Ltd. [เวียดนาม] (“PPVN”)	เวียดนาม	เพื่อการเข้าไปลงทุนในบริษัทอื่น (Holding Company) ในประเทศเวียดนาม
8. Dzogame Co., Ltd. (“DZO”)	เวียดนาม	ให้บริการเกมออนไลน์ทั้งพีซีและมือถือในประเทศเวียดนาม
9. บจก. คับเพลย์ เอ็นเตอร์เทนเมนต์	ไทย	ให้บริการแพลตฟอร์ม Hybrid GameFi
10. บจก. เดอะ บิ๊กส์แอง ทือรี่	ไทย	ให้บริการ AI ด้านเสียงภาษาไทยแบบ Realtime และ Real Time Ai Avatar ได้ตอบแบบอัตโนมัติ
11. บริษัท กรีนมูนส์ จำกัด	ไทย	ให้บริการโซลูชันด้านดิจิทัลและนวัตกรรมทางธุรกิจครอบคลุมระบบ

*หุ้นบริษัท Playpark Inc. (“PPPH”) จำหน่ายออกทั้งหมดในไตรมาส 1 ปี 2568 ส่งผลให้สิ้นสภาพการเป็นบริษัทร่วม

1.4 ความสัมพันธ์กับกลุ่มธุรกิจของผู้ถือหุ้นใหญ่

การดำเนินธุรกิจหลักของบริษัทฯ มิได้มีความสัมพันธ์หรือเกี่ยวข้องกับการดำเนินธุรกิจอื่นของผู้ถือหุ้นรายใหญ่อ่างมีนัยสำคัญ

1.5. ลักษณะการประกอบธุรกิจ

1.5.1 โครงสร้างรายได้จากแต่ละสายผลิตภัณฑ์หรือกลุ่มธุรกิจ

รายได้ของกลุ่มบริษัทฯ แบ่งตามประเภทธุรกิจได้ 4 ประเภท ดังนี้

ประเภทรายได้	2568		2567		2566	
	ล้านบาท	ร้อยละ	ล้านบาท	ร้อยละ	ล้านบาท	ร้อยละ
1. รายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์	1,145	94	1,112	99	1,436	99
2. รายได้จากการเป็นตัวแทนจำหน่าย	7	1	3	0	3	0
3. รายได้จากบริการด้านการตลาด	50	4	1	0	-	-
4. รายได้อื่น ๆ	18	1	4	1	10	1
รวม	1,220	100	1,120	100	1,449	100

รายได้ของกลุ่มบริษัทฯ แบ่งตามภูมิศาสตร์ได้ 2 ประเภท ดังนี้

ประเภทรายได้	2568		2567		2566	
	ล้านบาท	ร้อยละ	ล้านบาท	ร้อยละ	ล้านบาท	ร้อยละ
1. รายได้จากการดำเนินงานในไทย	418	34	357	32	453	31
2. รายได้จากการดำเนินงานในต่างประเทศ	802	66	764	68	996	69
รวม	1,220	100	1,120	100	1,449	100

1.5.2 ลักษณะผลิตภัณฑ์หรือบริการ

1.5.2.1 กลุ่มธุรกิจเกมออนไลน์ (เพลย์ฟาร์ค)

(1) ลักษณะประกอบธุรกิจ

กลุ่มบริษัทฯ เปิดให้บริการเกมออนไลน์ครั้งแรกในไทยเมื่อปี 2546 ด้วยเกม Ragnarok Online ซึ่งได้รับความนิยมอย่างสูง และในปี 2551 ได้เปิดให้บริการเกม MapleStory ซึ่งได้รับการตอบรับอย่างดีจากเกมเมอร์ในประเทศสิงคโปร์จวบจนปัจจุบัน และหลังจากนั้นได้ขยายธุรกิจไปยังประเทศฟิลิปปินส์ และมาเลเซีย ทำให้บริษัทฯ เป็นที่รู้จักในฐานะหนึ่งในผู้ให้บริการเกมออนไลน์ชั้นนำในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ในระหว่างปี 2568 มีเกมออนไลน์ที่เปิดให้บริการทั้งบนแพลตฟอร์มพีซีและมือถือ รวม 21 เกม

โดยในช่วง 3 ปีที่ผ่านมา การให้บริการเกมออนไลน์ถือเป็นธุรกิจหลักที่สร้างรายได้ให้แก่กลุ่มบริษัทฯ ในสัดส่วนเฉลี่ยร้อยละ 97 ของรายได้ทั้งหมด

การให้บริการเกมออนไลน์ในแต่ละประเทศจะดำเนินการผ่านบริษัทที่จัดตั้งขึ้นในประเทศนั้น ๆ ซึ่งแต่ละบริษัทจะมีระบบเซิร์ฟเวอร์ที่ตั้งอยู่ในประเทศตนเอง เพื่อให้บริการแก่ผู้เล่นเกมในแต่ละประเทศ และเซิร์ฟเวอร์ที่ตั้งอยู่ในประเทศสิงคโปร์ ในกรณีที่ต้องการให้บริการแก่ผู้เล่นหลายประเทศในภูมิภาคพร้อมกัน โดยกลุ่มบริษัทฯ ได้จัดเตรียมเซิร์ฟเวอร์ไว้อย่างเพียงพอ สามารถรองรับผู้เล่นเกมจำนวนมากพร้อมกันได้โดยมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ จากกระแสการพัฒนาด้านเทคโนโลยี cloud computing ที่มีประสิทธิภาพสูงขึ้นแต่มีราคาต่ำลง กลุ่มบริษัทฯ จึงปรับเปลี่ยนมาใช้บริการ cloud platform จากผู้ให้บริการ แทนการลงทุนซื้อและบริหารจัดการเซิร์ฟเวอร์ด้วยตนเอง อันเป็นผลให้สามารถบริหารต้นทุนด้านระบบไอที และเพิ่มประสิทธิภาพการให้บริการได้ดียิ่งขึ้น

บริษัทฯ มีรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ทั้งบนแพลตฟอร์มพีซี (คอมพิวเตอร์) และแพลตฟอร์มโมบายล์ ซึ่งผู้เล่นสามารถเติมเงินเข้าเกมผ่านช่องทางต่าง ๆ อาทิ @Cash, ระบบชำระเงินออนไลน์ (E-Payment), ระบบกระเป๋าเงินอิเล็กทรอนิกส์ (E-Wallet System) เป็นต้น

วิธีการเติมเงินเข้าเกมต่าง ๆ ของบริษัท จะเป็นการเติมเงินผ่านช่องทางต่าง ๆ ข้างต้นเข้าไปยังระบบ PlayMall ซึ่งทำหน้าที่เสมือนกระเป๋าเงินกลางเพื่อใช้จ่ายซื้อไอเทมและบริการต่าง ๆ ในเกมที่ให้บริการภายใต้แบรนด์ PlayPark โดยมุ่งเน้นอำนวยความสะดวกและความง่ายในการเติมเงินของผู้เล่นเกมจากทั่วภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ระบบสามารถรองรับการเติมเงินเพื่อแลกเป็นแต้ม (Cash Point) ของสกุลเงินต่าง ๆ ถึง 7 สกุล เช่น ดอลลาร์สหรัฐ, บาท (ไทย), ริงกิต (มาเลเซีย), ดอลลาร์สิงคโปร์, ดอง (เวียดนาม), เปโซ (ฟิลิปปินส์) และรูเปียห์ (อินโดนีเซีย)

นอกจากนี้ เพื่อสนับสนุนการให้บริการเกมออนไลน์ กลุ่มบริษัทฯ จัดตั้งศูนย์บริการลูกค้า Customer Service เพื่อตอบปัญหาและข้อสงสัยด้านเทคนิคและวิธีเล่นเกมผ่านระบบแชต (Live Chat) อีเมล (Email) และโซเชียลมีเดีย อาทิ Facebook Fanpage ของบริษัทฯ

ในระหว่างปี 2568 กลุ่มบริษัทฯ เปิดให้บริการเกมออนไลน์รวม 21 เกม ใน 6 ประเภท ดังนี้

เกมออนไลน์	ประเภทเกม*	รูปแบบการคิดค่าบริการ
1. MapleStorySEA	PC - MMORPG	Item Sale
2. Yulgang	PC - MMORPG	Item Sale
3. Perfect World	PC - MMORPG	Item Sale
4. Elsword	PC - MMORPG	Item Sale
5. Flyff Universe	PC - MMORPG	Item Sale
6. Tam Quốc Chí (3 Kingdoms)	PC - MMORPG	Item Sale
7. Audition	PC - Casual	Item Sale
8. Grand Chase	PC - MMORPG	Item Sale
9. NINE DRAGONS Ultimate	PC - MMORPG	Item Sale
10. Rakion	PC - MMORPG	Item Sale
11. Age of Wushu (เกมเปิดใหม่)	PC - MMORPG	Item Sale
12. Club Audition Mobile	Mobile - Casual	Item Sale
13. Real Yulgang Classic	Mobile - MMORPG	Item Sale
14. Onmyoji Arena	Mobile - MMORPG	Item Sale
15. Streetballers SEA (สิ้นสุดการให้บริการ ปี 2568)	Mobile - Casual	Item Sale
16. Immortal Kingdoms (สิ้นสุดการให้บริการ ปี 2568)	Mobile - MMORPG	Item Sale
17. Samkok Tactics (สิ้นสุดการให้บริการ ปี 2568)	Mobile - MMORPG	Item Sale
18. Super Samkok Awakening (สิ้นสุดการให้บริการ ปี 2568)	Mobile - MMORPG	Item Sale
19. MeloJam	Mobile - Casual	Item Sale
20. Granada Espada Mobile (เกมเปิดใหม่)	Mobile - MMORPG	Item Sale
21. MU New Dawn (เกมเปิดใหม่)	Mobile - MMORPG	Item Sale
รวม 21 เกม		

*1. Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) คือรูปแบบของเกมออนไลน์ที่สามารถรองรับผู้เล่นเกมได้พร้อมกันเป็นจำนวนมาก โดยผู้เล่นทุกคนสามารถมีปฏิสัมพันธ์กันในโลกของเกมได้พร้อมกัน (Real-Time Interaction) ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้เล่นแข่งขันหรือผูกมิตรกันได้เสมือนอยู่ในโลกแห่งความจริง โดยเนื้อหาของเกมส่วนใหญ่จะเกี่ยวกับการต่อสู้ผจญภัยเพื่อป้องกันตัวหรือในภาวะสงคราม มีลักษณะทั่วไปดังนี้

- ผู้เล่นจะเล่นเป็นตัวละครหนึ่งหรือหลายตัวในเวลาเดียวกัน โดยใช้ระบบการควบคุมตัวละครหลายตัว (Multi Character Control System : MCC) ซึ่งแต่ละตัวจะมีบทบาทต่อเนื่อง และมีจุดเด่นจุดด้อยที่แตกต่างกันไป
- ผู้เล่นสามารถพัฒนาตัวละครโดยการเพิ่มค่าประสบการณ์ (เลเวล) และเก็บสะสมอุปกรณ์ต่าง ๆ (ไอเทม) เช่น อาวุธ หรือคัมภีร์ เพื่อเพิ่มความแข็งแกร่งของตัวละคร ทำให้มีลักษณะที่แตกต่างจากตัวละครตัวอื่น และสามารถแลกเปลี่ยน/ซื้อขายไอเทมภายในเกมได้

- ลักษณะการดำเนินชีวิตของตัวละครจะอ้างอิงเหตุการณ์เสมือนสังคมในชีวิตจริง เช่น การแต่งงาน การรับตัวละครอื่นเป็นลูกศิษย์หรืออาจารย์ การรวมกลุ่มกันเพื่อต่อสู้กับฝ่ายตรงข้าม เป็นต้น
- การเล่นเกมจะไม่มีผลแพ้หรือชนะ แต่จะต่อเนื่องไปตามเนื้อเรื่องของเกมที่ไม่มีวันสิ้นสุด
- ผู้เล่นโดยส่วนใหญ่มีความภักดีต่อเกม ซึ่งส่วนหนึ่งเป็นผลจากลักษณะของเกมที่มีการพัฒนาตัวละครจนเกิดความผูกพันและการแข่งขันระหว่างผู้เล่น โดยจะใช้เวลาในการเล่นเกมนานกว่างาน เพื่อเก็บประสบการณ์หรือเลเวลในเกม

2. Casual Game คือรูปแบบของเกมออนไลน์ที่มีตัวละครน่ารัก สีสันสดใส มักเป็นเกมเล่นง่ายที่ไม่ต้องใช้เวลามากนักสามารถเล่นจบในเวลาอันสั้น เหมาะสำหรับการเล่นเพื่อผ่อนคลาย

3. First-Person Shooting คือรูปแบบของเกมออนไลน์แนวยิงต่อสู้กันโดยใช้อาวุธปืนเป็นหลัก การแข่งขันจะแบ่งเป็นทีมแล้วช่วยกันต่อสู้ในโหมดต่าง ๆ มีเวลาจำกัดในแต่ละภารกิจ

การให้บริการเกมออนไลน์เป็นธุรกิจที่สร้างรายได้หลักแก่กลุ่มบริษัท ร้อยละ 99 ของรายได้ทั้งหมดในปีที่ผ่านมา โดยกลุ่มบริษัท ดำเนินงานเต็มรูปแบบเพื่อให้บริการเกมออนไลน์แก่ผู้เล่นเกมในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เริ่มตั้งแต่การจัดซื้อลิขสิทธิ์เกมที่มีคุณภาพและตรงกับความต้องการของตลาด การบริหารจัดการเกมอย่างมีประสิทธิภาพ การทำการตลาดและประชาสัมพันธ์ การให้บริการแก้ไขปัญหาหรือให้ข้อมูลแก่ลูกค้า การจัดหาช่องทางการเติมเงินที่สะดวกและครอบคลุมในภูมิภาคและที่สำคัญ การจัดเตรียมระบบคอมพิวเตอร์สำหรับให้บริการ ได้แก่ ระบบเซิร์ฟเวอร์ อุปกรณ์เครือข่ายและระบบรักษาความปลอดภัย โปรแกรมคอมพิวเตอร์ต่าง ๆ และการจัดทำเว็บไซต์เกมและช่องทางการสื่อสารกับผู้เล่นผ่านสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ เพื่อมอบประสบการณ์การเล่นเกมที่ดียิ่งให้แก่ผู้เล่น

ในช่วงปี 2568 กลุ่มบริษัทฯ ให้บริการเกมใน 6 ประเทศ รวม 21 เกม ดังนี้

ประเทศที่ให้บริการ	จำนวน (เกม)	เกมออนไลน์ที่ให้บริการในช่วงปี 2568
ไทย	13	Yulgang, Elsword, Audition, Flyff Universe, Real Yulgang Classic, Streetballers SEA, Immortal Kingdoms, Samkok Tactics, Grand Chase, Rakion, Super Samkok Awakening, MeloJam, MU New Dawn
สิงคโปร์	10	MapleStorySEA, Perfect World, Flyff Universe, Audition Next Level, Club Audition Mobile, Streetballers SEA, MeloJam, Granado Espada Mobile, MU New Dawn, Age of Wushu
มาเลเซีย	10	MapleStorySEA, Perfect World, Flyff Universe, Audition Next Level, Club Audition Mobile, Streetballers SEA, MeloJam, Granado Espada Mobile, MU New Dawn, Age of Wushu.
ฟิลิปปินส์	11	Flyff Universe, Audition Next Level, Perfect World, Club Audition Mobile, Streetballers SEA, Grand Chase, Immortal Kingdoms, Rakion, MeloJam, Granado Espada Mobile, MU New Dawn
อินโดนีเซีย	6	Flyff Universe, Streetballers SEA, Immortal Kingdoms, Rakion, MeloJam, MU New Dawn
เวียดนาม	9	Tam Quốc Chí (3 Kingdoms), Flyff Universe, Real Yulgang Mobile, Onmyoji Arena, Nine Dragons Ultimate, Grand Chase, Immortal Kingdoms, Rakion, MeloJam

หมายเหตุ : มีบางเกมเปิดให้บริการในหลายประเทศ

นอกจากนี้ เพื่อสนับสนุนการให้บริการเกมออนไลน์ กลุ่มบริษัทฯ ได้จัดทำเว็บไซต์ www.playpark.com ซึ่งเป็นเว็บไซต์ท่าที่เป็นศูนย์รวมและจุดเชื่อมโยงไปยังเกมและบริการต่าง ๆ ทั้งเกมพีซีและเกมโมบายล์ ได้แก่ ระบบสมาชิกและการสมัครไอดีใหม่ ระบบแจ้งปัญหา ระบบเติมเงิน ระบบใช้งานไอเทมโค้ด ศูนย์รวมการดาวน์โหลดทุกเกมของกลุ่มบริษัทฯ และอัปเดตข่าวสารเกี่ยวกับเกม

กลุ่มบริษัทฯ ยังได้ลงทุนในบริษัทที่ดำเนินธุรกิจเกี่ยวกับไอที ได้แก่ www.thaiware.com ซึ่งเป็นเว็บไซต์ศูนย์รวมด้านไอที ทั้งข่าวสาร เทคนิค แหล่งดาวน์โหลดซอฟต์แวร์จากประเทศไทยและต่างประเทศ อีกทั้งยังมีร้านค้าออนไลน์จำหน่ายเกมดิจิทัล อุปกรณ์ไอที และเป็นตัวแทนจำหน่ายโปรแกรมซอฟต์แวร์สำเร็จรูป หรือ แอปพลิเคชัน ซึ่งปัจจุบัน Thaiware ได้ก้าวขึ้นเป็นผู้จำหน่ายซอฟต์แวร์ในช่องทางออนไลน์อันดับหนึ่งในประเทศไทย

กลุ่มบริษัทฯ คิดค่าบริการเกมออนไลน์จากผู้เล่นเกมในลักษณะการขายไอเทมในเกม (Item Sale) โดยผู้ให้บริการเกมจะอนุญาตให้ผู้เล่นเกมสามารถเข้ามาเล่นเกมได้ฟรี เพื่อที่จะเสนอขายไอเทมในเกม เช่น อาวุธ เครื่องแต่งกาย และเครื่องประดับ ให้แก่ผู้เล่นเกม ทั้งนี้ ผู้เล่นเกมมีสิทธิ์ที่จะซื้อหรือไม่ซื้อไอเทมก็ได้ โดยไอเทมที่ขายได้จะถือเป็นค่าบริการเกมของกลุ่มบริษัทฯ ทั้งนี้ ราคาขายไอเทมจะขึ้นอยู่กับประเภทและความนิยมของเกมในแต่ละประเทศที่ให้บริการ นโยบายการตลาดในแต่ละช่วงเวลา และจำนวนไอเทมที่เสนอขาย ซึ่งโดยส่วนใหญ่ ราคาของไอเทมจะถูกลงเมื่อซื้อเป็นแพ็คเกจ

ปัจจุบัน สัดส่วนการคิดค่าบริการในตลาดเกมออนไลน์ทั่วโลกได้เปลี่ยนจากการขายแพ็คเกจเกมเพียงครั้งเดียวเพื่อเข้าเล่นเกมได้ถาวร หรือการเก็บค่าเช่าเล่นเกมตามเวลา (Airtime Sale) เป็นการเปิดให้เล่นฟรีแต่ขายไอเทมในเกม (Item Sale) เป็นส่วนใหญ่ โดยผู้ให้บริการเกมเชื่อว่าการให้บริการเล่นเกมฟรีก่อน จะสามารถดึงดูดให้ผู้เล่นเกมจำนวนมากเข้ามาทดลองเล่นเกมได้ง่ายขึ้น และหากเกมเป็นที่ถูกใจของผู้เล่น โอกาสที่ผู้ให้บริการจะสามารถสร้างรายได้จากการขายไอเทมก็จะมากกว่าการขายในรูปแบบอื่น ๆ นอกจากนี้ ยังมีรูปแบบการหารายได้จากค่าโฆษณาที่ปรากฏในเกมโมบายล์ประเภทแนว Casual ซึ่งผู้เล่นสามารถเล่นได้ฟรีโดยแลกกับการดูโฆษณาที่แทรกเข้ามาระหว่างการเล่นเกม

(2) กิจกรรมทางการตลาดและการจัดจำหน่าย

กิจกรรมทางการตลาด

กลุ่มบริษัทฯ ใช้ชื่อ “เอเชียซอฟท์” หรือ “Asiasoft” เป็นชื่อทางการค้าในช่วงเริ่มต้นธุรกิจในปี 2544 และกลายเป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวางในหมู่ผู้เล่นเกมทั่วทั้งภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ในฐานะผู้นำในการให้บริการเกมออนไลน์ ทั้งในด้านการคิดสรรณชิ้นนำ การทำการตลาด การให้บริการ และการสร้างความสัมพันธ์อันดีกับผู้เล่น ต่อมาภายหลังเพื่อให้เกิดความชัดเจนในด้านภาพลักษณ์ทางการตลาดและรองรับการขยายบริการสู่ธุรกิจประเภทอื่นในอนาคต กลุ่มบริษัทฯ ได้สร้างตราสินค้าใหม่ชื่อ “เพลย์พาร์ค” หรือ “PlayPark” สำหรับใช้ทำการตลาดในผลิตภัณฑ์กลุ่มเกม และชื่อ Asiasoft ได้ถูกกำหนดให้เป็นชื่อทางการค้าในระดับองค์กร (Corporate Brand)

ต่อมา เพื่อสะท้อนทิศทางการดำเนินธุรกิจที่ขยายตัวสู่การเป็นองค์กรด้านเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างครบวงจร และรองรับโอกาสการเติบโตในธุรกิจใหม่ที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น กลุ่มบริษัทฯ ได้ดำเนินการปรับภาพลักษณ์องค์กร (Rebranding) โดยเปลี่ยนชื่อเป็น “Asphere Innovations” โดยมุ่งสู่การเป็นบริษัทด้านดิจิทัลเทคโนโลยี เพื่อสร้างการเติบโตอย่างยั่งยืนในยุคเศรษฐกิจดิจิทัล พร้อมต่อยอดความเชี่ยวชาญจากธุรกิจเกมสู่แพลตฟอร์มและบริการดิจิทัลในมิติที่กว้างขึ้นในระดับภูมิภาคและระดับสากล

กิจกรรมทางการตลาดนับเป็นกลยุทธ์สำคัญที่จะสื่อสารกับลูกค้าทั้งในกลุ่มลูกค้าปัจจุบันและกลุ่มลูกค้าใหม่ เพื่อสร้างการรับรู้และเข้าใจในบริการและเกมออนไลน์ที่กลุ่มบริษัทฯ นำเสนอ รวมทั้งได้ตระหนักว่ากลุ่มบริษัทฯ เป็นส่วนหนึ่งของความบันเทิงในชีวิตประจำวันที่ราคาถูกลงและหาซื้อได้ง่าย นอกเหนือจากการเปิดตัวเกมแล้ว กิจกรรมทางการตลาดยังรวมถึงกิจกรรมเพื่อเสริมสร้างความสัมพันธ์กับลูกค้า กิจกรรมเพื่อเสริมสร้างฐานทางการตลาด ภาพลักษณ์องค์กร และเพื่อสังคม นอกจากนี้ กลุ่มบริษัทฯ ยังได้สำรวจตลาดอย่างต่อเนื่องเพื่อให้เข้าใจความต้องการและพฤติกรรมของผู้เล่นเกม ซึ่งช่วยให้การจัดทำกิจกรรมทางการตลาดมีประสิทธิภาพและสร้างความพึงพอใจสูงสุดแก่ลูกค้า อีกทั้งยังจัดกิจกรรมการตลาดร่วมกับพันธมิตรทางการค้า อาทิ ช่องทางการชำระเงิน หรือแบรนด์สินค้าชั้นนำต่าง ๆ ในภูมิภาค เพื่อประชาสัมพันธ์ และสร้างการรับรู้ในตัวผลิตภัณฑ์ รวมถึงรักษฐานลูกค้า (customer retention) และสร้างความจงรักภักดีของลูกค้าต่อแบรนด์ของผลิตภัณฑ์ (brand loyalty)

ช่องทางการเติมเงินเข้าเกม

บริษัทฯ ร่วมมือกับผู้ให้บริการการชำระเงินในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อรับชำระค่าบริการเติมเงินเข้าเกม โดยเชื่อว่าการมีช่องทางการเติมเงินที่สะดวก ปลอดภัย และเข้าถึงกลุ่มลูกค้าได้อย่างครอบคลุมเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างรายได้และผลกำไร โดยผู้เล่นเกมสามารถเติมเงินเข้าเกมออนไลน์ของบริษัทฯ ผ่านทางช่องทางหรือผู้ให้บริการชำระเงิน ตามรายละเอียดดังนี้

ช่องทาง	ไทย	มาเลเซีย	สิงคโปร์	ฟิลิปปินส์	อินโดนีเซีย	เวียดนาม
รหัสเติมเงิน @Cash	www.zest.co.th	-	- Razer Gold - YouGoPay - Offgamers - PayPal	Offgamers - MGC PlayPark Exclusive	- Unipin - Razer Gold - Xendit - WavePoint	Dzo Card
บัตรเครดิตและบัตรเครดิต	Credit, Debit Card	-	FIUU	FIUU	Credit, Debit Card	Credit, Debit Card
ระบบชำระเงินออนไลน์	- Mobile Banking - K Plus - SCB Easy App - QR Payment - ธนาคารกรุงเทพ - ธนาคารกรุงศรีอยุธยา - ธนาคารกรุงไทย - ธนาคารไทยพาณิชย์ - ธนาคารทหารไทย - ธนาคารธนชาต - ธนาคารออมสิน - ธนาคารกสิกร - ธนาคารยูโอบี	- Online Banking - Affin Bank - Alliance Bank - AM Bank - Bank Islam - Bank Muamalat - Bank Rakyat - BSN - CIMB Clicks - Hong Leong Bank - HSBC - KHF - Maybank2E - Maybank2U - OCBC Bank - Public Bank - RHB Bank - Standard Chartered - UOB Bank	-	- Online Banking - BPI - BDO - Union Bank - Codashop - Bank Transfer	- Online Banking - BCA - BNI - Danamon - Hana Bank - BRI - CIMB - Mandiri - Permata Bank - QR Payment - QRIS - E-Payment - Dana - Gopay - DOKU	- Online Banking - VCB - BIDV - Agribank - Vietinbank - Techcombank - VPBank - Sacombank - TPBank - MBBank - Dongabank - VIB - Eximbank - SHB - MSB - HDBank - SeaBank - ABBank - BacABank - NamABank - NCB - OceanBank - PVComBank - SCB - BVBank - VietABank - ACB - ShinhanBank - OCB - LienVietPost Bank - KienLongBank - PGBank - WooriBank - SaigonBank - BaoVietBank - UOB - VRB - GPBank - PublicBank - VietBank - VietCredit - Viettel Money - VNPT Money

ช่องทาง	ไทย	มาเลเซีย	สิงคโปร์	ฟิลิปปินส์	อินโดนีเซีย	เวียดนาม
ระบบชำระเงินออนไลน์						• VietQR • QR Payment ◦ VCB ◦ BIDV ◦ Agribank ◦ Vietinbank ◦ Techcombank ◦ VPBank ◦ Sacombank ◦ TPBank ◦ MBBank ◦ VIB ◦ Eximbank ◦ SHB ◦ MSB ◦ HDBank ◦ ABBank ◦ BacABank ◦ NamABank ◦ OceanBank ◦ PVComBank ◦ SCB ◦ BVBank ◦ VietABank ◦ ACB ◦ ShinhanBank ◦ OCB ◦ KienLongBank ◦ WooriBank ◦ SaigonBank ◦ BaoVietBank ◦ VietBank ◦ BIDC
เว็บไซต์	-	• Gamesberry • Mycard • Unipin • GOC Pay • Coda Pay	-	-	• Razer Gold Pin • Wave Voucher • Wave Point • Unipin	-
กระเป๋าเงินอิเล็กทรอนิกส์	• Rabbit LINE Pay Wallet • TrueMoney Wallet • Shopee Pay Wallet • Sabuy Money Wallet • Paotang Pay Wallet	• Touch N Go	• Gudang Voucher	• Razer Gold - GCash • Razer Gold - GrabPay • Razer Gold - coins.ph • Razer Gold - Maya • Razer Gold - ShoppePay • Codashop - Gcash • Codashop - GrabPay • Codashop - Maya • Codashop - Bank Transfer • Codashop - coins.ph	• Razer Gold Wallet • Gudang Voucher • GoPay • OVO • LinkAja • ShopeePay • Sakuku	-

ช่องทาง	ไทย	มาเลเซีย	สิงคโปร์	ฟิลิปปินส์	อินโดนีเซีย	เวียดนาม
อื่น ๆ	-	-	-	• Codashop over the counter ◦ Robinsons Dept Store ◦ SM Department Store ◦ SM Supermarket ◦ Savemore ◦ M. Lhuillier ◦ EC Pay (Gacash Payment Center) ◦ Cebuana Lhuillier Bills Payment ◦ Bayad Center	• DCB – Telkomsel • DCB – Smartfren • DCB – XL • DCB – Tri • DCB – Indosat • Over the Counter – Alfamart • Over the Counter – Indomaret	-

สำหรับเกมที่ให้บริการบนแพลตฟอร์มโมบายล์ ผู้เล่นสามารถเติมเงินเข้าเกมผ่านช่องทางการชำระเงินของ App Store สำหรับระบบปฏิบัติการ iOS และ Google Play สำหรับระบบปฏิบัติการ Android นอกจากนี้ ยังสามารถใช้ช่องทางการเติมเงินดังกล่าวมาแล้วข้างต้น เพื่อเติมเงินเข้าเกมโมบายล์ได้อีกด้วย

(3) กลยุทธ์การแข่งขัน

หัวใจสำคัญของกลยุทธ์การแข่งขันของเราคือการเปลี่ยนผ่านสู่โมเดล “การให้บริการเกมที่ขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยี และเปี่ยมประสิทธิภาพ” (High-Efficiency, Tech-Enabled Publishing) บริษัทฯ ตระหนักถึงการเปลี่ยนแปลงเชิงโครงสร้างของอุตสาหกรรมในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ซึ่งเป็นพื้นที่ที่มียอดดาวน์โหลดสูงเป็นอันดับ 2 ของโลก แต่กลับมีรายได้รวมอยู่ในอันดับ 7 ของโลก ด้วยเหตุนี้ เราจึงให้ความสำคัญกับ “ความยืดหยุ่นเชิงกลยุทธ์” (Strategic Resilience) เป็นลำดับแรก โดยเปลี่ยนเป้าหมายจากการเร่งขยายฐานผู้เล่นในเชิงปริมาณ (Volume-based growth) ไปสู่กรอบการทำงานที่มุ่งเน้นการสร้างมูลค่า (Value-driven framework) ซึ่งให้ความสำคัญกับการขยายมูลค่าตลอดช่วงชีวิตของผู้ใช้งาน (LTV) และการเพิ่มประสิทธิภาพสูงสุดในการดำเนินงาน

สร้างพอร์ตโฟลิโอเชิงกลยุทธ์: กลุ่มลิขสิทธิ์เกมที่มีศักยภาพสูงและการขยายตัวสู่ Hyper-Casual

บริษัทฯ กำลังพัฒนาพอร์ตโฟลิโอเพื่อสร้างสมดุลระหว่างความมั่นคงในระยะยาวและแนวโน้มการมีส่วนร่วมของผู้เล่นในยุคใหม่ โดยใช้แนวทางการคิดสรรคอนเทนต์แบบ “สองประสาน” (Dual-track approach) ดังนี้:

- **การเพิ่มประสิทธิภาพกลุ่มเกมคลาสสิก:** เรายังคงมุ่งมั่นดึงศักยภาพสูงสุดจากกลุ่มเกมคลาสสิกของเรา ผ่านการยกระดับด้านการบริหารจัดการเกมหลังเปิดตัว และประสิทธิภาพในการสร้างรายได้ ซึ่งเกมกลุ่มนี้ถือเป็นฐานรายได้ที่แข็งแกร่งและยืดหยุ่น ผลการวิจัยระบุว่าคอนเทนต์ที่อัปเดตหลังการเปิดตัวเป็นปัจจัยสำคัญต่อการรักษาความผูกพันของผู้เล่นในระยะยาว ซึ่งสอดคล้องกับกลยุทธ์ของเราในการรักษาความแข็งแกร่งของสินทรัพย์หลักทั้งในแพลตฟอร์มพีซีและมือถือ
- **การคิดสรรเกม IP ที่มีศักยภาพสูง:** เพื่อรับมือกับต้นทุนการหาผู้ใช้ใหม่ที่เพิ่มขึ้น เราจึงมุ่งเน้นที่การคัดเลือก IP ระดับโลกที่มีฐานผู้เล่นรองรับอยู่แล้ว ซึ่งจะช่วยลดความเสี่ยงในการเข้าสู่ตลาด และสร้างโอกาสประสบความสำเร็จที่ชัดเจนกว่าผ่านฐานแฟนคลับที่มีอยู่เดิม
- **การคิดสรรเกมแนว Hyper-Casual:** เพื่อเข้าถึงฐานผู้ใช้งานจำนวนมากในตลาดที่มีการแข่งขันสูง เราจึงมุ่งเน้นการคิดสรรเกมที่มีขนาดเล็กที่หลากหลายมาให้บริการผ่านโมเดล Hyper-casual โดยใช้ประโยชน์จากแพลตฟอร์มพันธมิตรที่มีฐานผู้ใช้งานขนาดใหญ่ วิธีนี้ช่วยให้ผู้เล่นสามารถเข้าถึงเกมของเราได้ทันทีโดยไม่มีขั้นตอนที่ยุ่งยากและช่วยลดต้นทุนในการแสวงหาผู้เล่นใหม่ได้อย่างมีนัยสำคัญ ทั้งยังเป็นการแก้ปัญหาความล่าช้าของผูบริโภคในการดาวน์โหลดและติดตั้งแอปพลิเคชันใหม่ ๆ จากสโตร์หลัก

ความได้เปรียบด้านการดำเนินงานในระดับภูมิภาคและการขยายตัว

การมีเครือข่ายการดำเนินงานครอบคลุมทั้งไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย เวียดนาม ฟิลิปปินส์ และอินโดนีเซีย ยังคงเป็น “จุดแข็งสำคัญในการแข่งขัน” ของเรา โครงสร้างพื้นฐานระดับภูมิภาคนี้ช่วยให้บริษัทฯ มีความได้เปรียบในด้านต่าง ๆ ดังนี้:

- **โครงสร้างพื้นฐานแบบรวมศูนย์:** เรานำเสนอโซลูชันแบบ “โปรแกรมเดียวรองรับหลายภาษา” และ “ระบบเซิร์ฟเวอร์เดียว” ซึ่งช่วยให้นักพัฒนาเกมระดับโลกสามารถเข้าถึงผู้เล่นได้ทั่วทั้งภูมิภาคผ่านผู้ให้บริการเกมเพียงรายเดียว ช่วยลดภาระต้นทุนด้านเทคนิค และเพิ่มความเป็นไปได้ในการเปิดตัวเกมใหม่ ๆ ให้ประสบความสำเร็จมากยิ่งขึ้น
- **การปรับเนื้อหาให้เข้ากับแต่ละประเทศและความเป็นเลิศด้านบริการ:** ความสำเร็จในการเปิดตัวบริการเกมในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ถูกขับเคลื่อนด้วยเนื้อหาที่สอดคล้องกับความชื่นชอบของแต่ละพื้นที่และกิจกรรมที่เน้นชุมชนผู้เล่นเป็นหลัก ด้วยความเชี่ยวชาญในการบริหารจัดการชุมชน และการตลาดระดับภูมิภาค เราสามารถปรับปรุงผลิตภัณฑ์ระดับโลกให้เข้ากับรสนิยมทางวัฒนธรรมที่เฉพาะเจาะจงของแต่ละตลาด ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญในการรักษาฐานผู้เล่นให้อยู่กับเราในระยะยาว

ความแข็งแกร่งทางเทคนิค และการรักษาเสถียรภาพของอัตรากำไร

บริษัทฯ กำลังดำเนินการปรับปรุงโครงสร้างพื้นฐานทางเทคโนโลยีให้ทันสมัย เพื่อสร้างความยั่งยืนในระยะยาวและรักษาเสถียรภาพของอัตรากำไรของบริษัทฯ ดังนี้:

- **การเพิ่มประสิทธิภาพการเข้าถึงผู้บริโภคโดยตรง และระบบการชำระเงิน:** เรามุ่งมั่นพัฒนาระบบนิเวศการชำระเงินอย่างต่อเนื่อง โดยให้ความสำคัญกับช่องทางที่มีความสะดวกสูงและมีต้นทุนต่ำ ความสำเร็จที่สำคัญในปี 2568 คือการลดค่าธรรมเนียมช่องทางการชำระเงินได้อย่างมีนัยสำคัญในตลาดหลัก เช่น อินโดนีเซีย ซึ่งส่งผลโดยตรงต่อการรักษาเสถียรภาพของอัตรากำไรสุทธิ
- **การเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานด้วยข้อมูล:** ด้วยการวางรากฐานข้อมูลที่แข็งแกร่งและการนำระบบอัตโนมัติ (Automation) มาช่วยขับเคลื่อนการปฏิบัติการ เราตั้งเป้าที่จะยกระดับประสิทธิภาพการทำงานให้เทียบเท่ากับมาตรฐานสากล ซึ่งการอัปเดตทางเทคนิคเหล่านี้ช่วยให้เราสามารถวิเคราะห์พฤติกรรมเพื่อรักษาฐานผู้เล่นได้อย่างแม่นยำ และนำผลิตภัณฑ์เข้าสู่ตลาดได้รวดเร็วยิ่งขึ้น

กลยุทธ์การสร้างรายได้และการรักษาฐานลูกค้า

เพื่อให้บริษัทยังคงความเป็นผู้นำในตลาด กลยุทธ์ของเรามุ่งเน้นการสร้างความแตกต่างผ่านแนวทางดังนี้:

- **การจัดหาคอนเทนต์ระดับพรีเมียม:** คัดสรรเกมยอดเยี่ยมจากตลาดที่มีศักยภาพสูง ซึ่งมีโมเดลการสร้างรายได้ที่ประสบความสำเร็จเป็นที่ยอมรับในระดับสากล
- **การเพิ่มมูลค่าแบบระดับตำนาน:** การนำเกมคลาสสิกกลับมาปรับปรุงและเปิดตัวใหม่ เพื่อรักษาฐานแฟนคลับที่เหนียวแน่นและเป็นกลุ่มที่มีรายได้เฉลี่ยต่อผู้ใช้สูง (High-ARPU)
- **การตลาดที่แม่นยำ:** การใช้ฐานข้อมูลผู้เล่นขนาดใหญ่ในระดับภูมิภาคเพื่อต่อยอดการทำประชาสัมพันธ์ระหว่างเกมในเครือ และจัดกิจกรรมที่เน้นชุมชนผู้เล่นเป็นศูนย์กลาง เพื่อให้มั่นใจว่าแบรนด์ของเรายังคงเป็นอันดับหนึ่งในใจของผู้เล่นทั่วเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

ด้วยการรวมการคัดสรร IP เกมอย่างมีวินัย สอดคล้องกับโมเดลการดำเนินงานที่เน้นความคล่องตัวและเทคโนโลยีที่ครอบคลุมทั่วภูมิภาค พร้อมกับการลงทุนเพิ่มในธุรกิจหลักในประเทศไทย บริษัทจึงอยู่ในตำแหน่งที่สามารถรับมือกับความผันผวนของตลาด ในขณะที่ยังคงรักษาทิศทางกำไรได้อย่างต่อเนื่อง

การให้บริการศูนย์ข้อมูลเกมออนไลน์อย่างมีประสิทธิภาพ

การให้บริการศูนย์ข้อมูลเกมออนไลน์นับเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยให้ผู้เล่นเกมสามารถเล่นเกมได้อย่างราบรื่นและต่อเนื่อง ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เล่นเกมเชื่อมั่นในบริการของกลุ่มบริษัทฯ ทำให้เกิดความภักดีต่อเกม เพิ่มระยะเวลาการเล่นเกม และเพิ่มโอกาสในการซื้อไอเทมในเกม ปัจจุบัน กลุ่มบริษัทฯ ให้บริการข้อมูลเกมผ่านทางช่องทางที่หลากหลาย ดังนี้

ประเทศ	ช่องทางการให้บริการ
ไทย	- E-Support* (24 ชั่วโมง)
	- Live Chat (11.00 - 18.00 น.)
	- Facebook Fan Page (11.00 - 20.00 น.)

ประเทศ	ช่องทางการให้บริการ
มาเลเซีย	- E-Support* (24 ชั่วโมง) - Live Chat (11.00 - 20.00 น.) - Facebook Fan Page
สิงคโปร์	- E-Support* (24 ชั่วโมง) - Live Chat (11.00 - 20.00 น.) - Facebook Fan Page
ฟิลิปปินส์	- E-Support* (10.00 - 20.00 น.) - Facebook Fan Page
อินโดนีเซีย	- E-Support* (24 ชั่วโมง) - Facebook Fan Page
เวียดนาม	- E-Support* (24 ชั่วโมง) - Call Center (8.00 - 18.00 น.) - Facebook Fan Page

*ระบบแจ้งปัญหา

กลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายพัฒนาและปรับปรุงประสิทธิภาพการให้บริการทั้งหลายดังกล่าวให้ดียิ่งขึ้นอยู่เสมอ รวมถึงจัดหาและพัฒนาบุคลากรและระบบการบริการให้เพียงพอต่อการให้บริการอย่างมีประสิทธิภาพ เข้ากับไลฟ์สไตล์ของผู้เล่นเกมในยุคปัจจุบัน และสร้างความพึงพอใจต่อผู้เล่นเกมซึ่งถือเป็นลูกค้าที่สำคัญของกลุ่มบริษัทฯ ทั้งนี้ เพลย์พาร์คได้มีการให้ลูกค้าประเมินความพึงพอใจทุกครั้งหลังจากรับบริการ โดยในปี 2568 ภาพรวมความพึงพอใจในการให้บริการของลูกค้า คิดเป็นร้อยละ 90.03 (ปี 2567 ร้อยละ 90.25 และปี 2566 ร้อยละ 90.08)

การพัฒนาระบบเทคโนโลยีสารสนเทศที่ใช้ในการให้บริการเกมออนไลน์

ในการเล่นเกมออนไลน์จะต้องมีการติดต่อสื่อสารกันตลอดเวลาระหว่างเครื่องของผู้เล่นและเซิร์ฟเวอร์ที่ให้บริการ ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีประสิทธิภาพดีและมีความปลอดภัยสูงจะช่วยให้ผู้เล่นเกมมีปฏิสัมพันธ์ในโลกของเกมได้พร้อมกันอย่างราบรื่น ต่อเนื่อง และรวดเร็ว ซึ่งถือเป็นหัวใจสำคัญของการเล่นเกมออนไลน์ ดังนั้นกลุ่มบริษัทฯ จึงลงทุนพัฒนาประสิทธิภาพและความปลอดภัยของระบบ เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างต่อเนื่อง โดยกลุ่มบริษัทฯ มีทีมงานที่ศึกษา วิเคราะห์ และปรับปรุงระบบต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมและการให้บริการอื่น ๆ ให้มีความทันสมัยและง่ายต่อการใช้งานยิ่งขึ้นในทุกปี อีกทั้งยังมีการพัฒนาระบบและอุปกรณ์เพื่อให้ความเสถียรมากยิ่งขึ้น และมีการอัปเดตระบบซอฟต์แวร์ (DR Site) ให้ดียิ่งขึ้น รวมถึงการอัปเดตซอฟต์แวร์บนระบบโครงสร้างพื้นฐานหลักเป็นเวอร์ชันล่าสุด เพื่อให้ทันสมัยและสามารถรองรับฟีเจอร์ใหม่ ๆ ในปัจจุบัน นอกจากนี้ในปี 2565 ได้มีการอัปเดตอุปกรณ์ความปลอดภัยทางด้านไฟร์วอลล์ (Firewall) และระบบการยืนยันตัวตนสองขั้นตอน Two-Factor Authentication (2FA) ที่ใช้งานภายใน ให้เป็นรุ่นใหม่ล่าสุดเพื่อรองรับความปลอดภัย และระบบ ZTNA ซึ่งเป็นแนวคิดและโมเดลในด้านความปลอดภัยของเครือข่ายคอมพิวเตอร์ มุ่งเน้นไปที่การตรวจสอบและการยืนยันตัวตนและอุปกรณ์เหล่านั้นก่อนที่จะอนุญาตให้เข้าถึงส่วนของระบบหรือแอปพลิเคชันใด ๆ ภายในเครือข่าย รวมถึงเพื่อป้องกันภัยคุกคามทางด้านออนไลน์ที่มีมากขึ้นในอนาคต

บริษัทฯ ให้ความสำคัญกับการบริหารจัดการด้านความมั่นคงปลอดภัยในระบบสารสนเทศ ซึ่งครอบคลุมทั้งกระบวนการทำงานภายในของทีมงานและระบบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการให้บริการลูกค้า โดยบริษัทฯ เป็นผู้ให้บริการเกมในประเทศไทยรายแรกที่ได้รับ ISO/IEC 27001:2013 (Information Security Management System : ISMS) ซึ่งเป็นมาตรฐานที่กำหนดขึ้นโดยองค์กรที่มีชื่อเสียงและมีความน่าเชื่อถือระหว่างประเทศ คือ ISO (The International Organization for Standardization) และ IEC (The International Electrotechnical Commission) ซึ่งกำหนดมาตรฐานด้านการบริหารจัดการความมั่นคงปลอดภัยของระบบสารสนเทศที่องค์กรต่าง ๆ นำมาให้บริการทั้งภายในและภายนอกองค์กร โดยมาตรฐานนี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้อย่างครอบคลุมทุกกลุ่มอุตสาหกรรมและทุกกลุ่มธุรกิจ อีกทั้งทางบริษัทฯ ได้ติดตั้งระบบป้องกันการโจมตี DDoS ซึ่งทำให้สามารถป้องกันภัยคุกคามที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการทำงานของระบบต่าง ๆ ได้ถึงร้อยละ 99.99

อัตราค่าบริการเกมออนไลน์ที่เหมาะสมและแข่งขันได้

กลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายการตั้งราคาค่าบริการเกมออนไลน์ในอัตราที่เหมาะสมแก่กลุ่มลูกค้าในแต่ละประเทศ โดยให้เล่นเกมฟรีและคิดค่าบริการจากการขายไอเทมในเกม เพื่อช่วยเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันกับผู้ประกอบการทั้งในอุตสาหกรรม

เดียวกันและในธุรกิจความบันเทิงอื่น ๆ ในขณะเดียวกัน อัตราค่าบริการดังกล่าวจะต้องสามารถสร้างผลตอบแทนที่ดีให้แก่กลุ่มบริษัทฯ ได้ อย่างไรก็ตาม กลุ่มบริษัทฯ ไม่มีนโยบายทำการตลาดด้วยอัตราค่าบริการที่ต่ำกว่าคู่แข่ง (Price War)

(4) การตลาดและการแข่งขัน

(4.1) ภาพรวมอุตสาหกรรมเกมออนไลน์โดยทั่วไปในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

บริษัทฯ มุ่งเน้นการดำเนินงานในกลุ่มประเทศที่มีระบบเศรษฐกิจค่อนข้างดีที่สุดในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ได้แก่ ไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย อินโดนีเซีย ฟิลิปปินส์ และเวียดนาม โดยในปี 2568 ภูมิภาคนี้ได้ตอกย้ำจุดยืนในการเป็นเสาหลักที่สำคัญของเศรษฐกิจดิจิทัลระดับโลก ท่ามกลางจำนวนผู้เล่นทั่วโลกที่ขยายตัวแต่ละระดับ 3.6 พันล้านคน เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ได้ก้าวขึ้นมาเป็นผู้นำด้านปริมาณการใช้งาน โดยครองอันดับ 2 ของโลกในด้านยอดดาวน์โหลดเกมผ่านมือถือ อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาจากรายได้จากการซื้อขายในแอปพลิเคชันที่ปัจจุบันอยู่ในอันดับ 7 ของโลก จะเห็นได้ว่ายังมี “โอกาสในการขยายตัวของรายได้” อีกมหาศาลสอดคล้องกับการพัฒนาระบบโครงสร้างพื้นฐานด้านการชำระเงินที่สมบูรณ์ยิ่งขึ้น และพฤติกรรมการใช้จ่ายของผู้ใช้งานที่เริ่มเปลี่ยนผ่านไปสู่การสร้างมูลค่าในระดับที่สูงขึ้น

พลวัตของตลาด: การเปลี่ยนผ่านสู่ยุคแห่งการสร้างมูลค่า

ตลาดวิดีโอเกมในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้กำลังเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงเชิงโครงสร้าง โดยยุคแห่งการเติบโตแบบอเนกมิติที่ขับเคลื่อนด้วยปริมาณยอดดาวน์โหลดมหาศาลได้เข้าสู่ช่วงอิ่มตัว สะท้อนจากยอดการติดตั้งรวมทั่วภูมิภาคที่ลดลงร้อยละ 12.3 เมื่อเทียบกับปีที่ผ่านมา ในทางกลับกัน รายได้จากการซื้อขายในแอปพลิเคชัน (In-App Purchase) ในระดับภูมิภาคยังคงเติบโตอย่างแข็งแกร่งที่ร้อยละ 6 คิดเป็นมูลค่ารวมประมาณ 1.82 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ

สภาวะที่สวนทางกันนี้เป็นสัญญาณบ่งบอกถึงการสิ้นสุดของยุคการขยายฐานผู้ใช้ในเชิงปริมาณ และเป็นจุดเริ่มต้นของยุคที่มุ่งเน้นการสร้างมูลค่าอย่างแท้จริง ความสำเร็จในตลาดปัจจุบันจึงไม่ได้วัดกันที่จำนวนยอดการติดตั้งอีกต่อไป แต่ตัดสินด้วยมูลค่าตลอดช่วงชีวิตของผู้ใช้งาน (User Lifetime Value) และความสามารถในการรักษาระดับผู้เล่นที่มีความซบซึ้งและมีจุดนิเวศสูงในปัจจุบัน

ผลการดำเนินงานตามประเภทเกมและปัจจัยขับเคลื่อนรายได้

รายได้ในภูมิภาคนี้มีการกระจุกตัวมากขึ้นในกลุ่มเกมประเภทที่เน้นการมีส่วนร่วมสูง โดยเกมแนว Strategy และ RPG ยังคงเป็นกลไกหลักในการสร้างรายได้ โดยเฉพาะกลุ่มเกมแนว Strategy ที่มียอดรายได้พุ่งสูงขึ้นถึงร้อยละ 18 เมื่อเทียบกับปีที่ผ่านมา และครองส่วนแบ่งการตลาดรวมกว่าร้อยละ 27 ในปัจจุบัน แนวโน้มดังกล่าวเป็นเครื่องยืนยันถึงความถูกต้องของกลยุทธ์บริษัทฯ ในการปรับทิศทางเพื่อมุ่งเน้น ‘กลุ่มเกมคลาสสิก’ และเกมยอดนิยมที่มีศักยภาพสูง ในขณะที่กลุ่มเกม Casual แบบติดตั้งผ่านสโตร์กำลังเผชิญกับสภาวะหดตัว แต่เรากลับพบโอกาสการเติบโตในกลุ่ม ‘เกมที่เล่นได้ทันที’ (Convenience Gaming) ซึ่งบริษัทฯ ได้รุกตลาดนี้ผ่านการให้บริการเกมแนว Mini-app และโมเดลการให้บริการเกมแนว Hyper-casual เพื่อตอบสนองพฤติกรรมผู้เล่นยุคใหม่ได้อย่างตรงจุด

ความท้าทายและโอกาสเชิงกลยุทธ์

แม้รายได้จะเติบโตอย่างแข็งแกร่ง แต่ภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ยังคงเป็นตลาดที่มีความซับซ้อนและต้องอาศัยความแม่นยำในการดำเนินงานในแต่ละพื้นที่ โดยมีความท้าทายและโอกาสที่สำคัญดังนี้:

- **ความหลากหลายด้านกฎเกณฑ์และเศรษฐกิจ:** ความแตกต่างของโครงสร้างข้อบังคับและระดับรายได้ที่จับจ่ายได้จริงในทั้ง 6 ประเทศหลัก ทำให้บริษัทฯ ต้องกำหนดกลยุทธ์ด้านราคาและการปฏิบัติตามกฎระเบียบที่เหมาะสมกับแต่ละประเทศโดยเฉพาะ
- **วิวัฒนาการของโครงสร้างพื้นฐาน:** การขยายตัวอย่างรวดเร็วของเครือข่าย 5G รวมถึงความพร้อมของระบบการชำระเงินดิจิทัลและกระเป๋าเงินอิเล็กทรอนิกส์ ได้กลายเป็นปัจจัยสำคัญในการทลายข้อจำกัดของการสร้างรายได้ในอดีต ช่วยให้เราสามารถเข้าถึงกลุ่มผู้ใช้งานได้ลึกและกว้างขวางยิ่งขึ้น
- **การเปลี่ยนผ่านของแพลตฟอร์ม:** ในสภาวะตลาดที่อิ่มตัว ผู้เล่นเริ่มให้ความสำคัญกับสังคมในเกมและระบบที่เชื่อมต่อกันได้ทุกแพลตฟอร์ม โดยเลือกใช้บริการกับแพลตฟอร์มที่เน้นการสร้างชุมชนและสามารถเล่นสลับไปมาได้หลายอุปกรณ์

เพื่อตอบรับความเปลี่ยนแปลงและคว้าโอกาสจากแนวโน้มเหล่านี้ บริษัทฯ ได้ตั้งจุดแข็งของ ระบบการให้บริการเกมระดับภูมิภาคแบบรวมศูนย์ ผสานเข้ากับความเข้าใจในตลาดท้องถิ่นอย่างลึกซึ้ง เพื่อทำหน้าที่เป็นสะพานเชื่อมโยงคอนเทนต์ระดับโลกเข้าสู่ผู้เล่นในภูมิภาคอย่างมีประสิทธิภาพ การมุ่งเน้นคิดสรรสิ่งสิทธิ์เกมที่มีศักยภาพสูงควบคู่ไปกับการวางรากฐานทางเทคโนโลยีที่

แข็งแกร่ง ทำให้บริษัทฯ มีความพร้อมในการเปลี่ยนปริมาณการใช้งานอันมหาศาลในภูมิภาค ให้เป็นการเติบโตของกำไรอย่างยั่งยืน เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่ผู้ถือหุ้นในระยะยาว

(4.2) ภาพรวมอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ในไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย อินโดนีเซีย ฟิลิปปินส์ และเวียดนาม

อุตสาหกรรมเกมออนไลน์ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ซึ่งครอบคลุมทั้งไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย อินโดนีเซีย ฟิลิปปินส์ และเวียดนาม ได้ก้าวเข้าสู่ยุค ‘การเติบโตเชิงคุณภาพ’ อย่างเต็มตัว แม้ภูมิภาคนี้ยังคงรักษาตำแหน่งศูนย์กลางความบันเทิงดิจิทัลที่สำคัญระดับโลก โดยมียอดขายไอโพลเกมผ่านมือถือสูงเป็นอันดับ 2 ของโลก แต่กลไกตลาดได้เริ่มเปลี่ยนผ่านจากการเน้นขยายฐานผู้ใช้ใหม่ในเชิงปริมาณ ไปสู่ระยะของการสร้างเสถียรภาพและการปรับโครงสร้างอุตสาหกรรมให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

การเปลี่ยนผ่านเชิงกลยุทธ์: จากการเน้นปริมาณสู่การเพิ่มประสิทธิภาพ

ข้อมูลล่าสุดจากอุตสาหกรรมสะท้อนให้เห็นถึงสภาวะการชะลอตัวของการเติบโตแบบอเนก โดยมียอดการติดตั้งแอปพลิเคชันรวมทั่วภูมิภาคลดลงร้อยละ 12.3 เมื่อเทียบกับปีที่ผ่านมา อย่างไรก็ตาม ตัวเลขที่ลดลงนี้กลับสวนทางกับรายได้จากการซื้อขายในแอปพลิเคชันที่ยังคงเติบโตอย่างแข็งแกร่งที่ร้อยละ 6 คิดเป็นมูลค่ารวมประมาณ 1.82 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ ตัวเลขที่สวนทางกันนี้เป็นเครื่องยืนยันว่า ยุคแห่งการเติบโตที่เน้นเพียงจำนวนผู้เล่นได้สิ้นสุดลงแล้ว โดยความสำเร็จในปัจจุบันวัดกันที่ความสามารถในการสร้างรายได้จากฐานผู้เล่นเดิมและการเพิ่มมูลค่าตลอดช่วงชีวิตของผู้เล่น (User Lifetime Value) ท่ามกลางพฤติกรรมผู้เล่นที่มีความซับซ้อนและมีความต้องการที่เฉพาะเจาะจงมากขึ้น

ทิศทางประเภทเกมและกลยุทธ์คอนเทนต์

พฤติกรรมและความต้องการของผู้เล่นทั่วภูมิภาคกำลังแบ่งออกเป็นสองขั้วอย่างชัดเจน ระหว่างเกมที่เน้นความจริงจัง (Core Commitment) และเกมที่เน้นความสะดวก (Convenience Gaming):

- **กลุ่มผู้เล่นที่เน้นการมีส่วนร่วมสูง:** รายได้มีการกระจุกตัวมากขึ้นในกลุ่มเกมประเภทที่รักษาฐานผู้เล่นได้ดีและมีความลึกของเนื้อหา โดยเฉพาะเกมแนว Strategy ที่ยังคงเป็นกลไกหลักในการเติบโต ด้วยรายได้ที่พุ่งสูงขึ้นถึงร้อยละ 18 เมื่อเทียบกับปีที่ผ่านมา และครองส่วนแบ่งการตลาดรวมกว่าร้อยละ 27 ทั่วภูมิภาค แนวโน้มนี้ยืนยันถึงความสำคัญของ “กลุ่มเกมคลาสสิก” ที่มีระบบการบริหารจัดการเกมหลังเปิดให้บริการ (Live Operations) ที่แข็งแกร่ง ซึ่งสามารถสร้างผลงานได้เหนือกว่าเกมใหม่ ๆ ที่ยังไม่มีฐานแฟนคลับ
- **เกมขนาดเล็กแบบ Hyper-Casual:** เพื่อรับมือกับแนวโน้มยอดขายไอโพลเกมที่ลดลงบนสตรีทหลัก อุตสาหกรรมในปัจจุบันกำลังเปลี่ยนผ่านไปสู่ระบบนิเวศแบบ Mini-App อย่างชัดเจน การนำเสนอคอนเทนต์ในรูปแบบ Hyper-casual บนแพลตฟอร์มโซเชียลหรือเครือข่ายพันธมิตร ช่วยให้ผู้ใช้บริการเกมสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายจำนวนมากได้ด้วยขั้นตอนที่ยุ่งยากน้อยที่สุดและมีต้นทุนในการหาผู้เล่นใหม่ต่ำกว่าการทำตลาดผ่านสตรีทหลักอย่างมีนัยสำคัญ

การผสมพลังข้ามแพลตฟอร์ม

ความสำเร็จระดับโลกของเกมพีซีและคอนโซลที่พัฒนาโดยสตูดิโอในเอเชีย (อาทิ Black Myth: Wukong และ Stellar Blade) ได้ส่งผลให้ความนิยมของตลาดเกมพีซีในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้กลับมาคึกคักอีกครั้งอย่างเห็นได้ชัด แม้ว่าเกมในแพลตฟอร์มมือถือจะยังคงเป็นสัดส่วนหลัก แต่ตลาดเกมพีซียังคงเป็นฐานที่สำคัญในการสร้างรายได้เฉลี่ยต่อผู้ใช้ที่สูง (High-ARPU) และมีความมั่นคง รวมถึงมีกลุ่มผู้เล่นที่มีความภักดีต่อชุมชนเกมอย่างเหนียวแน่น แนวโน้มนี้ถือเป็นข้อได้เปรียบโดยตรงสำหรับผู้ให้บริการเกมที่มีรากฐานแข็งแกร่งในตลาดเกมพีซีและมีกลุ่มเกมคลาสสิกอยู่ในมือ เนื่องจากผู้เล่นในปัจจุบันมีความต้องการสัมผัสประสบการณ์เกมที่มีคุณภาพกราฟิกสูง และสามารถเชื่อมต่อการเล่นได้อย่างไร้รอยต่อระหว่างอุปกรณ์

กำแพงป้องกันทางกฎหมายและความได้เปรียบในการแข่งขัน

สภาวะแวดล้อมด้านกฎระเบียบในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้กำลังทวีความเข้มงวดมากขึ้น โดยรัฐบาลในประเทศต่าง ๆ เช่น เวียดนาม, อินโดนีเซีย เริ่มใช้มาตรการปกป้องผลประโยชน์ภายในประเทศและกวดขันด้านการจัดเก็บข้อมูลให้เป็นไปตามกฎหมายอย่างเคร่งครัด การกำหนดให้ต้องมีนิติบุคคลในท้องถิ่น การจัดตั้งเซิร์ฟเวอร์ภายในประเทศ รวมถึงการจดทะเบียนเนื้อหาตามข้อกำหนด กำลังกลายเป็นมาตรฐานใหม่ในการดำเนินธุรกิจ

- **ปราการเชิงกลยุทธ์:** การเปลี่ยนแปลงด้านกฎระเบียบนี้ได้กลายเป็น “กำแพงป้องกัน” สำคัญสำหรับผู้ให้บริการระดับภูมิภาคที่มีความพร้อมอยู่แล้ว โดยบริษัทที่มีนิติบุคคลและความเชี่ยวชาญด้านการปฏิบัติตามกฎระเบียบครบทั้ง 6 ประเทศหลัก จะถือไพ่เหนือกว่าคู่แข่งระดับนานาชาติ ทั้งจากจีน เกาหลี หรือตะวันตก ที่ต้องเผชิญกับความซับซ้อนและต้นทุนที่สูงขึ้นมหาศาลหากต้องการเข้ามาทำตลาดโดยตรง

- **พันธมิตรที่ได้รับความไว้วางใจ:** โครงสร้างพื้นฐานที่ครอบคลุมในระดับท้องถิ่นนี้ ส่งผลให้ผู้ให้บริการชั้นนำในภูมิภาคกลายเป็น “ประตูสู่ตลาด” ที่นักพัฒนาเกมทั่วโลกมั่นใจเลือกเป็นพันธมิตร เพื่อนำพาผลิตภัณฑ์เข้าสู่ตลาดเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่มีความเฉพาะตัวสูงได้อย่างไร้รอยต่อ พร้อมทั้งช่วยบริหารจัดการและลดความเสี่ยงด้านกฎระเบียบได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ทิศทางและแนวโน้มระดับภูมิภาค: การขยายตัวอย่างเป็นระบบ

ทิศทางในอนาคตของอุตสาหกรรมกำลังมุ่งเน้นไปที่ ยุทธศาสตร์ระดับภูมิภาคแบบบูรณาการ (Unified Regional Strategy) ซึ่งเป็นการบริหารจัดการ 6 ตลาดหลักให้เป็นหนึ่งเดียวกัน โดยใช้ประเทศไทยเป็นศูนย์กลางด้านความคิดสร้างสรรค์และการตลาดที่โดดเด่น ด้วยการมุ่งเน้นการสรรหา IP เกม ที่มีศักยภาพความสำเร็จสูงควบคู่ไปกับการใช้เทคโนโลยีการให้บริการที่ทันสมัย อุตสาหกรรมกำลังเปลี่ยนผ่านไปสู่โมเดลธุรกิจที่มีความยืดหยุ่นและมุ่งเน้นการสร้างผลกำไรที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น

ด้วยการบริหารจัดการพอร์ตโฟลิโออย่างมีวินัย และการใช้ประโยชน์จากความสามารถเปรียบด้านกฎระเบียบในแต่ละท้องถิ่น โดยเป้าหมายหลักยังคงเป็นการเปลี่ยนปริมาณการใช้งานอันมหาศาลของผู้เล่นในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ให้กลายเป็นผลกำไรที่มั่นคงและยั่งยืนในระยะยาว

ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในไทย

ในปี 2568 ตลาดเกมของประเทศไทยมีมูลค่าคาดการณ์ประมาณ 36,500 ล้านบาท ขยายตัวร้อยละ 2.8 จากปี 2567 โดยปรับเพิ่มขึ้นจากประมาณการเดิมที่คาดว่าจะเติบโตร้อยละ 1.6 หรือคิดเป็นมูลค่าประมาณ 36,100 ล้านบาท

การปรับเพิ่มประมาณการดังกล่าวมีปัจจัยสนับสนุนที่สำคัญ ดังนี้

1. การเพิ่มขึ้นของการใช้จ่ายระหว่างเล่นเกม (In-App Purchase: IAP)

รายงานจาก SensorTower ระบุว่า ในช่วงไตรมาสแรกของปี 2568 การใช้จ่ายเพื่อการเล่นเกมของผู้บริโภคชาวไทย อาทิ การซื้อไอเทม ตัวละคร และการเติมเงินภายในเกม มีมูลค่าประมาณ 162 ล้านบาทหรือคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 6 เมื่อเทียบกับช่วงเดียวกันของปีก่อน (YoY) และยังมีแนวโน้มขยายตัวต่อเนื่อง ทั้งนี้ ประเทศไทยยังคงมีมูลค่าการใช้จ่ายผ่าน IAP สูงที่สุดในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ กลุ่มเกมที่มีการใช้จ่ายสูง ได้แก่ เกมประเภท Sports และ RPG ซึ่งแม้การเติบโตเริ่มชะลอลง แต่ยังคงมีฐานผู้เล่นจำนวนมากและมีศักยภาพในการใช้จ่าย ขณะที่เกมประเภท Shooting และ Casual สามารถดึงดูดผู้เล่นรายใหม่ได้อย่างต่อเนื่อง

2. การเพิ่มขึ้นของจำนวนบัญชีผู้เล่นเกม

ในปี 2568 คาดว่าจำนวนบัญชีผู้เล่นเกมในประเทศไทยจะอยู่ที่ประมาณ 42.5 ล้านบัญชี เพิ่มขึ้นร้อยละ 1.2 จากปีก่อน และเพิ่มขึ้นกว่า 14.2 ล้านบัญชี หรือเฉลี่ยร้อยละ 10 ต่อปี เมื่อเทียบกับปี 2563 นอกจากนี้ จากผลสำรวจของ We Are Social พบว่า ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตชาวไทยอายุ 16 ปีขึ้นไป มีสัดส่วนการมีส่วนร่วมในการเล่นเกมนับเป็นอันดับ 3 ของโลก กลุ่มผู้เล่นหลักของประเทศไทยยังคงเป็นกลุ่ม Gen Y ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีกำลังซื้อและมีระดับการใช้จ่ายต่อหัวค่อนข้างสูง ขณะที่กลุ่ม Gen Z เป็นกลุ่มผู้เล่นที่มีอัตราการเติบโตสูงสุด และคาดว่าจะเป็พื้นฐานรายได้สำคัญในอนาคต โดยให้ความสำคัญกับการแสดงอัตลักษณ์ผ่านเกมและความสามารถในการปรับแต่ง (Customization)

3. การเปิดตัวเกมใหม่และการดำเนินกลยุทธ์กระตุ้นการใช้จ่ายของผู้ให้บริการเกม

ในปี 2568 มีการเปิดตัวเกมระดับ AAA จำนวนมาก อาทิ Seven Knights Rebirth, Ragnarok M Classic และ Odin: Valhalla Rising ประเภทเกมที่ยังคงได้รับความนิยม ได้แก่ เกมที่รองรับการเล่นแบบหลายผู้เล่น (MOBA: Multiplayer Online Battle Arena) เกมกีฬาโดยเฉพาะเกมฟุตบอล เกมยิง (Shooting) และเกมสวมบทบาทที่ผสานตำแหน่งทางภูมิศาสตร์ (Geolocation RPG) นอกจากนี้ ผู้ให้บริการเกมยังคงใช้กลยุทธ์การออกไอเทมพิเศษในช่วงเวลาจำกัด (Limited Edition) และการกำหนดราคาแบบ Bundle Pricing เพื่อกระตุ้นการใช้จ่ายภายในเกมอย่างต่อเนื่อง

4. การสนับสนุนอุตสาหกรรมผ่านการจัดการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต (E-Sports) และกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง

ถือเป็นบทบาทสำคัญในการขยายฐานผู้เล่นและยกระดับอุตสาหกรรมเกมไทย ทั้งจากความร่วมมือของภาครัฐและภาคเอกชน ในปี 2568 มีการจัดงานและกิจกรรมด้านเกมและอีสปอร์ตในระดับนานาชาติอย่างต่อเนื่อง อาทิ งาน “games com asia x Thailand Game Show 2025” และการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ตภายในมหกรรมกีฬา “SEA Games Thailand 2025” ซึ่งจัดขึ้นในช่วงปลายปี ทั้งหมดนี้สะท้อนถึงศักยภาพและทิศทางการเติบโตของอุตสาหกรรมเกมไทยในระยะยาว

เกมออนไลน์พีซี:

- แม้ว่าเกมมือถือยังคงเป็นแพลตฟอร์มหลักของอุตสาหกรรมเกมทั้งในระดับโลกและประเทศไทย อย่างไรก็ตาม ในปี 2568 ตลาดเกมออนไลน์บนพีซียังคงมีบทบาทสำคัญและมีฐานผู้เล่นที่มั่นคงในประเทศไทย โดยเฉพาะกลุ่มผู้เล่นที่มีความภักดีต่อเกมและมีคอมมูนิตีที่แข็งแกร่ง สะท้อนจากเกมพีซีที่เปิดให้บริการมาอย่างยาวนานและยังคงมีจำนวนผู้เล่นออนไลน์อย่างต่อเนื่อง อาทิ Audition, Yulgang, Ragnarok, Ragnarok Landverse, Black Desert และ Cabal
- ตลาดเกมพีซียังคงเป็นเซกเมนต์ที่มีความสำคัญ แม้มีขนาดเล็กกว่าเกมมือถือ โดยผู้เล่นเกมพีซีมักให้ความสำคัญกับประสบการณ์เกมออนไลน์รูปแบบเต็ม อาทิ MMO, เกมยิง (Shooting) และเกมแนวอีสปอร์ต ซึ่งมีระดับการมีส่วนร่วม (Engagement) และกำลังซื้อเฉลี่ยต่อผู้เล่นสูงกว่าเกมมือถือ อย่างไรก็ตาม อัตราการเติบโตของตลาดเกมพีซียังคงอยู่ในระดับชะลอตัวเมื่อเทียบกับตลาดเกมมือถือ เนื่องจากแรงกดดันจากการแข่งขันของแพลตฟอร์มอื่น รวมถึงข้อจำกัดด้านต้นทุนฮาร์ดแวร์ของผู้เล่น เช่น ค่าใช้จ่ายในการลงทุนอุปกรณ์สำหรับเล่นเกม
- คาดว่ารายได้จากตลาดเกมพีซีในประเทศไทยจะมีอัตราการเติบโตเฉลี่ยต่อปี (CAGR) ในช่วงปี 2568–2572 ที่ร้อยละ 5.08 ส่งผลให้ภายในปี 2572 ตลาดจะมีมูลค่าประมาณ 89.69 ล้านเหรียญสหรัฐ และมีจำนวนผู้ใช้ประมาณ 6 ล้านคน (อ้างอิงข้อมูลจาก Statista)

เกมมือถือ:

- ภาพรวมตลาดเกมมือถือในประเทศไทย ปี 2568 เกมมือถือยังคงเป็นแพลตฟอร์มหลักของอุตสาหกรรมเกมไทย โดยครองสัดส่วนประมาณร้อยละ 58–60 ของมูลค่าตลาดรวม สะท้อนบทบาทสำคัญในฐานะกลไกขับเคลื่อนรายได้หลักของอุตสาหกรรม
- ผู้เล่นเกมชาวไทยมากกว่าร้อยละ 90 เลือกเล่นเกมผ่านอุปกรณ์มือถือ โดยมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อความบันเทิงและการผ่อนคลาย (Leisure) อย่างไรก็ตาม ประมาณร้อยละ 46.7 ของผู้เล่นมีพฤติกรรมยึดติดกับเกมหลักเพียงเกมเดียว (Primary Game Dependence) ซึ่งสะท้อนถึงความภักดีต่อเกมที่เล่นอยู่ และส่งผลให้การเปิดตัวเกมใหม่จำเป็นต้องมีจุดขายและกลยุทธ์ทางการตลาดที่แข็งแกร่งเพียงพอในการดึงดูดผู้เล่นให้เปลี่ยนจากเกมเดิม
- ประเทศไทยจัดอยู่ในอันดับ 1 ของภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ด้านรายได้จากเกมมือถือ โดยผู้เล่นมีระดับความเต็มใจในการใช้จ่าย (Willingness to Pay) ค่อนข้างสูง โดยเฉพาะการซื้อไอเทมภายในเกม (In-App Purchase: IAP) ทั้งเพื่อความสวยงาม (Cosmetic Items) และเพื่อเพิ่มความสามารถในการแข่งขัน
- 5 อันดับแรกของเกมมือถือที่มียอดดาวน์โหลดสูงสุดในปี 2568 ได้แก่ Roblox, Garena Free Fire, Arena of Valor, EA SPORTS FC Mobile Soccer and Mobile Legends: Bang Bang (ข้อมูลอ้างอิงจาก SensorTower)
- 5 อันดับแรกของเกมมือถือที่สร้างรายได้สูงสุดในปี 2568 ได้แก่ eFootball, Roblox, Garena Free Fire, EA SPORTS FC Mobile Soccer and Coin Master (ข้อมูลอ้างอิงจาก SensorTower)
- คาดว่ารายได้จากตลาดเกมมือถือในประเทศไทยจะมีอัตราการเติบโตเฉลี่ยต่อปี (CAGR) ในช่วงปี 2568–2572 ที่ร้อยละ 6.96 ส่งผลให้ภายในปี 2572 ตลาดจะมีมูลค่าประมาณ 0.89 พันล้านเหรียญสหรัฐ และมีจำนวนผู้ใช้ประมาณ 7.1 ล้านคน (อ้างอิงข้อมูลจาก Statista)

ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในสิงคโปร์

ตลาดเกมในประเทศสิงคโปร์ถูกคาดการณ์ว่าจะสร้างรายได้อยู่ที่ 2.15 พันล้านดอลลาร์สหรัฐในปี 2569 โดยมีอัตราการเติบโตเฉลี่ยต่อปี (CAGR) อยู่ที่ร้อยละ 9.76 ซึ่งคาดว่าจะผลักดันมูลค่าตลาดให้พุ่งสูงขึ้นถึงประมาณ 4.14 พันล้านดอลลาร์สหรัฐภายในปี 2576

นอกจากนี้ คาดว่าฐานผู้เล่นเกมจะยังคงเป็นหนึ่งในกลุ่มที่มีความตื่นตัวและมีส่วนร่วม (Engaged) มากที่สุดในภูมิภาค โดยข้อมูลในอดีตระบุว่าอัตราการเข้าถึง (Penetration rate) ร้อยละ 70 ของจำนวนประชากร และประมาณการจำนวนผู้เล่นเกมไว้ที่ 3 ล้านถึง 4.62 ล้านคน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับนิยามกลุ่มผู้เล่นเกมทั่วไปบนมือถือ (Casual Mobile Segments) ด้วย” (ข้อมูลอ้างอิง: Cognitive Market Research & Antom)

ข้อมูลประชากรตลาดเกม:

- กลุ่มผู้เล่นหลักอยู่ในช่วงอายุ 25 - 34 ปี คิดเป็นร้อยละ 26.5 ของตลาด โดยมีปัจจัยสนับสนุนหลักมาจากรายได้ส่วนบุคคลที่สูง และพฤติกรรมการใช้งานดิจิทัลที่เหนียวแน่น (ข้อมูลอ้างอิงจาก Fortune Business Insights)
- โครงสร้างตลาดเกมสัดส่วนใหญ่ยังคงมีเพศชายเป็นผู้เล่นกลุ่มหลัก คิดเป็นร้อยละ 61.1 ของจำนวนผู้เล่นทั้งหมด ขณะที่ผู้เล่นเพศหญิงมีสัดส่วนอยู่ที่ร้อยละ 38.9 (อ้างอิงข้อมูลจาก Statista)

ความเคลื่อนไหวในอุตสาหกรรมเกม:

- การรับรองสถานะกีฬาอย่างเป็นทางการ: ในเดือนมกราคม 2569 รัฐสภาสิงคโปร์ได้ผ่านร่างพระราชบัญญัติสภาการกีฬาสิงคโปร์ (ฉบับแก้ไข) เพื่อรับรองให้อีสปอร์ต (Esports) และ กีฬาสมอง (Mind Sports) เช่น หมากรุก เป็นประเภทกีฬาอย่างเป็นทางการ ซึ่งช่วยให้สภาการกีฬาสิงคโปร์ (SSC) สามารถวางโครงสร้างการพัฒนานักกีฬามาตรฐานการฝึกสอน รวมถึงจัดสรรงบประมาณสนับสนุนในระดับเดียวกับกีฬาประเภทดั้งเดิม (อ้างอิงข้อมูลจาก The Straits Times)
- การสนับสนุนผู้พัฒนาเกมในท้องถิ่น: องค์กรพัฒนาสื่อสารสนเทศและการสื่อสาร (IMDA) ยังคงเดินหน้าสนับสนุนผู้พัฒนาเกมท้องถิ่นอย่างต่อเนื่อง โดยมอบทุนสนับสนุนสูงสุดถึง 50,000 เหรียญสิงคโปร์ สำหรับการสร้างผลงานต้นแบบ (Vertical Slice) ที่มุ่งเน้นการนำเสนอวัฒนธรรมและเรื่องราวอันเป็นเอกลักษณ์ของสิงคโปร์ (อ้างอิงข้อมูลจาก IMDA)
- งบประมาณดึงดูดผู้ชมระดับโลก: รัฐบาลได้จัดสรรงบประมาณในกองทุน Major Sports Event Fund (MSEF) จำนวน 165 ล้านดอลลาร์สิงคโปร์ต่อเนื่องไปจนถึงปี 2571 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อดึงดูดการจัดงานกีฬาระดับนานาชาติที่มีชื่อเสียงมายังสิงคโปร์ ซึ่งรวมถึงการเป็นเจ้าภาพจัดทัวร์นาเมนต์อีสปอร์ตระดับเมเจอร์ (อ้างอิงข้อมูลจาก Coliseum Online)

เกมออนไลน์พีซี:

- ตลาดเกมพีซีในสิงคโปร์ในปี 2569 ถูกคาดการณ์ว่าจะสามารถสร้างรายได้ราว 4.79 ล้านดอลลาร์สหรัฐ โดยมีปัจจัยหนุนจากการรักษาระดับการใช้ของผู้เล่นและความต้องการเล่นเกมคุณภาพสูง ซึ่งเป็นที่นิยมในกลุ่มผู้เล่นระดับฮาร์ดคอร์ แม้จำนวนผู้ใช้งานถูกคาดการณ์ว่าจะคงที่ประมาณ 0.86 ล้านรายในปี 2569 และจะยับยั้งขึ้นไปที่ระดับ 0.9 ล้านรายภายในปี 2572 และรายได้รวมของตลาดมีแนวโน้มที่จะคงตัวอยู่ที่ประมาณ 4.64 ล้านดอลลาร์สหรัฐในปี 2572 เนื่องจากพฤติกรรมผู้เล่นเริ่มเปลี่ยนผ่านไปสู่รูปแบบการสมัครสมาชิกที่รองรับการเล่นข้ามแพลตฟอร์ม (Cross-platform Subscription Models) มากขึ้น (อ้างอิงข้อมูลจาก Statista)

เกมมือถือ:

- ตลาดเกมมือถือในสิงคโปร์ยังคงเป็นกลไกหลักในการขับเคลื่อนรายได้ของอุตสาหกรรม โดยคาดการณ์ว่าจะครองส่วนแบ่งหลักของรายได้รวมในอุตสาหกรรมเกมทั่วประเทศ ซึ่งมีมูลค่าสูงถึง 911.30 ล้านดอลลาร์สหรัฐในปี 2569 ปัจจัยความสำเร็จที่แข็งแกร่งนี้มาจากอัตราการเข้าถึงสมาร์ตโฟนที่สูงถึงร้อยละ 93 ประกอบกับรายได้เฉลี่ยต่อผู้ใช้สูงถึง 292 เหรียญสหรัฐต่อราย ซึ่งถือเป็นระดับที่สูงที่สุดในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ (อ้างอิงข้อมูลจาก Antom & Statista)
- เกมมือถือที่มีรายได้สูงสุดในปี 2568 ได้แก่ (ข้อมูลอ้างอิงจาก SensorTower)
 1. Last War: Survival Game: 15.9 ล้านดอลลาร์สหรัฐ
 2. MONOPOLY GO!: 10.7 ล้านดอลลาร์สหรัฐ
 3. Whiteout Survival: 9.3 ล้านดอลลาร์สหรัฐ
 4. Kingshot: 9 ล้านดอลลาร์สหรัฐ
 5. Mobile Legends: 6.2 ล้านดอลลาร์สหรัฐ
 6. Dark War: Survival: 4.6 ล้านดอลลาร์สหรัฐ
 7. Royal Match: 4.5 ล้านดอลลาร์สหรัฐ
 8. Roblox: 4.3 ล้านดอลลาร์สหรัฐ
 9. Candy Crush Saga: 4.2 ล้านดอลลาร์สหรัฐ
 10. Pokemon TCG Pocket: 3.5 ล้านดอลลาร์สหรัฐ
- เกมมือถือที่มีจำนวนดาวน์โหลดสูงสุดในปี 2568 ได้แก่ (ข้อมูลอ้างอิงจาก SensorTower)
 1. Free Fire: 981,000 ดาวน์โหลด
 2. Block Blast!: 533,000 ดาวน์โหลด
 3. Roblox: 449,000 ดาวน์โหลด
 4. Vlt Mahjong: 357,000 ดาวน์โหลด
 5. EA Sports FC Mobile Soccer: 352,000 ดาวน์โหลด
 6. PUBG Mobile: 331,000 ดาวน์โหลด
 7. Subway Surfers: 279,000 ดาวน์โหลด
 8. Mobile Legends: 260,000 ดาวน์โหลด
 9. Kingshot: 241,000 ดาวน์โหลด
 10. Royal Kingdom: 212,000 ดาวน์โหลด

อีสปอร์ต:

- อุตสาหกรรมอีสปอร์ตในสิงคโปร์มีแนวโน้มก้าวสู่ความเป็นมืออาชีพอย่างเต็มรูปแบบในปี 2569 โดยได้รับแรงขับเคลื่อนสำคัญจาก Major Sports Event Fund มูลค่า 165 ล้านดอลลาร์สิงคโปร์ ซึ่งออกแบบมาเพื่อดึงดูดทัวร์นาเมนต์ระดับโลก (Tier-1) มาจัดในประเทศ หลังจากการรับรองให้อีสปอร์ตเป็นประเภทกีฬาอย่างเป็นทางการโดยสภาการกีฬาสิงคโปร์ คาดว่าภาคส่วนนี้จะมียอดการเติบโตเฉลี่ยต่อปี (CAGR) สูงกว่าร้อยละ 17 เนื่องจากเหล่านักกีฬาจะสามารถเข้าถึงงบประมาณสนับสนุนระดับชาติเพื่อการพัฒนาศักยภาพสู่ระดับสูง รวมถึงการสนับสนุนด้านวิทยาศาสตร์การกีฬาในมาตรฐานเดียวกับนักกีฬาทันที (อ้างอิงข้อมูลจาก CNA: Esports Official Categories)
- นักกีฬาอีสปอร์ตที่มีรายได้สูงสุด ได้แก่ (ข้อมูลอ้างอิงจาก eSportEarnings)
 1. [Dota 2] Daryl Koh Pei Xiang "iceiceice": 1,812,855.42 เหรียญสหรัฐ
 2. [Dota 2] Wong, Jeng Yih "NutZ": 231,167.65 เหรียญสหรัฐ
 3. [Valorant] Wang, Jing Jie "Jinggg": 228,488.36 เหรียญสหรัฐ
 4. [Street Fighter IV] Ho, Kun Xian "Xian": 200,200.71 เหรียญสหรัฐ
 5. [Dota 2] Yang, Wu Heng "Deth": 173,765.95 เหรียญสหรัฐ
 6. [Valorant] Benedict Tan "Benkal": 132,407.85 เหรียญสหรัฐ
 7. [FIFA Online] Amraan Gani Bin Musa Bakar "Amraan": 127,492.53 เหรียญสหรัฐ
 8. [Dota 2] Wilson Koh Chin Wei "Poloson": 125,246.87 เหรียญสหรัฐ
 9. [Mobile Legends] Akihiro Furusawa "JPL": 104,945.26 เหรียญสหรัฐ
 10. [Brawl Stars] Jerome Kuek Jiaen "Response": 101,000.00 เหรียญสหรัฐ
- ปัจจุบัน สิงคโปร์อยู่ในอันดับที่ 35 ของโลก โดยมีรายได้รวมจากอีสปอร์ตอยู่ที่ 7,829,481.81 เหรียญสหรัฐ จากนักกีฬาอีสปอร์ตจำนวน 1,208 คน โดย 3 เกมที่สร้างรายได้สูงสุดในสิงคโปร์ ได้แก่ Dota 2, MLBB และ Valorant (ข้อมูลอ้างอิงจาก eSportEarnings)

ข้อได้เปรียบทางการแข่งขัน:

- สิงคโปร์ยังคงรักษาความได้เปรียบทางการแข่งขันที่สำคัญผ่านโครงสร้างพื้นฐานภายใต้ยุทธศาสตร์ "Smart Nation 2.0" ซึ่งรับประกันอัตราการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตสูงถึงร้อยละ 98 พร้อมเครือข่าย 5G แบบ Standalone (ไม่พึ่งพาระบบโครงสร้างเครือข่าย 4G เดิม) ที่ครอบคลุมทั่วประเทศ ความพร้อมระดับสูงนี้ช่วยมอบความเร็วในการรับส่งข้อมูลที่มีความหน่วงต่ำเป็นพิเศษ ซึ่งเป็นปัจจัยพื้นฐานสำคัญสำหรับการขยายตัวของระบบ Cloud Gaming และการแข่งขันอีสปอร์ตสำหรับเกมมือถือคุณภาพสูงในปี 2569 นอกจากนี้ รัฐบาลสิงคโปร์ยังมีกลไกพิเศษในการช่วยลดความเสี่ยงให้กับนักพัฒนาเกม เช่น กุณสนับสนุนการสร้างต้นแบบเกมจาก IMDA (Games Prototype Grant) ซึ่งมอบเงินสนับสนุนโดยตรงสูงสุดถึง 50,000 ดอลลาร์สิงคโปร์ เพื่อส่งเสริมการสร้างสรรค IP ในระยะเริ่มต้น

สถานะอุตสาหกรรมเกมในระดับโลก:

- สิงคโปร์ได้รับการวางตำแหน่งให้เป็น "สำนักงานใหญ่ระดับภูมิภาค" (Regional Headquarters) และ "ฐานยุทธศาสตร์ในการเปิดตัวสินค้า" (Launchpad) ชัยนำสำหรับตลาดเกมในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยเป็นที่ตั้งของสตูดิโอผู้พัฒนาเกมยักษ์ใหญ่ระดับโลกอย่าง Ubisoft, Riot Games และ Tencent เพื่อใช้เป็นศูนย์กลางในการทำมาค้าขายและดำเนินงานทั่วทั้งภูมิภาค ในปี 2569 สถานะของสิงคโปร์ในฐานะศูนย์กลางอีสปอร์ตระดับโลกได้รับการตอกย้ำให้แข็งแกร่งยิ่งขึ้นผ่านการขับเคลื่อนของ Major Sports Event Fund มูลค่า 165 ล้านดอลลาร์สิงคโปร์ ซึ่งถูกนำมาใช้เชิงรุกเพื่อดึงดูดและสร้างรากฐานการจัดทัวร์นาเมนต์ชิงแชมป์ระดับนานาชาติ (Tier-1) อาทิ Olympic Esports Games และการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศระดับโลกจากค่ายเกมชั้นนำต่าง ๆ

ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในมาเลเซีย

อุตสาหกรรมเกมของมาเลเซียถูกคาดการณ์ว่าจะมีมูลค่าราว 1.52–1.55 พันล้านเหรียญสหรัฐ ในปี 2569 สะท้อนถึงการเติบโตอย่างต่อเนื่องที่ร้อยละ 6–8 ต่อปี และคาดว่าในปี 2572 จะมีมูลค่า 1.83 พันล้านเหรียญสหรัฐ การขยายตัวดังกล่าวได้รับแรงขับเคลื่อนสำคัญจากการเข้าถึงบริการดิจิทัลที่ครอบคลุม พฤติกรรมที่เน้นใช้งานผ่านแพลตฟอร์มมือถือเป็นหลัก และการพัฒนารูปแบบการสร้างรายได้ที่มีประสิทธิภาพมากขึ้นในกลุ่มเกม ทั้งนี้ ภาคธุรกิจเกมยังคงเป็นส่วนประกอบสำคัญที่ช่วยขับเคลื่อนเศรษฐกิจดิจิทัลของมาเลเซีย โดยได้รับการสนับสนุนจากการขยายเครือข่าย 5G และความนิยมในการใช้ระบบชำระเงินดิจิทัลที่เพิ่มสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง (อ้างอิงข้อมูลจาก Statista)

ข้อมูลประชากรตลาดเกม:

- ในปี 2569 กลุ่มผู้เล่นเกมในมาเลเซีย ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย (ร้อยละ 69) โดยกลุ่มอายุที่มีสัดส่วนสูงสุด ได้แก่ 25 - 34 ปี (ร้อยละ 35) และ 18 - 24 ปี (ร้อยละ 25) ซึ่งตัวเลขนี้สะท้อนถึงกลุ่มผู้เล่นหลักคือกลุ่มวัยทำงานตอนต้น ที่มีพฤติกรรมใช้จ่ายที่มั่นคงและมีส่วนร่วมกับแพลตฟอร์มเกมสูง ทั้งในกลุ่มเกมเน้นการแข่งขัน และเกมแนว Casual นอกจากนี้ ตลาดมาเลเซียยังครอบคลุมกลุ่มรายได้ที่หลากหลาย โดยมีการเติบโตที่น่าสนใจจากทั้งกลุ่ม T20 (กลุ่มรายได้สูง) และ M40 (กลุ่มรายได้ปานกลาง) ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่สนับสนุนทั้งโมเดลการสร้างรายแบบพรีเมียม และการขยายฐานสู่ผู้เล่นในวงกว้าง (อ้างอิงข้อมูลจาก Statista, StashAway)

ความเคลื่อนไหวในอุตสาหกรรมเกม:

- MDEC ได้เปิดตัวโครงการ Digital Games Testbed Programme (DGTP) ซึ่งจัดสรรงบประมาณสนับสนุนจำนวนหลายล้านเหรียญสหรัฐให้แก่สตูดิโอท้องถิ่น เพื่อกระตุ้นการสร้างสรรคนวัตกรรม การขยายฐานทรัพยากรเส้นทางปัญญา (IP) และการสร้างพันธมิตรในระดับสากล (อ้างอิงข้อมูลจาก MDEC)
- โครงการ Digital Content Grant ของ MDEC มุ่งเน้นการสนับสนุนตั้งแต่ขั้นตอนการพัฒนา การผลิต การวางจำหน่ายเชิงพาณิชย์ ไปจนถึงการขยายตลาดสู่ระดับโลก ควบคู่ไปกับกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์อื่น ๆ เพื่อช่วยให้สตูดิโอสามารถสร้าง IP ที่มีศักยภาพในการทำกำไรได้อย่างยั่งยืน (อ้างอิงข้อมูลจาก: MDEC)
- ความร่วมมือในโครงการอย่าง Next Gen TeenXChange และ Game Changers ซึ่งพัฒนาร่วมกับ UNICEF และพันธมิตร มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างโอกาสให้กลุ่มเยาวชนที่อาจยังเข้าไม่ถึงโอกาส เช่น เยาวชนหญิง ได้เพิ่มพูนทักษะด้าน STEAM และทักษะการสร้างสรรคเกม เพื่อขยายฐานบุคลากรเข้าสู่อุตสาหกรรมในอนาคต (อ้างอิงข้อมูลจาก MDEC)

เกมออนไลน์พีซี:

- ตลาดเกมออนไลน์ในมาเลเซียคาดว่าจะสร้างรายได้ 30 - 32 ล้านเหรียญสหรัฐ ภายในปี 2569 ซึ่งสะท้อนถึงการเติบโตที่แม้จะอยู่ในระดับปานกลางแต่มีความมั่นคงสูง แม้ว่าสัดส่วนตลาดจะเล็กกว่าเกมมือถือ แต่กลุ่มเกมพีซียังคงเป็นกลุ่มเกมที่มีระดับการปฏิสัมพันธ์ของผู้เล่นที่เหนียวแน่น และมีทิศทางที่มุ่งเน้นด้านอีสปอร์ตอย่างชัดเจน (ข้อมูลอ้างอิงจาก Statista)

เกมมือถือ:

- ตลาดเกมมือถือยังคงครองส่วนแบ่งหลักในอุตสาหกรรมเกมของมาเลเซียในปี 2569 โดยคาดการณ์ว่ารายได้จะสูง 360 ล้านเหรียญสหรัฐ พร้อมรักษาอัตราการเติบโตเฉลี่ยต่อปี (CAGR) ไว้ได้ที่ประมาณร้อยละ 7-8 ปัจจัยสนับสนุนหลักมาจากการเข้าถึงสมาร์ตโฟนในระดับสูง (มากกว่าร้อยละ 90 ในกลุ่มเยาวชน) ราคาของอุปกรณ์ที่เข้าถึงได้ง่ายขึ้น และการพัฒนากลายรูปการสร้างรายได้แบบ Free-to-play ที่มีประสิทธิภาพสูงสุด โดยกลุ่มเกมที่เน้นการแข่งขันและเน้นชุมชนผู้เล่น ยังคงเป็นหัวใจสำคัญในการสร้างปฏิสัมพันธ์และรายได้ นอกจากนี้ การผสานรวมระบบอีสปอร์ตบนมือถือเข้ากับกิจกรรม ยังช่วยเสริมสร้างความเหนียวแน่นของผู้เล่น และผลักดันการเติบโตของรายได้เฉลี่ยต่อผู้เล่น (ARPPU) ให้สูงขึ้นอย่างต่อเนื่องในปี 2569 (อ้างอิงข้อมูลจาก Statista)
- เกมมือถือที่มีรายได้สูงสุดในปี 2568 ได้แก่ (ข้อมูลอ้างอิงจาก SensorTower)
 1. eFootball 2024: 20.6 ล้านเหรียญสหรัฐ
 2. Mobile Legends: 17.4 ล้านเหรียญสหรัฐ
 3. Last War: Survival Game: 9.2 ล้านเหรียญสหรัฐ
 4. PUBG Mobile: 7.9 ล้านเหรียญสหรัฐ
 5. Whiteout Survival: 7.6 ล้านเหรียญสหรัฐ
 6. ROBLOX: 6.8 ล้านเหรียญสหรัฐ
 7. Free Fire: 5.7 ล้านเหรียญสหรัฐ
 8. Monopoly GO!: 4.8 ล้านเหรียญสหรัฐ
 9. Candy Crush Saga: 4.8 ล้านเหรียญสหรัฐ
 10. Honor of Kings: 4.7 ล้านเหรียญสหรัฐ
- เกมมือถือที่มีจำนวนดาวน์โหลดสูงสุดในปี 2568 ได้แก่ (ข้อมูลอ้างอิงจาก SensorTower)
 1. ROBLOX: 5.2 ล้านดาวน์โหลด
 2. Block Blast!: 4.1 ล้านดาวน์โหลด
 3. Mobile Legends: 3.6 ล้านดาวน์โหลด

4. Free Fire: 3.1 ล้านดาวน์โหลด
5. Honor of Kings: 2.3 ล้านดาวน์โหลด
6. Super Bear Adventure: 2 ล้านดาวน์โหลด
7. PUBG Mobile: 1.8 ล้านดาวน์โหลด
8. Subway Surfers: 1.6 ล้านดาวน์โหลด
9. Word Search Explorer: 1.5 ล้านดาวน์โหลด
10. Hole.io: 1.5 ล้านดาวน์โหลด

อีสปอร์ต:

- อุตสาหกรรมอีสปอร์ตในมาเลเซียกำลังได้รับความสนใจอย่างมากจากภาครัฐ โดยมีการยกระดับการกำกับดูแลให้เข้มข้นยิ่งขึ้นเพื่อรองรับการเติบโตอย่างก้าวกระโดด ซึ่งในปี 2568 ตลาดนี้มีมูลค่าสูงถึงประมาณ 1.6 พันล้านริงกิต (ประมาณ 340 ล้านเหรียญสหรัฐ) และในปี 2569 ทางกระทรวงได้พยายามปรับปรุงกฎระเบียบให้ทันสมัย เพื่อคุ้มครองสวัสดิภาพของนักกีฬา และการเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน (อ้างอิงข้อมูลจาก Statista; Esports Earnings Database; iGB)
- นักกีฬาอีสปอร์ตที่มีรายได้สูงสุด ได้แก่ (ข้อมูลอ้างอิงจาก eSportEarnings)
 1. [Dota 2] Yap, Jian Wei “xNova”: 2,146,691.12 เหรียญสหรัฐ
 2. [Dota 2] Cheng, Jin Xiang “NothingToSay”: 1,978,694.93 เหรียญสหรัฐ
 3. [Dota 2] Zheng, Yeik Nai “MidOne”: 1,896,531.44 เหรียญสหรัฐ
 4. [Dota 2] Chan, Chon Kien “Oli”: 1,193,104.10 เหรียญสหรัฐ
 5. [Dota 2] Chai, Yee Fung “Mushi”: 1,028,588.67 เหรียญสหรัฐ
 6. [Dota 2] Thiay, Jun Wen “JT-”: 844,446.32 เหรียญสหรัฐ
 7. [Dota 2] Chuan, Tue Soon “Ah-fu”: 840,619.35 เหรียญสหรัฐ
 8. [Dota 2] Wong, Hock Chuan “ChuaN”: 741,416.26 เหรียญสหรัฐ
 9. [Dota 2] Khoo, Chong Xin “Ohaiyo”: 586,016.52 เหรียญสหรัฐ
 10. [Dota 2] Kam, Boon Seng “Moon”: 546,264.32 เหรียญสหรัฐ
- ปัจจุบัน มาเลเซียอยู่ในอันดับที่ 30 ของโลก โดยมีรายได้รวมจากอีสปอร์ตราว 23 ล้านเหรียญสหรัฐ จากนักกีฬาอีสปอร์ตกว่า 1,700 คน (ข้อมูลอ้างอิงจาก eSportEarnings)

ข้อได้เปรียบทางการแข่งขัน:

- จุดแข็งด้านการแข่งขันของมาเลเซียในปี 2569 ถูกขับเคลื่อนด้วยปัจจัยพื้นฐานที่สำคัญ ทั้งอัตราการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตที่อยู่ในระดับสูงและการขยายโครงข่าย 5G อย่างต่อเนื่องทั่วประเทศ จุดเด่นที่สำคัญที่สุดคือ บุคลากรที่มีทักษะทางภาษา (Bilingual Workforce) ซึ่งมีความเชี่ยวชาญทั้งภาษาอังกฤษและภาษาจีนกลาง ส่งผลให้มาเลเซียมีความพร้อมอย่างยิ่งในการเป็นศูนย์กลางการให้บริการเกมและการปฏิบัติงานในระดับภูมิภาค นอกจากนี้ มาเลเซียมีสภาพแวดล้อมในการดำเนินธุรกิจที่มีความคุ้มค่าด้านต้นทุนที่ดีกว่าเมื่อเทียบกับประเทศอื่นในระดับเดียวกัน ขณะเดียวกันยังคงได้รับการสนับสนุนอย่างเหนียวแน่นจากภาครัฐและสถาบันต่าง ๆ ที่มุ่งเน้นการผลักดันอุตสาหกรรมดิจิทัลอย่างจริงจัง

สถานะอุตสาหกรรมเกมในระดับโลก:

- ในเชิงกลยุทธ์ระดับโลก มาเลเซียกำลังก้าวขึ้นเป็น “ศูนย์กลางยุทธศาสตร์ลำดับรอง” (Strategic Secondary Hub) ที่สำคัญในระบบนิเวศอุตสาหกรรมเกมของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ แม้ว่าตลาดที่มีประชากรจำนวนมากอย่างอินโดนีเซียและไทยจะมีความได้เปรียบในด้านจำนวนผู้เล่นเกม แต่มาเลเซียได้สร้างความแตกต่างผ่านในแง่เสถียรภาพในการสร้างรายได้ การสนับสนุนอย่างเป็นระบบจากภาครัฐ และความคล่องตัวในการเชื่อมต่อกับพันธมิตรระดับนานาชาติ ด้วยการคาดการณ์การเติบโตในระดับเลขหลักเดียวอย่างต่อเนื่องไปจนถึงปี 2569 และในอนาคต อุตสาหกรรมเกมของมาเลเซียจึงถูกมองว่าเป็นตลาดที่มีความมั่นคงและมุ่งเน้นการเติบโตที่มีคุณภาพ ซึ่งจะช่วยเสริมความแข็งแกร่งให้แก่บทบาทของมาเลเซียในฐานะพันธมิตรสำคัญของอุตสาหกรรมความบันเทิงดิจิทัลในระดับภูมิภาค

ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในฟิลิปปินส์

ข้อมูลประชากร:

- ประชากรทั้งหมด: 116 ล้านคน (เพิ่มขึ้นร้อยละ 0.8 จากปี 2567)
- อายุเฉลี่ย: 26.1 ปี
- สัดส่วนประชากรแยกตามเพศ: เพศหญิงร้อยละ 50.12 และเพศชายร้อยละ 49.88
- ภาษาหลัก: ภาษาฟิลิปปินส์ (Filipino) และภาษาอังกฤษ

การเข้าถึงอินเทอร์เน็ต:

- อัตราการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต: ร้อยละ 83.8 ของประชากรทั้งหมด
- จำนวนผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ต: มีจำนวนรวม 97.5 ล้านราย (ข้อมูล ณ เดือนมกราคม 2568)
- ความเร็วอินเทอร์เน็ตเฉลี่ย: ความเร็วบนมือถืออยู่ที่ 35.56 Mbps และอินเทอร์เน็ตบ้าน (Fixed Broadband) อยู่ที่ 93.68 Mbps
- ประสิทธิภาพอินเทอร์เน็ตบนมือถือ: มีประสิทธิภาพความเร็วเพิ่มขึ้นร้อยละ 28.1 เมื่อเทียบกับเดือนมกราคม 2567

พฤติกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ต:

- อุปกรณ์ที่นิยมใช้งาน: ร้อยละ 98.5 ของผู้ใช้งานนิยมเข้าถึงอินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือเป็นหลัก
- ระยะเวลาการใช้งานอินเทอร์เน็ตเฉลี่ยต่อวัน: 8 ชั่วโมง 52 นาที
- การใช้งานโซเชียลมีเดีย: มีการใช้เวลาไปกับแพลตฟอร์มโซเชียลเฉลี่ย 3 ชั่วโมง 32 นาทีต่อวัน
- แพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียที่ได้รับความนิยมสูงสุด: Facebook (ร้อยละ 94.7) | TikTok (ร้อยละ 81.6) | Instagram (ร้อยละ 71.0) | X (ร้อยละ 44.4)

ตลาดเกมในฟิลิปปินส์:

- ผู้เล่นเกมคิดเป็นสัดส่วนหลักของผู้ใช้อินเทอร์เน็ต โดยร้อยละ 46.5 มีการเล่นเกมออนไลน์เป็นประจำ (ข้อมูลอ้างอิงจาก Datareportal)
- อุปกรณ์ที่ใช้เล่นเกมมากที่สุด ได้แก่ โทรศัพท์มือถือ (ร้อยละ 90), แล็ปท็อปหรือเดสก์ท็อป (ร้อยละ 46) และแท็บเล็ต (ร้อยละ 21) (ข้อมูลอ้างอิงจาก Datareportal)

เกมออนไลน์พีซี:

- เกม PC ยอดนิยมในฟิลิปปินส์ ยังคงได้รับความนิยมจากกลุ่มมิลเลนเนียล ซึ่งเติบโตมาพร้อมกับเกมเหล่านี้ และในปัจจุบัน กลุ่มนี้ได้กลายเป็นกลุ่มผู้มีรายได้ จึงสามารถสนับสนุนและมีส่วนช่วยให้เกมดังกล่าวเติบโตในเชิงธุรกิจ

เกมมือถือ:

แนวมัลติแพลตฟอร์มไฮลด์

- ตลาดเกมในฟิลิปปินส์มัลติแพลตฟอร์มไฮลด์ลดลงร้อยละ 12.01 เมื่อเทียบกับปีก่อนหน้า โดยปรับตัวลดลงจาก 1,269 ล้านครั้ง เป็น 1,117 ล้านครั้ง ซึ่งถือเป็นการลดลงต่อเนื่องเป็นปีที่ 2 หลังจากที่เคยเติบโตติดต่อกันในช่วง 3 ปีก่อนหน้า
- แม้จะมีการปรับตัวลดลง แต่ฟิลิปปินส์ยังคงรักษาการเป็นตลาดขนาดกลางที่มีนัยสำคัญในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้
- ข้อมูลที่ผ่านมาชี้ให้เห็นว่าตลาดฟิลิปปินส์มีรูปแบบการฟื้นตัวหลังจากช่วงตลาดชะลอตัว โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อมีการเปิดตัวเกมกระแสในตลาด
- เกมกลุ่ม Mass-market ยังคงเป็นกลุ่มหลักที่ขับเคลื่อนยอดขายแพลตฟอร์มไฮลด์ โดยมีเกมหลักคือ Roblox ที่มีจำนวนผู้เล่นใหม่เพิ่มขึ้นกว่า 3 ล้านราย ควบคู่ไปกับการเติบโตอย่างก้าวกระโดดของเกมแนวแข่งขันรายใหญ่ อาทิ Mobile Legends, Honor of Kings และ CODM
- กลุ่มเกมแนว Casual ที่เข้าถึงง่ายมีการเติบโตอย่างรวดเร็ว อาทิ Block Blast!, Magic Chess: Go Go, Tile Explorer และ My Supermarket Simulator 3D สะท้อนถึงความต้องการเล่นเกมขนาดเล็ก ซึ่งเป็นแนวเกมที่มีศักยภาพในการเปลี่ยนจากเกมเมอร์กลายเป็นผู้เล่นได้สูง โดยใช้ต้นทุนการหาผู้เล่นใหม่ต่ำ

ด้านรายได้

- รายได้ในประเทศฟิลิปปินส์เติบโตขึ้นร้อยละ 3.39 เมื่อเทียบกับปีที่ผ่านมา โดยเพิ่มขึ้นจาก 197.18 ล้านเหรียญสหรัฐ เป็น 203.87 ล้านเหรียญสหรัฐ

- ตัวเลขนี้สะท้อนถึงการขยายตัวของรายได้อย่างต่อเนื่องเป็นปีที่ 5 ติดต่อกัน โดยยังคงรักษาแนวโน้มการเติบโตที่มั่นคงจากระดับประมาณ 200 ล้านดอลลาร์สหรัฐนับตั้งแต่ปี 2563
- รายได้ในตลาดยังคงกระจุกตัวอยู่ในกลุ่มเกมที่เน้นการให้บริการแบบต่อเนื่อง (Live-service) นำโดยเกม Mobile Legends ในขณะที่ Roblox เป็นเกมที่มีอัตราการเติบโตด้านการมีส่วนร่วมสูงที่สุด
- เกมแนววางแผนกลยุทธ์ (4X Strategy) ได้ก้าวขึ้นมาเป็นตัวขับเคลื่อนรายได้หลัก โดยมีหลายเกมที่สามารถสร้างการเติบโตของรายได้ที่มีนัยสำคัญ และมีเกมใหม่ที่สามารถเจาะเข้าสู่ 20 อันดับแรกได้ ซึ่งเป็นสัญญาณของความต้องการที่เพิ่มขึ้นในกลุ่มเกมระดับกลาง (Mid-core) และโมเดลการสร้างรายได้ที่แข็งแกร่ง

ฐานผู้เล่นเกมที่สามารถใช้ภาษาอังกฤษได้อย่างคล่องแคล่ว :

ประเทศฟิลิปปินส์มีคอมมูนิตี้ผู้เล่นเกมโมบายขนาดใหญ่ โดยมีความโดดเด่นด้านทักษะทางภาษาอังกฤษที่ดีเยี่ยม และมักใช้เวลาในการเล่นเกมเฉลี่ย 10 ชั่วโมงต่อวัน นอกจากนี้ พวกเขายังบริโภคเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเกมอย่างต่อเนื่อง สะท้อนถึงความสนใจอย่างลึกซึ้งในอุตสาหกรรมนี้

ความน่าสนใจของอีสปอร์ต :

เกมที่เป็นที่รู้จักกับอีสปอร์ตยังคงได้รับความนิยมอย่างมากในตลาดของฟิลิปปินส์ ซึ่งสอดคล้องกับความปรารถนาในการได้รับการยอมรับและความท้าทายที่ฝังแน่นในคนฟิลิปปินส์ พร้อมทั้งมีโอกาสดังกล่าวจะได้รับเงินรางวัล (สำหรับผู้เล่นที่มีทักษะดีเยี่ยม)

ความนิยมของเกม RPG และแนว Strategy :

แม้ว่าการเกมจะมีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา แต่เกมแนว RPG (Role-Playing Games) และเกมแนว Strategy ยังคงได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่อง โดยสามารถสร้างรายได้มหาศาลอย่างสม่ำเสมอ บ่งบอกถึงฐานผู้เล่นเกมที่เหนียวแน่นและความนิยมที่ยาวนาน

เกม NFT จาก IP ที่น่าเชื่อถือ :

ผู้เล่นเกมชาวฟิลิปปินส์เริ่มให้ความสนใจกับโมเดล Play-to-Earn ในเกมบล็อกเชน ซึ่งถูกนำมาปรับใช้เป็นกลยุทธ์กับเกมที่มี IP เป็นที่รู้จัก ซึ่งมีฐานผู้เล่นเกมเหนียวแน่น ส่งผลให้แพลตฟอร์มเกมมีแนวโน้มจะเข้าร่วมเล่นเกมมากยิ่งขึ้น ช่วยส่งเสริมฐานผู้เล่นให้มีความแข็งแกร่ง ซึ่งมีส่วนสำคัญต่อระบบเศรษฐกิจภายในเกม (Tokenomics)

ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในอินโดนีเซีย

อุตสาหกรรมเกมของอินโดนีเซียในปี 2568 ก้าวขึ้นเป็นหนึ่งในตลาดที่แข็งแกร่งที่สุดและได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางว่าเป็นตลาดที่มีขนาดใหญ่ที่สุดในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยผลการประเมินล่าสุดระบุว่ารายได้จากอุตสาหกรรมเกมของอินโดนีเซียในปี 2568 มีมูลค่าสูงถึงประมาณ 4.28 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ ซึ่งคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 45.8 ของตลาดเกมในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ทั้งหมด

นอกจากนี้ รายงานอย่างเป็นทางการในปี 2568 ยังระบุว่า อินโดนีเซียมีจำนวนผู้เล่นเกมประมาณ 154 ล้านราย ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 40 ของจำนวนผู้เล่นเกมทั้งหมดในภูมิภาค รวมถึงมีผู้พัฒนาและผู้ให้บริการเกมที่ยังคงดำเนินงานอยู่กว่า 2,100 ราย ภาคส่วนนี้สามารถสร้างรายได้หมุนเวียนได้ราว 71 ล้านล้านรูปีต่อปี และช่วยขับเคลื่อนผลิตภัณฑ์มวลรวมในประเทศ (GDP) ถึงร้อยละ 0.34 การเติบโตอย่างก้าวกระโดดนี้ได้รับการสนับสนุนจากฐานผู้ใช้จำนวนมากของอินโดนีเซีย ซึ่งประกอบด้วยประชากรกว่า 285 ล้านคน ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ต 212 ล้านราย และการเชื่อมต่อผ่านโทรศัพท์มือถือที่สูงถึง 356 ล้านเลขหมาย ในช่วงต้นปี 2568 ปัจจัยเหล่านี้ช่วยตอกย้ำให้เห็นถึงระบบนิเวศการเล่นเกมนของอินโดนีเซียที่เป็นแบบเน้นแพลตฟอร์มมือถือเป็นหลักอย่างชัดเจน (อ้างอิงข้อมูลจาก Antom)

ข้อมูลประชากรตลาดเกม:

- โครงสร้างอายุผู้เล่น: กลุ่มผู้เล่นเกมหลักในอินโดนีเซีย มีอายุระหว่าง 16–30 ปี ซึ่งมีจำนวนรวมถึง 64.16 ล้านคน หรือคิดเป็นร้อยละ 23.18 ของประชากรทั้งหมด อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาจากโครงสร้างประชากรและพฤติกรรมการเล่น เกมบนมือถือเป็นหลัก พบว่ากลุ่มเป้าหมายที่สำคัญที่สุดในการทำตลาด อยู่ในช่วงอายุ 18–34 ปี (อ้างอิงข้อมูลจาก Jakpat)
- สัดส่วนเพศและพฤติกรรมการเล่น: ตลาดอินโดนีเซียมีการเข้าถึงของผู้เล่นที่ค่อนข้างสมดุล โดยมีสัดส่วนผู้เล่นเพศชายร้อยละ 51 และเพศหญิงร้อยละ 49 ข้อมูลล่าสุดชี้ให้เห็นว่าตลาดนี้ไม่ได้ถูกครอบงำโดยเพศใดเพศหนึ่งอย่างเบ็ดเสร็จ แต่ความแตกต่างที่ชัดเจนนั้นอยู่ที่พฤติกรรมการเล่น โดยผู้เล่นเพศชาย มีความสนใจอย่างมากในแพลตฟอร์มพีซี, คอนโซล และเกมแนว MOBA ในขณะที่ผู้เล่นเพศหญิงให้ความสนใจในเกมมือถือแนว Puzzle มากกว่า (อ้างอิงข้อมูลจาก Allcorrect)

ความเคลื่อนไหวในอุตสาหกรรมเกม:

- หนึ่งในโครงการที่โดดเด่นที่สุดในปี 2568 คือการเปิดตัวโครงการ Google Play x Unity Game Developer Training Program ครั้งที่ 3 เมื่อเดือนเมษายน โดยทาง Google ระบุว่าโครงการนี้ได้จัดทำหลักสูตรออนไลน์ระยะเวลา 6 เดือน พร้อมกิจกรรมพบปะ (Meetups) และระบบพี่เลี้ยง (Mentorship) ให้แก่ผู้พัฒนาเกมชาวอินโดนีเซีย ภายใต้ความร่วมมือกับกระทรวงเศรษฐกิจสร้างสรรค์แห่งอินโดนีเซียและสมาคมเกมอินโดนีเซีย (อ้างอิงข้อมูลจาก AntaraNews)
- อีกหนึ่งโครงการสำคัญในปี 2568 คือ Game Seed 2025 ซึ่งริเริ่มโดยกระทรวงเศรษฐกิจสร้างสรรค์เพื่อสนับสนุนผู้พัฒนาเกมท้องถิ่นในระยะเริ่มต้น โดยแถลงการณ์ของกระทรวงเมื่อเดือนตุลาคม 2568 ระบุว่า โครงการนี้ได้มอบเงินทุนเริ่มต้นสำหรับการสร้างตัวต้นแบบเกม (Prototypes) ควบคู่ไปกับการฝึกอบรมและให้คำปรึกษา ซึ่งผู้ชนะบางรายที่ได้รับการคัดเลือกสามารถดึงดูดความสนใจจากผู้ให้บริการเกมระดับนานาชาติ ได้แล้ว (อ้างอิงข้อมูลจาก AntaraNews)
- โครงการเรือธงสำคัญคือ IGDx 2025 ซึ่งทางกระทรวงสื่อสารและดิจิทัล (Komdigi) ได้จัดงานขึ้นเป็นเวลา 3 วัน ณ เกาะบาหลี โดยมุ่งเน้นการเจรจาธุรกิจระหว่างผู้พัฒนาเกมท้องถิ่นกับผู้ให้บริการเกมระดับโลก นักลงทุน ตัวแทนจำหน่าย และสื่อมวลชน งานในปี 2568 นี้ประกอบด้วยส่วนของ IGDx Business และการจัดแสดงผลงานท้องถิ่น ซึ่งเจ้าหน้าที่ระบุว่า มีผู้พัฒนาเกมชาวอินโดนีเซียประมาณ 50 รายเข้าร่วมนำเสนอผลงาน นอกจากนี้ รายงานข่าวระบุว่านับตั้งแต่ปี 2564 งาน IGDx ได้ช่วยอำนวยความสะดวกในการจับคู่ธุรกิจไปแล้วกว่า 3,500 ครั้ง และสร้างมูลค่าความร่วมมือทางธุรกิจที่อาจเกิดขึ้น สูงถึง 75 ล้านเหรียญสหรัฐ นับตั้งแต่การจัดงานในครั้งแรก (อ้างอิงข้อมูลจาก AntaraNews)

เกมออนไลน์พีซี:

- แมตตลาดเกมพีซีและอีสปอร์ตในอินโดนีเซียจะมีขนาดเล็กกว่าเมื่อเทียบกับเกมมือถือ แต่เซกเมนต์นี้ยังคงรักษาความสำคัญในอุตสาหกรรมได้อย่างต่อเนื่อง โดยในปี 2568 พบว่ามีผู้เล่นเกมผ่านพีซีหรืออีสปอร์ตร้อยละ 28 ในขณะที่มีผู้เล่นผ่านอุปกรณ์มือถือสูงถึงร้อยละ 96 ตัวเลขนี้ชี้ให้เห็นว่าแม้พีซีจะไม่ใช่แพลตฟอร์มหลักในเชิงปริมาณ แต่ยังคงมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในด้านระบบนิเวศของอีสปอร์ต การจัดทัวร์นาเมนต์ระดับอาชีพ และการขับเคลื่อนชุมชนผู้เล่นเกมออนไลน์ที่เน้นการแข่งขันสูง
- เกมออนไลน์บนพีซีที่ครองความเป็นผู้นำตลาด
 - VALORANT: มีความโดดเด่นอย่างมากในการแข่งขันระดับโลก โดยเฉพาะทีมจากอินโดนีเซียสามารถสร้างชื่อเสียงและมีตัวตนที่ชัดเจนในการแข่งขัน VCT Pacific 2025
 - Dota 2: ยังคงเป็นหนึ่งในเกมอีสปอร์ตบนพีซีที่แข็งแกร่งที่สุดในอินโดนีเซีย โดยได้รับการสนับสนุนจากการเข้าร่วมการแข่งขันในรายการระดับเมเจอร์อย่างต่อเนื่องตลอดปี 2568
 - Point Blank: ยังคงรักษาระบบนิเวศของผู้เล่นท้องถิ่นได้อย่างเหนียวแน่น ผ่านการจัดทัวร์นาเมนต์ระดับชาติและกิจกรรมรวมกลุ่มของชุมชนผู้เล่นอย่างสม่ำเสมอ

เกมมือถือ:

- ระบบนิเวศการเล่นเกมนของอินโดนีเซียในปี 2568 กลายเป็น “ตลาดที่เน้นมือถือเป็นหลัก” โดยบทวิเคราะห์อุตสาหกรรมระบุว่าอินโดนีเซียมีลักษณะเป็นตลาดเกมมือถือเกือบทั้งหมด คาดการณ์รายได้รวมของอุตสาหกรรมเกมในปี 2568 จะสูงถึง 4.28 พันล้านเหรียญสหรัฐ ภายใต้ฐานผู้เล่นจำนวน 155 ล้านคน การเติบโตนี้มีรากฐานสำคัญจากการเข้าถึงโครงข่ายที่ครอบคลุม โดยมีการเชื่อมต่อผ่านมือถือถึง 356 ล้านเลขหมาย และมีผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ต 212 ล้านราย ในช่วงต้นปี 2568 ซึ่งตอกย้ำว่าการเข้าถึงผ่านมือถือคือปัจจัยหลักที่ขับเคลื่อนการเติบโตของอุตสาหกรรม (อ้างอิงข้อมูลจาก Antom)
- เกมมือถือยอดนิยม:
 - Mobile Legends: Bang Bang (MLBB): ยังคงครองความเป็นผู้นำอันดับหนึ่งในตลาดอินโดนีเซียอย่างเบ็ดเสร็จ โดยเป็นเกมโปรดในใจของผู้เล่นถึง ร้อยละ 52 และเป็นเกมออนไลน์ที่มีการเข้าถึงสูงที่สุดในประเทศที่ร้อยละ 48.99 (อ้างอิงข้อมูลจาก Jakpat Insight)
 - Free Fire: สามารถรักษาตำแหน่งเกมระดับท็อปของประเทศได้อย่างเหนียวแน่น โดยมีสัดส่วนผู้เล่นออนไลน์ใช้งานอยู่ที่ร้อยละ 23.05 ในปี 2568
 - PUBG Mobile: ยังคงเป็นหนึ่งในแพลตฟอร์มหลักสำหรับเกมมือถือของอินโดนีเซีย โดยมีสัดส่วนการเข้าถึงอยู่ที่ร้อยละ 11.05 ท่ามกลางกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์ในปัจจุบัน (อ้างอิงข้อมูลจาก Databoks)

- เกมมือถือที่มีรายได้สูงสุดในปี 2568 ได้แก่ (ข้อมูลอ้างอิงจาก SensorTower)
 1. Roblox: 32 ล้านเหรียญสหรัฐ
 2. Mobile Legends: Bang Bang: 31.6 ล้านเหรียญสหรัฐ
 3. eFootball: 17.3 ล้านเหรียญสหรัฐ
 4. Garena Free Fire: 12.9 ล้านเหรียญสหรัฐ
 5. Higgs Games Island: 11.9 ล้านเหรียญสหรัฐ
 6. Last War: Survival: 10.7 ล้านเหรียญสหรัฐ
 7. Whiteout Survival: 5.9 ล้านเหรียญสหรัฐ
 8. EA SPORTS FC Mobile Soccer: 5.6 ล้านเหรียญสหรัฐ
 9. Clash Of Clans: 4.7 ล้านเหรียญสหรัฐ
 10. Gossip Harbor: Merge & Story: 4.5 ล้านเหรียญสหรัฐ
- เกมมือถือที่มีจำนวนดาวน์โหลดสูงสุดในปี 2568 ได้แก่ (ข้อมูลอ้างอิงจาก SensorTower)
 1. Block Blast!: 43.1 ล้านครั้ง
 2. Roblox: 43.1 ล้านครั้ง
 3. Garena Free Fire: 38.6 ล้านครั้ง
 4. Mobile Legends: Bang Bang: 28.1 ล้านครั้ง
 5. Super Bear Adventure: 22 ล้านครั้ง
 6. Stickman Party 234 Minigames: 16.5 ล้านครั้ง
 7. Magic Chess: Go Go: 15.2 ล้านครั้ง
 8. Worms Zone .io - Hungry Snake: 13.3 ล้านครั้ง
 9. Sakura School Simulator: 13.1 ล้านครั้ง
 10. EA SPORTS FC Mobile Soccer: 12.8 ล้านครั้ง

อีสปอร์ต:

- อุตสาหกรรมอีสปอร์ตของอินโดนีเซียในปี 2568 ได้รับการสนับสนุนอย่างเต็มที่จากภาครัฐ รวมถึงการมีบุคลากรที่มีศักยภาพสูง ระบบนิเวศทางธุรกิจที่เน้นแพลตฟอร์มมือถือ และกลุ่มนักพัฒนาเกมที่ยาวนานอย่างต่อเนื่อง ความได้เปรียบทางการแข่งขันของตลาดอินโดนีเซียนี้ ถูกสร้างขึ้นบนรากฐานของประชากรที่เป็นผู้เล่นเกมจำนวนมาก โครงสร้างพื้นฐานที่พัฒนาอย่างก้าวกระโดด ตลอดจนการเข้าถึงเงินทุนสนับสนุนและพันธมิตรทางธุรกิจในระดับสากล ด้วยกระแสความนิยมที่กำลังเติบโตอย่างรวดเร็วในปี 2568 โดยมีแรงขับเคลื่อนหลักจากเกมมือถือ โครงสร้างพื้นฐานที่แข็งแกร่ง และโปรแกรมการพัฒนาบุคลากรที่มีประสิทธิภาพ ทำให้อินโดนีเซียก้าวขึ้นเป็นหนึ่งในตลาดอีสปอร์ตชั้นนำในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้
- นักกีฬาอีสปอร์ตที่มีรายได้สูงสุด ได้แก่ (ข้อมูลอ้างอิงจาก eSportEarnings)
 1. [Dota 2] Whitemon (Matthew Filemon): 1,068,261.87 เหรียญสหรัฐ
 2. [Dota 2] Mikoto (Rafli Fathur Rahman): 608,522.71 เหรียญสหรัฐ
 3. [Dota 2] Xepher (Kenny Deo): 390,723.24 เหรียญสหรัฐ
 4. [Dota 2] Fbz (Saiful Ilham): 348,063.38 เหรียญสหรัฐ
 5. [PUBG Mobile] Luxxy (Made Bagus Prabaswara): 260,455.49 เหรียญสหรัฐ
 6. [PUBG Mobile] Zuxxy (Made Bagas Pramudita): 259,855.49 เหรียญสหรัฐ
 7. [VALORANT] f0rsakeN (Jason Susanto): 254,042.99 เหรียญสหรัฐ
 8. [VALORANT] mindfreak (Aaron Leonhart): 239,558.42 เหรียญสหรัฐ
 9. [PUBG Mobile] Ryzen (Muhammad Albi): 227,325.85 เหรียญสหรัฐ
 10. [Mobile Legends: Bang Bang] SANZ (Gilang): 219,136.46 เหรียญสหรัฐ

ข้อได้เปรียบทางการแข่งขัน:

อุตสาหกรรมเกมของอินโดนีเซียมีความได้เปรียบทางการแข่งขันในปี 2568 จากการผสมผสานจุดแข็งระหว่าง การเป็นตลาดเกมที่ใหญ่ที่สุดในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เข้ากับระบบนิเวศดิจิทัลที่เน้นแพลตฟอร์มมือถือ นอกจากนี้ ยังมีฐานประชากรคนรุ่น

ใหม่จำนวนมหาศาล กลุ่มนักพัฒนาเกมในท้องถิ่นก็ขยายตัวขึ้น การสนับสนุนจากภาครัฐที่เข้มแข็งกว่าเดิม ตลอดจนโปรแกรมการพัฒนาบุคลากรอย่างเป็นระบบ และการขยายเครือข่ายความร่วมมือทางธุรกิจในระดับสากล

สถานะอุตสาหกรรมเกมในระดับโลก:

อินโดนีเซียกำลังวางรากฐานเพื่อก้าวขึ้นเป็น ผู้เล่นหลักในตลาดเกมระดับโลก โดยสร้างสมดุลระหว่างความแข็งแกร่งในฐานะผู้บริโภคเข้ากับจำนวนนักพัฒนาที่เติบโตขึ้น ศักยภาพด้านอีสปอร์ต และการเชื่อมโยงทางธุรกิจกับนานาชาติ แม้ว่าในด้านรายได้รวมอาจยังไม่เทียบเท่ามหาอำนาจอย่างสหรัฐอเมริกาหรือจีน แต่การครองความเป็นผู้นำในด้านเกมมือถือ ฐานผู้เล่นรุ่นใหม่ที่มีจำนวนมหาศาล และกลุ่มบุคลากรที่มีฝีมือในระดับสากล ทำให้อินโดนีเซียกลายเป็นพื้นที่พียงสำคัญที่มีอิทธิพลอย่างยิ่งต่อวงการเกมทั้งในระดับภูมิภาคและระดับโลก

ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในเวียดนาม

ด้วยจำนวนประชากรกว่า 100 ล้านคน เวียดนามได้รับการยอมรับจากเหล่านักพัฒนาและผู้ให้บริการเกมว่าเป็นตลาดที่มีศักยภาพและมีความสำคัญอย่างยิ่งในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยปัจจุบันเวียดนามครองอันดับ 3 ในด้านยอดขายดาวน์โหลดและอันดับ 4 ในด้านจำนวนผู้เล่นเกม ซึ่งตอกย้ำถึงอิทธิพลของเวียดนามในอุตสาหกรรมนี้ได้อย่างชัดเจน

ข้อมูลจาก Statista ระบุว่า อุตสาหกรรมเกมของเวียดนามสร้างรายได้ประมาณ 454 ล้านดอลลาร์สหรัฐในปี 2568 และคาดการณ์ว่าจะสูงถึง 782 ล้านดอลลาร์สหรัฐภายในปี 2573 โดยมีอัตราการเติบโตเฉลี่ยต่อปี (CAGR) อยู่ที่ร้อยละ 11.48 การเติบโตอย่างก้าวกระโดดนี้มีปัจจัยหนุนหลักจากเซกเมนต์เกมมือถือ การขยายตัวของการให้บริการเกมในท้องถิ่น การพัฒนาของอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องอย่างโทรคมนาคมและอุปกรณ์ฮาร์ดแวร์ รวมถึงตลาดอีสปอร์ตที่กำลังเฟื่องฟู อย่างไรก็ตาม บริษัทที่ต้องการรุกเข้าสู่ตลาดนี้จำเป็นต้องพิจารณาข้อบังคับทางกฎหมายและธรรมเนียมปฏิบัติในท้องถิ่นอย่างถี่ถ้วน

ในปี 2568 เกมมือถือยังคงเป็นแพลตฟอร์มที่ได้รับความนิยมสูงสุดในหมู่เกมเมอร์ชาวเวียดนาม โดยมีสัดส่วนการใช้งานดังนี้ (อ้างอิงข้อมูลจาก We Are Social):

- ร้อยละ 86 เล่นเกมผ่านโทรศัพท์มือถือ
- ร้อยละ 39 เล่นเกมผ่านคอมพิวเตอร์
- ร้อยละ 21 เล่นเกมผ่านแท็บเล็ต
- ร้อยละ 12 เล่นเกมผ่านเครื่องคอนโซล
- ค่าใช้จ่ายเฉลี่ยต่อผู้ใช้ (ARPU): 89 ดอลลาร์สหรัฐ

เกมออนไลน์พีซี :

- แม้ว่าอุตสาหกรรมเกมในเวียดนามจะเติบโตมานานกว่า 20 ปี แต่ปัจจุบันเหลือผู้ให้บริการท้องถิ่นเพียง 7 รายที่ยังคงเดินหน้าเปิดตัวเกมบนพีซี ได้แก่ VNG, Garena, VTC, GOSU, Quang Minh Dec, CMN และ Dzogame
- ในปี 2568 มีการเปิดตัวเกมพีซีเพียง 4 เกมเท่านั้น ซึ่งมาจากผู้ให้บริการหลักอย่าง VTC และ VNG เนื่องจากผู้ให้บริการส่วนใหญ่ในท้องถิ่นได้เน้นให้บริการเกมบนแพลตฟอร์มมือถือเป็นหลัก
- แพลตฟอร์มสตรีมได้รับความนิยมอย่างสูงในตลาดเวียดนาม อย่างไรก็ตาม แพลตฟอร์มนี้ยังคงเผชิญกับข้อจำกัดด้านกฎหมาย เนื่องจากเกมส่วนใหญ่ที่วางจำหน่ายเป็นเกมที่ไม่ได้รับใบอนุญาต และตัวแพลตฟอร์มเองดำเนินการอย่างอิสระโดยไม่อยู่ภายใต้การบริหารจัดการหรือการกำกับดูแลจากรัฐบาลเวียดนามโดยตรง
- ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในเวียดนามมีจำนวน 78 ล้านคน (คิดเป็นร้อยละ 79 ของจำนวนประชากรทั้งหมด) โดยร้อยละ 35 เล่นเกมผ่านแล็ปท็อปหรือเดสก์ท็อป (อ้างอิงข้อมูลจาก We Are Social)
- เนื่องจากการเปิดให้บริการเกมใหม่เพียงไม่กี่เกม ดังนั้นสิ่งที่สำคัญที่สุดสำหรับผู้ให้บริการภายในประเทศที่มีการเปิดให้บริการเกมพีซีอยู่ นั่นคือการรักษาฐานคอมมูนิตี และเพิ่มคุณภาพในการให้บริการลูกค้า

เกมมือถือ :

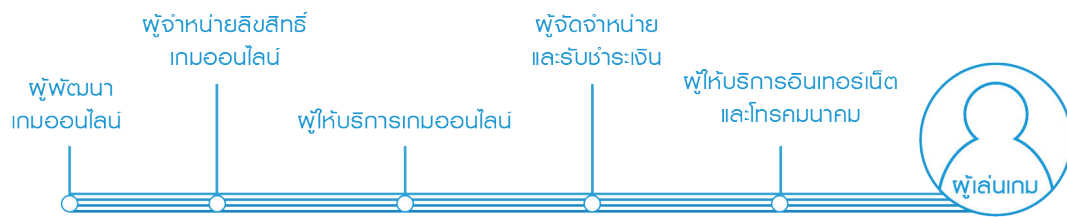
- จากจำนวนผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตในประเทศเวียดนามทั้งหมด 80 ล้านคน (ร้อยละ 79 จากจำนวนประชากรทั้งหมด) มีผู้เล่นเกมผ่านโทรศัพท์มือถือร้อยละ 86 (อ้างอิงข้อมูลจาก We Are Social)
- ระบบปฏิบัติการ Android ยังคงเป็นตลาดหลัก ด้วยส่วนแบ่งทางการตลาดร้อยละ 60 และร้อยละ 40 สำหรับระบบปฏิบัติการ iOS (อ้างอิงข้อมูลจาก Statcounter)
- ในปี 2568 เวียดนามทำรายได้จากเกมมือถือเป็นอันดับที่ 33 ของโลก ด้วยมูลค่า 184 ล้านดอลลาร์สหรัฐ และมียอดขายดาวน์โหลดเกมสูงเป็นลำดับ 10 ของโลก โดยมียอดรวมการติดตั้งรวมสูงถึง 1,278 ล้านครั้ง (อ้างอิงข้อมูลจาก SensorTower)

- ในปี 2568 เกมมือถือ 5 อันดับแรกที่สามารถสร้างรายได้สูงสุด ได้แก่ Free Fire และ Arena of Valor from Garena, Last War: Survival from Funfly, Coin Master from Moon Active และ Rise of Kingdoms from Lilith (source: SensorTower)
- แนวเกม 3 อันดับแรกที่สามารถสร้างรายได้สูงสุด ได้แก่ Role-Playing, Strategy และ Casino ในขณะที่เกมแนว Simulation, Arcade และ Puzzle มียอดขายรวมต่ำสุด (source: SensorTower)

(5) การจัดหาผลิตภัณฑ์หรือบริการ

(5.1) ลักษณะการจัดให้ได้มาซึ่งผลิตภัณฑ์เพื่อจำหน่าย

ธุรกิจเกมออนไลน์ประกอบด้วยผู้ประกอบการหลักประมาณ 5 ส่วน ดังที่แสดงในแผนภาพ โดยเริ่มต้นจากผู้พัฒนาเกมออนไลน์ (Game Developer) ซึ่งเป็นผู้ออกแบบและพัฒนากเกม จากนั้นขายลิขสิทธิ์เกมต่อหรือแต่งตั้งให้ผู้จำหน่ายลิขสิทธิ์เกม (Game Publisher) เป็นผู้จัดหาตลาดและขายลิขสิทธิ์การให้บริการเกมแก่ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ (Game Operator) ในแต่ละพื้นที่หรือแต่ละประเทศ ปัจจุบันกลุ่มบริษัทฯ เป็นผู้ประกอบการในธุรกิจให้บริการเกมออนไลน์ในส่วนของผู้ให้บริการเกมและผู้จัดจำหน่าย



ภาพรวมของผู้ประกอบการในธุรกิจเกมออนไลน์

ผู้ให้บริการเกมจะเป็นผู้จัดเตรียมระบบเซิร์ฟเวอร์สำหรับการให้บริการเกมในแต่ละพื้นที่ที่ได้รับลิขสิทธิ์ สำหรับการเก็บเงินค่าบริการเกม ผู้ให้บริการเกมจะจำหน่ายบัตรเติมเงินล่วงหน้าให้แก่ผู้เล่นเกม โดยการจำหน่ายเองหรือผ่านผู้จัดจำหน่ายหรือตัวแทนจำหน่ายที่ได้รับการแต่งตั้ง หรือการใช้บริการช่องทางการชำระเงินจากผู้ให้บริการบุคคลที่ 3 (3rd party payment channel) ส่วนผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตและโทรคมนาคม (ISPs) จะเป็นผู้ให้บริการเช่าช่องสัญญาณเพื่อใช้ติดต่อสื่อสารระหว่างเครื่องเซิร์ฟเวอร์ของผู้ให้บริการเกม กับฐานอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ และผู้เล่นเกมโดยตรง

(5.2) ขั้นตอนการดำเนินงานของกลุ่มบริษัทฯ เพื่อให้บริการเกมออนไลน์

ในการจัดหาเกมออนไลน์ เพื่อนำมาให้บริการในแต่ละประเทศนั้น กลุ่มบริษัทฯ จัดให้มีทีมจัดการเกมออนไลน์ (Game Manager) ซึ่งมีหน้าที่รับผิดชอบในการจัดหาและเตรียมความพร้อมสำหรับการให้บริการ โดยจะแยกทีมจัดการเพื่อดูแลในแต่ละเกม ขั้นตอนการดำเนินงานเพื่อให้บริการเกมออนไลน์มี 6 ขั้นตอน ดังนี้



ขั้นตอนการดำเนินงานเพื่อให้บริการเกมออนไลน์

คัดสรรเกมออนไลน์

ในเบื้องต้น ทีมงานจะคัดเลือกเกมออนไลน์ที่น่าสนใจจากแหล่งต่าง ๆ เช่น เกมที่ได้รับความนิยมในต่างประเทศ โดยมีนโยบายการกลั่นกรองเนื้อหาเกมเพื่อให้เหมาะสมแก่กลุ่มลูกค้าและวัฒนธรรมในแต่ละประเทศ ซึ่งเกมจะมีความสอดคล้องกับเบื้องต้นดังนี้

- มีรูปแบบและเนื้อหาที่สร้างสรรค์ เหมาะสมกับกลุ่มลูกค้าเป้าหมาย และไม่มีเนื้อหาที่แสดงความรุนแรงและยั่วยุทางเพศ
- เป็นเกมออนไลน์ที่น่าสนใจและมีเนื้อหาแตกต่างจากเกมที่ให้บริการอยู่ในตลาดเป้าหมาย ณ เวลานั้น
- มีต้นทุนในการซื้อลิขสิทธิ์เกมที่เหมาะสม ซึ่งจะช่วยให้กลุ่มบริษัทฯ สามารถทำกำไรจากการให้บริการได้
- โปรแกรมเกมออนไลน์สามารถใช้ได้กับระบบเครื่องคอมพิวเตอร์และโทรศัพท์มือถือของกลุ่มผู้เล่นเกมเป้าหมาย

เจรจาและทำสัญญาซื้อลิขสิทธิ์การให้บริการเกมออนไลน์

ทีมงานจะเจรจาราคาและเงื่อนไขการซื้อลิขสิทธิ์เกม จากนั้นจึงทำสัญญากับผู้พัฒนาหรือผู้จำหน่ายลิขสิทธิ์เกมออนไลน์

เตรียมระบบการให้บริการเกมออนไลน์

- อุปกรณ์เซิร์ฟเวอร์และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ : กลุ่มบริษัทฯ จะจัดเตรียมระบบเซิร์ฟเวอร์และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่มีคุณสมบัติตามที่กำหนดโดยผู้พัฒนาเกมออนไลน์ ซึ่งจำนวนเครื่องเซิร์ฟเวอร์ที่จะใช้รองรับการให้บริการเกมจะประมาณจากการคาดการณ์ผู้เล่นโดยกลุ่มบริษัทฯ จากนั้นผู้พัฒนาเกมจึงเข้ามาติดตั้งโปรแกรมเกมออนไลน์เพื่อเปิดให้บริการต่อไป
- ระบบรักษาความปลอดภัยข้อมูลและการเชื่อมต่อ : กลุ่มบริษัทฯ จะจัดเตรียมตั้งค่าความปลอดภัยพื้นฐานให้แก่แต่ละเกม จัดการอนุญาตการเชื่อมต่อที่ปลอดภัยและใช้สำหรับเข้าเล่นเกมเท่านั้น รวมถึงทดสอบความปลอดภัยของข้อมูลก่อนเริ่มเปิดให้บริการ
- ควมรวมระบบพื้นฐาน : กลุ่มบริษัทฯ จะจัดเตรียมระบบพื้นฐาน ที่ระบบของเกมและระบบฐานข้อมูลลูกค้าของบริษัทฯ จะต้องทำงานร่วมกัน อาทิ ระบบไอดีลูกค้าของกลุ่มบริษัทฯ ที่จะใช้เข้าเกม ระบบเติมเงินจากบัตรเครดิตเงินของกลุ่มบริษัทฯ ที่จะใช้เติมเข้าเกม ระบบกิจกรรมส่งเสริมการเล่นที่พัฒนาขึ้นโดยกลุ่มบริษัทฯ ระบบโปรโมชั่นเพิ่มความคุ้มค่าในการใช้จ่ายในเกมของกลุ่มบริษัทฯ
- โปรแกรมเครื่องลูกข่าย : ทีมจัดการเกมจะคัดแปลงและปรับปรุงโปรแกรมซึ่งใช้ติดตั้งในเครื่องคอมพิวเตอร์ของผู้เล่นเกมก่อนการเล่น รวมทั้งแปลเนื้อหาเกมเป็นภาษาท้องถิ่น ตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสมในเนื้อหาปรับให้เข้ากับบริบทของสังคมและกลุ่มผู้เล่นในแต่ละประเทศ และส่งมอบโปรแกรมเกมที่พร้อมและปลอดภัยให้กับผู้เล่น
- การจัดทำเว็บไซต์ : ทีมจัดการเกมจะจัดทำเว็บไซต์สำหรับเกมออนไลน์แต่ละเกม เพื่อเป็นแหล่งข้อมูลสำหรับผู้เล่นเกมเกี่ยวกับวิธีการเล่น การชำระเงิน และการแก้ไขปัญหา อีกทั้งยังเป็นสื่อโฆษณาให้แก่กลุ่มบริษัทฯ อีกด้วย
- สังคมของผู้เล่นและสื่อโซเชียลเน็ตเวิร์ก : กลุ่มบริษัทฯ จะสร้างสื่อโซเชียลเน็ตเวิร์กเพื่อใช้สำหรับการรวมกลุ่มสังคมผู้เล่น แจ้งข่าวสาร รวมถึงการโปรโมตเกมด้วยหลักการตลาดดิจิทัล ในการเข้าถึงกลุ่มผู้เล่นผ่านเทคโนโลยีการสื่อสารสมัยใหม่
- ระบบการให้บริการ : ทีมจัดการเกมจะจัดเตรียมทีมงานเพื่อควบคุมการให้บริการเกมในฐานะ Game Master เพื่อดูแลการเล่น เกม อำนวยความสะดวก และแก้ปัญหาต่าง ๆ ให้แก่ผู้เล่นเกม

กระจายโปรแกรมเครื่องลูกข่าย (Client Program)

กลุ่มบริษัทฯ กระจายโปรแกรมให้ถึงมือผู้เล่นเกมอย่างทั่วถึงจากการให้ดาวน์โหลดฟรีทางเว็บไซต์เกม รวมถึงผ่านโปรแกรม PlayPark EZ ที่พัฒนาขึ้นมาเพื่อเสริมความสะดวกในการเข้าถึงเกมของกลุ่มบริษัทฯ สำหรับเกมบนแพลตฟอร์มมือถือ ผู้เล่นสามารถดาวน์โหลดเกมผ่านทาง App Store สำหรับระบบปฏิบัติการ iOS และดาวน์โหลดเกมผ่านทาง Google Play สำหรับระบบปฏิบัติการ Android

เปิดให้บริการเกมออนไลน์

เมื่อจัดเตรียมความพร้อมในด้านต่าง ๆ เรียบร้อยแล้ว กลุ่มบริษัทฯ จะเริ่มเปิดให้บริการเกมออนไลน์ ซึ่งแบ่งเป็น 3 ช่วงดังนี้

- ช่วงทดสอบภายใน (Internal Test) : ทีมจัดการเกมและพนักงานของกลุ่มบริษัทฯ จะทดลองเล่นเกมออนไลน์จากเครื่องแม่ข่าย เพื่อทดสอบหาข้อบกพร่องของการให้บริการเกมและปรับปรุงแก้ไขต่อไป
- ช่วงทดสอบการให้บริการแบบปิด (Closed Beta) : เปิดให้บริการแก่ผู้เล่นเกมภายนอก โดยมีการจำกัดจำนวนผู้เล่น เพื่อทดสอบหาข้อบกพร่องในการให้บริการเกม
- ช่วงทดสอบการให้บริการแบบเปิด (Open Beta) และ/หรือ เปิดให้บริการเชิงพาณิชย์ (Commercial) : ภายหลังได้ทดสอบการให้บริการเรียบร้อยแล้ว กลุ่มบริษัทฯ จะเปิดให้บริการเกมออนไลน์แก่ผู้เล่นเกมโดยทั่วไป โดยเก็บค่าบริการจากการขายไอเทมในร้านค้า Cash Item

สำหรับเกมมือถือ แบ่งออกเป็น 3 ช่วงดังนี้

- ช่วงทดสอบภายใน (Internal Test) : ทีมจะทดสอบตัวเกมผ่านเซิร์ฟเวอร์ทดสอบ เพื่อปรับปรุงเกมให้สมบูรณ์พร้อมในการให้บริการ
- ช่วงทดสอบแบบปิด (Closed Beta) : เปิดให้ผู้เล่นที่สนใจเข้าร่วมทดสอบโดยไม่คิดค่าบริการ เพื่อตรวจสอบความเสถียรของระบบเซิร์ฟเวอร์ รวมถึงรวบรวมความคิดเห็นเกี่ยวกับตัวเกม เพื่อพัฒนาเกมเพิ่มเติมให้ตรงกับความต้องการของผู้เล่นมากขึ้น
- ช่วงเปิดให้บริการจริงและจัดเก็บค่าบริการ (Commercial) : หลังจากการทดสอบและปรับปรุงเกมเรียบร้อยแล้ว เกมจะถูกส่ง

ไปตรวจสอบคุณภาพ เมื่อผ่านการตรวจสอบแล้ว กลุ่มบริษัทฯ จะปรับสถานะให้ผู้เล่นสามารถดาวน์โหลดเกมผ่านทาง Google Play สำหรับระบบปฏิบัติการ Android และ App Store สำหรับระบบปฏิบัติการ iOS ถือเป็นการเปิดให้บริการ โดยสมบูรณ์ โดยเก็บค่าบริการจากการขายไอเทมผ่าน In App Purchase ตามระบบของ Google Play และ App Store

การโฆษณาและประชาสัมพันธ์

กลุ่มบริษัทฯ จะโฆษณาและประชาสัมพันธ์เพื่อให้ตลาดรับรู้การเปิดให้บริการเกมออนไลน์ โดยแบ่งเป็น 3 ช่วง คือ

- ช่วงก่อนการเปิดตัว (Pre-Marketing) : สร้างการรับรู้ก่อนการเปิดให้บริการเกม โดยแนะนำเกมบน Game Portal, เว็บไซต์เกมออนไลน์ และประชาสัมพันธ์ในโซเชียลเน็ตเวิร์ก โดยสร้างเพจหรือตั้งกลุ่มออนไลน์ขึ้นเป็นช่องทางในการสื่อสารกับกลุ่มลูกค้า
- ช่วงเปิดตัวเกมใหม่ (Launching) : สร้างการรับรู้ และเชิญชวนให้กลุ่มเป้าหมายดาวน์โหลดและติดตั้งเกม ผ่านการโฆษณาบน Game Portal, เว็บไซต์เกมออนไลน์, จดหมายอิเล็กทรอนิกส์แนะนำเกม (e-Newsletter), โซเชียลเน็ตเวิร์กโดยผ่าน Influencer / Caster / Net Idol, Search Engine Optimization (SEO), Brand Presenter รวมถึงการโฆษณาในช่องทางออนไลน์หรือ Ad Network บนแพลตฟอร์มต่าง ๆ อย่างเต็มรูปแบบ อาทิ Google, Facebook, Vangle
- ช่วงส่งเสริมการขายและรักษายอดขาย (Promoting and Maturing) : เน้นการจัดกิจกรรมทั้งภายในเกม เช่น การแข่งขันย่อยภายในเกม กิจกรรมลือกล้อกันเข้าเกมทุกวันเพื่อรับไอเทม และภายนอกเกม เช่น จัดงาน Meeting เพื่อเสริมสร้างสังคมภายในเกม และกระตุ้นความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับทีมงาน จัดการแข่งขันระดับประเทศ ณ ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ รวมถึงยังคงประชาสัมพันธ์เกมผ่านช่องทางต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง เช่น เว็บไซต์เกมออนไลน์ โซเชียลเน็ตเวิร์กโดยผ่าน Influencer / Caster / Net Idol และโฆษณาในช่องทางออนไลน์หรือ Ad Network บนแพลตฟอร์มต่าง ๆ

(5.3) ค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์

ในการให้บริการเกมออนไลน์ กลุ่มบริษัทฯ จะซื้อลิขสิทธิ์เกมมาจากเจ้าของลิขสิทธิ์ ซึ่งเป็นผู้พัฒนาหรือผู้จัดจำหน่ายเกมออนไลน์ในต่างประเทศจำนวนหลายราย เพื่อให้บริการแต่เพียงรายเดียว (Exclusive Distributor) ในพื้นที่ที่กำหนด (Specific Territory) ในอัตราค่าธรรมเนียมตามที่ตกลง โดยส่วนใหญ่มีอายุสัญญา 2 - 4 ปี นับจากเปิดให้บริการเชิงพาณิชย์ (Commercial Launch) และมีสิทธิต่ออายุสัญญาได้ในราคาและเงื่อนไขเดิม ทั้งนี้ ผู้พัฒนา/ผู้จัดจำหน่ายเกมสามารถยกเลิกสัญญาได้ หากกลุ่มบริษัทฯ ทำผิดสัญญา และ/หรือมีปัญหาด้านการเงิน และ/หรืออยู่ในสถานะล้มละลาย และ/หรือไม่สามารถเปิดให้บริการเกมในระยะเวลาที่กำหนด โดยค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์สามารถแบ่งออกเป็น 4 ประเภทหลัก ดังนี้

- ค่าลิขสิทธิ์ขั้นต้น (Initial Fee) : ชำระเป็นจำนวนคงที่ ณ วันที่ลงนามในสัญญา หรือภายในระยะเวลาที่กำหนด
 - ค่าลิขสิทธิ์รายเดือน (Monthly Fee) : ชำระเป็นจำนวนตามยอดรายได้จากการให้บริการเกมนั้น ๆ ในแต่ละเดือน
 - ค่าลิขสิทธิ์รายได้ขั้นต่ำ (Minimum Guarantee) : บางสัญญาจะมีการกำหนดจำนวนค่าลิขสิทธิ์ขั้นต่ำจากการให้บริการเกมนั้น ๆ
 - ค่าผลสำเร็จของงาน (Success Fee) : ชำระเมื่อสร้างรายได้จากการให้บริการเกมนั้น ๆ ถึงจำนวนที่กำหนด
- ทั้งนี้ ประเภทของค่าลิขสิทธิ์ รวมทั้งจำนวน และกำหนดเวลาการชำระค่าลิขสิทธิ์ของเกมออนไลน์แต่ละเกมนั้น ขึ้นอยู่กับการต่อรองระหว่างกลุ่มบริษัทฯ และผู้พัฒนาหรือผู้จัดจำหน่ายเกม

การบริการสนับสนุนการเผยแพร่เกมแบบครบวงจร (Publishing Services)

(1) ลักษณะประกอบธุรกิจ

ภายใต้บริษัทอุตสาหกรรมเกมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว บริษัทได้ปรับบทบาทจากผู้ให้บริการรูปแบบ Full Publishing ไปสู่การเป็น Strategic Regional Partner ที่สามารถออกแบบความร่วมมือได้หลากหลายและยืดหยุ่นตามความต้องการของผู้พัฒนาเกมในแต่ละตลาด

ในปี 2568 บริษัทได้เริ่มดำเนินธุรกิจ Publishing Services ให้บริการสนับสนุนการเผยแพร่เกมแบบครบวงจรสำหรับตลาดภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ (SEA) ครอบคลุมตั้งแต่การปรับเนื้อหาให้เหมาะสมกับผู้เล่นในแต่ละประเทศ การทำการตลาด การโฆษณาประชาสัมพันธ์ในสื่อต่างๆ รวมไปถึงการบริหารชุมชนผู้เล่น โดยมุ่งสู่การเป็น Premium Game & Entertainment Marketing Partner for SEA เน้นการสนับสนุนผู้พัฒนาเกมด้วยการให้บริการเกมที่ขับเคลื่อนด้วยความเข้าใจเชิงลึกของตลาดท้องถิ่น (Local Insight-Driven Services) ในปัจจุบันบริษัทได้ให้บริการกับพันธมิตรธุรกิจในรูปแบบดังนี้

Game Channeling

- การแปล ปรับเนื้อหา และบริหารโปรโมชันแคมเปญให้เหมาะสมกับท้องถิ่น (Content Localization)
- การบริหารช่องทางดิจิทัลสำหรับผู้เล่นในภูมิภาค SEA (Social Media, Website, Community)

Marketing Services

- วางแผนกลยุทธ์และบริหารแคมเปญการตลาด
- การสร้างการรับรู้ทั้ง Online และ On ground
- การบริหาร KOLs / Influencer / Streamer
- การผลิตสื่อการตลาด
- การจัดกิจกรรมและอีเวนต์
- ความร่วมมือทางธุรกิจ (Partnership & Collaboration)
- บริการดูแลลูกค้าและชุมชน (CS / CM)

(2) กิจกรรมทางการตลาดและการให้บริการ

ในปี 2568 บริษัทได้ขยายรูปแบบความร่วมมือกับพันธมิตรผู้ผลิตผู้พัฒนาเกม (developer) และ ผู้ให้บริการเกม (publisher) จากประเทศเกาหลีใต้ จีน และ สวีเดนในหลากหลายโมเดล ได้แก่

- **LORDNINE:** ร่วมมือกับ Smilegate ในการเปิดตัวเกม Lordnine ในตลาด SEA ภายใต้โมเดล Channeling Game ของ PlayPark และทำหน้าที่เป็น Official Service Agency ในประเทศไทยและฟิลิปปินส์
- **Love and Deepspace:** ให้บริการด้านการตลาดในภูมิภาค SEA ในรูปแบบความร่วมมือ Service Agency
- **Infinity Nikki:** ให้บริการด้านการตลาดในภูมิภาค SEA ในรูปแบบความร่วมมือ Service Agency
- **CrystalFall:** ลงนามความร่วมมือกับ CRG ผู้พัฒนาเกมจากยุโรป เตรียมเปิดตลาด Steam ใน SEA ปี 2569

กลยุทธ์การแข่งขันของบริษัทมุ่งเน้นการผสมผสานความเชี่ยวชาญด้าน Local Insight, Performance Marketing และเครือข่ายพันธมิตรในภูมิภาค เพื่อสร้างประสิทธิภาพสูงสุดด้านการเข้าถึงผู้เล่นและการสร้างรายได้

(3) ตลาดและภาวะการแข่งขัน

ตลาดเกมในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ยังคงเติบโตอย่างต่อเนื่อง โดยในปี 2567 มีผู้เล่นเกมบนพีซีและมือถือประมาณ 285.8 ล้านคน เพิ่มขึ้นร้อยละ 3.1 จากปีก่อน และคาดว่าจะเติบโตถึง 324.4 ล้านคนภายในปี 2029 (อ้างอิงข้อมูลจาก Niko Partners) ประเทศที่เติบโตโดดเด่น ได้แก่ เวียดนาม อินโดนีเซีย และฟิลิปปินส์ โดยที่อินโดนีเซียเป็นตลาดเกมที่มีจำนวนผู้เล่นสูงสุดในภูมิภาค

แนวโน้มอุตสาหกรรมสะท้อนให้เห็นถึงการเปลี่ยนผ่านจากรูปแบบ Full Publishing ไปสู่โมเดลความร่วมมือที่ยืดหยุ่นมากขึ้น ผู้พัฒนาเกมจากจีน เกาหลีใต้ และยุโรป มีความต้องการพันธมิตรที่สามารถสนับสนุนด้านการตลาดและบริการโดยอาศัยความเข้าใจตลาดท้องถิ่น

ด้าน Localization

- ร้อยละ 87 ของผู้เล่นในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ให้ความสำคัญกับการแปลและปรับเนื้อหาเกมให้เหมาะสมกับภาษาท้องถิ่น และกว่าร้อยละ 91 ของผู้เล่นในประเทศไทย และเวียดนาม มองว่า Localization เป็นปัจจัยสำคัญในการตัดสินใจเลือกเล่นเกมใหม่ (อ้างอิงข้อมูลจาก Niko Partners, 2567)
- ผู้เล่นในอินโดนีเซีย ไทย และเวียดนาม มากกว่าร้อยละ 50 นิยมเล่นเกมที่แปลเป็นภาษาของตนเอง ขณะที่มาเลเซีย สิงคโปร์ และฟิลิปปินส์มีสัดส่วนต่ำกว่า เนื่องจากระดับความสามารถทางภาษาอังกฤษที่สูงกว่า (อ้างอิงข้อมูลจาก Mordor Intelligence)
- แม้ว่าตลาด SEA จะมีศักยภาพการเติบโตสูง แต่ความสำเร็จขึ้นอยู่กับความสามารถในการปรับตัวต่อกฎระเบียบที่เปลี่ยนแปลง การสร้างพันธมิตรในท้องถิ่น และการสอดคล้องกับแนวโน้มพฤติกรรมผู้เล่นในภูมิภาค (อ้างอิงข้อมูลจาก Omdia)

ตลาดเกม Stream

- ภาพรวม Steam ทั่วโลกมีการเติบโตอย่างทรงตัวในช่วงปี 2566-2567 (เพิ่มขึ้นร้อยละ 2) และเร่งตัวขึ้นอย่างมีนัยสำคัญในช่วงปี 2567-2568 (เพิ่มขึ้นร้อยละ 17) สะท้อนถึงกิจกรรมผู้เล่นและการมีส่วนร่วมบนแพลตฟอร์มที่เพิ่มขึ้น
- Steam มีผู้ใช้งานต่อปีในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ประมาณ 11.5 ล้านราย คิดเป็นราว ร้อยละ 3.7 ของฐานผู้ใช้งานทั่วโลก (อ้างอิงข้อมูลจาก Omdia, 2567)
- แนวโน้มอุตสาหกรรมในปี 2569: จำนวนเกมที่เปิดตัวบน Steam มีแนวโน้มเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง จากการพัฒนา

เครื่องมือที่มีประสิทธิภาพมากขึ้นและทีมพัฒนาที่มีขนาดเล็กลง ส่งผลให้การเข้าสู่ตลาดทำได้ง่ายขึ้น อย่างไรก็ตาม การเพิ่มขึ้นของจำนวนเกมดังกล่าวทำให้การแข่งขันด้านการมองเห็น (Discoverability) สูงขึ้น ส่งผลให้การตลาด การสร้างชุมชน และการบริหารจัดการแพลตฟอร์มมีความสำคัญยิ่งขึ้น (อ้างอิงข้อมูลจาก SensorTower, 2569)

(4) การจัดหาผลิตภัณฑ์หรือบริการ

บริษัทมีแผนขยายขอบเขตการให้บริการ Publishing Services ให้ครอบคลุมมากยิ่งขึ้น เพื่อรองรับแนวโน้มอุตสาหกรรมเกมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว และความต้องการของผู้พัฒนาเกมในระดับสากล ทิศทางสำคัญในระยะต่อไป ได้แก่

1. การยกระดับสู่ Strategic Marketing & Growth Partner

บริษัทจะพัฒนาองค์ความรู้ด้าน Performance Marketing, Data Analytics และ Player Insight ให้ลึกยิ่งขึ้น เพื่อสนับสนุนพันธมิตรในด้านการวิเคราะห์ข้อมูล การเพิ่มประสิทธิภาพแคมเปญ และการบริหารวงจรชีวิตผู้เล่น (Player Lifecycle Management) อย่างครบวงจร

2. การขยายบริการด้านแพลตฟอร์ม Premium & Indie Game และ Steam Ecosystem

จากแนวโน้มการเติบโตของตลาด Premium/Indie และ Steam บริษัทมีแผนพัฒนาความเชี่ยวชาญด้าน Store Optimization, Community Building และการบริหารแคมเปญระดับภูมิภาค เพื่อช่วยเพิ่มการมองเห็น (Discoverability) และสร้างฐานผู้เล่นในระยะยาว

3. การพัฒนาเครือข่าย Creator และ Community ในภูมิภาค

บริษัทจะเสริมความแข็งแกร่งของเครือข่าย KOLs, Influencer และ Gaming Creator ในประเทศหลักของ SEA เพื่อสร้างการรับรู้และความผูกพันกับแบรนด์เกมอย่างต่อเนื่อง

4. การต่อยอดความร่วมมือข้ามอุตสาหกรรม (Cross-Industry Collaboration)

มุ่งสร้างโอกาสทางธุรกิจผ่านความร่วมมือกับพันธมิตรในกลุ่มสื่อ บันเทิง และแบรนด์สินค้าต่าง ๆ เพื่อเพิ่มมูลค่าทางการตลาดและขยายฐานผู้เล่น

5. การพัฒนาโมเดลความร่วมมือที่ยืดหยุ่นมากขึ้น

บริษัทมีแผนออกแบบรูปแบบการให้บริการที่สามารถปรับตามระดับความต้องการของผู้พัฒนาเกม ตั้งแต่การให้บริการเฉพาะด้าน (Modular Service) ไปจนถึงการบริหารโครงการแบบครบวงจร เพื่อเพิ่มโอกาสในการเข้าถึงพันธมิตรที่หลากหลายมากขึ้น

ด้วยทิศทางดังกล่าว บริษัทมุ่งสร้างการเติบโตอย่างยั่งยืน พร้อมยกระดับบทบาทสู่การเป็นพันธมิตรเชิงกลยุทธ์ด้าน Game & Entertainment Marketing ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

1.5.2.2 กลุ่มธุรกิจบล็อกเชนและนวัตกรรม (Blockchain & Innovation Technologies)

(1) ลักษณะประกอบธุรกิจ

กลุ่มธุรกิจบล็อกเชนและนวัตกรรมมุ่งเน้นการให้บริการหรือพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีทางด้านบล็อกเชนและนวัตกรรมแห่งอนาคต เพื่อสร้างความแข็งแกร่งและเพิ่มศักยภาพให้กลุ่มธุรกิจใบเครือ ปัจจุบันบริษัทฯ ได้ร่วมลงทุนกับพันธมิตรที่เป็นผู้นำด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรม ได้แก่

ลำดับ	บริษัท	ประเภทธุรกิจ	ความสัมพันธ์	สัดส่วนการถือหุ้น
1	บริษัท คับเพลย์ เอ็นเตอร์เทนเมนต์ จำกัด	การพัฒนาระบบนิเวศครบวงจรสำหรับเกมบล็อกเชน	กิจการร่วมค้า	ร้อยละ 50.00 ของทุนจดทะเบียน
2	บริษัท บิทคับ ออนไลน์ จำกัด	ศูนย์ซื้อขายสินทรัพย์ดิจิทัล	สินทรัพย์ทางการเงินรับรู้มูลค่ายุติธรรมผ่านทำเลาขาดทุนเบ็ดเสร็จ	ร้อยละ 7.95 ของทุนจดทะเบียน

(2) กิจกรรมทางการตลาดและการจัดจำหน่าย

ในปี 2568 กลุ่มธุรกิจบล็อกเชนและนวัตกรรมมุ่งเน้นการรักษาเสถียรภาพของแพลตฟอร์มและการบริหารฐานผู้เล่นเดิม เพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างต่อเนื่องและมีประสิทธิภาพ

แพลตฟอร์ม Astronize ยังคงพัฒนาและปรับปรุงโครงสร้างพื้นฐานของระบบ Hybrid Web 3.0 เพื่อเสริมความเสถียร ความปลอดภัย และประสิทธิภาพของระบบเศรษฐกิจภายในแพลตฟอร์ม

สำหรับเกม TSX by Astronize บริษัทให้ความสำคัญกับการบริหารและพัฒนาชุมชนผู้เล่นอย่างต่อเนื่อง ผ่านกิจกรรม สื่อสารกับผู้เล่น การจัดกิจกรรมภายในเกม และการอัปเดตเนื้อหาอย่างสม่ำเสมอ เพื่อรักษาระดับการมีส่วนร่วมและความสัมพันธ์ระยะยาวกับฐานผู้เล่น

แม้ไม่มีการเปิดตัวเกมใหม่ในปีนี้ บริษัทมุ่งเน้นการรักษาฐานผู้เล่นเดิมและเตรียมความพร้อมเชิงเทคโนโลยีสำหรับการขยายผลิตภัณฑ์ในอนาคต โดยเน้นแนวทางการเติบโตอย่างระมัดระวังและยั่งยืน

(3) การตลาดและการแข่งขัน

ภาวะตลาด Web3 และ Hybrid Games ในปี 2568

ในปี 2568 อุตสาหกรรมเกมที่ใช้เทคโนโลยีบล็อกเชนเข้าสู่ระยะของการปรับสมดุลและยกระดับเชิงคุณภาพ หลังจากช่วงการเติบโตแบบเร่งตัวในปีก่อนหน้า แนวโน้มสำคัญของปีคือการเปลี่ยนผ่านจากโมเดล Play-to-Earn แบบดั้งเดิม ไปสู่รูปแบบ Hybrid Web 3.0 ที่ผสานโครงสร้างเกมแบบ Web 2.0 เข้ากับเทคโนโลยีบล็อกเชนในลักษณะสนับสนุน (Utility-Based Integration) โดยให้ความสำคัญกับประสบการณ์ผู้เล่นเป็นหลัก

ลักษณะการแข่งขันในปี 2568 สามารถสรุปได้ดังนี้:

- การแข่งขันด้านคุณภาพเกม (Gameplay, Content Depth, Production Value) มากกว่าการแข่งขันด้านผลตอบแทนจาก Token
- การออกแบบระบบเศรษฐกิจในเกมให้มีความยั่งยืน ลดการพึ่งพาการปล่อยโทเคนจำนวนมาก
- การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานแบบ Cross-Chain และการลดขั้นตอนการเชื่อมต่อกระเป๋าเงิน เพื่อให้ผู้เล่นทั่วไปเข้าถึงได้ง่ายขึ้น
- การเติบโตของภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ในฐานะตลาดสำคัญของเกม Hybrid และ Mobile Web3

โดยภาพรวม ปี 2568 จึงเป็นปีแห่งการปรับโครงสร้างของอุตสาหกรรม จากช่วงทดลองโมเดลเศรษฐกิจใหม่ ไปสู่ช่วงที่มุ่งเน้นความยั่งยืน การรักษาฐานผู้เล่น และการผสานจุดแข็งของเกมแบบดั้งเดิมเข้ากับเทคโนโลยีบล็อกเชนอย่างเหมาะสม ส่งผลให้ตลาดเกม Web 3.0 มีเสถียรภาพมากขึ้น และมีศักยภาพแข่งขันกับเกม Web 2.0 ในระยะยาว

ความเคลื่อนไหวของเกม Hybrid / Web 3.0 ที่โดดเด่นในปี 2568

- **Legend of YMIR** – เปิดตัวโลกเดือนตุลาคม 2569: MMORPG ระดับ AAA ที่ผสานเกมเพลย์คุณภาพสูงกับระบบ Web 3.0 บน WEMIX ในรูปแบบ Game-First พร้อม token utility เป็นกลไกเสริมเศรษฐกิจในเกม
- **ROM: Golden Age** – เปิดตัวโลกเดือนสิงหาคม 2569: MMORPG คลาสสิกที่ผสานโครงสร้าง Web 2.0 เข้ากับ tokenomics และ asset ownership บนบล็อกเชน
- **R.O.H.A.N.2 Global** – เปิดตัวโลกช่วงปลายกันยายน 2569: MMORPG open-world ที่คงโครงสร้างดั้งเดิม พร้อมเสริมระบบเศรษฐกิจแบบเปิดและรองรับการเชื่อมต่อ blockchain บางส่วนในลักษณะ Hybrid
- **LORDNINE: Infinite Class** – เปิดตัวในเอเชียเดือนกรกฎาคม 2569: MMORPG open-world ที่เน้น free-market economy และระบบการกำหนดราคากภายในเกม สะท้อนแนวคิด Hybrid แบบ decentralized-inspired economy

ความสำคัญของเกม Hybrid ต่อการแข่งขันในปี 2568

- เหล่าเกม Hybrid/Web3 ที่เปิดตัวในปีนี้แสดงให้เห็นถึง แนวทางการผสานระบบ gameplay คุณภาพสูงเข้ากับระบบ asset ownership บน blockchain ที่ไม่จำเป็นต้องบังคับผู้เล่น แต่เป็นฟีเจอร์เสริมที่ตอบโจทย์ทั้งผู้เล่นทั่วไปและผู้สนใจระบบเศรษฐกิจดิจิทัล
- การเปิดตัวของ เกมที่มีระบบ marketplace, token reward และ cross-platform support ช่วยยกระดับมาตรฐานเกม บล็อกเชนให้ใกล้เคียงกับเกม mainstream มากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวโน้มของตลาด Web3 ในปีนี้ที่เปลี่ยนจากการโฟกัสด้าน token speculation มาเป็น Game-First + Utility Integration มากขึ้น

(4) การจัดหาผลิตภัณฑ์หรือบริการ

กลุ่มธุรกิจบล็อกเชนและนวัตกรรมให้ความสำคัญกับการจัดหาผลิตภัณฑ์ใน 2 กลุ่มหลัก ดังนี้:

(4.1) เกมที่จะให้บริการบนแพลตฟอร์ม Astronize

- กลุ่มบริษัทฯ ให้ความสำคัญกับคุณภาพของเกม รวมถึงการมี IP ที่เป็นรู้จักหรือมีชื่อเสียงระดับสากล
- เกมที่คัดเลือกต้องเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายหลัก ซึ่งเป็นผู้เล่นจากภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้
- ต้องสามารถมอบประสบการณ์การเล่นที่แตกต่างและแปลกใหม่ จากที่ผู้เล่นเคยสัมผัสมา เพื่อสร้างความน่าสนใจและดึงดูดผู้เล่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

(4.2) ผลิตภัณฑ์ที่ต่อยอดและสนับสนุนความยั่งยืนของแพลตฟอร์ม Astronize

- กลุ่มบริษัทฯ มุ่งเน้นการสร้าง ระบบนิเวศที่แข็งแกร่ง โดยใช้แพลตฟอร์ม Astronize เป็นศูนย์กลาง
- การพัฒนาผลิตภัณฑ์ในกลุ่มนี้จะช่วยส่งเสริมความยั่งยืนของแพลตฟอร์ม รวมถึงเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันกับแพลตฟอร์มระดับโลก ในอนาคต

2. การบริหารจัดการความเสี่ยง

2.1 การบริหารจัดการความเสี่ยง

บริษัทฯ ได้ให้ความสำคัญกับการบริหารความเสี่ยง โดยตระหนักถึงการบริหารจัดการความเสี่ยงว่าเป็นส่วนสำคัญในการส่งเสริมศักยภาพของการประกอบธุรกิจและเป็นปัจจัยที่ทำให้บริษัทฯ ประกอบธุรกิจได้อย่างยั่งยืน อย่างไรก็ตาม เนื่องจากสภาวะเศรษฐกิจ สภาพสังคม รวมถึงความก้าวหน้าทางนวัตกรรมและเทคโนโลยีในปัจจุบันที่เปลี่ยนไปอย่างรวดเร็วทำให้บริษัทฯ ต้องเผชิญกับความเสี่ยงต่าง ๆ มากขึ้น

บริษัทฯ มุ่งหวังจะให้ผู้บริหารและพนักงานทุกคนมีความรู้ความเข้าใจและตระหนักถึงการบริหารจัดการความเสี่ยง รวมทั้งพัฒนากลยุทธ์และกลไกในการตรวจสอบและบริหารความเสี่ยงร่วมกัน ดังนั้น บริษัทฯ จึงได้กำหนดโครงสร้างการกำกับดูแลความเสี่ยง วัฒนธรรมการบริหารความเสี่ยง และความเสี่ยงที่ยอมรับได้ รวมถึงกระบวนการบริหารความเสี่ยง ซึ่งช่วยให้เจ้าของความเสี่ยงสามารถจัดการความเสี่ยงในลักษณะที่สอดคล้องกันทั่วทั้งบริษัทฯ

โครงสร้างการกำกับดูแลความเสี่ยง

บริษัทฯ ได้กำหนดโครงสร้างการกำกับดูแลความเสี่ยง เพื่อให้มั่นใจว่าระดับของการกำกับดูแลและความรับผิดชอบมีความเหมาะสม ตลอดจนส่งเสริมการบริหารความเสี่ยงอย่างมีประสิทธิภาพ โดยกำหนดหน้าที่และความรับผิดชอบในโครงสร้างการกำกับดูแลความเสี่ยงไว้ ดังนี้

- การบริหารความเสี่ยงระดับปฏิบัติการ ประกอบด้วยผู้รับผิดชอบสูงสุดในระดับปฏิบัติการแต่ละสายงานเป็นเจ้าของความเสี่ยง ซึ่งเป็นผู้รับผิดชอบในการบริหารจัดการความเสี่ยง ทำหน้าที่ประเมินและติดตามความเสี่ยง ตลอดจนรายงานการจัดการความเสี่ยงในการดำเนินงานประจำวันอย่างต่อเนื่องต่อระดับจัดการ
- การบริหารความเสี่ยงระดับจัดการ ประกอบด้วยผู้บริหารระดับสูงของแต่ละสายงานทำหน้าที่ในการดำเนินการตามกรอบการกำกับดูแลความเสี่ยง ตรวจสอบ ประเมินผล และติดตามการบริหารจัดการความเสี่ยงในมิติต่าง ๆ ซึ่งครอบคลุมถึงการตอบสนองต่อความเสี่ยงที่เกิดขึ้นใหม่ ซึ่งส่งผลต่อการปฏิบัติงานของแต่ละสายงาน ตลอดจนมีหน้าที่รายงานผลการตรวจสอบติดตาม และความเสี่ยงใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้น ต่อคณะกรรมการตรวจสอบ และคณะกรรมการบริษัท
- การบริหารความเสี่ยงระดับอำนวยการ ประกอบด้วยคณะกรรมการบริษัทฯ มีหน้าที่ความรับผิดชอบสูงสุดในการกำกับดูแลการบริหารความเสี่ยงของบริษัทฯ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการดำเนินงานธุรกิจ

พร้อมกันนี้ บริษัทฯ ยังกำหนดให้มีการกำกับดูแลความเสี่ยงเพียงพอบนระบบบริหารความเสี่ยงโดยคณะกรรมการตรวจสอบ (Audit Committee : AC) และให้มีการทวนสอบประสิทธิภาพผลการดำเนินการบริหารความเสี่ยงโดยคณะกรรมการบริษัทฯ เพื่อให้มั่นใจว่าบริษัทฯ มีกระบวนการบริหารความเสี่ยงที่เพียงพอ มีความเหมาะสม และมีประสิทธิผล

วัฒนธรรมการบริหารความเสี่ยง

บริษัทฯ ส่งเสริมและรักษาวัฒนธรรมการบริหารความเสี่ยงที่เข้มแข็ง โดยสร้างความตระหนักรู้ถึงแนวทางในการจัดการความเสี่ยงอย่างมีวินัยสำหรับทุกกิจกรรมทางธุรกิจ วัฒนธรรมนี้ปลูกฝังค่านิยม ความรู้ และพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับความเสี่ยงและการควบคุม โดยคำนึงถึงประเด็นสำคัญดังต่อไปนี้

- การสื่อสารที่ชัดเจนและสม่ำเสมอจากคณะกรรมการบริษัทฯ และผู้บริหารระดับสูง เกี่ยวกับการบริหารความเสี่ยง
- การพิจารณาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับความเสี่ยงในการตัดสินใจทางธุรกิจ
- การกำกับดูแลความเสี่ยงและความรับผิดชอบของเจ้าของความเสี่ยง ตลอดจนการให้ข้อมูลที่โปร่งใส
- การปลูกฝังทักษะและความสามารถในการบริหารความเสี่ยงให้แก่ทุกคนในบริษัทฯ

ความเสี่ยงที่ยอมรับได้

บริษัทฯ ได้กำหนดเกณฑ์ความเสี่ยงที่ยอมรับได้ ซึ่งการกำหนดระดับของความเสี่ยงที่บริษัทฯ ยอมรับได้ทั้งในเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ เพื่อช่วยให้บริษัทฯ ตัดสินใจเลือกใช้กลยุทธ์ที่เหมาะสม และทำให้สามารถบรรลุวัตถุประสงค์ทางธุรกิจที่กำหนดไว้ โดยคณะกรรมการบริษัทฯ ได้สอบทานความเสี่ยงที่ยอมรับได้เป็นประจำทุกปี หรือเมื่อเกิดการเปลี่ยนแปลงในสภาพแวดล้อมทางธุรกิจ เพื่อให้มั่นใจว่าความเสี่ยงที่ยอมรับได้สอดคล้องกับกลยุทธ์และธุรกิจของบริษัทฯ รวมถึงกฎระเบียบและความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

กรอบการดำเนินงาน

บริษัทฯ มีระบบบริหารความเสี่ยงที่เหมาะสม รวมถึงมีหลักกำกับดูแลกิจการที่ดี มีจริยธรรม และมีนโยบายต่อต้านการคอร์รัปชัน โดยสามารถดูได้ที่ <https://investor.asphere.co/th/corporate-governance/anti-bribery-and-corruption> ซึ่งทำให้มั่นใจว่าบริษัทฯ มีมาตรการต่าง ๆ ที่เพียงพอและเหมาะสมกับการบริหารความเสี่ยงครอบคลุมทั้งบริษัทฯ

แนวทางการบริหารความเสี่ยง

บริษัทฯ จัดให้มีการบริหารความเสี่ยงครอบคลุมทุกกิจกรรมของบริษัทฯ โดยมีมาตรการจัดการความเสี่ยงที่เหมาะสม และทันเวลา และต้องรายงานให้คณะกรรมการบริษัทฯ รับทราบ

2.2 ปัจจัยความเสี่ยงต่อการดำเนินธุรกิจของบริษัทฯ

2.2.1 ความเสี่ยงจากปัจจัยภายนอก

ความเสี่ยงจากการเปลี่ยนแปลงข้อกำหนด กฎหมาย และเกณฑ์การควบคุมจากภาครัฐ

ปัจจุบันการดำเนินธุรกิจเกมออนไลน์ในไทยถูกกำกับดูแลโดยหลายหน่วยงาน เช่น กระทรวงวัฒนธรรมจะควบคุมเรื่องใบอนุญาต รวมถึงการตรวจสอบเนื้อหาเกม เพื่อเซ็นเซอร์และให้เรตติงเกมก่อนที่จะเผยแพร่ให้บริการ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมได้ออกพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ พ.ศ. 2550 พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560 และพระราชบัญญัติการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ พ.ศ. 2562 เพื่อกำกับดูแลและป้องกันการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ นอกจากนี้ได้ออกพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562 เพื่อควบคุมการเก็บ รวบรวม และใช้ข้อมูลส่วนบุคคล ในขณะที่การควบคุมธุรกิจการให้บริการเกมออนไลน์ในสิงคโปร์ มาเลเซีย อินโดนีเซีย และฟิลิปปินส์ไม่เข้มงวดเท่าใดนัก คงมีเพียง Personal Data Protection Act เพื่อควบคุมการใช้ข้อมูลส่วนบุคคลเท่านั้น

ในปี 2566 กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม โดยสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ หรือ ETDA ได้บังคับใช้พระราชกฤษฎีกาการประกอบธุรกิจบริการแพลตฟอร์มดิจิทัลที่ต้องแจ้งให้ทราบ ส่งผลให้บริษัทย่อยของบริษัทฯ ต้องดำเนินการแจ้งประกอบธุรกิจบริการแพลตฟอร์มดิจิทัล และปฏิบัติตามกฎหมายดังกล่าว

ธุรกิจในกลุ่มธุรกิจบริการสื่อเกมและนวัตกรรมที่เกี่ยวข้องกับสินทรัพย์ดิจิทัลอยู่ภายใต้การกำกับดูแลของหน่วยงานภาครัฐ เช่น สำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ (ก.ล.ต.) ในประเทศไทย ตลอดจนหน่วยงานกำกับดูแลที่เกี่ยวข้องในประเทศอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินธุรกิจของกลุ่มบริษัทฯ

ในปัจจุบัน ทั้งประเทศไทยและหลายประเทศทั่วโลกยังคงมีการออกกฎหมายหรือปรับเปลี่ยนข้อบังคับที่เกี่ยวข้องกับการกำกับดูแลสินทรัพย์ดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง ซึ่งอาจก่อให้เกิดความเสี่ยงที่ส่งผลกระทบต่อแนวทางการดำเนินธุรกิจของกลุ่มบริษัทฯ ในอนาคต

ความเสี่ยงด้านการทุจริตคอร์รัปชัน

บริษัทฯ ให้ความสำคัญกับการกำกับดูแลกิจการที่ดี และกระบวนการควบคุมภายในที่รัดกุม พร้อมกำหนดนโยบายต่อต้านการทุจริตคอร์รัปชันที่ชัดเจน และเคร่งครัดในการปฏิบัติตามนโยบายดังกล่าว โดยบริษัทฯ ให้ความสำคัญอย่างยิ่งต่อการปลูกฝังให้พนักงานทุกระดับปฏิบัติหน้าที่ด้วยความสุจริตและโปร่งใส ตลอดจนตระหนักถึงบทบาทหน้าที่ในการดำเนินการตามนโยบายต่อต้านการทุจริตคอร์รัปชัน

บริษัทฯ จะไม่ยอมรับต่อการทุจริตและคอร์รัปชันในทุกรูปแบบ ตลอดจนให้ความสำคัญต่อการดำเนินการเพื่อป้องกันการกระทำที่เอื้อประโยชน์โดยมิชอบ และ/หรือผิดกฎหมาย ไม่ว่าจะเป็นฐานะผู้รับหรือผู้ให้ผลประโยชน์ ทั้งในรูปแบบเป็นตัวเงินหรือไม่เป็นตัวเงิน ทั้งทางตรงและทางอ้อม โดยนโยบายต่อต้านการทุจริตคอร์รัปชันครอบคลุมถึงพนักงานทุกระดับ ตลอดจนคู่ค้าที่บริษัทฯ มีความสัมพันธ์ด้วยทุกรูปแบบ บริษัทฯ มีการจัดทำแนวปฏิบัติการรับ-ให้ของขวัญ และการเลี้ยงรับรอง เพื่อใช้เป็นกรอบการทำงานที่เหมาะสมของบุคลากรของบริษัทฯ นอกจากนี้ยังมีช่องทางการแจ้งเบาะแสการทุจริตคอร์รัปชัน และมีมาตรการการดำเนินการเพื่อกลไกในการตรวจสอบติดตาม สำหรับการป้องปรามและบริหารความเสี่ยงจากการทุจริต บริษัทฯ มีมาตรการควบคุมและติดตามกระบวนการทำงานที่สำคัญที่อาจเกิดการทุจริตคอร์รัปชันได้ โดยให้พนักงานระดับผู้จัดการขึ้นไปเป็นผู้ประเมินความเสี่ยง และสุ่มตรวจเพื่อให้มั่นใจว่าการปฏิบัติงานมีความถูกต้องโปร่งใส และป้องปรามการกระทำที่อาจเป็นการทุจริตได้ พร้อมทั้งมีช่องทางสื่อสารให้ผู้มีส่วนได้เสียสามารถแจ้งเบาะแส หรือข้อร้องเรียนเกี่ยวกับการทุจริต (Whistleblowing) ได้โดยตรงกับคณะกรรมการตรวจสอบ และจะมีการสอบสวนเรื่องราวตามกระบวนการที่โปร่งใสและตรวจสอบได้ เพื่อทำให้เกิดความเชื่อมั่นและความไว้วางใจในกระบวนการสอบสวนที่เป็นธรรมแก่ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกภาคส่วน

นอกจากนี้ บริษัทฯ ได้กำหนดให้ต้องรายงานกรณีที่เกิดการทุจริตคอร์รัปชัน (ถ้ามี) ต่อคณะกรรมการตรวจสอบ และคณะกรรมการบริษัท รวมทั้งต้องทบทวนความเหมาะสมเพียงพองมาตรฐาน และนโยบายต่อต้านการทุจริตคอร์รัปชันทุกปี เพื่อให้สอดคล้องกับการที่บริษัทฯ ได้เข้าร่วมและได้รับการรับรองเป็นสมาชิกแนวร่วมต่อต้านคอร์รัปชันของเอกชนไทย (Thai Private Sector Collective Action Against Corruption หรือ CAC) และได้รับการต่ออายุสมาชิกไปจนถึง 31 ธันวาคม 2570 โดยในปี 2568 ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัท ครั้งที่ 6/2568 เมื่อวันที่ 12 พฤศจิกายน 2568 ได้มีการทบทวนความเหมาะสมของนโยบายต่อต้านการทุจริตคอร์รัปชันประจำปี และพบว่า นโยบายที่ใช้ในปัจจุบัน ยังคงสามารถใช้ได้กับการดำเนินธุรกิจอย่างดียิ่ง จึงไม่ได้มีการแก้ไขเพิ่มเติมนโยบายแต่อย่างใด และเพื่อตอกย้ำถึงความสำคัญในการปฏิบัติตามนโยบาย ฝ่ายจัดการจึงได้ดำเนินการส่งอีเมลถึงพนักงานทั้งหมด ในช่วงต้นเดือนธันวาคม ซึ่งเป็นช่วงใกล้เข้าสู่เทศกาลส่งท้ายปีเก่า-ต้อนรับปีใหม่ เพื่อบันทึกย้ำให้พนักงานปฏิบัติตามนโยบายที่เกี่ยวข้อง โดยเฉพาะในเรื่องการให้-รับของขวัญ ที่จะต้องเป็นไปตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดไว้ของบริษัทอย่างเคร่งครัด เพื่อป้องกันมิให้มีการทุจริตคอร์รัปชันโดยอาศัยช่วงโอกาสเทศกาลตามประเพณีนิยมเกิดขึ้น

ความเสี่ยงจากการที่ผู้พัฒนาเกมพึ่งพิงผู้ให้บริการเกมน้อยลง โดยเปิดให้บริการเกมด้วยตนเอง

ปัจจุบันมีบริษัทที่เป็นผู้พัฒนาเกมรายใหญ่หลายราย ที่เปิดให้บริการเกมแล้วมีกระแสการตอบรับที่ดี ประสบความสำเร็จสูง โดยมีผู้เล่นจากประเทศต่าง ๆ ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เข้าไปเล่นเป็นจำนวนมาก ในกรณีนี้ บริษัทเหล่านี้มักพิจารณาเปิดให้บริการเกมด้วยตนเอง โดยไม่ร่วมมือกับผู้ให้บริการเกมภายในประเทศเหมือนในอดีต

อย่างไรก็ตาม ยังมีบริษัทผู้พัฒนาเกมอีกจำนวนมากที่มีข้อจำกัดในการเปิดให้บริการเกมเอง เนื่องจากการเปิดให้บริการเกมให้ประสบความสำเร็จต้องอาศัยปัจจัยหลายอย่าง เช่น ความเข้าใจพฤติกรรมผู้เล่นเกมในประเทศ การทำการตลาดและการสื่อสาร การบริหารจัดการคอมมูนิตี การจัดกิจกรรมเพื่อพบปะกับลูกค้าโดยตรง การให้บริการลูกค้า เป็นต้น นอกจากนี้บริษัทผู้พัฒนาเกมหลายรายต้องการเปิดให้บริการเกมพร้อมกันในหลายประเทศในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ จึงต้องการร่วมมือกับบริษัทผู้ให้บริการเกมที่มีความรู้ ความเข้าใจ ประสบการณ์ และความเชี่ยวชาญในธุรกิจ เพื่อให้สามารถเปิดให้บริการเกมครอบคลุมทุกประเทศในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ซึ่งถือเป็นจุดแข็งของบริษัทเอสพีเอส เนื่องจากมีจำนวนผู้ให้บริการภายในประเทศน้อยรายที่สามารถเปิดให้บริการเกมได้ตามเงื่อนไขข้างต้นเหล่านี้

2.2.2 ความเสี่ยงจากการประกอบธุรกิจ

ความเสี่ยงจากการไม่ประสบความสำเร็จของเกมออนไลน์ที่กลุ่มบริษัทฯ ลงทุนซื้อลิขสิทธิ์และเปิดให้บริการ

ในการเปิดให้บริการเกมออนไลน์ใด ๆ กลุ่มบริษัทฯ จะลงทุนขั้นต้น (Initial Investment) ในจำนวนค่อนข้างสูง ซึ่งประกอบไปด้วยค่าลิขสิทธิ์เกม ระบบเซิร์ฟเวอร์ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวข้อง ค่าแปลภาษาและค่าใช้จ่ายด้านการตลาด ดังนั้น หากกลุ่มบริษัทฯ ไม่สามารถสร้างรายได้จากการให้บริการเกมได้มากกว่าจำนวนเงินลงทุนขั้นต้นดังกล่าว หรือในจำนวนตามที่คาดการณ์ไว้ อาจส่งผลกระทบต่อผลประโยชน์ประกอบการและอัตรากำไรของกลุ่มบริษัทฯ ในอนาคต ทั้งนี้ หากเกมออนไลน์ใด ๆ มีแนวโน้มยอดขายไม่เป็นไปตามที่คาดการณ์ไว้ กลุ่มบริษัทฯ อาจพิจารณาตัดจำหน่ายค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ทั้งจำนวน ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อผลกำไรของกลุ่มบริษัทฯ ในงวดบัญชีนั้น ๆ

ทั้งนี้ เพื่อเพิ่มโอกาสการประสบความสำเร็จในการให้บริการเกมออนไลน์ทั้งพีซีและโมบายล์ กลุ่มบริษัทฯ จะคัดเลือกเกมที่มีเนื้อหาที่เหมาะสมกับความต้องการของตลาด โดยอาศัยประสบการณ์ของกลุ่มบริษัทฯ รวมถึงศึกษารายละเอียดเกมและกลุ่มผู้เล่นเกมอย่างรอบคอบ ก่อนตัดสินใจลงทุนในเกมออนไลน์ใด ๆ ตามขั้นตอนในการจัดหาเกม อีกทั้งกลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายกระจายแหล่งที่มาของรายได้ โดยเปิดตัวเกมออนไลน์เพิ่มขึ้นในแต่ละประเทศ ทำให้สามารถกระจายรายได้ไปยังเกมต่าง ๆ

โดยในระหว่างปี 2568 กลุ่มบริษัทฯ เปิดให้บริการรวม 21 เกมใน 6 ประเทศ คือ ไทย (13 เกม) สิงคโปร์ (10 เกม) มาเลเซีย (10 เกม) อินโดนีเซีย (6 เกม) ฟิลิปปินส์ (11 เกม) และเวียดนาม (9 เกม) และมีแผนการเปิดให้บริการเกมใหม่อย่างต่อเนื่องในอนาคต

ความเสี่ยงในการพึ่งพิงผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตและเช่าศูนย์ข้อมูลอินเทอร์เน็ต

ปัจจุบันกลุ่มบริษัทฯ ให้บริการเกมออนไลน์โดยเช่าศูนย์ข้อมูลอินเทอร์เน็ต (Internet Data Center) เพื่อใช้ในการติดตั้งเครื่องแม่ข่าย (Server) และเช่าวงจรสื่อสารอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (Bandwidth) จากผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ต (ISPs) ในแต่ละประเทศ ดังนี้

- ไทย : เช่าศูนย์ข้อมูลอินเทอร์เน็ตและใช้บริการแบนด์วิดท์จาก บจก. ทรู อินเทอร์เน็ต ดาต้า เซ็นเตอร์, 3BB และ AIS รวมถึงผู้ให้บริการระบบคลาวด์จาก Huawei Cloud
- สิงคโปร์และฟิลิปปินส์ : เช่าศูนย์ข้อมูลอินเทอร์เน็ตจาก Epsilon และใช้บริการแบนด์วิดท์จาก StarHub ,SGIX และใช้บริการแบนด์วิดท์จาก Epsilon รวมถึงผู้ให้บริการระบบคลาวด์จาก Huawei Cloud

- เวียดนาม : เช่าศูนย์ข้อมูลอินเทอร์เน็ตจาก Viettel-CHT และใช้บริการแบนด์วิดท์จาก Viettel-CHT และ CMC

โดยทั้งนี้ หากผู้ให้บริการรายดังกล่าวไม่สามารถให้บริการอินเทอร์เน็ตที่มีคุณภาพหรือหยุดให้บริการ จะส่งผลกระทบต่อ การให้บริการเกมออนไลน์ของกลุ่มบริษัทฯ ได้ อีกทั้งความขัดข้องของระบบการให้บริการอาจทำให้อรรถรสและความพึงพอใจ ในการเล่นเกมลดลง ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อชื่อเสียงและผลการดำเนินงานของกลุ่มบริษัทฯ ในอนาคต

อย่างไรก็ตาม ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตทุกรายดังกล่าวในแต่ละประเทศเป็นผู้ให้บริการรายใหญ่ที่มีคุณภาพ มีระบบ สำรองและระบบรักษาความปลอดภัยในระดับสูงมาก เมื่อเทียบกับข้อกำหนดในมาตรฐานสากลและปัจจุบันมีทางเลือกเพิ่ม มากขึ้นในการให้บริการเช่าแบบคลาวด์ ทำให้มีทางเลือกในการทำแผนสำรองเพื่อย้ายไปใช้บริการดังกล่าวได้หากเกิดปัญหาขึ้น

ความเสี่ยงจากการไม่ได้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์และ/หรือผู้พัฒนาเกมออนไลน์

ในการให้บริการเกมออนไลน์ กลุ่มบริษัทฯ ได้รับอนุญาตให้ใช้ลิขสิทธิ์เกมมาจากเจ้าของลิขสิทธิ์ซึ่งเป็นผู้พัฒนาหรือผู้ จัดจำหน่ายเกมในต่างประเทศจำนวนหลายราย เพื่อให้บริการในพื้นที่ที่กำหนด (Specific Territory) เป็นเวลาประมาณ 2 - 3 ปี นับจาก เปิดให้บริการเชิงพาณิชย์ (Commercial Launch) ในอัตราค่าธรรมเนียมตามที่ตกลงกัน โดยเจ้าของลิขสิทธิ์เกมจะสนับสนุน การให้บริการเกมในด้านต่าง ๆ เช่น การปรับปรุงโปรแกรมเกม การออก Patch File การแก้ไขปัญหาด้านเทคนิค (Bug) ทั้งนี้ กลุ่มบริษัทฯ อาจมีความเสี่ยงในกรณีเจ้าของลิขสิทธิ์เกมยกเลิกสัญญาอนุญาตให้ใช้ลิขสิทธิ์ หากกลุ่มบริษัทฯ ไม่ได้ปฏิบัติตาม สัญญาอนุญาตให้ใช้ลิขสิทธิ์ และ/หรือไม่ต่ออายุสัญญาในราคาและเงื่อนไขที่ยอมรับได้ และ/หรือเจ้าของลิขสิทธิ์ไม่สามารถ สนับสนุนและให้ความช่วยเหลือทางด้านเทคนิค ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อ การดำเนินธุรกิจ ฐานะการเงิน และผลประกอบการของ กลุ่มบริษัทฯ ในอนาคต

อย่างไรก็ตาม กลุ่มบริษัทฯ ได้ปฏิบัติตามสัญญาลิขสิทธิ์อย่างเคร่งครัดเพื่อลดความเสี่ยงจากการถูกยกเลิกสัญญา นอกจากนี้ กลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายจัดหาลิขสิทธิ์เกมออนไลน์จากผู้พัฒนา/ผู้จัดจำหน่ายเกมที่หลากหลายและมีชื่อเสียงเป็นที่ ยอมรับ ซึ่งสามารถสนับสนุนและให้ความช่วยเหลือในการให้บริการเกมได้ตลอดอายุสัญญา โดยกำหนดให้มีสิทธิต่อสัญญาใน ราคาและเงื่อนไขเดิม เพื่อสามารถต่ออายุสัญญาในกรณีที่เกมยังคงได้รับความนิยม ทั้งนี้ เกมส่วนใหญ่ทั้งประเภท MMORPG และ Casual จะมีอายุการให้บริการตามสัญญาประมาณ 2 - 3 ปี

ความเสี่ยงจากปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์เกมออนไลน์

ปัจจุบัน ผู้ประกอบการบางรายลักลอบนำเข้าโปรแกรมเกมออนไลน์ที่กลุ่มบริษัทฯ ได้รับลิขสิทธิ์ เพื่อนำมาติดตั้งบน เครื่องแม่ข่าย (Server) และเปิดให้บริการผ่านเครือข่าย (Network) ของตนเองในอัตราค่าบริการที่ต่ำกว่า ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อ กลุ่ม บริษัทฯ สูญเสียรายได้บางส่วน อย่างไรก็ตาม การให้บริการจากเครื่องแม่ข่ายของผู้ประกอบการที่ละเมิดลิขสิทธิ์มักมีคุณภาพ ต่ำ ทั้งในด้านความเร็วและความสามารถในการรองรับผู้เล่นจำนวนมากพร้อมกัน อีกทั้งผู้เล่นจะเข้าเล่นเกมได้จำกัดเฉพาะบน เครือข่ายของเครื่องแม่ข่ายที่ลักลอบติดตั้งเกมละเมิดลิขสิทธิ์เท่านั้น ไม่สามารถเข้าเล่นเกมในเครือข่ายของกลุ่มบริษัทฯ ได้ ทำให้ มีสังคมผู้เล่นเกมในขนาดจำกัด นอกจากนี้ ผู้ประกอบการที่ละเมิดลิขสิทธิ์ไม่สามารถแก้ไขความผิดพลาดในโปรแกรมเกม (Bug) หรือแก้ปัญหาด้านเทคนิค จึงทำให้ไม่เป็นที่นิยมในหมู่ผู้เล่นเกม ดังนั้น กลุ่มบริษัทฯ จึงเชื่อว่าการสูญเสียรายได้จากการละเมิด ลิขสิทธิ์ดังกล่าวจะไม่ส่งผลกระทบต่อฐานะทางการเงินของกลุ่มบริษัทฯ อย่างมีนัยสำคัญ และเพื่อลดผลกระทบจากปัญหา ดังกล่าว กลุ่มบริษัทฯ จัดให้มีทีมงานสืบหาและดำเนินคดีกับผู้ประกอบการที่ละเมิดลิขสิทธิ์

ความเสี่ยงในการพึ่งพิงเครือข่าย Bitkub Chain

ผลิตภัณฑ์ของกลุ่มธุรกิจบล็อกเชนและนวัตกรรม รวมถึงแพลตฟอร์ม Astronize ทำงานบนเครือข่าย Bitkub Chain ซึ่งเป็นโครงสร้างหลักของแพลตฟอร์ม หากมีการทำธุรกรรมจำนวนมากในช่วงเวลาเดียวกัน อาจส่งผลให้ สัญญาอัจฉริยะ (Smart Contract) ทำงานผิดพลาดหรือประสบปัญหาในการดำเนินการ

อย่างไรก็ตาม Bitkub Chain เป็นเครือข่ายบล็อกเชนที่ได้รับความนิยมในประเทศไทย และมีระดับความปลอดภัยและ สมรรถนะเทียบเท่ากับเครือข่ายบล็อกเชนชั้นนำระดับโลก นอกจากนี้ กลุ่มบริษัทฯ ยังมีมาตรการทดสอบและตรวจสอบปริมาณ ธุรกรรมบนเครือข่ายอย่างต่อเนื่อง เพื่อลดผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นกับการให้บริการของแพลตฟอร์ม Astronize และเกมของกลุ่ม บริษัทฯ ให้น้อยที่สุด

ความเสี่ยงจากความผันผวนของมูลค่าสินทรัพย์ดิจิทัล

สินทรัพย์ที่กลุ่มบริษัทฯ ถือครองไว้ ไม่ว่าจะเป็นได้จากรายได้จากการให้บริการหรือจากการจำหน่ายผลิตภัณฑ์นั้น บางส่วนอาจอยู่ในรูปแบบของสินทรัพย์ดิจิทัล ซึ่งเป็นที่ทราบกันดีว่าสินทรัพย์ดิจิทัลมีความผันผวนสูงในระยะเวลายาว ส่งผลให้ เกิดความเสี่ยงในการสูญเสียมูลค่าในช่วงที่ถือครองอยู่ก่อนที่จะทำการแปรสภาพเป็นเงินสดอื่น ความเสี่ยงดังกล่าวอาจส่งผลกระทบต่อ โดยตรงต่อคู่ค้าและพันธมิตรทางธุรกิจ รวมถึงอาจกระทบต่อความยั่งยืนของกลุ่มบริษัทฯ ด้วย

อย่างไรก็ตาม ในส่วนของธุรกิจบล็อกเชน กลุ่มบริษัทฯ ได้ดำเนินมาตรการอย่างเข้มงวดเพื่อรักษาผลประโยชน์ของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทุกกลุ่ม โดยได้กำหนดกรอบเวลาในการประสานงานกับพันธมิตรที่ชัดเจน โปร่งใส และมีความถี่ที่เหมาะสม เพื่อสร้างความมั่นใจและความเชื่อถือให้กับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียของกลุ่มบริษัทฯ ทั้งในระดับภายในและภายนอกองค์กร

2.2.3 ความเสี่ยงที่เกี่ยวข้องกับความยั่งยืน

บริษัทฯ ให้ความสำคัญกับประเด็นด้านความยั่งยืนเสมอมา โดยการนำประเด็นด้านความยั่งยืนมาผสานร่วมกับการดำเนินธุรกิจของบริษัทฯ โดยกำหนดปัจจัยเสี่ยงสำคัญที่เกี่ยวข้องกับด้านความยั่งยืน เช่น ปัจจัยเสี่ยงด้านการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ การบริหารจัดการน้ำ และปัจจัยความเสี่ยงจากกระแสการให้ความสำคัญต่อการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง

มิติด้านสิ่งแวดล้อม

ความเสี่ยงด้านการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศของโลก มีผลต่อทั้งภาวะแวดล้อมทางธรรมชาติและมนุษย์ในหลายพื้นที่ ก่อให้เกิดผลกระทบทั้งในมิติเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อมอันเป็น 3 ฐานหลักของการพัฒนาที่ยั่งยืน การเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศจากปัญหาโลกร้อน (Climate Change) ที่มีความรุนแรงขึ้น ส่งผลให้เกิดความเสี่ยงต่าง ๆ ตามมา และส่งผลกระทบต่อ การดำเนินธุรกิจของบริษัทฯ ดังนี้

ด้านสังคมและสุขภาพ : การเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศก่อให้เกิดความเสี่ยงต่อสุขภาพ (Health) และสุขภาพ (Well-being) ของมนุษย์ ทั้งทางตรงและทางอ้อม อาจทำให้เกิดโรคที่มีความรุนแรง ตั้งแต่เล็กน้อยไปจนถึงขั้นเสียชีวิตได้ เช่น โรคติดต่อและโรคเขตร้อนต่าง ๆ ที่เกิดจากการที่อุณหภูมิสูงขึ้น ทำให้วงจรชีวิตของสัตว์ที่เป็นพาหะของโรคเปลี่ยนแปลงไป มีผลให้เกิดโรคระบาดสายพันธุ์ใหม่

ด้านเศรษฐกิจ : การเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศมีผลกระทบต่อ การขยายตัวทางเศรษฐกิจโดยรวม อาจส่งผลกระทบต่อ การผลิต ความสามารถในการแข่งขัน และความยั่งยืนในการดำเนินธุรกิจในอนาคตของบริษัทฯ

มาตรการจัดการความเสี่ยงที่สำคัญ : ความเสี่ยงด้านการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ เป็นอีกหนึ่งความเสี่ยงที่บริษัทฯ ให้ความสำคัญในการบริหารจัดการ นอกเหนือจากแนวปฏิบัติในการลดผลกระทบด้านสิ่งแวดล้อม อาทิ การนำเทคโนโลยีด้านไอทีเข้ามาใช้มาช่วยในการทำงาน เพื่อลดการใช้กระดาษ การประหยัดและควบคุมการใช้น้ำและไฟฟ้า บริษัทฯ ยังมีการจัดเก็บข้อมูลที่เกี่ยวข้อง และนำมาบันทึกการปล่อยก๊าซเรือนกระจก ซึ่งช่วยให้ทราบข้อมูลอย่างเป็นรูปธรรมยิ่งขึ้น และสามารถนำผลที่ได้มาทบทวนและปรับแนวปฏิบัติให้เหมาะสมกับสถานการณ์

มิติด้านสังคม

ความเสี่ยงจากการละเมิดความเป็นส่วนตัวของข้อมูลบุคคล หรือสิทธิมนุษยชน : โดยที่มีการออกพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562 หรือ PDPA (Personal Data Protection Act) ซึ่งมุ่งเน้นที่จะคุ้มครองเจ้าของข้อมูลส่วนบุคคล และกำหนดแนวปฏิบัติแก่ผู้ควบคุมข้อมูลส่วนบุคคล หรือผู้ประมวลผล ดังนี้ บริษัทฯ ในฐานะผู้ประกอบการที่มีความเกี่ยวข้องกับข้อมูลส่วนบุคคลของลูกค้า ไม่ว่าจะเป็น ชื่อ-นามสกุล ที่อยู่ เพศ หมายเลขโทรศัพท์ อีเมล เลขบัตรประชาชน รูปภาพ ลายนิ้วมือ และข้อมูลใด ๆ ที่ถือเป็นข้อมูลส่วนบุคคล บริษัทฯ จึงมีหน้าที่ต้องปฏิบัติตามกฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล เพื่อป้องกันการละเมิดความเป็นส่วนตัวของบุคคลอื่น

ทั้งนี้ บริษัทฯ ได้มีการเตรียมความพร้อมที่จะป้องกันความเสี่ยง ซึ่งจะมีผลกระทบไปถึงการเก็บ รวบรวม ใช้ หรือประมวลผลข้อมูลส่วนบุคคล ดังนี้

- แต่งตั้งคณะทำงาน และกำหนดผู้รับผิดชอบด้าน PDPA และทำการสัมภาษณ์กับที่ปรึกษาผู้เชี่ยวชาญด้าน PDPA เพื่อประเมินผลกระทบจากการการเก็บ รวบรวม หรือใช้ข้อมูลส่วนบุคคล
- จัดอบรมสัมมนาให้ความรู้แก่คณะทำงาน ผู้รับผิดชอบ และพนักงานของบริษัทฯ
- จัดทำนโยบายเกี่ยวกับการจัดเก็บข้อมูลส่วนบุคคล แนวปฏิบัติ แบบฟอร์มต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลส่วนบุคคล
- กำหนดให้มีช่องทางการสื่อสารเพื่อรับฟังความคิดเห็นและข้อร้องเรียนจากพนักงานและผู้มีส่วนได้เสียภายนอกอย่างเป็นระบบ

2.2.4 ความเสี่ยงที่เกิดขึ้นใหม่

ความเสี่ยงจากอาชญากรรมทางเทคโนโลยี หรือภัยคุกคามทางไซเบอร์

ด้วยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีในปัจจุบัน ทำให้บริษัทฯ ตระหนักถึงความสำคัญและมีการเตรียมความพร้อมในการรับมือกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี หรือภัยคุกคามทางไซเบอร์ ซึ่งมีหลากหลายรูปแบบ การโจมตีระบบเครือข่าย (Network)

การทำลายข้อมูลโดยผู้ที่ไม่ได้รับอนุญาต หรือการเข้าถึงข้อมูลโดยไม่ได้รับอนุญาต หรือการนำข้อมูลไปใช้ในทางที่ผิด ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อธุรกิจและชื่อเสียงของบริษัทฯ หรืออาจสูญเสียรายได้ จากการที่บริษัทฯ ไม่สามารถให้บริการลูกค้าได้ หรือสูญเสียข้อมูลที่เป็นความลับหรือข้อมูลที่เป็นกรรมสิทธิ์ของบริษัทฯ บริษัทฯ จึงได้จัดให้มีมาตรการที่เหมาะสมในการรักษาความมั่นคงปลอดภัยทางไซเบอร์ เพื่อปกป้องและจัดการผลที่ตามมาจากความเสี่ยงจากภัยคุกคามทางไซเบอร์ ได้แก่

- เตรียมความพร้อมแผนรองรับการดำเนินธุรกิจอย่างต่อเนื่องในภาวะฉุกเฉิน เพื่อจำกัดผลที่จะตามมาของความเสียหายจากการที่ระบบขององค์กรล้มเหลว
- ปรับปรุงระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ให้มีความพร้อมใช้งานเพื่อหลีกเลี่ยงการล้มเหลวของระบบ โดยสำรองระบบเครือข่าย (Network) และเครื่องแม่ข่าย (Server) เพื่อให้ระบบสามารถทำงานได้อย่างต่อเนื่อง และมีโอกาสล้มเหลวน้อยที่สุด เพื่อป้องกันไม่ให้เกิดกรณีที่ผู้ที่ไม่ได้รับอนุญาตบุกรุก/ทำลายเครือข่าย (Network) หรือใช้ข้อมูลบริษัทฯ อย่างไม่เหมาะสม
- มีมาตรการควบคุมความปลอดภัยอย่างเข้มงวด เช่น ระบบรักษาความปลอดภัยของคอมพิวเตอร์ (Firewall) การตรวจทาน การให้สิทธิ์ ตามกำหนดระยะเวลา การสำรองข้อมูล และการออกแบบการกู้คืนข้อมูลจากเหตุขัดข้องหรือภัยพิบัติที่ไม่คาดคิด ตลอดจนการตรวจจับการเข้าถึงเครือข่ายโดยไม่ได้รับอนุญาต อีกทั้ง บริษัทฯ ยังมีการติดตั้งระบบป้องกันการโจมตี DDOSS ซึ่งทำให้สามารถป้องกันภัยคุกคามที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพการทำงานของระบบต่าง ๆ ได้ถึงร้อยละ 99.99
- บริษัทฯ เป็นผู้ให้บริการเกมในประเทศไทยรายแรกที่ได้รับ ISO/IEC 27001:2013 (Information Security Management System : ISMS) ซึ่งเป็นมาตรฐานที่กำหนดขึ้นโดยองค์กรที่มีชื่อเสียงและมีความน่าเชื่อถือระหว่างประเทศ คือ ISO (The International Organization for Standardization) และ IEC (The International Electrotechnical Commission) ซึ่งกำหนดมาตรฐานด้านการบริหารจัดการความมั่นคงปลอดภัยของระบบสารสนเทศที่องค์กรต่าง ๆ นำมาให้บริการทั้งภายในและภายนอกองค์กร โดยมาตรฐานนี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้อย่างครอบคลุมทุกกลุ่มอุตสาหกรรมและทุกกลุ่มธุรกิจ

2.2.5 ความเสี่ยงจากกลุ่มผู้ถือหุ้นรายใหญ่มีอิทธิพลต่อการกำหนดนโยบายและบริหารจัดการกลุ่มบริษัทฯ

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568 ผู้ถือหุ้นรายใหญ่ของบริษัทฯ แบ่งเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่ 1 นายปราโมทย์ สุดจิตพร ซึ่งถือหุ้นคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 34.35 ของจำนวนหุ้นที่จำหน่ายได้แล้วทั้งหมดของบริษัทฯ และ กลุ่มที่ 2 บริษัท ดับบลิว เอส โอ แอล จำกัด (มหาชน) ซึ่งถือหุ้นคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 12.23 ของจำนวนหุ้นที่จำหน่ายได้แล้วทั้งหมด โดยการถือหุ้นในสัดส่วนดังกล่าวส่งผลให้กลุ่มผู้ถือหุ้นใหญ่เป็นผู้มีอำนาจในการบริหารจัดการและควบคุมคะแนนเสียงในการลงมติที่สำคัญได้เกือบทั้งหมด นอกจากนี้ กลุ่มผู้ถือหุ้นรายใหญ่ยังเป็นหนึ่งในผู้มีอำนาจในการบริหารจัดการกลุ่มบริษัทฯ โดยมีตำแหน่งเป็นกรรมการจำนวน 1 คน จากทั้งหมด 6 คน

อย่างไรก็ตาม บริษัทฯ ได้ตระหนักถึงความสำคัญของการถ่วงดุลอำนาจของกลุ่มผู้ถือหุ้นรายใหญ่ บริษัทฯ จึงแต่งตั้งกรรมการอิสระที่เป็นบุคคลภายนอกจำนวน 3 คน เพื่อกำหนดที่ตรวจสอบการดำเนินงานของผู้บริหารและดูแลผลประโยชน์ของผู้ถือหุ้นรายย่อย

2.2.6 ความเสี่ยงต่อการลงทุนของผู้ถือหุ้นหลักทรัพย์

ผู้ลงทุนสามารถตรวจสอบข้อมูลที่อาจมีผลต่อการตัดสินใจลงทุนได้ที่สำนักงานคณะกรรมการ ก.ล.ต. หรือโดยผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตของสำนักงานคณะกรรมการ ก.ล.ต. (www.sec.or.th)

2.2.7 ความเสี่ยงจากการลงทุนในธุรกิจใหม่และการที่บริษัทฯ ประกอบธุรกิจถือหุ้นในบริษัทอื่น (Holding Company)

เนื่องจาก บริษัทฯ ได้ประกอบธุรกิจถือหุ้นในบริษัทอื่น (Holding Company) รวมถึงมีแผนที่จะแสวงหาการลงทุนในธุรกิจอื่น ๆ เพิ่มเติม เพื่อสร้างการเติบโตและเสริมขีดความสามารถ ในการแข่งขันให้กับบริษัทในกลุ่ม อย่างไรก็ตาม การแสวงหาธุรกิจที่เหมาะสมดังกล่าวมีความเสี่ยงที่รายได้และกำไรอาจไม่เป็นไปตามเป้าหมายที่คาดการณ์ไว้ ซึ่งอาจสืบเนื่องมาจากปัจจัยด้านต่าง ๆ เช่น สภาวะเศรษฐกิจ การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยี รวมถึงการเปลี่ยนแปลงทางกฎหมายและข้อบังคับที่เกี่ยวข้อง ทั้งนี้ บริษัทฯ ไม่สามารถรับรองได้ว่าการลงทุนในธุรกิจใหม่จะประสบความสำเร็จตามที่ได้วางแผนไว้ อีกทั้งการลงทุนดังกล่าวยังคงต้องอาศัยความเชี่ยวชาญและการจัดการเฉพาะด้าน การผนึกกำลังร่วมกัน (Synergy) ระหว่างธุรกิจใหม่และธุรกิจปัจจุบัน การผสมผสานกระบวนการและระบบงานที่สำคัญ การสร้างและพัฒนาวัฒนธรรมองค์กรให้สอดคล้องกับธุรกิจใหม่ที่จะเกิดขึ้น ซึ่งความเสี่ยงทั้งหมดนี้ อาจทำให้ผลตอบแทนต่ำกว่าที่คาดการณ์ และอาจส่งผลกระทบต่อฐานะทางการเงิน รวมถึงผลการดำเนินงานของบริษัทฯ

อย่างไรก็ตาม บริษัทฯ ยังคงมีนโยบายที่มุ่งเน้นการลงทุนในบริษัทที่มีเทคโนโลยีซึ่งสามารถรองรับระบบนิเวศและสนับสนุนการเติบโตในระยะยาวของกลุ่มธุรกิจของบริษัทฯ (Synergy) โดยมีการประเมินและติดตามความเสี่ยง ตลอดจนรายงานผลการประกอบการของธุรกิจที่เข้าไปลงทุนให้คณะกรรมการบริษัทฯ ทราบอย่างสม่ำเสมอ และลดความเสี่ยงจากการลงทุนในธุรกิจใหม่

3. การขับเคลื่อนธุรกิจเพื่อความยั่งยืน

เพื่อให้บรรลุวิสัยทัศน์ ‘Serving the Infinite Future’ ของบริษัทฯ หนึ่งในปัจจัยสำคัญคือการให้บริการลูกค้า โดยยึดมั่นการให้บริการที่มีคุณภาพ จริงใจ และซื่อตรง เพื่อความพอใจสูงสุดของลูกค้า แอสเฟียร์ฯ จึงมีการพัฒนาและยกระดับการให้บริการแก่ลูกค้าอย่างต่อเนื่อง เพื่อส่งมอบบริการให้แก่ลูกค้าในภูมิภาคอย่างมีคุณภาพและอย่างสมบูรณ์ที่สุด นอกเหนือจากการบรรลุวัตถุประสงค์ดังกล่าว บริษัทฯ ยังให้ความสำคัญด้านการจัดการความยั่งยืน และตระหนักถึงผลกระทบต่อผู้มีส่วนได้เสียทุกกลุ่ม โดยมีการกำหนดนโยบายและเป้าหมายการจัดการด้านความยั่งยืน เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงเจตนารมณ์ในการพัฒนาธุรกิจที่คำนึงถึงความรับผิดชอบต่อสังคม การศึกษา สิ่งแวดล้อม และธรรมาภิบาล

3.1 นโยบายและเป้าหมายการจัดการด้านความยั่งยืน

บริษัทฯ มุ่งมั่นและตระหนักถึงความสำคัญของการดำเนินธุรกิจให้เติบโตอย่างยั่งยืน ภายใต้การกำกับดูแลกิจการที่ดี มีความรับผิดชอบต่อผลประโยชน์ของผู้ถือหุ้น รวมถึงคำนึงถึงผลกระทบต่อผู้มีส่วนได้เสีย สังคม และสิ่งแวดล้อม อีกทั้งยังมุ่งหวังที่จะเป็นแบบอย่างที่ดีให้กับสังคมในการต่อต้านการทุจริตคอร์รัปชัน

บริษัทฯ มีนโยบายที่จะดำเนินโครงการให้สอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนที่กำหนดโดยสหประชาชาติ (UN SDGs) ซึ่งได้ช่วยเป็นแนวทางในการดำเนินงานให้มีเป้าหมายที่ชัดเจนยิ่งขึ้น ซึ่งประกอบไปด้วยเป้าหมายต่าง ๆ ดังนี้



- การมีสุขภาพและความเป็นอยู่ที่ดี (Good Health And Well-Being) : บริษัทฯ ส่งเสริมและสนับสนุนสังคมให้มีสุขภาพและความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น อาทิ ช่วงสถานการณ์โควิด-19 แพร์ระบาดหนัก บริษัทฯ มอบเงินบริจาคแก่หน่วยงานด้านสาธารณสุข เพื่อให้สามารถเพิ่มการรองรับการรักษาผู้ป่วยได้มากขึ้น นอกจากนี้ บริษัทฯ ให้ความสำคัญในการสร้างสภาพแวดล้อมในที่ทำงาน เพื่อให้พนักงานมีความปลอดภัยและมีชีวนามัยที่ดีด้วยเช่นกัน
- การศึกษาที่มีคุณภาพ (Quality Education) : บริษัทฯ จัดให้มีโครงการตอบแทนสังคมโดยมุ่งเน้นด้านการศึกษา อาทิ การมอบทุนการศึกษา การเปิดคอร์สอบรมที่ช่วยส่งเสริมความรู้ การนำคอมพิวเตอร์ที่มีอายุการใช้งานมาปรับปรุงซ่อมแซม และบริจาคให้โรงเรียนที่ขาดแคลน เพื่อเป็นสื่อการเรียนการสอน
- ความเท่าเทียมกันทางเพศ (Gender Equality) : บริษัทฯ คำนึงถึงความสำคัญในการปฏิบัติต่อผู้มีส่วนได้เสียทุกกลุ่มอย่างเท่าเทียม โดยเฉพาะความเท่าเทียมทางเพศ อาทิ กลุ่มลูกค้า - จัดให้มีการแข่งขันเกม Audition Lady Tournament เพื่อเปิดเวทีสำหรับผู้เล่นเกมเพศหญิง กลุ่มพนักงาน - ทุกตำแหน่งงานของบริษัทฯ ปราศจากข้อจำกัดทางด้านเพศ
- งานที่มีคุณค่า เศรษฐกิจที่เติบโต (Decent Work And Economic Growth) : ด้วยรูปแบบธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีและดิจิทัล ซึ่งเป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมสำคัญในปัจจุบัน บริษัทฯ จัดให้มีการจ้างงานในตำแหน่งงานที่เหมาะสมกับขนาดธุรกิจ ถือเป็นหนึ่งในโลกที่ช่วยขับเคลื่อนเศรษฐกิจให้เติบโต
- การรับมือกับ Climate Change (Climate Action) : บริษัทฯ กำหนดแนวทางต่าง ๆ เพื่อช่วยป้องกันและลดการเกิดมลภาวะ อาทิ การใช้เทคโนโลยีด้านไอทีในการทำงาน เพื่อลดปริมาณการใช้กระดาษ และการเก็บข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

เพื่อจัดทำรายการก๊าซเรือนกระจก ซึ่งนอกจากช่วยให้ทราบข้อมูลอย่างเป็นรูปธรรมยิ่งขึ้นแล้ว ยังสามารถนำผลที่ได้มาทบทวนและปรับแนวปฏิบัติให้เหมาะสมกับสถานการณ์อีกด้วย

บริษัทฯ มีนโยบายในการดำเนินงาน โดยมุ่งเน้นความรับผิดชอบต่อสังคม ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็นแนวทาง 5 ข้อหลัก ได้แก่



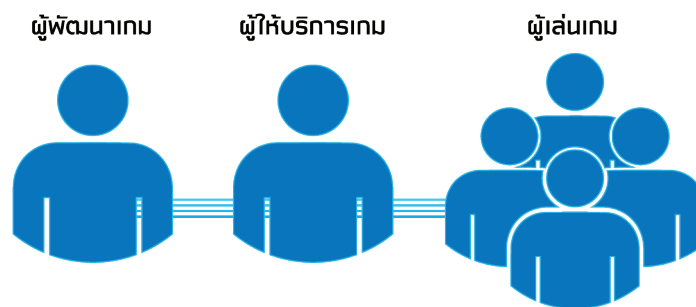
- **การกำกับดูแลกิจการ :** บริษัทฯ มีความมุ่งมั่นที่จะประกอบธุรกิจด้วยความสุจริตและเป็นธรรม โดยปฏิบัติตามกฎระเบียบและข้อบังคับที่เกี่ยวข้องกับการประกอบธุรกิจอย่างเคร่งครัด และโปร่งใส โดยให้ความสำคัญกับผลประโยชน์และผลกระทบจากการดำเนินงานขององค์กรต่อผู้มีส่วนได้เสียกับการดำเนินงานของบริษัทฯ
- **การปฏิบัติต่อพนักงานอย่างเป็นธรรม :** บริษัทฯ ให้ความสำคัญกับพนักงานในฐานะที่เป็นทรัพยากรที่สำคัญอย่างยิ่ง โดยบริษัทฯ มีนโยบายในการปฏิบัติต่อพนักงานอย่างเป็นธรรมด้วยความเท่าเทียมในทุกด้าน ทั้งในแง่ผลตอบแทนโอกาสในการก้าวหน้า สภาพแวดล้อมในการทำงาน รวมถึงการให้ความสำคัญกับการพัฒนาพนักงาน โดยปราศจากอคติทางเพศ เชื้อชาติ ศาสนา และอื่น ๆ เพื่อให้พนักงานมีโอกาสดีและสามารถแข่งขันได้ในสถานะตลาดที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา อีกทั้งบริษัทฯ มีการกำหนดกฎเกณฑ์ที่เกี่ยวข้องกับการดูแลพนักงานที่สอดคล้องกับกฎระเบียบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น กฎหมายแรงงาน เพื่อให้มั่นใจได้ว่าพนักงานของบริษัทฯ จะได้รับการปฏิบัติอย่างเหมาะสม
- **ความรับผิดชอบต่อลูกค้า :** บริษัทฯ ให้ความสำคัญอย่างยิ่งกับการให้บริการลูกค้า และเพื่อพัฒนามาตรฐานการให้บริการ บริษัทฯ จึงมีหลากหลายช่องทางในการการรับฟังความต้องการ ข้อเสนอแนะ คำติชมจากลูกค้า เช่น โซเชียลมีเดีย วีรด์ อีเมล รวมถึงจัดทำแบบสอบถามความพึงพอใจในการให้บริการ โดยเปิดให้ลูกค้าที่เข้ารับบริการร่วมประเมินเพื่อเป็นอีกหนึ่งตัวชี้วัดมาตรฐานการให้บริการของบริษัทฯ
- **การตอบแทนสังคม :** บริษัทฯ ให้การสนับสนุนกิจกรรมหรือโครงการ เพื่อตอบแทนและสร้างประโยชน์ให้กับสังคม ตลอดจนให้ความร่วมมือกับหน่วยงานต่าง ๆ ในการพัฒนาสังคม โดยมุ่งเน้นไปที่การพัฒนาโครงการด้านการศึกษา และเทคโนโลยี ซึ่งสอดคล้องกับลักษณะการดำเนินธุรกิจของบริษัทฯ และยังคงครอบคลุมถึงการให้ความช่วยเหลือในสถานการณ์เร่งด่วนกรณีต่าง ๆ เช่น การแพร่ระบาดของโควิด-19 ที่ส่งผลกระทบในวงกว้าง โดยเฉพาะด้านสาธารณสุข
- **การให้ความสำคัญกับปัญหาสิ่งแวดล้อม :** บริษัทฯ ตระหนักถึงความสำคัญของการดำเนินธุรกิจที่มีความเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม โดยบริษัทฯ ได้นำระบบการทำงานที่ให้ความสำคัญในการใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ การลดการใช้ทรัพยากรที่ไม่จำเป็น และมีมาตรการสนับสนุนการประหยัดพลังงาน ทั้งในแง่ของกระบวนการทำงาน และการเลือกใช้อุปกรณ์ที่ประหยัดพลังงาน

3.2 การจัดการผลกระทบต่อผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในห่วงโซ่คุณค่าของธุรกิจ

ห่วงโซ่คุณค่าธุรกิจ

การบริหารห่วงโซ่อุปทานเปรียบเสมือนหัวใจหลักในการดำเนินธุรกิจขององค์กร การบริหารจัดการห่วงโซ่อุปทานที่มีประสิทธิภาพ จึงเป็นส่วนหนึ่งในการขับเคลื่อนความสามารถในการแข่งขันขององค์กร

เนื่องด้วย บริษัทฯ เป็นผู้ให้บริการเกม ซึ่งเป็นตัวกลางเชื่อมโยงระหว่างผู้พัฒนาเกมและผู้บริโภค (ผู้เล่นเกม) โดยทำหน้าที่จัดหา คัดสรรเกมที่เป็นที่ต้องการของตลาด และเจรจาต่อรองกับผู้พัฒนาเพื่อให้ได้สิทธิในการเปิดให้บริการ ดังนั้น บริษัทฯ จึงให้ความสำคัญต่อความสัมพันธ์ระหว่างคู่ค้า ซึ่งที่ผ่านมาบริษัทฯ ได้รับความร่วมมือและได้รับการสนับสนุนที่ดีมาโดยตลอด โดยมีนโยบายปฏิบัติต่อคู่ค้าอย่างเสมอภาคและเป็นธรรม รวมถึง บริษัทฯ มุ่งมั่นที่จะให้บริการเกมที่มีคุณภาพ พร้อมด้วยการอัปเดตเนื้อหาเกมอย่างสม่ำเสมอ เพื่อสร้างความพึงพอใจสูงสุดให้แก่ผู้เล่นเกม



การวิเคราะห์ผู้มีส่วนได้เสีย

แอสเฟียฯ กำหนดกลุ่มผู้มีส่วนได้เสียที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการดำเนินธุรกิจของบริษัทฯ และมีความสำคัญต่อการดำรงอยู่ของธุรกิจ รวมถึงมีผลกระทบทั้งทางตรงและทางอ้อม ซึ่งบริษัทฯ ให้ความสำคัญกับผู้มีส่วนได้เสียทุกกลุ่ม ด้วยตระหนักดีว่า ความคิดเห็นของผู้มีส่วนได้เสียมีส่วนสำคัญที่ช่วยพัฒนาการดำเนินงานของบริษัทฯ ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

กลุ่มผู้มีส่วนได้เสีย	ความคาดหวังของผู้มีส่วนได้เสีย	การตอบสนองขององค์กร	วิธหาความคาดหวัง/ช่องทางการสื่อสารกับผู้มีส่วนได้เสีย
ผู้ถือหุ้นและนักลงทุน	- การเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันและความสามารถในการทำกำไรจ่ายเงินปันผล - การจัดการและบริหารความเสี่ยงที่จะมีผลกระทบต่อ การดำเนินธุรกิจของบริษัทฯ ทั้งระยะสั้นและระยะยาว - การเข้าถึงข้อมูลการกำกับดูแลและการเปิดเผยข้อมูลอย่างโปร่งใส - การเปิดเผยข้อมูลข่าวสารและผลการดำเนินงานของบริษัทฯ อย่างถูกต้องและทันเหตุการณ์	- พัฒนาคุณภาพและยุทธวิธีการบริหารธุรกิจ ให้สามารถแข่งขันได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งพัฒนาระบบบริหารจัดการโดยเทคโนโลยีที่ทันสมัย - วิเคราะห์ ติดตาม ตรวจสอบ เฝ้าระวัง และจัดเตรียมมาตรการจัดการความเสี่ยงทั้งองค์กรใน ระยะสั้น ระยะยาว และความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นใหม่ - เปิดโอกาสให้ผู้ถือหุ้นสามารถเสนอข้อคิดเห็นและข้อร้องเรียนต่อบริษัทฯ โดยตรง - เปิดเผยข้อมูลให้ถูกต้องตามแนวทางปฏิบัติเกี่ยวกับการเปิดเผยสารสนเทศของบริษัทจดทะเบียน - ดำเนินธุรกิจเพื่อให้ได้ผลตอบแทนที่คุ้มค่าสูงสุด - ดำเนินธุรกิจอย่างมีธรรมาภิบาล และปฏิบัติตามหลัก “บรรษัทภิบาล” - ปฏิบัติตามจรรยาบรรณ - มีการกำกับดูแลกิจการที่ดี	- การประชุมผู้ถือหุ้นประจำปี - รายงานประจำปี - กิจกรรมผู้ถือหุ้นเยี่ยมชมกิจการบริษัทฯ - ช่องทางการรับเรื่องร้องเรียนบริษัทฯ - ติดต่อผ่านนักลงทุนสัมพันธ์ เลขาธิการบริษัทฯ - เว็บไซต์บริษัทฯ - กิจกรรม Opportunity Day : บริษัทฯ จัดระเบียบพบผู้ลงทุน จัดโดยตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย
ลูกค้า : ผู้เล่นเกม	- การเล่นเกมที่มียุทธวิธีและมีการอัปเดตอย่างสม่ำเสมอ - ตัวเกมมีความเสถียร ไม่มีปัญหา - การได้รับความช่วยเหลือและมีผู้ช่วยแก้ไขปัญหาในการเล่น - การดูแลรักษาข้อมูลของผู้เล่นให้ปลอดภัยสูงสุด	- คัดเลือกเกมและบริการที่มีคุณภาพและตรงความต้องการของผู้เล่น - บริหารเกมให้มีการอัปเดตเนื้อหาอย่างต่อเนื่อง และพัฒนาการบริการอย่างสม่ำเสมอ	- สำรวจความพึงพอใจในการให้บริการ - กิจกรรมทางการตลาด (Event Marketing)

กลุ่มผู้มีส่วนได้เสีย	ความคาดหวัง ของผู้มีส่วนได้เสีย	การตอบสนองขององค์กร	วิธีหาความคาดหวัง/ ช่องทางการสื่อสาร กับผู้มีส่วนได้เสีย
ลูกค้า : ผู้เล่นเกม	• การดูแลและสร้างความสัมพันธ์อันดีในกลุ่มผู้เล่น	• มีช่องทางหลากหลายเพื่อรับแจ้งปัญหา ได้แก่ Live Chat, Facebook Fan Page และระบบ E-Support • ดำเนินงานภายใต้กรอบของ ISO 27001:2005 พร้อมทั้งดูแลระบบตลอด 24 ชั่วโมงเพื่อให้พร้อมบริการ • มีเจ้าหน้าที่ดูแลด้านการบริหารคอมมูนิตี้อย่างใกล้ชิด	• Facebook Fan Page, Live Chat และช่องทางติดต่อผ่านหน้าเว็บไซต์
คู่ค้าและพันธมิตรทางธุรกิจ	• การดำเนินติดต่อธุรกิจต่อกันอย่างโปร่งใสและจริงใจ เพื่อผลประโยชน์ที่เหมาะสมร่วมกัน • การบริหารและการชำระเงินที่ตรงตามเวลา	• จัดทำสัญญาให้มีความเป็นธรรมต่อคู่สัญญาทั้งสองฝ่าย • สร้างความสัมพันธ์อันดีอย่างใกล้ชิด • กำหนดชำระเงินที่ถูกต้องครบถ้วนและตรงเวลา	• รายงานประจำปี • สื่อสังคมออนไลน์ และอีเมล • ข้อเสนอแนะ และข้อร้องเรียน
พนักงาน	• ค่าตอบแทน สิทธิประโยชน์ และสวัสดิการที่เหมาะสม • ความมั่นคงทางอาชีพ • โอกาสก้าวหน้าในสายงาน • ความปลอดภัยในสถานที่ทำงานและอาชีวอนามัย • การพัฒนาองค์ความรู้ • ความสุขใจในการทำงาน	• นอกเหนือสวัสดิการแรงงานตามที่กฎหมายกำหนด บริษัทฯ จัดให้มีกองทุนสำรองเลี้ยงชีพประกันกลุ่ม ฯลฯ • ให้สิทธิทุกคนเท่าเทียมกัน ไม่มีการกีดกันหรือแบ่งแยก • ส่งเสริมความก้าวหน้าในการทำงานทุกระดับชั้น • พิจารณาเลื่อนตำแหน่งพนักงานภายในก่อนรับสมัครบุคคลจากภายนอก • มีการอบรมให้พนักงานเพื่อเพิ่มความรู้และศักยภาพในการทำงาน • จัดพื้นที่โซนพักผ่อนรวมถึงสนับสนุนงบประมาณให้พนักงานเล่นกีฬา อาทิ แบดมินตัน • ดูแลพนักงานเสมือนคนในครอบครัว • ดูแลอุปกรณ์สำนักงานให้มีความทันสมัยและอยู่ในสภาพที่ดี	• ช่องทางติดต่อสื่อสารภายใน อาทิ อีเมล แอปพลิเคชันสื่อสารบอร์ดประชาสัมพันธ์ • กิจกรรมเพื่อสร้างความสัมพันธ์ที่ดี • Town Hall Meeting ผู้บริหารพบปะพูดคุยกับพนักงาน • สำรวจความพึงพอใจของพนักงานต่อสวัสดิการและกิจกรรมต่าง ๆ
ชุมชนและสังคม	• การดำเนินธุรกิจของบริษัทฯ ต้องไม่กระทบต่อสังคม ชุมชน และสิ่งแวดล้อม • การส่งเสริมและสนับสนุนสังคมในด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะด้านการศึกษา และการสาธารณสุข	• ดำเนินธุรกิจด้วยความรอบคอบและระมัดระวัง เพื่อป้องกันผลกระทบต่อสังคม ชุมชน และสิ่งแวดล้อม • จัดกิจกรรม CSR เพื่อช่วยเหลือสังคม	• กิจกรรม CSR • สื่อต่าง ๆ ของบริษัทฯ เช่น เว็บไซต์ และสื่อสังคมออนไลน์

กลุ่มผู้มีส่วนได้เสีย	ความคาดหวัง ของผู้มีส่วนได้เสีย	การตอบสนองขององค์กร	วิธีหาความคาดหวัง/ ช่องทางการสื่อสาร กับผู้มีส่วนได้เสีย
หน่วยงานราชการและ หน่วยงานตรวจสอบ	การปฏิบัติตามกฎหมายและระเบียบขั้นตอนต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องอย่างเคร่งครัด	- มีการตรวจสอบจากหน่วยงานตรวจสอบภายในอย่างเคร่งครัดและสม่ำเสมอ - จัดอบรมให้ความรู้ด้านกฎหมายที่เกี่ยวข้องแก่พนักงาน	สื่อต่าง ๆ ของบริษัทฯ เช่น เว็บไซต์ และสื่อสังคมออนไลน์

3.3 การจัดการด้านความยั่งยืนในมิติสิ่งแวดล้อม

นโยบายและแนวทางปฏิบัติด้านสิ่งแวดล้อม

แม้ธุรกิจของบริษัทฯ จะไม่ได้สร้างผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมโดยตรง แต่บริษัทฯ ตระหนัก และใส่ใจต่อสิ่งแวดล้อม รวมถึงให้ความสำคัญกับการป้องกันและลดการเกิดมลภาวะหรือสิ่งอื่นใดที่ส่งผลกระทบต่อหรือทำลายสิ่งแวดล้อม อาทิเช่น การลดการใช้พลังงาน, การรณรงค์ประหยัดพลังงาน, การลดการใช้กระดาษ ด้วยการนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในกระบวนการทำงาน ซึ่งเป็นนโยบายที่บริษัทฯ ยึดถือปฏิบัติมาอย่างต่อเนื่องเป็นเวลายาวนาน

เป้าหมาย

- ควบคุมปริมาณการปล่อยก๊าซเรือนกระจกของบริษัทฯ ลดลงไม่น้อยกว่า 10 จากปีก่อนหน้า (พ.ศ. 2567)
- สนับสนุนการจัดซื้อสินค้าที่ใช้ในธุรกิจ ซึ่งมีการกระบวนการผลิตหรือใช้วัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม อย่างน้อย 1 โครงการ โดยยังคงคำนึงถึงความเหมาะสมในด้านต่าง ๆ อาทิ ประสิทธิภาพหรือคุณภาพของสินค้า และระยะเวลาการผลิต
- สานต่อโครงการด้านการบริหารจัดการขยะภายในสำนักงาน

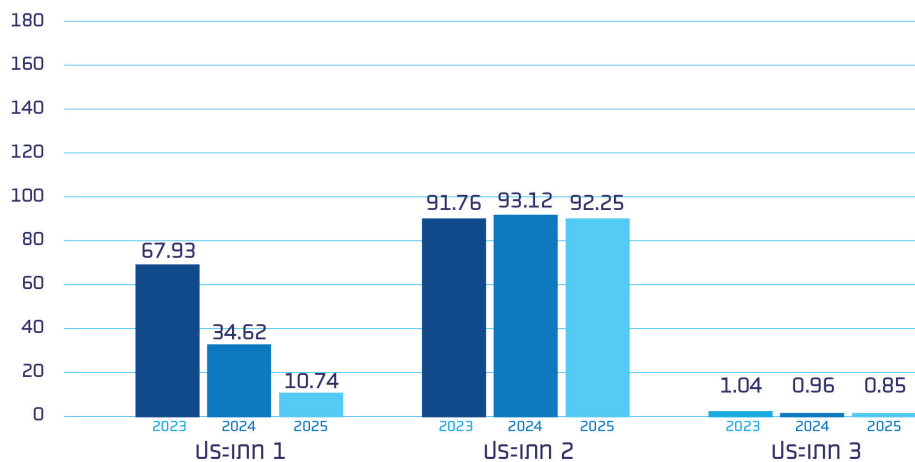
ผลการดำเนินงานในปี 2568

- การลดปัญหาการปล่อยก๊าซเรือนกระจก : บริษัทฯ มีการกำหนดขอบเขตการใช้ทรัพยากร พลังงาน ที่สร้างปฏิกริยาในการปล่อยก๊าซเรือนกระจก ดังนี้
 - ก๊าซเรือนกระจกทางตรง ขอบเขตที่ 1 เป็นก๊าซเรือนกระจกที่มีการเผาไหม้เคลื่อนที่ โดยคำนวณจากการใช้น้ำมันเชื้อเพลิง ที่มาจากปริมาณการเผาไหม้ของเชื้อเพลิงในยานพาหนะที่เป็นทรัพย์สินของบริษัทฯ โดยเป็นรถจักรยานยนต์จำนวน 1 คัน
 - ก๊าซเรือนกระจกทางอ้อม ขอบเขตที่ 2 เป็นก๊าซเรือนกระจกที่เกิดจากไฟฟ้าที่ถูกนำเข้าจากภายนอกเข้ามาใช้ภายในบริษัทฯ โดยคำนวณจากปริมาณการใช้พลังงานไฟฟ้า ครอบคลุมสำนักงานใหญ่ บมจ. แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำนวน 1 แห่ง
 - ก๊าซเรือนกระจกทางอ้อม ขอบเขตที่ 3 เป็นก๊าซเรือนกระจกที่เกิดจากการใช้น้ำประปา 111 ลูกบาศก์เมตร และกระดาษ A4 ภายในสำนักงานใหญ่ บมจ. แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำนวน 144 ริม

ในปี 2568 บริษัทฯ มีปริมาณการปล่อยก๊าซเรือนกระจกทั้งหมด 103.84 ตันคาร์บอนไดออกไซด์ต่อปี ลดลงจากปีที่ผ่านมาร้อยละ 19 โดยรายละเอียดกิจกรรมที่ปล่อยก๊าซเรือนกระจกทางตรงและทางอ้อมของบริษัทฯ มีดังนี้

- การปล่อยก๊าซเรือนกระจกทางตรง 10.74 ตันคาร์บอนไดออกไซด์ เทียบเท่าร้อยละ 10 ซึ่งมีอัตราลดลงร้อยละ 69 เมื่อเทียบกับปีก่อนหน้า เนื่องจากบริษัทฯ ปรับลดการใช้ยานพาหนะลง 3 คัน และปรับเปลี่ยนมาใช้น้ำมันเชื้อเพลิงด้วยระบบออนไลน์มากขึ้น
- การปล่อยก๊าซเรือนกระจกทางอ้อม 93.10 ตันคาร์บอนไดออกไซด์ เทียบเท่าร้อยละ 90 ของทั้งหมด ลดลงเล็กน้อยร้อยละ 1 เมื่อเทียบกับปีที่ผ่านมา โดยบริษัทฯ ยังคงรณรงค์และกำหนดหน้าที่ให้มีการปิดไฟและเครื่องปรับอากาศล่วงหน้า 30 นาทีก่อนเวลาพักกลางวันและก่อนเลิกงาน

สรุปปริมาณการปล่อยก๊าซเรือนกระจก (tCO2e)



ก๊าซเรือนกระจกทางตรง ขอบเขต 1	ก๊าซเรือนกระจกทางอ้อม ขอบเขต 2	ก๊าซเรือนกระจกทางอ้อม ขอบเขต 3
10.74	92.25	0.85
รวมปริมาณการปล่อยก๊าซเรือนกระจก = 103.84 ตันคาร์บอนไดออกไซด์		

- การจัดซื้อจัดจ้างสินค้าที่มีกระบวนการผลิตเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม : บริษัทฯ มีความมุ่งมั่นในการลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมเท่าที่สามารถดำเนินการได้ภายใต้การดำเนินธุรกิจ โดยในปีที่ผ่านมา บริษัทฯ ได้จัดทำรายงานประจำปีโดยใช้กระดาษกรีนออฟเซต ซึ่งผลิตจากวัสดุทางการเกษตรที่ใช้แล้วและเยื่อหมุ่นเวียน 100% โดยไม่ใช้ต้นไม้ใหม่ ทั้งนี้แนวทางดังกล่าวสอดคล้องกับความมุ่งมั่นของบริษัทฯ ในการส่งเสริมการใช้ผลิตภัณฑ์ที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมและการดำเนินธุรกิจอย่างยั่งยืน
- การบริหารจัดการขยะภายในสำนักงาน : บริษัทฯ จัดให้มีถังขยะแยกตามประเภทของขยะ 4 ประเภท คือ ขยะทั่วไป กระดาษ พลาสติก และกระป๋อง ซึ่งการคัดแยกขยะที่รีไซเคิลได้จะเป็นการช่วยลดปริมาณขยะและของเสียที่จะส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม โดยบริษัทฯ จะรวบรวมขยะแต่ละประเภทและนำไปรวมกับศูนย์รวมขยะของอาคารเมเจอร์ ทาวเวอร์ที่บริษัทฯ ทำการเช่าสำนักงาน ซึ่งมีการคัดแยกขยะเช่นเดียวกัน นอกจากนี้ บริษัทฯ ยังมีการจัดการกระดาษให้เกิดการใช้ซ้ำ (Reuse) โดยจัดวางจุดรับกระดาษใช้แล้วบริเวณเครื่องพิมพ์เอกสาร เพื่อสะดวกต่อการนำมาใช้งาน



3.4 การจัดการด้านความยั่งยืนในมิติสังคม

นโยบายและแนวทางปฏิบัติด้านสังคม

บริษัทฯ คำนึงถึงการดำเนินธุรกิจตามหลักสิทธิมนุษยชน เน้นการปฏิบัติต่อผู้มีส่วนได้เสียอย่างเป็นธรรมและเท่าเทียม โดยมีการวางหลักการและแนวปฏิบัติด้านการดูแลพนักงาน การพัฒนาบุคลากร การให้ความสำคัญคุ้มครองเกี่ยวกับความปลอดภัย อาชีวอนามัย และสภาพแวดล้อมการทำงาน ความรับผิดชอบต่อชุมชนและสังคม (ดูรายละเอียดได้ทาง <https://asphere.co> ภายใต้หมวดนักลงทุนสัมพันธ์)

3.4.1 การบริหารทรัพยากรบุคคลและสิทธิมนุษยชน

นโยบาย

พนักงานของบริษัทฯ ถือเป็นทรัพย์สินที่มีคุณค่าอย่างยิ่ง บริษัทฯ สรรหาและว่าจ้างบุคลากรที่มีความสามารถและประสบการณ์เข้ามาปฏิบัติงาน โดยให้ค่าตอบแทนที่เหมาะสมสามารถเทียบเคียงได้กับบริษัทชั้นนำทั่วไป นอกจากนี้ บริษัทฯ มุ่งพัฒนาเสริมสร้างวัฒนธรรมและบรรยากาศในการทำงานที่ดีและปฏิบัติกับพนักงานอย่างเท่าเทียมด้วยความเสมอภาคเป็นธรรม ปราศจากการเลือกปฏิบัติและการล่วงละเมิดสิทธิเสรีภาพส่วนบุคคลทั้งทางตรงและทางอ้อม รวมถึงให้ความสำคัญในด้านการดูแลสวัสดิภาพและสวัสดิการของพนักงาน เช่น การจัดตั้งกองทุนสำรองเลี้ยงชีพ การตรวจสุขภาพประจำปี การประกันกลุ่มสำหรับพนักงาน การจัดให้มีการเข้าร่วมการซ้อมหนีไฟ การจัดให้มีระบบรักษาความปลอดภัย

เป้าหมาย

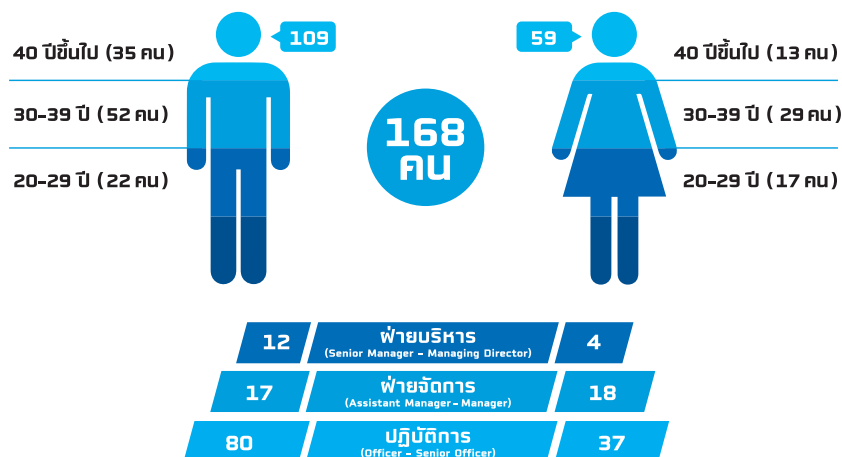
- พนักงานได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องโดยจัดให้มีการอบรมทุกปี
- ไม่มีกรณีพิพาทด้านแรงงาน และการละเมิดสิทธิมนุษยชน

แผนการดำเนินงาน

- ปฏิบัติตามหลักการด้านสิทธิมนุษยชนตามมาตรฐานแรงงานไทย
- สร้างและส่งเสริมสภาพแวดล้อมที่ดีในการทำงาน
- ส่งเสริมและพัฒนาพนักงานให้มีความก้าวหน้าในสายอาชีพ และได้ใช้ศักยภาพอย่างเต็มที่
- เคารพในเกียรติและสิทธิส่วนบุคคลของพนักงานทุกคน และเก็บรักษาข้อมูลส่วนบุคคลของพนักงานเฉพาะที่จำเป็นต่อการปฏิบัติงาน หรือตามกฎหมายกำหนด โดยถือเป็นความลับ การใช้ประวัติหรือข้อมูลของพนักงานได้ถูกจำกัดไว้ให้ผู้ที่ได้รับอนุญาตเท่านั้น ซึ่งการเปิดเผยข้อมูลเหล่านี้จะเปิดเผยได้เฉพาะในกรณีที่มีสิทธิตามกฎหมายต้องการทราบเท่านั้น

ผลการดำเนินงานในปี 2568

- ปฏิบัติตามหลักสิทธิมนุษยชนในการสรรหาและคัดเลือกพนักงาน โดยพิจารณาจากคุณสมบัติ คุณสมบัติ ทักษะ ความรู้ความสามารถ และทัศนคติที่เหมาะสมกับตำแหน่งงาน ซึ่งในปีที่ผ่านมา บริษัทฯ สรรหาพนักงานใหม่จำนวน 28 คน เฉลี่ยมีพนักงานใหม่เข้าทำงานเดือนละ 2 คน โดย ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568 บริษัทฯ มีพนักงาน 168 คน รวมทั้งในประเทศไทย (115 คน) และต่างประเทศ (53 คน) ถือได้ว่า แอสเฟียร์ฯ ได้สร้างงานสร้างอาชีพหลากหลายตำแหน่งที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกม ทั้งอาชีพทั่วไป อาชีพด้านบัญชี ด้านไอที ด้านการตลาด และงานที่เกี่ยวข้องกับการบริหารและจัดการเกม ซึ่งต้องอาศัยความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านและใจรักในเกม

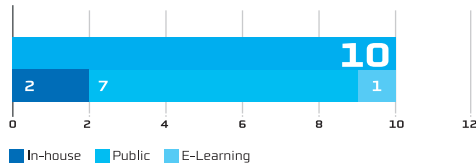


- สำนักงานในประเทศไทย ได้ดำเนินการตาม พ.ร.บ.ส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ พ.ศ. 2550 โดยมีการรับผู้พิการเข้าทำงาน รวมจำนวน 1 คน จากพนักงานทั้งหมดในประเทศไทย 115 คน โดยเป็นไปตามอัตราส่วนระหว่างคนปกติกับผู้พิการที่ 1 ต่อ 100 คน ตามที่กฎหมายกำหนด
- กำหนดนโยบายค่าตอบแทนพนักงานทั้งในระยะสั้นและระยะยาว โดยค่าตอบแทนระยะสั้นบริษัทฯ พิจารณากำหนดวิธีการจ้างงาน การจ่ายค่าตอบแทน สวัสดิการและสิทธิประโยชน์ต่าง ๆ ที่เหมาะสมและเป็นธรรม จากบทบาทหน้าที่ ความรับผิดชอบ และศักยภาพของพนักงานในแต่ละระดับประกอบกับผลการดำเนินงานของบริษัทฯ และเทียบเคียงกับบริษัทในกลุ่มอุตสาหกรรมเดียวกัน ส่วนค่าตอบแทนในระยะยาว บริษัทฯ ได้มีการจัดตั้งกองทุนสำรองเลี้ยงชีพให้

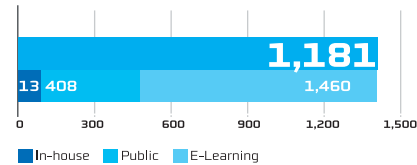
กับพนักงาน รวมถึงด้านสวัสดิการประกันกลุ่มสุขภาพ ชีวิต และอุบัติเหตุ เพื่อประโยชน์ในด้านสุขภาพและพลาสมาที่ดีให้กับพนักงาน

- บริษัทฯ ส่งเสริมให้พนักงานมีการพัฒนาความรู้ ความสามารถ ผ่านการอบรมต่าง ๆ ซึ่งมีทั้งจัดอบรมภายใน อบรมนอกสถานที่ และอบรม E-Learning โดยในปี 2568 มีการจัดอบรมรวมทั้งสิ้น 10 หลักสูตร มีพนักงานเข้าร่วมอบรมร้อยละ 18 ของจำนวนพนักงานทั้งหมด จำนวนชั่วโมงเฉลี่ย 11.06 ชั่วโมงต่อคนต่อปี *ตัวอย่างหลักสูตรที่อบรม อาทิ 3 Roles of Leadership for Success., Agile Software Testing in the Scrum, DevOps: From Development to Development/Production, Design and Setup For Infrastructure (GCP) - The Series, Training Cisco BGP

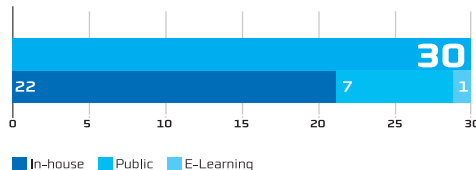
จำนวนหลักสูตรการอบรม



จำนวนชั่วโมงการอบรม



จำนวนพนักงานที่ได้รับการอบรม



3.4.2 ความปลอดภัยและชีวอนามัย

นโยบาย

บริษัทฯ ให้ความสำคัญในการสร้างสภาพแวดล้อมในที่ทำงานให้มีความปลอดภัยและมีชีวอนามัย รวมทั้งปฏิบัติตามกฎหมายและกฎระเบียบข้อบังคับที่เกี่ยวข้องกับความปลอดภัยและชีวอนามัย และพัฒนาระบบและวิธีปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง โดยมุ่งหวังว่าจะไม่มีผู้ใดประสบอันตรายในขณะปฏิบัติงาน

เป้าหมาย

- ความสอดคล้องของกฎหมายและข้อกำหนดอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง
- ไม่มีอัตราการบาดเจ็บในขณะทำงานถึงขั้นหยุดงาน

แผนการดำเนินงาน

- ปฏิบัติตามกฎหมาย ข้อบังคับและกฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง รวมถึงข้อกำหนดของระบบการจัดการด้านความปลอดภัยและสิ่งแวดล้อม
- ลดความเสี่ยงอันตรายจากการทำงาน

ผลการดำเนินงานในปี 2568

- ลดความเสี่ยงอันตรายจากการทำงาน โดยทบทวนการประเมินความเสี่ยงทุกครั้งที่มีกิจกรรมใหม่ หรือมีการเปลี่ยนแปลง วิธีการทำงาน และทบทวนให้เป็นปัจจุบันทุกปี
- เพื่อสุขภาพที่ดี ได้จัดให้มีเจลแอลกอฮอล์สำหรับล้างมือ และเครื่องฟอกอากาศในพื้นที่ส่วนกลางและห้องประชุม



3.4.3 การมีส่วนร่วมและพัฒนาสังคม/ชุมชน

นโยบาย

บริษัทฯ มีจิตสำนึกและตระหนักในความเป็นส่วนหนึ่งของสังคม ซึ่งมีหน้าที่รับผิดชอบในการช่วยเหลือสังคม สนับสนุนกิจกรรมสาธารณประโยชน์แก่ชุมชน ตลอดจนพัฒนาสภาพแวดล้อมของชุมชนและสังคม เพื่อชีวิตความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น

เป้าหมาย

- ไม่มีข้อร้องเรียนจากภายนอก
- ดำเนินโครงการที่สร้างให้เกิดความร่วมมือระหว่างบริษัทฯ และสังคมอย่างต่อเนื่องทุกปี

แผนการดำเนินงาน

- ส่งเสริมและสนับสนุนการทำกิจกรรมเพื่อประโยชน์สังคมอย่างต่อเนื่องอย่างน้อยปีละ 1 โครงการ

ผลการดำเนินงานในปี 2568

ในปี 2568 บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่น จำกัด (มหาชน) ดำเนินกิจกรรมเพื่อสังคมและชุมชนอย่างต่อเนื่อง ผ่านการสนับสนุนด้านการช่วยเหลือผู้ประสบภัยและการส่งเสริมโอกาสทางการศึกษา

• การช่วยเหลือผู้ประสบอุทกภัยภาคใต้

บริษัทฯ ร่วมบริจาคเงินจำนวน 100,000 บาท เพื่อช่วยเหลือผู้ประสบอุทกภัยในพื้นที่ภาคใต้ ผ่านมูลนิธิโรงพยาบาลสงขลานครินทร์ สะท้อนถึงความห่วงใยและความรับผิดชอบต่อสังคมในยามวิกฤต

• การส่งเสริมโอกาสทางการศึกษาผ่านกิจกรรมเพื่อสังคม

(ระยะเวลาดำเนินโครงการ: ธันวาคม 2568 – มีนาคม 2569)

บริษัทฯ ร่วมสนับสนุนโครงการ “ก้าวเพื่อน้อง ปี 6” ภายใต้มูลนิธิก้าวคนละก้าว ผ่านกิจกรรมวิ่งการกุศล “Crayon Shinchan Amazing Thailand Fun Run” ณ มหาวิทยาลัยมหิดล ศาลายา เพื่อระดมทุนให้แก่กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.) เพื่อขยายโอกาสทางการศึกษาให้แก่เยาวชนไทย โดยเปิดรับสมัครในเดือนธันวาคม 2568 และจัดกิจกรรมในเดือน มีนาคม 2569

นอกเหนือจากการเป็นผู้สนับสนุนกิจกรรมดังกล่าว PlayPark ยังได้ร่วมบริจาคเงินเพิ่มเติม พร้อมมอบไอเทมจากเกมในเครือ มูลค่ารวม 250,000 บาท เพื่อเป็นการขอบคุณผู้เข้าร่วมกิจกรรม และส่งเสริมให้ชุมชนผู้เล่นมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่สร้างคุณค่าแก่สังคมอย่างยั่งยืน



4. การวิเคราะห์และคำอธิบายของฝ่ายจัดการถึง ผลการดำเนินงานและฐานะการเงิน

4.1 คำอธิบายและการวิเคราะห์ฐานะการเงินและผลการดำเนินงาน

ภาพรวมของการดำเนินธุรกิจ

โครงสร้างรายได้หลักในปี 2568

กลุ่มบริษัทฯ ดำเนินธุรกิจหลักด้านการให้บริการเกมออนไลน์ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ทั้งเกมพีซีและเกมโมบาย โดยเกมพีซียังคงเป็นรายได้หลักของบริษัทฯ รวมถึงการให้บริการช่องทางการชำระเงินในประเทศไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย อินโดนีเซีย ฟิลิปปินส์ และเวียดนาม

สรุปผลการดำเนินงาน

กลุ่มบริษัทฯ ให้บริการเกมออนไลน์ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ซึ่งประกอบด้วย 6 ประเทศ คือ ไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย อินโดนีเซีย ฟิลิปปินส์ และเวียดนาม

สำหรับผลการดำเนินงานประจำปี 2568 กลุ่มบริษัทฯ ประสบความสำเร็จในการผลักดันรายได้รวมให้เติบโตสู่ระดับ 1,220.2 ล้านบาท เพิ่มขึ้นร้อยละ 8.9 เมื่อเทียบกับปีก่อน โดยปัจจัยบวกมาจาก

- Strategy Games: การรักษาฐานผู้เล่นและสร้างรายได้จากเกม PC หลักได้อย่างต่อเนื่อง โดยเติบโตขึ้นร้อยละ 6.1 จากการร่วมมือพัฒนาในการ update content ให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เล่น อีกทั้งการทำการตลาดที่ส่งผลต่อการเพิ่มขึ้นของจำนวนผู้เล่น
- Mobile Game Expansion: การรุกตลาดเกมมือถือด้วยเกมใหม่ที่เปิดภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ (SEA) เช่นเกม Granado Espada Mobile และ MU New Dawn
- New Revenue Stream: การขยายฐานรายได้ของธุรกิจ ภายใต้แบรนด์ “Playpark Services” ที่เข้ามาเสริมความแข็งแกร่งให้กับโครงสร้างรายได้ โดยในปีที่ผ่านมาได้มีผู้พัฒนาเจ้าดังจากเกาหลีอย่างเกม LordNine ในช่วงที่เปิดตัวเกม

กำไรสุทธิประจำปี 2568 มีการปรับตัวลดลงร้อยละ 6.1 มีการเพิ่มขึ้นของต้นทุนหลัก คือ Royalty fee และ License fee จากเกมกลยุทธ์ของบริษัท อีกทั้งยังมีค่าใช้จ่ายสำหรับการตลาด (Marketing Expenses) ที่มีการเพิ่มขึ้นเมื่อเทียบกับปีที่ผ่านมาจากการเปิดตัวเกมใหม่และ Relunched เกม

รวมถึงในช่วงปลายปีกลุ่มบริษัทฯ ได้รับผลกระทบจากการรับรู้ผลขาดทุนจากอัตราแลกเปลี่ยนที่ยังไม่เกิดขึ้นจริง (Unrealized Loss on Exchange Rate) จำนวน 3.6 ล้านบาท ซึ่งเป็นผลจากการอ่อนค่าของสกุลเงินดอลลาร์สหรัฐ อันเป็นปัจจัยภายนอกที่ไม่เกี่ยวข้องกับการดำเนินงานหลักของบริษัท ซึ่งรายการดังกล่าวเป็นเพียงรายการทางบัญชีไม่ใช่เงินสด (Non-cash expenses) จึงไม่มีผลกระทบต่อสภาพคล่องหรือกระแสเงินสดจากการดำเนินงานของกลุ่มบริษัทฯ บริษัทยังคงยืนยันในพื้นฐานธุรกิจที่แข็งแกร่ง และความพร้อมในการขับเคลื่อนการเติบโตอย่างก้าวกระโดดในปีถัดไป

ภาพรวมของผลการดำเนินงานในปี 2568

กลุ่มบริษัทฯ มีสัดส่วนรายได้จากธุรกิจเกมออนไลน์ ธุรกิจตัวแทนจำหน่าย รายได้ค่าโฆษณา และอื่น ๆ ดังนี้

ประเภทธุรกิจ	รายได้					
	2568		2567		2566	
	ล้านบาท	ร้อยละ	ล้านบาท	ร้อยละ	ล้านบาท	ร้อยละ
เกมออนไลน์	1,145.3	93.9	1,112.4	99.3	1,435.5	99.1
ตัวแทนจำหน่าย	6.9	0.6	3.1	0.3	3.2	0.2
การให้บริการ	50.2	4.1	0.8	0.1	0.0	0.0
อื่น ๆ	17.9	1.5	4.0	0.3	10.4	0.7
รวม	1,220.3	100.0	1,120.3	100.0	1,449.2	100.0

หมายเหตุ : ตัวเลขรายได้ในตารางข้างต้นมีการสุกฏิรายการระหว่างกันแล้ว

1. ธุรกิจเกมออนไลน์ : ปี 2568 กลุ่มบริษัทฯ มีรายได้จากเกมออนไลน์ 1,145.3 ล้านบาท ในขณะที่ปี 2567 มีจำนวน 1,112.4 ล้านบาท และปี 2566 จำนวน 1,435.5 ล้านบาท โดยเพิ่มขึ้นจากปี 2567 คิดเป็นร้อยละ 3 และลดลงเมื่อเทียบกับปี 2566 คิดเป็นร้อยละ 20.2 โดยกลุ่มบริษัทฯ มีการปรับสมดุลของพอร์ตโฟลิโอรายได้ โดยมีสัดส่วนรายได้จากตลาดในประเทศเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 34.2 (จากร้อยละ 31.8 ในปีก่อนหน้า) ขณะที่รายได้จากต่างประเทศอยู่ที่ร้อยละ 65.8 โดยมีรายละเอียดดังนี้:
 - ตลาดที่เติบโตต่อเนื่อง: ประเทศไทยสิงคโปร์ มาเลเซีย และอินโดนีเซียยังคงเป็นตลาดหลักที่สร้างการเติบโตของรายได้ อย่างมีเสถียรภาพ โดยเฉพาะรายได้ของประเทศไทยที่โตขึ้นจากปีที่แล้วร้อยละ 17.1
 - ตลาดที่อยู่ในช่วงปรับฐาน: ฟิลิปปินส์และเวียดนามมีการปรับตัวลดลงเมื่อเทียบกับปีก่อน อย่างไรก็ตาม กระแสตอบรับที่ยอดเยี่ยมของ MU New Dawn ในช่วงปลายปีที่ทำให้รายได้ของฟิลิปปินส์เติบโตอย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งถือเป็นสัญญาณบวกที่สำคัญในการกลับมาสร้างการเติบโตในตลาดเหล่านี้ในปีถัดไป
2. ธุรกิจตัวแทนจำหน่าย : ประกอบด้วยรายได้จากการให้บริการช่องทางการชำระเงิน โดยมีรายได้ในปี 2568 จำนวน 6.9 ล้านบาท เพิ่มขึ้นจากปี 2567 และปี 2566 ซึ่งมีรายได้จำนวน 3.1 และ 3.2 ล้านบาท เนื่องจากการปรับเปลี่ยนรูปแบบธุรกิจ และช่องทางการชำระเงิน
3. ธุรกิจการให้บริการ : ประกอบด้วยรายได้จากการให้บริการการตลาดและช่องทางการชำระเงิน โดยปี 2568 เพิ่มขึ้นร้อยละ 6,175 เนื่องจากรายได้ในส่วนนี้ของปี 2567 เริ่มเกิดขึ้นในไตรมาสที่ 4 / 2567 จำนวน 0.8 ล้านบาท
4. รายได้อื่น ๆ : ประกอบด้วยรายได้สนับสนุนการตลาด ในปี 2568 กลุ่มบริษัทฯ มีรายได้ทั้งสิ้น 17.9 ล้านบาท เพิ่มขึ้นจากปี 2567 ที่มีจำนวน 4.0 ล้านบาท เนื่องจากจำนวนเกมที่เปิดตัวเพิ่มขึ้นซึ่งมีแนวโน้มกับกิจกรรมส่งเสริมการขาย

ภูมิศาสตร์	รายได้ (ล้านบาท)		
	2568	2567	2566
ในประเทศ	417.5	356.6	452.6
ต่างประเทศ	802.7	763.7	996.6
รวม	1,220.2	1,120.3	1,449.2
% เปลี่ยนแปลง	8.9	(22.7)	(8.0)

สัดส่วนรายได้หลักของกลุ่มบริษัทฯ ทั้งในและต่างประเทศสำหรับปี 2568 คือ 34:66 รายได้ในประเทศเพิ่มขึ้นจากปี 2567 ซึ่งมีสัดส่วน 32:68 แต่ลดลงจากปี 2566 ซึ่งมีสัดส่วน 31:69 ทั้งนี้สัดส่วนรายได้ส่วนใหญ่มาจาก สิงคโปร์, มาเลเซีย, อินโดนีเซีย และ ไทย ในสัดส่วนร้อยละ 34 และ 66 ตามลำดับ ซึ่งมาจากตลาดเกมคลาสสิกในสิงคโปร์, มาเลเซีย, อินโดนีเซีย และไทยที่ยังคงเติบโตอย่างต่อเนื่อง อีกทั้งยังมี ฟิลิปปินส์ที่เติบโตอย่างก้าวกระโดดร้อยละ 548.1 เหมือนเทียบกับปี 2567

ต้นทุน ค่าใช้จ่าย ต้นทุนทางการเงิน และภาษีเงินได้

รายการ	งบการเงินรวม (ล้านบาท)		
	2568	2567	2566
ต้นทุนขายและบริการ	(685.3)	(563.8)	(725.9)
ค่าใช้จ่ายในการขาย	(177.3)	(180.6)	(229.5)
ค่าใช้จ่ายในการบริหาร	(192.8)	(198.5)	(305.6)
รวมค่าใช้จ่ายในการดำเนินงาน	(1,055.5)	(943.0)	(1,261.0)
ค่าใช้จ่ายทางการเงิน	(4.8)	(14.2)	(9.3)
ภาษีเงินได้	(36.8)	(45.6)	(52.4)
รวม	(1,097.1)	(1,002.7)	(1,322.7)
% เปลี่ยนแปลง	9.4	(24.2)	(2.4)

ต้นทุน ค่าใช้จ่าย ต้นทุนทางการเงิน และภาษีเงินได้ของกลุ่มบริษัทฯ ในปี 2568 มีจำนวน 1,097.1 ล้านบาท เพิ่มขึ้นร้อยละ 9.4 จากปี 2567 มีจำนวน 1,002.7 ล้านบาท ในขณะที่ปี 2567 ลดลงร้อยละ 24.4 จากปี 2566 มีจำนวน 1,322.7 ล้านบาท แผนปรับปรุงตามรายได้ ทั้งนี้ปี 2568 กลุ่มบริษัทฯ มีต้นทุนที่เพิ่มขึ้นจาก Royalty fee และ License fee ที่เพิ่มสูงขึ้นแต่ก็ยังสามารถควบคุมและบริหารจัดการค่าใช้จ่ายในการขายและบริหารได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ต้นทุนขายและบริการเพิ่มขึ้นร้อยละ 21.6 จากปี 2567 และลดลงร้อยละ 22.3 จากปี 2566 สาเหตุหลักเนื่องจากค่าลิขสิทธิ์เกมซึ่งผันแปรไปตามสัดส่วนของรายได้

ค่าใช้จ่ายในการขายลดลงร้อยละ 1.8 จากปี 2567 ในขณะที่ปี 2567 ค่าใช้จ่ายดังกล่าวลดลงจากปี 2566 ร้อยละ 21.3 สาเหตุหลักมาจากการลดลงของค่าโฆษณาสำหรับเกมใหม่ แปรผันตามจำนวนเกมในปี 2568 ที่เปิดน้อยกว่าปีก่อนหน้า

ค่าใช้จ่ายในการบริหารลดลงร้อยละ 2.9 เป็นผลมาจากโดยหลักมาจากการปรับโครงสร้างและบริหารจัดการค่าใช้จ่ายด้านบุคลากรอย่างมีประสิทธิภาพ

กำไร (ขาดทุน) สุทธิ

กลุ่มบริษัทฯ มีผลกำไรสุทธิ 143.0 ล้านบาท ในปี 2568 ซึ่งลดลงร้อยละ 24.5 เมื่อเทียบกับปี 2567 และลดลงร้อยละ 13.3 เมื่อเทียบกับปี 2566 โดยมีสาเหตุหลักจากการปรับตัวเพิ่มขึ้นของ Royalty fee และ License fee นอกจากนี้ การลดลงของกำไรสุทธิยังได้รับผลกระทบจากการลดลงอย่างมีนัยสำคัญจากรายได้อื่นคือรายได้ค่านายหน้า ซึ่งปรับตัวลดลงจาก 32.1 ล้านบาทในปี 2567 เหลือเพียง 0.2 ล้านบาทในปี 2568 หรือลดลงร้อยละ 99.4 ซึ่งปัจจัยเหล่านี้ส่งผลให้กำไรสุทธิลดลง

กำไรสุทธิ (ล้านบาท)	2568	2567	2566
	143.0	189.3	218.3
% เปลี่ยนแปลง	(24.5)	(13.3)	(13.3)

ฐานะทางการเงิน

สินทรัพย์

บริษัทฯ มีสินทรัพย์รวม ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568 จำนวน 1,783.0 ล้านบาท เพิ่มขึ้น 72.1 ล้านบาท จากปี 2567 ซึ่งมีอยู่ 1,710.9 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 4.2 สรุปได้ดังนี้

1. สินทรัพย์หมุนเวียนเพิ่มขึ้นสุทธิ 103.8 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 20.6 จากปี 2567 มีสาเหตุหลักมาจากเงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดที่เติบโตขึ้นตามรายได้จากการขายและบริการที่ปรับตัวดีขึ้นอย่างต่อเนื่อง จากกระแสเงินสดจากการดำเนินงานที่แข็งแกร่งต่อเนื่อง

ตารางต่อไปนี้เป็นการวิเคราะห์อายุหนี้ที่ค้างชำระสำหรับลูกหนี้การค้าบุคคลภายนอก

อายุของลูกหนี้การค้า	2568	% ลูกหนี้การค้าสุทธิ	2567	% ลูกหนี้การค้าสุทธิ	2566	% ลูกหนี้การค้าสุทธิ
ยังไม่ถึงกำหนดชำระ	18.6	57.4	16.0	88.4	58.1	85.4
ไม่เกิน 3 เดือน	1.3	4.0	2.1	11.6	9.7	14.2
3 - 6 เดือน	12.5	38.6	-	-	0.2	0.3
6 - 12 เดือน	-	-	-	-	-	-
เกิน 12 เดือน	-	-	-	-	-	-
รวมลูกหนี้การค้า	32.4	100.0	18.1	100.0	68.0	100.0
หัก: ค่าเผื่อผลขาดทุนที่คาดว่าจะเกิด	-	-	-	-	-	-
รวมลูกหนี้การค้าสุทธิ	32.4	100.0	18.1	100.0	68.0	100.0

ในปี 2568 กลุ่มบริษัทฯ มีมูลค่าลูกหนี้การค้า-บุคคลภายนอกสุทธิที่ยังไม่ถึงกำหนดและมีอายุไม่เกิน 3 เดือนจำนวน 18.6 ล้านบาท โดยบริษัทฯ ไม่มีการระงับตัวของความเสี่ยงด้านการให้สินเชื่อที่เกิดจากลูกหนี้การค้า เนื่องจากมีลูกหนี้การค้า

จำนวนมากราย และจากประสบการณ์การเก็บหนี้ในอดีตของกลุ่มบริษัทฯ ทั้งนี้กลุ่มบริษัทฯ มีการปรับปรุงหลักเกณฑ์การตั้งค่าเผื่อนี้สงสัยจะสูญเพื่อให้สอดคล้องกับโอกาสเก็บหนี้ไม่ได้ ด้วยเหตุผลเหล่านี้ทำให้ผู้บริหารเชื่อว่าไม่มีความเสี่ยงจากการให้สินเชื่อในลูกหนี้การค้ามากไปกว่าจำนวนที่ได้สำรองไว้

2. สินทรัพย์ไม่หมุนเวียนลดลงสุทธิ 31.7 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 2.6 จากปีก่อน โดยสาเหตุหลักจากการจ่ายเงินลงทุนสำหรับลิขสิทธิ์เกมใหม่ในปีหน้า และจำหน่ายเงินลงทุนบางส่วนในบริษัท บิทคับ แคลปปิตอล กรุ๊ป โฮลดิ้ง จำกัด (Financial assets measured at FVOCI) ในไตรมาสที่ 4 ปี 2568

หนี้สิน

กลุ่มบริษัทฯ มีหนี้สินรวม ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568 จำนวน 429.6 ล้านบาท ลดลงอย่างมากจากปี 2567 ซึ่งมีอยู่ 441.0 ล้านบาท โดยหนี้สินรวมลดลง 11.4 ล้านบาทคิดเป็นร้อยละ 2.6 เนื่องจากสาเหตุต่อไปนี้

- หนี้สินหมุนเวียน: ปรับตัวเพิ่มขึ้น 14.7% เป็น 356.7 ล้านบาท โดยหลักเป็นการเพิ่มขึ้นของเจ้าหนี้การค้าและหนี้สินหมุนเวียนอื่น ซึ่งสอดคล้องกับการขยายตัวของกิจกรรมทางธุรกิจและการเตรียมการสำหรับการดำเนินงานในอนาคต
- การลดลงอย่างมีนัยสำคัญของหนี้สินไม่หมุนเวียน: ลดลงถึง 43.9% เหลือ 73.0 ล้านบาท เนื่องจากการชำระคืนเงินกู้ยืมระยะยาวจากสถาบันการเงิน ซึ่งช่วยลดภาระต้นทุนทางการเงินและเสริมสร้างสถานะทางการเงินให้มั่นคงยิ่งขึ้น

ส่วนของผู้ถือหุ้น

ส่วนของผู้ถือหุ้นรวมเติบโตขึ้นอย่างต่อเนื่องอยู่ที่ 1,353.4 ล้านบาท เพิ่มขึ้น 6.6% หรือเพิ่มขึ้น 83.5 ล้านบาท เมื่อเทียบกับสิ้นปี 2567 โดยมีปัจจัยสนับสนุนหลักจากผลกำไรสะสมที่เพิ่มขึ้นตามผลการดำเนินงานของกลุ่มบริษัทฯ ในรอบปี 2568 ตอกย้ำถึงความสามารถในการสร้างผลตอบแทนที่มั่นคงให้แก่ผู้ถือหุ้นอย่างยั่งยืน

ความสามารถในการทำกำไร

ในปี 2568 บริษัทฯ และบริษัทย่อยมีอัตรากำไรขั้นต้น (รวมรายการพิเศษ) คิดเป็นร้อยละ 43.8 ของยอดขายสุทธิ สะท้อนให้เห็นถึงการปรับปรุงในทิศทางที่ดีขึ้นด้วยการมีกำไรอย่างต่อเนื่องเป็นปีที่ 7 นับตั้งแต่ปี 2562

ความสามารถในการบริหารสินทรัพย์

สำหรับปี 2568 กลุ่มบริษัทฯ มีอัตราผลตอบแทนจากสินทรัพย์ร้อยละ 8.02 เปรียบเทียบกับปี 2567 และปี 2566 ซึ่งมีอัตราผลตอบแทนร้อยละ 11.1 และ 13.0 ตามลำดับ

อัตราหมุนของสินทรัพย์ ณ ปี 2568 อยู่ที่ 0.6 ในขณะที่ปี 2567 และ 2566 มีอัตราคือ 0.7 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มบริษัทฯ ยังคงบริหารสินทรัพย์ได้ในระดับดี

สภาพคล่องและความเพียงพอของเงินทุน

กลุ่มบริษัทฯ มีอัตราส่วนสภาพคล่องของปี 2568 เท่ากับ 1.71 เท่า เพิ่มขึ้นจากปี 2567 ซึ่งมีอัตราส่วนสภาพคล่องที่ 1.62 เท่า เนื่องจากสินทรัพย์หมุนเวียนเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ โดยเฉพาะในส่วนของผู้ถือหุ้นและรายการเทียบเท่าเงินสดที่เติบโตขึ้นจาก 185.6 ล้านบาท เป็น 331.1 ล้านบาท ในขณะที่การบริหารจัดการหนี้สินหมุนเวียนมีความสมดุลจากการปรับลดวงเงินกู้ยืมระยะยาวจากสถาบันการเงินส่วนที่ถึงกำหนดชำระภายในหนึ่งปีลง ส่งผลให้สภาพคล่องในปี 2568 ปรับตัวดีขึ้นจากปี 2567 ซึ่งบ่งชี้ถึงความสามารถในการชำระหนี้ระยะสั้นและความแข็งแกร่งของกระแสเงินทุนที่พร้อมรองรับการขยายธุรกิจในอนาคต

อัตราส่วนหนี้สินต่อส่วนของผู้ถือหุ้นลดลงจาก 0.4 เท่าในปี 2567 มาอยู่ที่ 0.3 เท่าในปี 2568 อัตราส่วนที่ลดลงนี้แสดงให้เห็นว่ากลุ่มบริษัทฯ มีความเสี่ยงทางการเงินลดลงและมีโครงสร้างเงินทุนที่แข็งแกร่งขึ้น

4.2 ปัจจัยหรือเหตุการณ์ที่มีผลต่อฐานะการเงินหรือการดำเนินงานอย่างมีนัยสำคัญในอนาคตทั้งภายในและภายนอก

ปัจจัยดังต่อไปนี้อาจส่งผลกระทบต่อผลการดำเนินงานโดยรวม ฐานะทางการเงิน และ/หรือการดำเนินงานของกลุ่มบริษัทฯ:

1. ความนิยมในตัวเกม : ปัจจุบันอุตสาหกรรมเกมออนไลน์มีการแข่งขันที่สูงขึ้นเมื่อเทียบกับอดีต การเลือกสรรเกมให้เหมาะสมกับกลุ่มตลาดเกมจึงมีความสำคัญมาก การเลือกเกมที่ไม่ได้รับการตอบรับจากตลาดจะทำให้คู่แข่งสามารถแย่งส่วนแบ่งทางการตลาดได้ อันจะมีผลต่อฐานะการเงินของกลุ่มบริษัทฯ

2. ช่วงเวลาเปิดตัวเกม : ปัจจุบันมีเกมออนไลน์ในตลาดเกมจำนวนมาก ทำให้ผู้เล่นเกมมีตัวเลือกเพิ่มขึ้น ช่วงเวลาในการเปิดตัวเกมใหม่ รวมถึงการประชาสัมพันธ์ที่ดีหรือเข้ากับช่วงเทศกาล จะเพิ่มความน่าสนใจและดึงดูดผู้เล่นเกมได้มากขึ้น ช่วง

เวลาที่ไม่เหมาะสมในการเปิดตัวเกม ได้แก่ ช่วงโรงเรียนเปิดเทอม และช่วงนอกเทศกาล ซึ่งจะมีผลต่อความนิยมของเกม

3. การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี : พฤติกรรมของผู้บริโภคหรือผู้เล่นเกมในปัจจุบันเปลี่ยนแปลงอย่างเห็นได้ชัด เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีที่รองรับและเข้าถึงเกมอย่างแพร่หลายและรวดเร็วขึ้น หลายปีที่ผ่านมา โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ตโฟนได้รับความนิยมอย่างมากจากคนไทย ส่งผลให้แอปพลิเคชันเกมหรือเกมบนโทรศัพท์มือถือมีแนวโน้มที่จะได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ และปัจจุบัน ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ต่างสนใจเข้ามาแข่งขันในธุรกิจนี้ โดยประกาศเปิดตัวเกมบนโทรศัพท์มือถือด้วยการนำเสนอเกมที่พัฒนาขึ้นเอง หรือร่วมกับพาร์ทเนอร์พัฒนาขึ้นให้มีเนื้อหาเหมาะสมกับตลาดเมืองไทย ทำให้บริษัทฯ ต้องปรับแผนธุรกิจให้พร้อมรองรับการเปลี่ยนแปลงนี้ พฤติกรรมของผู้เล่นเกมที่เปลี่ยนไปอย่างรวดเร็วส่งผลกระทบต่อธุรกิจเกมออนไลน์ บริษัทฯ จึงปรับกลยุทธ์ทางธุรกิจใหม่ โดยนำเกมโมบายส์มาเผยแพร่ นอกเหนือจากเดิมที่มุ่งเน้นแต่เกมพีซีเพียงอย่างเดียว รวมถึงการปรับกลยุทธ์ให้เข้าถึงเกมได้ง่ายและรวดเร็วขึ้น การเปลี่ยนรูปแบบของธุรกิจ รวมถึงการพัฒนาเกมที่รองรับผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ด้วยสินค้าและบริการที่เกี่ยวข้องกับเกมและไม่ใช่เกมเพิ่มมากขึ้น

4. การงมยอข้อมูล : จุดแข็งหนึ่งของบริษัทฯ คือมีกลุ่มผู้เล่นเกมในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้จำนวนมาก หากคู่แข่งสามารถเข้าถึงฐานข้อมูลลูกค้าของบริษัทฯ จะเกิดความสูญเสียโดยตรงต่อบริษัทฯ ปัจจุบันบริษัทฯ มีระบบจัดเก็บและป้องกันฐานข้อมูลอย่างดี เพื่อไม่ให้ข้อมูลรั่วไหลสู่ภายนอก

5. การกระจายตัวแทนจำหน่าย : บริษัทฯ มีความสัมพันธ์อันดีกับกลุ่มตัวแทนจำหน่ายต่าง ๆ เช่น ตัวแทนรับชำระเงินตัวแทนขาย และตัวแทนจัดจำหน่าย เช่น ผู้ให้บริการโทรศัพท์มือถือ ร้านค้าอินเทอร์เน็ต และร้านสะดวกซื้อ กลุ่มตัวแทนเหล่านี้มีอิทธิพลต่อผลิตภัณฑ์และการให้บริการของบริษัทฯ หากตัวแทนจำหน่ายลดลง บริษัทฯ จะสูญเสียรายได้ ซึ่งจะมีผลกระทบต่อฐานะการเงินของบริษัทฯ

6. ความต้องการบุคลากรในอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ของภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เพิ่มขึ้น : บุคลากรผู้เชี่ยวชาญด้านเกมภายในบริษัทฯ มีส่วนสำคัญต่อการเติบโตของบริษัทฯ ในช่วงที่ผ่านมา อุตสาหกรรมเกมออนไลน์ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เติบโตอย่างต่อเนื่อง ทำให้ความต้องการบุคลากรด้านเกมเพิ่มสูงขึ้น การขาดบุคลากรผู้เชี่ยวชาญด้านเกมจะมีผลโดยรวมต่อการเจริญเติบโตของบริษัทฯ

7. ความเสี่ยงในการขยายธุรกิจไปต่างประเทศ : บริษัทฯ ขยายการลงทุนในต่างประเทศอย่างต่อเนื่องมาตั้งแต่ปี 2555 ครอบคลุมภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ หากบริษัทฯ ไม่มีระบบวิเคราะห์โครงการใหม่ที่มีประสิทธิภาพ ระบบการควบคุมภายใน และระบบการตรวจสอบการเข้าถึงข้อมูลต่าง ๆ รวมทั้งหากไม่สามารถพัฒนาบุคลากรให้ทันต่อการขยายตัว อาจส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพของผลการดำเนินงาน ระบบงานดังกล่าวอยู่ระหว่างการพัฒนาและปรับปรุงเพื่อให้มั่นใจว่าได้มีการนำไปใช้งานทั่วทั้งภูมิภาค

8. ความเสี่ยงที่มีผลกระทบจากค่าลิขสิทธิ์ตัดจ่าย : บริษัทฯ มีความเสี่ยงจากค่าลิขสิทธิ์เกมที่ไม่เข้าเทรนด์ของตลาดเกม ซึ่งต้องมีการพิจารณายุติการให้บริการเกมที่ไม่ได้รับความนิยมจากผู้เล่น หรือมีการประเมินการสำรองการด้อยค่า ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อผลการดำเนินงาน อย่างไรก็ตาม บริษัทฯ พยายามปรับเปลี่ยนเงื่อนไขของสัญญา และเจรจาทอรองกับผู้ผลิตและ/หรือผู้พัฒนาเกม เพื่อลดความเสี่ยงดังกล่าว

4.3 ข้อมูลทางการเงินที่สำคัญ

งบฐานะการเงินของบริษัทฯ และบริษัทย่อย

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2566 – 2568

งบฐานะการเงิน (ล้านบาท)	2568	2567	2566
เงินสด	331.14	185.62	344.55
เงินลงทุนระยะสั้น	115.00	166.18	186.47
ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น	98.84	93.28	106.94
ค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้าส่วนที่หมุนเวียน	56.19	52.61	45.35
สินทรัพย์หมุนเวียนอื่น	7.36	7.06	7.07
รวมสินทรัพย์หมุนเวียน	608.53	504.74	690.38
รวมสินทรัพย์ไม่หมุนเวียน	1,174.47	1,206.19	990.34
รวมสินทรัพย์	1,782.99	1,710.92	1,680.72

งบฐานะการเงิน (ล้านบาท)	2568	2567	2566
รวมหนี้สินหมุนเวียน	356.66	310.90	574.91
รวมหนี้สินไม่หมุนเวียน	72.97	130.13	162.60
รวมหนี้สิน	<u>429.62</u>	<u>441.03</u>	<u>737.51</u>
ทุนจดทะเบียน	249.62	249.62	256.50
ทุนที่ออกและชำระเต็มมูลค่า	257.11	249.62	253.87
ส่วนเกิน (ต่ำกว่า) มูลค่าหุ้น	252.07	250.93	242.97
กำไร (ขาดทุน) สะสม	870.15	772.30	442.61
ส่วนของผู้ถือหุ้นบริษัทใหญ่	1,371.75	1,272.85	939.45
ส่วนของผู้ถือหุ้นส่วนน้อย	(18.48)	(2.95)	3.76
รวมส่วนของผู้ถือหุ้น	<u>1,353.37</u>	<u>1,269.89</u>	<u>943.21</u>

งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จของบริษัทฯ และบริษัทย่อย
สิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2566 – 2568

งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ (ล้านบาท)	2568	2567	2566
ยอดขายสุทธิ	1,220.24	1,120.30	1,449.23
รายได้อื่น	14.57	60.18	76.61
รวมรายได้	<u>1,234.81</u>	<u>1,180.48</u>	<u>1,525.84</u>
ต้นทุนขาย*	685.34	563.80	725.92
ค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร*	370.12	379.16	535.07
รวมค่าใช้จ่าย	<u>1,055.46</u>	<u>942.96</u>	<u>1,260.99</u>
กำไร (ขาดทุน) สุทธิ	143.02	189.35	218.33
กำไร (ขาดทุน) ต่อหุ้น (บาท)	0.29	0.37	0.43

หมายเหตุ : *รวมรายการพิเศษแล้ว

งบกระแสเงินสดของบริษัทฯ และบริษัทย่อย
สิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2566 – 2568

งบกระแสเงินสด (ล้านบาท)	2568	2567	2566
เงินสดสุทธิจากกิจกรรมดำเนินงาน	245.34	200.36	325.71
เงินสดสุทธิจากกิจกรรมลงทุน	43.34	19.99	(863.54)
เงินสดสุทธิจากกิจกรรมจัดหาเงิน	(143.24)	(380.18)	281.92
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดสุทธิ เพิ่มขึ้น (ลดลง)	147.24	(158.83)	(254.98)
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดปลายปี	331.14	185.62	344.55

อัตราส่วนทางการเงินที่สำคัญ

อัตราส่วนทางการเงิน	งบการเงิน		
	2568	2567	2566
อัตราส่วนสภาพคล่อง (เท่า)	1.71	1.62	1.20
อัตรากำไรขั้นต้น (%)*	43.84	49.67	49.91
อัตรากำไรสุทธิ (%)	11.72	16.90	15.07
อัตราผลตอบแทนผู้ถือหุ้น (%)	10.43	17.12	22.95
อัตราผลตอบแทนจากสินทรัพย์ (%)	8.02	11.17	14.22
อัตราภาระหนี้ของสินทรัพย์ (เท่า)	0.64	0.66	0.94
อัตราส่วนหนี้สินต่อส่วนของผู้ถือหุ้น (เท่า)	0.31	0.35	0.79

หมายเหตุ : *รวมรายการพิเศษแล้ว

5. ข้อมูลทั่วไปและข้อมูลสำคัญอื่น

5.1 ข้อมูลทั่วไปของบริษัท (ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568)

ชื่อบริษัท	บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชันส์ จำกัด (มหาชน)
ประเภทธุรกิจ	ประกอบธุรกิจด้านการลงทุนในธุรกิจการให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ โดยมุ่งเน้นการให้บริการเกมออนไลน์และเกมบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ในประเทศไทย มาเลเซีย ฟิลิปปินส์ สิงคโปร์ อินโดนีเซีย และเวียดนาม โดยการถือหุ้นและเข้าไปบริหารงาน (Holding Company)
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	51 อาคารเมเจอร์ ทาวเวอร์ พระราม 9 - รามคำแหง ชั้น 18 ห้องเลขที่ 3-8 ถนนพระราม 9 แขวงห้วยหมาก เขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร 10240
เลขทะเบียนบริษัท	0107550000050
โทรศัพท์	66 2769 8888
โทรสาร	66 2717 4250
เว็บไซต์	https://asphere.co
ทุนจดทะเบียน	257,112,084 บาท
ทุนชำระแล้ว	249,623,383 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญจำนวน 499,246,766 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 0.50 บาท

การลงทุนในบริษัทอื่นตั้งแต่ร้อยละ 10 ขึ้นไป

(ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568)

ชื่อบริษัท	บริษัท เอ แคปปิตอล จำกัด
ประเภทธุรกิจ	การเข้าไปลงทุนในบริษัทอื่น (Holding Company)
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	51 อาคารเมเจอร์ ทาวเวอร์ พระราม 9 - รามคำแหง ชั้น 18 ห้องเลขที่ 3-8 ถนนพระราม 9 แขวงห้วยหมาก เขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร 10240
โทรศัพท์	66 2769 8888
โทรสาร	66 2717 4250
ทุนจดทะเบียน	20,000,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญ จำนวน 200,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 100 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	ร้อยละ 99.99 ของทุนจดทะเบียน

ชื่อบริษัท	บริษัท เพลย์พาร์ค จำกัด
ประเภทธุรกิจ	ให้บริการเกมออนไลน์
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	51 อาคารเมเจอร์ ทาวเวอร์ พระราม 9 - รามคำแหง ชั้น 18 ห้องเลขที่ 3-8 ถนนพระราม 9 แขวงห้วยหมาก เขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร 10240
โทรศัพท์	66 2769 8888
โทรสาร	66 2717 4250
เว็บไซต์	www.playpark.com
ทุนจดทะเบียน	75,000,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญจำนวน 1,500,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 50 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	ถือหุ้นอยู่ร้อยละ 99.99 ของทุนจดทะเบียน

ชื่อบริษัท	บริษัท ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น จำกัด
ประเภทธุรกิจ	ให้บริการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร และจำหน่ายซอฟต์แวร์และอุปกรณ์ไอทีบนเว็บไซต์ รวมทั้งให้บริการดาวน์โหลดซอฟต์แวร์ และบริการโฆษณาบนเว็บไซต์ www.thaiware.com
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	3 อาคารธนาการ ชั้น 21 โซน A/W ถนนสาทรใต้ แขวงยานนาวา เขตสาทร กรุงเทพมหานคร 10120
โทรศัพท์	66 2635 0744
โทรสาร	66 2635 0745
เว็บไซต์	www.thaiware.com
ทุนจดทะเบียน	1,500,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญจำนวน 150,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 10 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	บริษัท เอ แคลปิตอล จำกัด ถือหุ้นอยู่ร้อยละ 40 ของทุนจดทะเบียน

ชื่อบริษัท	บริษัท คับเพลย์ เอ็นเตอร์เทนเมนต์ จำกัด
ประเภทธุรกิจ	การพัฒนาระบบนิเวศครบวงจรสำหรับ Blockchain Gaming
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	51 อาคารเมเจอร์ ทาวเวอร์ พระราม 9 - รามคำแหง ชั้น 18 ห้องเลขที่ 3-8 ถนนพระราม 9 แขวงห้วยหมาก เขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร 10240
โทรศัพท์	66 2769 8888
โทรสาร	66 2717 4250
เว็บไซต์	https://astronize.com
ทุนจดทะเบียน	20,000,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญจำนวน 2,000,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 10 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	ถือหุ้นอยู่ร้อยละ 50 ของทุนจดทะเบียน

ชื่อบริษัท	บริษัท เดอะ บิ๊กส์แวง ทิโอเรีย จำกัด
ประเภทธุรกิจ	การพัฒนาาระบบโครงสร้างพื้นฐานสำหรับ Metaverse Platform
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	8/1 ถนนบรมราชชนนี แขวงศาลารธรรมสพน์ เขตทวีวัฒนา กรุงเทพมหานคร
โทรศัพท์	0811370266
โทรสาร	ไม่มี
เว็บไซต์	https://bigbangtheory.io
ทุนจดทะเบียน	53,021,800 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญจำนวน 518,619 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 100 บาท
สัดส่วนการถือหุ้น	ถือหุ้นอยู่ร้อยละ 26.99 ของทุนจดทะเบียน

ชื่อบริษัท	Playpark Pte. Ltd.
ประเภทธุรกิจ	ให้บริการเกมออนไลน์ทั้งพีซีและโมบายล์ในประเทศสิงคโปร์
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	300 Beach Road #12-01 The Concourse Singapore (199555)
โทรศัพท์	65 6291 6129
เว็บไซต์	www.playpark.com/en-sg
ทุนจดทะเบียน	3,000,000 ดอลลาร์สิงคโปร์ เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	ร้อยละ 100.00 ของทุนจดทะเบียน

ชื่อบริษัท	PT. Asiasoft
ประเภทธุรกิจ	ให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศอินโดนีเซีย
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	Grand Slipi Tower 9th Fl. Unit G No. 105, RT/RW 001/004, Province DKI Jakarta, City West Jakarta, District Palmerah, Sub District Palmerah, 11480
โทรศัพท์	621 8066 0900
โทรสาร	621 8066 0901
เว็บไซต์	www.playpark.com/id-id
ทุนจดทะเบียน	31,744,520,000 รูเปียห์ เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	ร้อยละ 99.99 ของทุนชำระแล้ว

ชื่อบริษัท	Playpark Inc.
ประเภทธุรกิจ	ให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศฟิลิปปินส์
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	11th Floor Rockwell Business Center – Sheridan, South Tower, United corner Sheridan Streets, Highway Hills, Mandaluyong City 1550, Philippines
โทรศัพท์	63 2751 9600
โทรสาร	63 2813 8966
ทุนจดทะเบียน	4,000,000 เปโซฟิลิปปินส์
สัดส่วนการถือหุ้น	ร้อยละ 40 ของทุนชำระแล้ว

ชื่อบริษัท	Playpark Company Limited (Vietnam)
ประเภทธุรกิจ	ให้คำปรึกษาด้านการจัดการ
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	T5-4, 5Floors Lu Gia Plaza, No 70 Lu Gia Street, Ward 15, District 11, HCMC, VN
โทรศัพท์	ไม่มี
โทรสาร	ไม่มี
เว็บไซต์	ไม่มี
ทุนจดทะเบียน	22,000,000,000 ดองเวียดนาม
สัดส่วนการถือหุ้น	บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชันส์ จำกัด (มหาชน) ถือหุ้นอยู่ร้อยละ 49 ของทุนจดทะเบียน

ชื่อบริษัท	Dzogame Company Limited
ประเภทธุรกิจ	การให้บริการเกมออนไลน์ วิดีโอเกม การให้บริการวิดีโอเกมออนไลน์
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	T5-4 Lu Gia Plaza, No 70 Lu Gia, Ward 15, District 11, HCMC, VN
โทรศัพท์	028.62644988
โทรสาร	ไม่มี
เว็บไซต์	https://dzogame.vn/
ทุนจดทะเบียน	28,000,000,000 ดองเวียดนาม
สัดส่วนการถือหุ้น	Playpark Company Limited (Vietnam) ถือหุ้นอยู่ร้อยละ 100 ของทุนจดทะเบียน

บุคคลอ้างอิง

นายทะเบียนหลักทรัพย์

บริษัท ศูนย์รับฝากหลักทรัพย์ (ประเทศไทย) จำกัด

93 อาคารตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย ถนนรัชดาภิเษก
แขวงดินแดง เขตดินแดง กรุงเทพมหานคร 10400

โทรศัพท์ 0 2009 9999

โทรสาร 0 2009 9991

ผู้สอบบัญชี

นางสาวกิติพรรณ พุ่มบ้านเช่า

ผู้สอบบัญชีรับอนุญาตเลขที่ 9552 และ/หรือ

นางสาววรรณวิวัฒน์ เหมชะญาติ

ผู้สอบบัญชีรับอนุญาตเลขที่ 7049

บริษัท ฟอรัวิส มาซาร์ส จำกัด

1 อาคารเอ็มไพร์ ทาวเวอร์ ชั้น 12

ห้องเลขที่ 1202-6, 1209-6, 1209-12

ถนนสาทรใต้ เขตสาทร

กรุงเทพมหานคร 10120

โทรศัพท์ 0 2670 1100

โทรสาร 0 2670 1101

ที่ปรึกษากฎหมาย - ไม่มี

ข้อมูลหลักทรัพย์และผู้ถือหุ้น

• หลักทรัพย์ของบริษัทฯ

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568 บริษัทฯ มีทุนจดทะเบียนจำนวน 257,112,084 บาท ทุนจดทะเบียนชำระแล้ว จำนวน 249,623,383 บาท แบ่งเป็นหุ้นสามัญจำนวน 499,246,766 หุ้น มูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 0.50 บาท

• ผู้ถือหุ้น

ผู้ถือหุ้นที่ถือหุ้นสูงสุด 10 รายแรก มีดังนี้

รายชื่อผู้ถือหุ้น	จำนวนหุ้น (ณ วันปิดสมุดทะเบียน ล่าสุด 14 มีนาคม 2567)	สัดส่วนการ ถือหุ้น (%)
1. นาย ปราโมทย์ สุกจิตพร	171,517,114	34.55
2. บริษัท ดับบลิว เอส โอ แอล จำกัด (มหาชน)	61,065,922	12.23
3. นาย ยรรยง พันธุ์วงศ์ล้อม	36,479,100	7.31
4. น.ส. วราภรณ์ พันธุ์วงศ์ล้อม	24,873,700	4.98
5. นาย วิบูลย์ ศิริกิจพานิชย์กุล	11,800,000	2.36
6. น.ส. รัญญรัตน์ อยู่แป้น	8,500,000	1.70
7. นาย จักรพงศ์ วสุโสภณ	8,326,000	1.67

รายชื่อผู้ถือหุ้น	จำนวนหุ้น (ณ วันปิดสมุดทะเบียน ล่าสุด 14 มีนาคม 2567)	สัดส่วนการ ถือหุ้น (%)
8. น.ส. วิภา ปิ่นเรืองหิรัญ	8,050,000	1.61
9. นาย อภิศักดิ์ เทพผดุงพร	7,375,900	1.48
10. นาย นิพันธ์ จิตตวรวานิช	6,495,000	1.30

กลุ่มผู้ถือหุ้นรายใหญ่ที่โดยพฤตินัยมีอิทธิพลต่อการกำหนดนโยบายการจัดการ หรือการดำเนินงานของบริษัทฯ อย่างมีนัยสำคัญ (กลุ่มผู้ถือหุ้น หรือผู้ถือหุ้นที่ถือหุ้นเกินกว่าร้อยละ 10 และดำรงตำแหน่งกรรมการบริษัทฯ หรือส่งตัวแทนเข้ามาดำรงตำแหน่งกรรมการบริษัทฯ ที่มีอำนาจจัดการ) ได้แก่ กลุ่มนายปราโมทย์ สุดจิตพร และ บริษัท ดับบลิว เอส โอ แอล จำกัด (มหาชน) [เดิมชื่อ บริษัท สบาย เทคโนโลยี จำกัด (มหาชน)]

• การออกหลักทรัพย์อื่น

บริษัทฯ ไม่มีการออกหลักทรัพย์ประเภทอื่น

• นโยบายการจ่ายเงินปันผล

ในกรณีปกติที่กลุ่มบริษัทฯ ไม่มีความจำเป็นในการใช้เงินเพื่อการลงทุนหรือขยายกิจการและมีกระแสเงินสดเพียงพอ กลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายการจ่ายเงินปันผลสำหรับบริษัทฯ และบริษัทย่อย ปีละ 2 ครั้ง โดยการจ่ายครั้งที่ 1 จะจ่ายเป็นเงินปันผลระหว่างกาล และการจ่ายครั้งที่ 2 จะจ่ายเป็นเงินปันผลประจำปี ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50.0 ของกำไรสุทธิของแต่ละบริษัท (ตามงบการเงินเฉพาะบริษัท) หลังหักภาษีเงินได้นิติบุคคล สำรองตามกฎหมาย และสำรองอื่น ๆ ที่จำเป็นและเหมาะสม ทั้งนี้ อัตราการจ่ายเงินปันผลดังกล่าวอาจเปลี่ยนแปลงได้ โดยขึ้นอยู่กับความจำเป็นและความเหมาะสม ภายใต้เงื่อนไขที่การดำเนินการดังกล่าวจะต้องก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้ถือหุ้น เมื่อคณะกรรมการบริษัทมีมติอนุมัติให้จ่ายเงินปันผล มติดังกล่าวจะต้องถูกนำเสนอเพื่อขออนุมัติจากที่ประชุมผู้ถือหุ้น เว้นแต่เป็นการจ่ายเงินปันผลระหว่างกาลซึ่งคณะกรรมการบริษัทมีอำนาจอนุมัติให้จ่ายเงินปันผลระหว่างกาลได้ แล้วให้รายงานให้ที่ประชุมผู้ถือหุ้นทราบในการประชุมคราวต่อไป

ในระหว่างปี 2568 บริษัทฯ มีการจ่ายเงินปันผลระหว่างกาล สำหรับรอบผลประกอบการ 1 มกราคม 2568 - 30 มิถุนายน 2568 เป็นจำนวน 0.10 บาทต่อหุ้น จากกำไรสุทธิจากการดำเนินงาน โดยวันกำหนดรายชื่อผู้ถือหุ้น 29 สิงหาคม 2568 และวันจ่ายปันผล 12 กันยายน 2568

และที่ประชุมคณะกรรมการบริษัท ครั้งที่ 2/2569 เมื่อวันที่ 26 กุมภาพันธ์ 2569 ได้มีมติเห็นสมควรให้เสนอต่อที่ประชุมสามัญผู้ถือหุ้น เพื่อพิจารณาอนุมัติการจ่ายเงินปันผลประจำปีอีก 0.10 บาทต่อหุ้น จากกำไรสุทธิจากการดำเนินงาน สำหรับรอบผลประกอบการ 1 มกราคม 2568 - 31 ธันวาคม 2568 โดยกำหนดรายชื่อผู้ถือหุ้นที่มีสิทธิการได้รับเงินปันผลวันที่ 13 มีนาคม 2569 และกำหนดการจ่ายเงินปันผลในวันที่ 13 พฤษภาคม 2569 (สิทธิการได้รับเงินปันผลประจำปียังไม่มีผลแน่นอน เนื่องจากต้องได้รับอนุมัติจากที่ประชุมสามัญผู้ถือหุ้น หากแต่ได้รับอนุมัติจากที่ประชุมสามัญผู้ถือหุ้น ก็จะมีการจ่ายเงินปันผลสำหรับรอบผลประกอบการปี 2568 เป็นจำนวนรวมทั้งสิ้น 0.20 บาทต่อหุ้น)

5.2 ข้อมูลสำคัญอื่น

ไม่มี

5.3 ข้อพิพาททางกฎหมาย

ไม่มี

5.4 ตลาดรอง

ไม่มี

5.5 สถาบันการเงินที่ติดต่อประจำ (เฉพาะกรณีที่บริษัทฯ ออกตราสารหนี้)

ไม่มี

ส่วนที่ 2 : **การกำกับดูแลกิจการ**

6. นโยบายการกำกับดูแลกิจการ

บริษัท แอสฟิรส์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน) ภายใต้การกำกับดูแลของคณะกรรมการบริษัทฯ มีความมุ่งมั่นที่จะดำเนินธุรกิจด้วยความโปร่งใส ถูกต้องตามกฎหมาย ยึดหลักคุณธรรมและจริยธรรมธุรกิจ (Code of Conduct) คำนึงถึงผลกระทบต่อผู้ถือหุ้นและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทุกฝ่าย และพัฒนาระบบการตรวจสอบและควบคุมภายในให้มีความเพียงพอและเหมาะสม ดังนั้น คณะกรรมการบริษัทฯ จึงได้กำหนดให้มี “นโยบายการกำกับดูแลกิจการที่ดี” โดยกรรมการ ผู้บริหาร และพนักงานทุกคนของบริษัทฯ ต้องศึกษา “นโยบายการกำกับดูแลกิจการที่ดี” และจริยธรรมในการดำเนินธุรกิจของบริษัทฯ ทำความเข้าใจ และปฏิบัติตามที่นโยบายกำหนดไว้อย่างเคร่งครัด โดยผู้บังคับบัญชาของทุกหน่วยงานมีหน้าที่รับผิดชอบกำกับดูแล รวมถึงสนับสนุนส่งเสริมให้พนักงานในบังคับบัญชาปฏิบัติตามอย่างทั่วถึง ทั้งนี้ สามารถศึกษานโยบายและแนวทางปฏิบัติฉบับเต็มได้ที่ <https://investor.asphere.co/en/corporate-governance/corporate-governance-policy>

6.1 นโยบายและแนวปฏิบัติเกี่ยวกับคณะกรรมการ

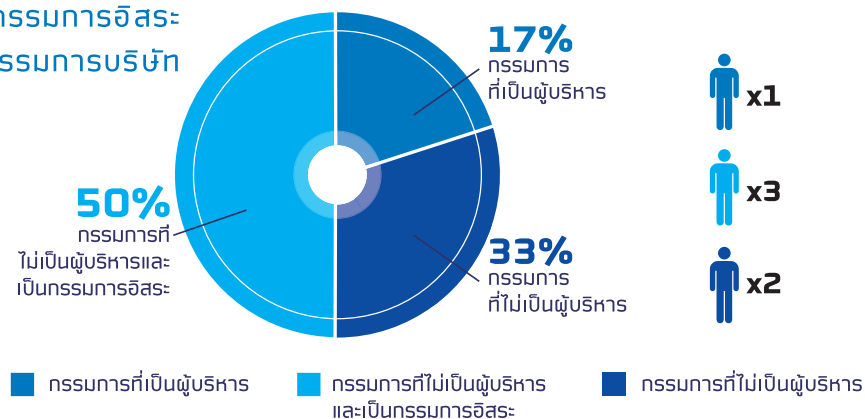
6.1.1 คณะกรรมการบริษัทฯ

บริษัทฯ มุ่งเน้นการให้บริการที่มีประสิทธิภาพ การพัฒนานวัตกรรมเพื่อส่งเสริมคุณภาพการบริการ และการขยายการลงทุนไปยังประเทศอื่นที่มีศักยภาพทั่วทั้งภูมิภาค ภายใต้การบริหารงานภายในที่โปร่งใสและตรวจสอบได้ตามหลักการกำกับดูแลกิจการหรือบรรษัทภิบาลที่ดี คณะกรรมการมุ่งที่จะใช้มาตรฐานจริยธรรมที่สูงที่สุด ภายใต้กรอบของกฎหมาย วัตถุประสงค์ ข้อบังคับของบริษัทฯ และมติที่ประชุมผู้ถือหุ้น ด้วยความรับผิดชอบ ซื่อสัตย์ สุจริต ะมัดระวัง ตามหลักการจรรยาบรรณที่ดี เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจสูงสุดแก่กิจการ และเพื่อความมั่นคงสูงสุดของผู้ถือหุ้น

โดยคณะกรรมการของบริษัทฯ ประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้ ความสามารถ และประสบการณ์จากหลากหลายอาชีพ ทั้งด้านเกมพีซี ธุรกิจออนไลน์ การเงิน การตลาด กฎหมาย การบริหารจัดการ ไอที และประสบการณ์ด้านอื่น ๆ ที่เป็นประโยชน์ในการดำเนินงานของคณะกรรมการ และมีความเป็นอิสระในการตัดสินใจเพื่อประโยชน์สูงสุดของบริษัทฯ และผู้ถือหุ้น โดยรวม คณะกรรมการมีส่วนร่วมในการกำหนด (หรือให้ความเห็นชอบ) วิสัยทัศน์ การกิจ กลยุทธ์ เป้าหมาย แผนธุรกิจ และงบประมาณของบริษัทฯ ตลอดจนกำกับดูแลให้ฝ่ายจัดการดำเนินการให้เป็นไปตามแผนธุรกิจและงบประมาณที่กำหนดไว้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจสูงสุดให้แก่กิจการ และมอบความมั่นคงสูงสุดให้แก่ผู้ถือหุ้น รวมทั้งดูแลให้มีกระบวนการประเมินความเหมาะสมของการควบคุมภายใน การตรวจสอบภายใน การบริหารความเสี่ยง การรายงานทางการเงิน และการติดตามผลการดำเนินการอย่างสม่ำเสมอ

โครงสร้างคณะกรรมการบริษัทฯ มีจำนวน 6 ท่าน ประกอบด้วยกรรมการบริษัทฯ ที่มาจากฝ่ายบริหาร 1 ท่าน กรรมการบริษัทฯ ที่ไม่เป็นผู้บริหาร 2 ท่าน และกรรมการบริษัทฯ ที่ไม่เป็นผู้บริหารและเป็นกรรมการอิสระ 3 ท่าน โดยมีคุณสมบัติเป็นกรรมการอิสระ ซึ่งเกินกว่า 1 ใน 3 ของจำนวนกรรมการทั้งคณะ จึงถือเป็นการถ่วงดุลกรรมการที่เป็นผู้บริหารอย่างเหมาะสม นอกจากนี้ บริษัทฯ ได้แต่งตั้งคณะอนุกรรมการ 2 ชุด เพื่อช่วยกำกับดูแลกิจการของกลุ่มบริษัทฯ คือ คณะกรรมการบริหาร และคณะกรรมการตรวจสอบซึ่งประกอบด้วยกรรมการอิสระ 3 ท่าน ซึ่งมีวาระการดำรงตำแหน่งคราวละ 3 ปี โดยได้กำหนดขอบเขตและอำนาจในการดำเนินการของคณะกรรมการดังกล่าวไว้อย่างชัดเจน

สัดส่วนของกรรมการอิสระ
ในคณะกรรมการบริษัทฯ



บริษัทฯ แบ่งแยกบทบาทหน้าที่ความรับผิดชอบระหว่างคณะกรรมการบริษัทฯ กับผู้บริหารระดับสูงไว้อย่างชัดเจน โดยกรรมการบริษัทฯ ทำหน้าที่กำหนดนโยบายและกำกับดูแลการดำเนินงานของผู้บริหารระดับสูงในระดับนโยบาย ขณะที่ผู้บริหารระดับสูงทำหน้าที่บริหารงานของบริษัทฯ ในด้านต่าง ๆ ให้เป็นไปตามนโยบายที่กำหนด ทั้งนี้ ประธานกรรมการบริษัทฯ มิได้เป็นบุคคลเดียวกันกับประธานกรรมการบริหาร เพื่อเป็นการแบ่งแยกหน้าที่ในการกำหนดนโยบายกำกับดูแลและการบริหารงานประจำ แต่ทั้งสองท่านเป็นตัวแทนจากกลุ่มผู้ถือหุ้นใหญ่ ซึ่งแม้เป็นกลุ่มผู้ถือหุ้นคนละกลุ่ม แต่เป็นกลุ่มผู้ร่วมก่อตั้งบริษัทฯ

คุณสมบัติของคณะกรรมการบริษัทฯ

1. มีคุณสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้ามตาม พ.ร.บ. บริษัทมหาชนจำกัด พ.ศ. 2535 หรือกฎหมายอื่นที่เกี่ยวข้องตลอดจนข้อกำหนดของ ตลาด. และ ก.ล.ต. และข้อบังคับบริษัทฯ
2. เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ มีความรู้ ความสามารถ มีประสบการณ์ที่เป็นประโยชน์ต่อการดำเนินธุรกิจของบริษัทฯ
3. มีภาวะผู้นำ มีวิสัยทัศน์ และมีความอิสระในการตัดสินใจ เพื่อประโยชน์สูงสุดของบริษัทฯ และผู้ถือหุ้นโดยรวม
4. มีความรับผิดชอบที่จะปฏิบัติหน้าที่กรรมการและสามารถอุทิศเวลาในการปฏิบัติหน้าที่กรรมการของบริษัทฯ ได้อย่างเต็มที่ ตลอดจนมีความรับผิดชอบต่อผู้ถือหุ้นอย่างสม่ำเสมอ (Accountability to Shareholders) และตัดสินใจด้วยความระมัดระวัง (Duty of Care) เพื่อรักษาผลประโยชน์ของบริษัทฯ
5. ปฏิบัติหน้าที่ด้วยความซื่อสัตย์ สุจริต มีจริยธรรม ภายใต้กรอบของกฎหมาย ตลอดจนแนวทางการกำกับดูแลกิจการที่ดีและจริยธรรมธุรกิจ

คณะกรรมการตระหนักถึงบทบาทหน้าที่และความรับผิดชอบในการชี้แนะทิศทางการดำเนินงาน ติดตามดูแลการทำงานของฝ่ายบริหาร ปฏิบัติหน้าที่ด้วยความรู้ความสามารถ โปร่งใส ระมัดระวัง และมีความรับผิดชอบในการปฏิบัติหน้าที่ (Accountability) ของคณะกรรมการบริษัทฯ ที่มีต่อบริษัทฯ และผู้ถือหุ้น โดยเป็นอิสระจากฝ่ายบริหาร ซึ่งมีแนวทางปฏิบัติที่สำคัญ ดังนี้

บทบาทหน้าที่ประธานกรรมการ

1. ทำหน้าที่เป็นประธานในการประชุมคณะกรรมการบริษัทฯ การประชุมผู้ถือหุ้น และการประชุมของกรรมการที่ไม่เป็นผู้บริหาร
2. เรียกประชุมคณะกรรมการบริษัทฯ หรือมอบหมายให้บุคคลอื่นดำเนินการแทน
3. สนับสนุนให้กรรมการได้อภิปราย ตั้งคำถาม และแสดงความเห็นในประเด็นต่าง ๆ ระหว่างการประชุม
4. เป็นผู้ลงคะแนนชี้ขาดในกรณีที่ประชุมคณะกรรมการมีการลงคะแนนเสียง และคะแนนเสียงทั้งสองฝ่ายเท่ากัน

บทบาทของประธานกรรมการบริหาร

1. ใช้ภาวะผู้นำในการดูแลให้การปฏิบัติหน้าที่ของกรรมการบริหารเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อประโยชน์สูงสุดของบริษัทฯ และเป็นอิสระจากฝ่ายบริหาร
2. พิจารณาเห็นชอบวาระการประชุมซึ่งเลขาธิการบริษัทฯ เสนอ เพื่อให้วาระสอดคล้องกับหน้าที่และความรับผิดชอบของกรรมการบริหาร
3. กำกับดูแลกรรมการบริหารให้นำนโยบายที่ได้รับจากคณะกรรมการบริษัทฯ ไปดำเนินการให้สัมฤทธิ์ผล
4. ดูแลและส่งเสริมให้กรรมการบริหารยึดถือปฏิบัติตามหลักการกำกับดูแลกิจการที่ดีและจรรยาบรรณธุรกิจของบริษัทฯ

วาระการดำรงตำแหน่งของกรรมการ

1. ในการประชุมสามัญประจำปีทุกครั้ง ให้กรรมการออกจากตำแหน่ง 1 ใน 3 ถ้าจำนวนกรรมการที่จะแบ่งออกให้ตรงเป็นสามส่วนไม่ได้ ก็ให้ออกโดยจำนวนใกล้เคียงที่สุดกับส่วน 1 ใน 3
2. กรรมการที่จะต้องออกจากตำแหน่งในปีแรกและปีที่สองภายหลังจดทะเบียนบริษัทฯ นั้น ให้ใช้วิธีจับสลากกันว่าผู้ใดจะออก ส่วนปีหลัง ๆ ต่อไป ให้กรรมการคนใดอยู่ในตำแหน่งนานที่สุดเป็นผู้ออกจากตำแหน่ง กรรมการที่ออกตามวาระนั้นอาจได้รับเลือกเข้ามาดำรงตำแหน่งใหม่ก็ได้

วิธีการเลือกตั้ง/แต่งตั้งคณะกรรมการ

1. การเลือกตั้งกรรมการแทนกรรมการที่ต้องออกตามวาระ จะต้องขออนุมัติจากที่ประชุมผู้ถือหุ้น
2. ในกรณีที่ตำแหน่งกรรมการว่างลงเพราะเหตุอื่นนอกจากถึงคราวออกตามวาระ ให้คณะกรรมการเลือกบุคคลซึ่งมีคุณสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้ามตามกฎหมายเข้าเป็นกรรมการแทน ในการประชุมคณะกรรมการคราวถัดไป เว้นแต่วาระของกรรมการจะเหลือน้อยกว่า 2 เดือน บุคคลซึ่งเข้าเป็นกรรมการแทนดังกล่าว จะอยู่ในตำแหน่งกรรมการได้เพียงเท่าวาระที่ยังเหลืออยู่ของกรรมการที่แทนแทน ทั้งนี้ เมติของคณะกรรมการต้องประกอบด้วยคะแนนเสียงไม่น้อยกว่า 3 ใน 4 ของจำนวนกรรมการที่ยังเหลืออยู่

6.1.2 ความเป็นอิสระของกรรมการจากฝ่ายบริหาร แนวทางปฏิบัติในความเป็นอิสระของคณะกรรมการจากฝ่ายบริหาร

โครงสร้างคณะกรรมการบริษัท ประกอบด้วย กรรมการที่ไม่เป็นผู้บริหารและเป็นกรรมการอิสระ จำนวน 3 คน กรรมการที่เป็นผู้บริหารจำนวน 1 คน และกรรมการที่ไม่เป็นผู้บริหาร 2 คน โดย ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568 บริษัทฯ มีกรรมการจำนวนทั้งสิ้น 5 คน (เนื่องจากกรรมการที่ไม่เป็นผู้บริหาร 1 ท่านลาออกในวันที่ 25 ธันวาคม 2568 และกรรมการที่ได้รับการแต่งตั้งจากที่ประชุมคณะกรรมการบริษัท จะเข้าดำรงตำแหน่งแทน มีผลตั้งแต่วันที่ 1 มกราคม 2569) ทำให้วันที่ 31 ธันวาคม 2568 มีสัดส่วนของกรรมการที่ไม่เป็นผู้บริหารดังนี้

- กรรมการที่เป็นผู้บริหาร: จำนวน 1 คน (ร้อยละ 20)
- กรรมการที่ไม่เป็นผู้บริหารและเป็นกรรมการอิสระ: จำนวน 3 คน (ร้อยละ 60)
- กรรมการที่ไม่เป็นผู้บริหาร: จำนวน 1 คน (ร้อยละ 20)

โดยเมื่อกรรมการใหม่ได้เข้ารับตำแหน่งแทนที่กรรมการที่ลาออกแล้วในวันที่ 1 มกราคม 2569 จะทำให้การถ่วงดุลของกรรมการที่ไม่เป็นผู้บริหาร กลับคืนสู่สัดส่วนเดิมก่อนการลาออกของกรรมการเดิม เป็น ดังนี้

- กรรมการที่เป็นผู้บริหาร: จำนวน 1 คน (ร้อยละ 17)
- กรรมการที่ไม่เป็นผู้บริหารและเป็นกรรมการอิสระ: จำนวน 3 คน (ร้อยละ 50)
- กรรมการที่ไม่เป็นผู้บริหาร: จำนวน 2 คน (ร้อยละ 33)

6.1.3 การสรรหาคณะกรรมการ

ปัจจุบันบริษัทฯ ไม่มีคณะกรรมการสรรหา เพื่อคัดเลือกบุคคลที่จะเข้าดำรงตำแหน่งเป็นกรรมการ โดยคณะกรรมการบริษัทฯ จะทำหน้าที่สรรหาและคัดเลือกกรรมการเพื่อนำเสนอรายชื่อต่อผู้ถือหุ้น โดยพิจารณาจากปัจจัยต่าง ๆ อาทิ ความรู้ ความสามารถ ประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจ และต้องเป็นผู้ที่มีคุณสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้ามตามพระราชบัญญัติบริษัทมหาชนจำกัด พ.ศ. 2535 ประกาศคณะกรรมการ ก.ล.ต. และกฎหมายอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ในการเลือกตั้งกรรมการของบริษัทฯ จะกระทำโดยที่ประชุมผู้ถือหุ้นโดยใช้เสียงข้างมากตามหลักเกณฑ์และวิธีการดังต่อไปนี้

1. ผู้ถือหุ้นคนหนึ่งจะมีคะแนนเสียงเท่ากับหนึ่งหุ้นต่อหนึ่งเสียง
2. ให้ผู้ถือหุ้นออกเสียงลงคะแนนเลือกตั้งกรรมการเป็นรายบุคคลไป
3. บุคคลซึ่งได้รับคะแนนเสียงสูงสุดตามลำดับลงมาเป็นผู้ได้รับการเลือกตั้งเป็นกรรมการเท่าจำนวนกรรมการที่จะพึงมีหรือจะพึงเลือกตั้งในครั้งนั้น ในกรณีที่บุคคลซึ่งได้รับการเลือกตั้งในลำดับถัดลงมา มีคะแนนเสียงเท่ากันเกินจำนวนกรรมการที่จะพึงมีหรือจะพึงเลือกตั้งในครั้งนั้น ให้ประธานในที่ประชุมผู้ถือหุ้นเป็นผู้ออกเสียงชี้ขาด

ความสามารถ / ความเชี่ยวชาญ	นายปราโมทย์ สุดจิตพร	นายกิตติพงศ์ พฤกษ์อรุณ	นายธีรเดช คำรงค์พลสิทธิ์	นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันติวงศ์	นางมลฤดี สุวพันธ์รัชต์	พ.ด.อญานพล ยิ่งยืน
การบริหารธุรกิจ						
การขาย และการตลาด						
กฎหมาย						
บัญชี และการเงิน						
เทคโนโลยีสารสนเทศ						
อุตสาหกรรมเกษตร						
การจัดการและวิเคราะห์ข้อมูล						

6.1.4 ความหลากหลายของคณะกรรมการ

ตระหนักและให้ความสำคัญกับความหลากหลายของคณะกรรมการ และเห็นว่าความหลากหลายของคณะกรรมการเป็นปัจจัยสำคัญในการเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานของคณะกรรมการ ทั้งนี้ ความหลากหลายดังกล่าวไม่ได้จำกัดเฉพาะในเรื่องเพศเท่านั้น แต่ยังรวมถึงชาติพันธุ์ อายุ ประวัติการศึกษา ประสบการณ์ในวิชาชีพ ทักษะ ความรู้ และทัศนคติ ดังนั้น ในการสรรหาและพิจารณาแต่งตั้งกรรมการของบริษัทฯ จะอยู่บนพื้นฐานของความรู้และความสามารถ รวมทั้งการใช้หลักเกณฑ์ในการคัดเลือกซึ่งได้คำนึงถึงผลประโยชน์ของความหลากหลายมาประกอบด้วย

6.1.5 การพัฒนากรรมการและผู้บริหาร

การปฐมนิเทศกรรมการใหม่

คณะกรรมการบริษัทฯ ได้กำหนดให้มีการปฐมนิเทศกรรมการใหม่ เพื่อสร้างความรู้ ความเข้าใจในธุรกิจและการดำเนินการด้านต่าง ๆ ของบริษัทฯ เพื่อเตรียมความพร้อมในการปฏิบัติหน้าที่ของกรรมการ

การพัฒนากรรมการและผู้บริหาร

บริษัทฯ สนับสนุนให้คณะกรรมการบริษัทฯ และผู้บริหารระดับสูงเข้าร่วมสัมมนาหลักสูตรที่เป็นประโยชน์ต่อการปฏิบัติหน้าที่ รวมทั้งพบปะแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับคณะกรรมการบริษัทฯ และผู้บริหารระดับสูงขององค์กรต่าง ๆ อยู่เสมอ ทั้งหลักสูตรที่จัดโดยหน่วยงานที่ดูแลการฝึกอบรมพนักงานของบริษัทฯ และหลักสูตรที่จัดโดยหน่วยงานกำกับดูแลของรัฐหรือองค์กรอิสระ เช่น หลักสูตรกรรมการบริษัทของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทยที่สำนักงาน ก.ล.ต. กำหนดให้กรรมการของบริษัทจดทะเบียนต้องผ่านการอบรมอย่างน้อยหนึ่งหลักสูตร ได้แก่ Directors Certification Program (DCP), Directors Accreditation Program (DAP) และ Audit Committee Program (ACP) ทั้งนี้ เพื่อนำความรู้และประสบการณ์มาพัฒนาบริษัทฯ ต่อไป

โดยจนถึงปี 2568 มีกรรมการและผู้บริหารเข้าอบรม/สัมมนาในหลักสูตรดังต่อไปนี้

รายชื่อ	หลักสูตร
นายปราโมทย์ สุดจิตพร ประธานกรรมการ	• Role of the Chairman Program Thai Institute of Directors
นายกิตติพงศ์ พงษ์อรุณ กรรมการผู้จัดการ	• Successful Formulation & Execution of Strategy (รุ่น 13/2011) • Directors Accreditation Program (DAP) รุ่น 170 • Director Certification Program (DCP) (รุ่น 358/2567) • Executive Development Program (EDP) (รุ่น 8/2554)
นางมลฤดี สุพินรัชต์ กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ	• หลักสูตรการพัฒนาความรู้ต่อเนื่องทางวิชาชีพของผู้ทำบัญชีและผู้สอบบัญชีที่สภาวิชาชีพบัญชีในพระบรมราชูปถัมภ์ กำหนดให้อบรมทุกปี อย่างน้อยปีละ 40 ชั่วโมง • การสัมมนา Future Economy 2025: Powered by Technology เตรียมพร้อมสู่อนาคตเศรษฐกิจแห่งปี 2025 โลกแห่งการเปลี่ยนแปลงที่ขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยี : ผลกระทบของ AI และเศรษฐกิจไทยในยุคใหม่ การเตรียมพร้อมสำหรับ Agentic AI Revolution และกลยุทธ์การลงทุนในโลกที่เปลี่ยนแปลง รวมถึงบทบาทของคณะกรรมการบริษัทในการนำพาประเทศไทยสู่ความเป็นผู้นำด้านนวัตกรรม, สมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD) • การสัมมนา Deloitte Thailand CFO Forum - 2025 Get Ready! IFRS S1 and S2 Are Just Around the Corner, บริษัท ดีลอยท์ กูช โรมาคส์ ไซยัค สอบบัญชี จำกัด • การสัมมนา Director Briefing 4/2025 หัวข้อ 'Leading Beyond Questions: The Board's Adaptive Leadership in Driving Organizational Change, สมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD) • การสัมมนา PwC Thailand Seminar หัวข้อ การบูรณาการ ESG ในการตรวจสอบภายใน (Integrating ESG into Internal Audit), PwC Thailand

รายชื่อ	หลักสูตร
นางมลฤดี สุพพันธุ์ กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ	• การสัมมนา Audit Committee Forum Session 58 Fraud Risk Management: Strengthening oversight and foster transparency การบริหารความเสี่ยงด้านการทุจริต , KPMG Thailand • การสัมมนา Director's Briefing 13: Fiduciary Duty in Action: How Independent Directors navigate Family Ownership Conflicts in the Boardroom , สมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD) • การสัมมนา Director's Briefing 12/2025 From Compliance to Competitiveness: การกำกับดูแลด้าน Climate ที่สร้างความได้เปรียบเชิงกลยุทธ์, สมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD) • Insight in SET ID_AC Focus, จัดโดย ตลาดหลักทรัพย์ฯ • การสัมมนาคณะกรรมการตรวจสอบ Audit Committee Forum No. 59 IFRS S1 and S2 – Preparing for ISSB Standards Adoption and Governance, KPMG Thailand • อัปเดตบัญชี กฎหมาย ภาษี สำหรับนักบัญชี ปี 2568 (From Regulation to Strategy: The Accountant Edge), FORVIS MAZARS (THAILAND)
Mr. Ung Chek Wai, Gerry ประธานเจ้าหน้าที่บริหารสูงสุด ด้านการเงิน	• E-learning CFO's Refresh 2025
นายชวินทร์ ตริถาวรยืนยง ผู้อำนวยการ ฝ่ายบัญชีและการเงิน	• CFO in practise by FAP • CFO refreshment course by SET

6.1.6 การประเมินผลการปฏิบัติหน้าที่ของคณะกรรมการ

เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของคณะกรรมการชุดต่าง ๆ บริษัทฯ จัดให้มีการประเมินผลการปฏิบัติงานของคณะกรรมการในแต่ละคณะ โดยกรรมการประเมินผลการปฏิบัติงานของคณะกรรมการชุดนั้น ๆ โดยรวม เพื่อให้คณะกรรมการร่วมกันพิจารณาผลงานและปัญหา ซึ่งผลการประเมินนั้น คณะกรรมการบริษัทฯ จะนำไปวิเคราะห์และหาข้อสรุป เพื่อกำหนดมาตรการในการปรับปรุงประสิทธิภาพการทำงานของคณะกรรมการต่อไป

6.1.7 การกำหนดค่าตอบแทนกรรมการและผู้บริหารระดับสูง นโยบายและหลักเกณฑ์ และองค์ประกอบของค่าตอบแทน

บริษัทฯ มีนโยบายในการกำหนดค่าตอบแทนกรรมการทั้งที่เป็นตัวเงินและมีใช้ตัวเงินไว้อย่างชัดเจนและโปร่งใส และจะนำเสนอข้อบัญญัติจากที่ประชุมผู้ถือหุ้นในการประชุมสามัญประจำปีทุกปี โดยมีหลักเกณฑ์การกำหนดค่าตอบแทนกรรมการ ดังนี้

- มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับขอบเขตภาระหน้าที่ความรับผิดชอบของกรรมการแต่ละคน
- ค่าตอบแทนอยู่ในระดับที่สามารถจูงใจ สามารถรักษากรรมการที่มีความรู้ความสามารถและมีคุณภาพในการปฏิบัติหน้าที่ให้แก่บริษัทฯ ได้
- องค์ประกอบของค่าตอบแทนมีความชัดเจน โปร่งใส และง่ายต่อการเข้าใจ
- เป็นอัตราที่เทียบเคียงได้กับค่าตอบแทนกรรมการในอุตสาหกรรมเดียวกันหรือใกล้เคียงกัน

6.1.8 การกำหนดค่าตอบแทนประธานเจ้าหน้าที่บริหาร

สำหรับผู้บริหารนั้น คณะกรรมการบริษัทฯ เป็นผู้กำหนดหลักการและนโยบายค่าตอบแทนทั้งที่เป็นตัวเงินและมีใช้ตัวเงิน ซึ่งจะสอดคล้องกับผลการดำเนินงานของบริษัทฯ และผลการปฏิบัติงานของผู้บริหารแต่ละคน โดยจะอยู่ในระดับเพียงพอที่จะจูงใจและรักษาผู้บริหารระดับสูงที่มีคุณภาพไว้ และมีอัตราที่เทียบเคียงได้กับบริษัทที่อยู่ในระดับเดียวกันหรือลักษณะธุรกิจอย่างเดียวกัน

6.1.9 นโยบายสืบทอดตำแหน่งระดับผู้บริหารระดับสูงบริษัทฯ

มีแผนการคัดเลือกบุคลากรที่จะเข้ามารับผิดชอบในตำแหน่งงานที่สำคัญทุกระดับให้เป็นไปอย่างเหมาะสมและโปร่งใส เพื่อให้มั่นใจว่าบริษัทฯ ได้ผู้บริหารที่มีความเป็นมืออาชีพ โดยมีคณะกรรมการบริษัทฯ เป็นผู้พิจารณา

6.1.10 การดำรงตำแหน่งกรรมการในบริษัทจดทะเบียนอื่น

คณะกรรมการบริษัทฯ ได้กำหนดให้กรรมการแต่ละคนสามารถดำรงตำแหน่งกรรมการในบริษัทจดทะเบียนอื่นได้ตามความเหมาะสม ทั้งนี้ การดำรงตำแหน่งกรรมการในบริษัทจดทะเบียนอื่นจะต้องไม่ทำให้ประสิทธิภาพในการทำหน้าที่กรรมการของบริษัทฯ ลดลง และกรรมการไม่ควรรับเป็นกรรมการในบริษัทจดทะเบียนอื่นที่ก่อให้เกิดความขัดแย้งทางผลประโยชน์กับบริษัทฯ และการปฏิบัติหน้าที่กรรมการ

6.1.11 นโยบายการลงทุนและการกำกับดูแลบริษัทย่อยและบริษัทร่วม และแนวทางปฏิบัติ

บริษัทฯ มีนโยบายการลงทุนและบริหารงานในบริษัทย่อยและบริษัทร่วม โดยจะลงทุนในธุรกิจที่มีความเกี่ยวเนื่องใกล้เคียงหรือก่อให้เกิดประโยชน์ และสนับสนุนการดำเนินธุรกิจของบริษัทฯ เพื่อเสริมสร้างความมั่นคงและผลการดำเนินงานของบริษัทฯ ทั้งนี้ บริษัทฯ จะพิจารณาสัดส่วนการลงทุน ว่าสิ่งที่คาดว่าจะได้รับ ความเสี่ยงที่อาจจะเกิดขึ้น และสถานะทางการเงินของบริษัทฯ ก่อนการตัดสินใจลงทุนในโครงการต่างๆ โดยการอนุมัติการลงทุนดังกล่าวจะต้องได้รับการพิจารณาจากที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทฯ และ/หรือที่ประชุมผู้ถือหุ้นตามขอบเขตอำนาจการอนุมัติที่กำหนด

สำหรับการกำกับดูแลบริษัทย่อยและบริษัทร่วมนั้น บริษัทฯ ส่งตัวแทนของบริษัทฯ ไปเป็นกรรมการในบริษัทย่อยและบริษัทร่วมตามสัดส่วนการถือหุ้นของบริษัทฯ ซึ่งตัวแทนของบริษัทฯ ดังกล่าวจะมีอำนาจควบคุมในการทำธุรกรรมที่มีนัยสำคัญ กล่าวคือ การทำนิติกรรมสัญญาใด ๆ ของบริษัทร่วมหรือบริษัทย่อยที่มีผลผูกพันบริษัทร่วมหรือบริษัทย่อยอันมีนัยสำคัญ จะต้องได้รับการลงลายมือจากกรรมการที่เป็นตัวแทนของบริษัทฯ ด้วยเสมอ โดยตัวแทนของบริษัทฯ ที่ได้รับแต่งตั้งให้เป็นกรรมการในบริษัทย่อยหรือบริษัทร่วม มีหน้าที่ดำเนินการเพื่อประโยชน์ที่ดีที่สุดของบริษัทย่อยหรือบริษัทร่วมนั้น ๆ

นอกจากนี้ ในกรณีที่บริษัทย่อย ตัวแทนของบริษัทฯ ที่ไปเป็นกรรมการของบริษัทย่อยนั้น ต้องดูแลให้บริษัทย่อยมีการจัดเก็บข้อมูลและการบันทึกบัญชี ให้บริษัทฯ สามารถตรวจสอบและรวบรวมมาจัดทำงบการเงินรวมได้ทันกำหนดด้วย

6.1.12 นโยบายกำกับดูแลการดำเนินงานของบริษัทย่อยและบริษัทร่วม

ตามที่ปี 2565 บริษัท แอสฟายร์ อินโนเวชันส์ จำกัด (มหาชน) ได้มีการปรับโครงสร้างการบริหารองค์กร โดยแบ่งเป็น 4 กลุ่มธุรกิจ ได้แก่ กลุ่มธุรกิจเกมออนไลน์ กลุ่มธุรกิจเทคโนโลยีบล็อกเชนและนวัตกรรม กลุ่มธุรกิจสื่อและการตลาด และกลุ่มธุรกิจเงินร่วมลงทุน โดยในปี 2567 ที่ผ่านมา บริษัทฯ ได้มีการลงทุนในธุรกิจที่มีศักยภาพในการเติบโตในสัดส่วนที่มีนัยสำคัญเพื่อสร้างผลตอบแทนในระยะยาวที่สม่ำเสมอให้กับบริษัทฯ และผู้มีส่วนได้เสีย ทำให้บริษัทฯ เป็นบริษัทที่ลงทุนในบริษัทอื่น (Holding Company)

ดังนั้น เพื่อเป็นการรักษาผลประโยชน์ในเงินลงทุน และกำกับดูแลให้บริษัทย่อยและบริษัทร่วมดำเนินการให้สอดคล้องกับหลักกฎหมาย กฎข้อบังคับ และหลักเกณฑ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง รวมถึงดูแลการบริหารงานให้เป็นไปตามนโยบายของบริษัทฯ อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทฯ ครั้งที่ 6/2566 จึงได้กำหนดนโยบายกำกับดูแลการดำเนินงานของบริษัทย่อยและบริษัทร่วม รายละเอียดดังนี้

1. บริษัทฯ จะแต่งตั้งตัวแทนของบริษัทฯ เข้าไปเป็นกรรมการ และ/หรือ ผู้บริหาร ในแต่ละบริษัทย่อย และ/หรือบริษัทร่วมตามสัดส่วนการถือหุ้นที่มีนัยสำคัญ
2. กรรมการของบริษัทย่อย และ/หรือบริษัทร่วม ที่บริษัทฯ มอบหมายให้ไปดำรงตำแหน่งมีหน้าที่รับผิดชอบในการกำกับดูแล เรื่องดังต่อไปนี้
 - 2.1 กำกับดูแลการดำเนินธุรกิจของบริษัทย่อย และ/หรือบริษัทร่วมให้เป็นไปตามนโยบายทางธุรกิจ เป้าหมายกลยุทธ์ และแผนการดำเนินงานตามที่มีการพิจารณาอนุมัติไว้
 - 2.2 เข้าร่วมประชุมและออกเสียงลงคะแนนในการประชุมคณะกรรมการของบริษัทย่อย และ/หรือบริษัทร่วมในการพิจารณาเรื่องที่สำคัญต่อการประกอบธุรกิจของบริษัทย่อย และ/หรือบริษัทร่วม
 - 2.3 กำกับดูแลให้บริษัทย่อย และ/หรือบริษัทร่วมมีระบบการควบคุมภายใน ระบบบริหารความเสี่ยงที่มีประสิทธิภาพและรัดกุมเพียงพอ
 - 2.4 กำกับดูแลบริษัทย่อย และ/หรือบริษัทร่วม ให้ปฏิบัติตามประกาศและหลักเกณฑ์ที่เกี่ยวข้องในการทำรายการ หรือการดำเนินการใด ๆ ของบริษัทฯ ที่เข้าข่ายการได้มาหรือจำหน่ายไปซึ่งสินทรัพย์ และการทำรายการที่เกี่ยวข้องกันตามหลักเกณฑ์ของตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย และสำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ รวมถึงกำกับดูแลให้บริษัทย่อย และ/หรือบริษัทร่วมเปิดเผยข้อมูลฐานะการเงินและผลการดำเนินงานการทำรายการกับบุคคลที่เกี่ยวข้องกัน การได้มาหรือจำหน่ายไปซึ่งสินทรัพย์และการทำรายการอื่นที่สำคัญ เช่น การเพิ่มทุน การลดทุน การเลิกบริษัท เป็นต้น
3. หากบริษัทย่อย และ/หรือบริษัทร่วมมีการเข้าทำรายการใด ๆ อันทำให้บริษัทฯ มีหน้าที่ต้องเปิดเผยสารสนเทศต่อตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทยตามเกณฑ์ที่กำหนด บริษัทย่อย และ/หรือบริษัทร่วมมีหน้าที่ต้องแจ้งมายังฝ่ายจัดการของบริษัทฯ ในทันทีที่ทราบว่าจะมีแผนเข้าทำรายการหรือเกิดเหตุการณ์ดังกล่าวขึ้น

4. ในกรณีที่สัดส่วนการถือหุ้นมิได้มีนัยสำคัญ บริษัทฯ จะดำเนินการให้มีคนทำงานเพื่อติดต่อผลการดำเนินงานของบริษัทย่อยและบริษัทร่วม และรายงานผลการดำเนินงานต่อที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทฯ ทุกไตรมาส

ทั้งนี้ นโยบายกำกับดูแลบริษัทย่อยและบริษัทร่วมดังกล่าวจะมีผลบังคับใช้ ณ วันที่ 11 สิงหาคม 2566 โดยคณะกรรมการบริษัทฯ จะดำเนินการดูแลเพื่อให้บริษัทย่อยและบริษัทร่วมนำไปปฏิบัติตามหลักการกำกับดูแลกิจการที่ดี รวมถึงกฎเกณฑ์หรือระเบียบต่าง ๆ ของหน่วยงานราชการที่เกี่ยวข้อง

อย่างไรก็ตาม การพิจารณาลงทุนในธุรกิจอื่น ๆ เพิ่มเติม จะถูกพิจารณาถึงความเป็นไปได้ของการลงทุน และพิจารณาศักยภาพและปัจจัยความเสี่ยงจากการลงทุน โดยมีขั้นตอนการวิเคราะห์การลงทุนอย่างเหมาะสม ซึ่งจะต้องได้รับความเห็นชอบและ/หรือการอนุมัติจากที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทฯ หรือที่ประชุมผู้ถือหุ้นของบริษัทฯ (แล้วแต่กรณี) ทั้งนี้ ในการขออนุมัติการลงทุนจะต้องสอดคล้องเป็นไปตามกฎหมายที่เกี่ยวข้อง

6.2 นโยบายและแนวทางปฏิบัติเกี่ยวกับผู้ถือหุ้น และผู้มีส่วนได้เสียเกี่ยวกับผู้ถือหุ้น

6.2.1 สิทธิของผู้ถือหุ้นและการปฏิบัติต่อผู้ถือหุ้นอย่างเท่าเทียมกัน

สิทธิของผู้ถือหุ้น

สิทธิของผู้ถือหุ้นครอบคลุมสิทธิพื้นฐานต่าง ๆ ของผู้ถือหุ้น เช่น สิทธิในการซื้อ ขาย โอน หลักทรัพย์ที่ตนถืออยู่ สิทธิในการที่จะได้รับส่วนแบ่งผลกำไรจากบริษัทฯ สิทธิต่าง ๆ ในการประชุมผู้ถือหุ้น สิทธิในการแสดงความคิดเห็น สิทธิในการร่วมตัดสินใจในเรื่องสำคัญของบริษัทฯ เช่น การเลือกตั้งกรรมการ การอนุมัติธุรกรรมที่สำคัญและมีผลต่อทิศทางในการดำเนินธุรกิจของบริษัทฯ การแก้ไขหนังสือบริคณห์สนธิ ข้อบังคับของบริษัทฯ เป็นต้น

นอกเหนือจากสิทธิพื้นฐานต่าง ๆ ข้างต้นแล้ว บริษัทฯ มีนโยบายในการดำเนินการเรื่องต่าง ๆ ที่เป็นการส่งเสริมและอำนวยความสะดวกในการใช้สิทธิของผู้ถือหุ้น ดังนี้

- เผยแพร่ข้อมูลประกอบการประชุมผู้ถือหุ้นล่วงหน้าในเว็บไซต์ของบริษัทฯ ก่อนจัดส่งเอกสาร นอกจากนี้ ยังชี้แจงสิทธิของผู้ถือหุ้นในการเข้าประชุม และสิทธิออกเสียงลงมติของผู้ถือหุ้นไว้ด้วย
- ในกรณีที่ผู้ถือหุ้นไม่สามารถเข้าร่วมประชุมด้วยตนเอง บริษัทฯ เปิดโอกาสให้ผู้ถือหุ้นสามารถมอบฉันทะให้กรรมการอิสระหรือบุคคลใด ๆ เข้าร่วมประชุมแทนตนได้ โดยใช้หนังสือมอบฉันทะแบบหนึ่งแบบใดที่บริษัทฯ ได้จัดส่งไปพร้อมกับหนังสือนัดประชุม
- เปิดโอกาสให้ผู้ถือหุ้นสามารถส่งความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ และข้อซักถามได้ล่วงหน้าก่อนวันประชุมผ่านอีเมลของนักลงทุนสัมพันธ์ และอีเมลของเลขาธิการคณะกรรมการบริษัทฯ
- ในการประชุม บริษัทฯ จะจัดสรรเวลาให้เหมาะสม และจะเปิดโอกาสให้ผู้ถือหุ้นแสดงความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ หรือตั้งคำถามในวาระต่าง ๆ อย่างอิสระ ก่อนการลงมติในวาระใด ๆ ทั้งนี้ การประชุมผู้ถือหุ้นได้ให้ข้อมูลรายละเอียดในเรื่องดังกล่าวอย่างเพียงพอแก่ผู้ถือหุ้น โดยในวาระที่ผู้ถือหุ้นมีข้อสงสัยหรือข้อซักถาม บริษัทฯ จะจัดเตรียมบุคลากรที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในแต่ละสาขาเป็นผู้ให้คำตอบภายใต้ความรับผิดชอบของคณะกรรมการบริษัทฯ
- กรรมการทุกคนจะเข้าร่วมประชุม เพื่อให้ผู้ถือหุ้นสามารถซักถามข้อมูลรายละเอียดในเรื่องต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องได้

ความเท่าเทียมกันของผู้ถือหุ้น

บริษัทฯ มีนโยบายการปฏิบัติและการคุ้มครองสิทธิของผู้ถือหุ้นทุกรายอย่างเท่าเทียมกัน เพื่อสร้างเครื่องมือที่ช่วยให้เกิดความเท่าเทียมกันอย่างแท้จริง โดยเฉพาะกับผู้ถือหุ้นส่วนน้อย เช่น

- การปฏิบัติและอำนวยความสะดวกต่อผู้ถือหุ้นอย่างเท่าเทียมกัน และไม่กระทำการใด ๆ ที่เป็นการจำกัดหรือละเมิดหรือริดรอนสิทธิของผู้ถือหุ้น
- การกำหนดให้สิทธิออกเสียงในที่ประชุมเป็นไปตามจำนวนหุ้นที่ผู้ถือหุ้นถืออยู่ โดยหนึ่งหุ้นมีสิทธิเท่ากับหนึ่งเสียง
- การกำหนดให้กรรมการอิสระเป็นผู้มีหน้าที่ดูแลผู้ถือหุ้นส่วนน้อย โดยผู้ถือหุ้นส่วนน้อยสามารถเสนอแนะ แสดงความคิดเห็น หรือส่งข้อร้องเรียนไปยังกรรมการอิสระ โดยกรรมการอิสระจะเป็นผู้พิจารณาดำเนินการให้เหมาะสมในแต่ละเรื่อง เช่น หากเป็นข้อร้องเรียน กรรมการอิสระจะตรวจสอบข้อเท็จจริงและหาวิธีการเยียวยาที่เหมาะสม หรือกรณีเป็นข้อเสนอแนะที่กรรมการอิสระพิจารณาแล้วมีความเห็นว่าเป็นเรื่องสำคัญที่มีผลต่อผู้มีส่วนได้เสียโดยรวม หรือมีผลต่อการประกอบธุรกิจของบริษัทฯ กรรมการอิสระจะเสนอเรื่องดังกล่าวต่อที่ประชุมผู้ถือหุ้น เพื่อพิจารณากำหนดเป็นวาระการประชุมในการประชุมผู้ถือหุ้น
- การส่งเสริมการใช้สิทธิ เช่น การเปิดโอกาสให้ผู้ถือหุ้นส่วนน้อยสามารถเสนอเพิ่มวาระการประชุมก่อนวันประชุม การเปิดโอกาสให้ผู้ถือหุ้นส่วนน้อยสามารถเสนอชื่อบุคคลเพื่อเข้าดำรงตำแหน่งกรรมการ และการไม่เพิ่มวาระการประชุมโดยไม่แจ้งผู้ถือหุ้นทราบล่วงหน้า

- คณะกรรมการบริษัทฯ ได้กำหนดมาตรการป้องกันการใช้อิทธิพลภายในโดยมิชอบ (Insider Trading) ของบุคคลที่เกี่ยวข้อง ซึ่งรวมถึงกรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ ที่เกี่ยวข้องข้อมูล (รวมทั้งคู่สมรสและบุตรที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะของบุคคลดังกล่าว)

การจัดประชุมผู้ถือหุ้น

บริษัทฯ กำหนดให้มีการประชุมสามัญผู้ถือหุ้นปีละ 1 ครั้ง ภายในเวลาไม่เกิน 4 เดือน นับแต่วันสิ้นสุดรอบปีบัญชีของ บริษัทฯ และอาจจะเรียกประชุมวิสามัญผู้ถือหุ้นเป็นกรณีไป หากมีความจำเป็นเร่งด่วนต้องเสนอวาระเป็นพิเศษ ซึ่งส่งผลกระทบต่อผู้ถือหุ้น โดยกำหนดวันเวลาและสถานที่จัดประชุมต้องมีความพร้อมที่จะอำนวยความสะดวก และส่งเสริมให้ผู้ถือหุ้นทุกกลุ่มได้เข้าร่วมประชุมผู้ถือหุ้นของบริษัทฯ

ในปี 2568 บริษัทฯ ได้จัดประชุมสามัญผู้ถือหุ้นในวันที่ 23 เมษายน 2568 เวลา 10.00 น. ดังนี้

ก่อนการประชุม

1. บริษัทฯ ได้ให้สิทธิผู้ถือหุ้นเสนอวาระการประชุมและเสนอชื่อบุคคลเพื่อดำรงตำแหน่งกรรมการในเบื้องต้นเป็นการล่วงหน้าผ่านเว็บไซต์ของบริษัทฯ ตั้งแต่วันที่ 1 พฤศจิกายน 2567 ถึง วันที่ 31 มกราคม 2568 พร้อมทั้งประกาศหลักเกณฑ์และระเบียบขั้นตอนไว้อย่างชัดเจนที่เว็บไซต์ของบริษัทฯ

<https://investor.asphere.co/th/downloads/shareholders-meetings?year=2025>

2. บริษัทฯ ได้เปิดเผยมติคณะกรรมการบริษัทฯ เรื่องกำหนดการจัดประชุมสามัญผู้ถือหุ้นทางเว็บไซต์ของตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย และเว็บไซต์ของบริษัทฯ ล่วงหน้า 30 วัน

3. ไม่จัดประชุมในวันหยุดนักขัตฤกษ์ และวันหยุดทำการของธนาคารพาณิชย์

4. กำหนดเวลาการลงคะแนนเพื่อเข้าร่วมประชุมล่วงหน้า เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ถือหุ้นทุกกลุ่มสามารถลงคะแนน หรือส่งหนังสือมอบฉันทะมายังบริษัทฯ

5. กำหนดรูปแบบการประชุมให้สอดคล้องกับสภาพการณ์ปัจจุบัน และอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้ถือหุ้นเป็นสำคัญ บริษัทฯ จึงได้จัดการประชุมผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (E-AGM) ภายใต้พระราชกำหนดว่าด้วยการประชุมผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ พ.ศ. 2563

6. มีคำชี้แจงและเหตุประกอบในแต่ละวาระ ตามที่ระบุไว้ในหนังสือเชิญประชุมสามัญผู้ถือหุ้นประจำปี 2568 และในเอกสารแนบวาระการประชุม

7. บริษัทฯ ได้เผยแพร่คู่มือการใช้งานระบบการประชุมผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ และวิธีการยืนยันตัวตนเพื่อเข้าร่วมประชุมให้แก่ผู้ถือหุ้นทราบในหนังสือเชิญประชุม รวมถึงในเว็บไซต์ของบริษัทฯ ล่วงหน้า

8. บริษัทฯ ได้จัดทำหนังสือเชิญประชุม และเอกสารประกอบทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ เพื่อความสะดวกของผู้ถือหุ้นชาวต่างชาติ

9. ไม่เพิ่มวาระการประชุมหรือเปลี่ยนแปลงข้อมูลสำคัญโดยไม่ได้แจ้งให้ผู้ถือหุ้นทราบล่วงหน้า

10. จัดให้มีช่องทางการติดต่อโดยผู้ถือหุ้นสามารถติดต่อขอข้อมูลได้ที่ chawanin@asphere.co

ในวันประชุม

1. ประธานกรรมการบริษัทฯ เป็นประธานในการประชุม ก่อนเริ่มการประชุมจะมีการแจ้งองค์ประชุมให้ทราบอย่างชัดเจน กรรมการ 6 คน จากทั้งหมด 6 คน (100%) เข้าร่วมประชุม นอกจากนี้ยังมีผู้สอบบัญชีรับอนุญาตของบริษัทฯ และนักกฎหมายจากภายนอกเข้าร่วมประชุมเพื่อเป็นสักขีพยานด้วย

2. ก่อนเริ่มประชุม และก่อนเริ่มลงคะแนนในแต่ละวาระ ได้ชี้แจงวิธีการลงคะแนน และการนับคะแนน

3. เปิดโอกาสให้ผู้ถือหุ้นได้ซักถามในระหว่างการประชุมก่อนลงคะแนนในแต่ละวาระ

4. เปิดโอกาสให้ผู้ถือหุ้นลงคะแนนเลือกตั้งกรรมการเป็นรายบุคคล

หลังวันประชุม

1. แจ้งมติประชุมผู้ถือหุ้นผ่านระบบข่าวของตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทยในวันประชุม หรือภายในวันทำการถัดไป และเผยแพร่ผ่านทางเว็บไซต์ของบริษัทฯ โดยระบุผลการลงคะแนน (เห็นด้วย/ไม่เห็นด้วย/งดออกเสียง) ของแต่ละวาระ

2. จัดส่งรายงานการประชุมผู้ถือหุ้นทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษให้ตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทยภายใน 14 วัน นับจากวันประชุมผู้ถือหุ้น และเผยแพร่ผ่านเว็บไซต์ของบริษัทฯ ผู้ถือหุ้นสามารถรับชมบันทึกการประชุมผ่านทางเว็บไซต์ของบริษัทฯ

3. บริษัทฯ ได้ปฏิบัติตามเกณฑ์ภายใต้โครงการประเมินคุณภาพการจัดประชุมผู้ถือหุ้น (AGM Checklist) ของสมาคมส่งเสริมผู้ลงทุนไทย ร่วมกับสำนักงาน ก.ล.ต. และสมาคมบริษัทจดทะเบียนไทย ซึ่งเป็นหลักเกณฑ์ที่ครอบคลุมขั้นตอนต่างๆ เกี่ยวกับการประชุมผู้ถือหุ้น ทั้งนี้ บริษัทฯ ได้รับการประเมินคุณภาพการจัดประชุมสามัญผู้ถือหุ้นในระดับ “ดีเยี่ยม” ด้วยคะแนน 98 คะแนน

6.2.2 นโยบายของการป้องกันการนำข้อมูลภายใน

กลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายและยึดมั่นในจริยธรรม ความซื่อสัตย์ และความสุจริตใจในการดำเนินธุรกิจต่อลูกค้า บริษัทคู่ค้า และผู้ถือหุ้น โดยมีข้อบังคับและจริยธรรมของกลุ่มบริษัทฯ (Code of Conduct) กำหนดแนวทางเพื่อให้ผู้บริหารและพนักงาน ทุกระดับยึดถือและนำไปปฏิบัติ ในกรณีที่ผู้บริหารและ/หรือพนักงานนำข้อมูลกลุ่มบริษัทฯ ไปเปิดเผยหรือนำไปใช้ส่วนตน หรือกระทำการที่อาจขัดแย้งทางผลประโยชน์ ถือเป็นความผิดอย่างร้ายแรงและอาจถูกลงโทษทางวินัย

ในจริยธรรมของกลุ่มบริษัทฯ ได้กำหนดนโยบายและมาตรการป้องกันการนำข้อมูลภายในของกลุ่มบริษัทฯ ซึ่งยังไม่เปิดเผยต่อสาธารณชนไปใช้เพื่อแสวงหาผลประโยชน์ส่วนตน รวมทั้งการซื้อขายหลักทรัพย์ ดังนี้

1. กรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ จะต้องรักษาความลับ และ/หรือข้อมูลภายในของกลุ่มบริษัทฯ

2. กรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ จะต้องไม่นำความลับ และ/หรือข้อมูลภายในของกลุ่มบริษัทฯ ไปเปิดเผย หรือแสวงหาผลประโยชน์แก่ตนเองหรือเพื่อประโยชน์แก่บุคคลอื่นใดไม่ว่าโดยทางตรงหรือทางอ้อม และไม่อาจได้รับผลตอบแทนหรือไม่ก็ตาม

3. กรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ จะต้องไม่ทำการซื้อขาย โอน หรือรับโอนหลักทรัพย์ของ บริษัทฯ โดยใช้ความลับ และ/หรือข้อมูลภายในของกลุ่มบริษัทฯ และ/หรือเข้าทำนิติกรรมอื่นใดโดยใช้ความลับ และ/หรือข้อมูลภายในของกลุ่มบริษัทฯ อันก่อให้เกิดความเสียหายแก่กลุ่มบริษัทฯ ไม่ว่าโดยทางตรงหรือทางอ้อม

ทั้งนี้ กรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ ซึ่งอยู่ในหน่วยงานที่ได้รับทราบข้อมูลภายในของกลุ่ม บริษัทฯ ควรหลีกเลี่ยงการซื้อขายหลักทรัพย์ของบริษัทฯ ในช่วงระยะเวลา 1 เดือนก่อนการเปิดเผยงบการเงินต่อสาธารณชน

ข้อกำหนดนี้ให้รวมความถึงคู่สมรสและบุตรที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะของกรรมการ พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ ด้วย ผู้ใดที่ฝ่าฝืนระเบียบข้อบังคับดังกล่าวจะถือว่าได้กระทำความผิดอย่างร้ายแรง

4. กรรมการและผู้บริหารของบริษัทฯ จะต้องรายงานการเปลี่ยนแปลงการถือหลักทรัพย์ของตนเอง คู่สมรส และบุตรที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะ ต่อสำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ (“สำนักงาน ก.ล.ต.”)

หากกรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของบริษัทฯ ฝ่าฝืนหรือไม่ปฏิบัติตามนโยบายของบริษัทฯ ดังกล่าว บริษัทฯ จะลงโทษทางวินัยกับกรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ ผู้ที่นั้น โดยเริ่มตั้งแต่การตักเตือนเป็นหนังสือ การตัดค่าจ้าง การพักงานชั่วคราวโดยไม่ได้รับค่าจ้าง หรืออาจให้ออกจากงาน ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับความร้ายแรงของความผิดนั้น ซึ่งบริษัทฯ ได้ประกาศให้กรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ ทราบดีโดยทั่วกันแล้ว

นอกจากนี้ กรรมการและผู้บริหารทุกคนได้ลงนามรับทราบภาระหน้าที่ในการรายงานการถือหลักทรัพย์ของตนในบริษัทฯ รวมถึงคู่สมรสและบุตรที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะ ตลอดจนรายงานการเปลี่ยนแปลงการถือหลักทรัพย์ ต่อสำนักงาน ก.ล.ต. และตลาดหลักทรัพย์ฯ ตามมาตรา 59 และบทลงโทษตามมาตรา 275 แห่งพระราชบัญญัติหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ พ.ศ. 2535

ส่วนการสนับสนุนข้อมูลให้กับบริษัทในเครือ บริษัทฯ ได้กำหนดหลักเกณฑ์เพื่อป้องกันการรั่วไหลของข้อมูล เช่น การทำหนังสือขอตกลงในการเก็บรักษาความลับ และการห้ามถ่ายข้อมูลเอกสารโดยไม่ได้รับอนุญาต

ในปี 2568 ที่ผ่านมา ฝ่ายงานเลขานุการบริษัทฯ ได้แจ้งเป็นอีเมลไปยังบุคคลที่เกี่ยวข้องให้ทราบช่วงระยะเวลา Blackout Period ล่วงหน้า ทั้งนี้ ไม่พบว่ากรรมการ ผู้บริหาร หรือพนักงานที่เกี่ยวข้องมีการซื้อขายหลักทรัพย์ในช่วงที่บริษัทฯ กำหนดให้งดการซื้อขาย

6.2.3 นโยบายการเปิดเผยข้อมูลและความโปร่งใส

นอกเหนือไปจากการเปิดเผยรายงานทางการเงินหรือสารสนเทศอื่น ๆ ต่อสาธารณะผ่านช่องทางต่าง ๆ ตามเงื่อนไขที่กฎหมายกำหนดอย่างเคร่งครัด ครบถ้วน และตรงเวลาแล้วนั้น บริษัทฯ จะเปิดเผยข้อมูลต่อไปนี้เพื่อแสดงถึงความโปร่งใสในการดำเนินธุรกิจ

- เปิดเผยข้อมูลการปฏิบัติหน้าที่ในคณะกรรมการชุดต่าง ๆ เช่น จำนวนครั้งที่เข้าประชุม
- เปิดเผยแนวทางในการสรรหากรรมการ แนวทางการประเมิน และผลประโยชน์การปฏิบัติงานของคณะกรรมการ
- เปิดเผยนโยบายการจ่ายค่าตอบแทนแก่กรรมการและผู้บริหารระดับสูง รวมทั้งรูปแบบ ลักษณะ และจำนวนค่าตอบแทนที่แต่ละคนได้รับจากการเป็นกรรมการในคณะกรรมการชุดต่าง ๆ
- เปิดเผยนโยบายการดูแลสิ่งแวดล้อมและสังคม และผลการปฏิบัติงานตามนโยบาย
- รายงานนโยบายการกำกับดูแลกิจการ และผลการปฏิบัติงานตามนโยบาย
- เปิดโอกาสให้บุคคลทั่วไปสามารถซักถามข้อสงสัยต่าง ๆ ผ่านหน่วยงานนักลงทุนสัมพันธ์

6.2.4 นโยบายป้องกันการขัดแย้งทางผลประโยชน์

คณะกรรมการบริษัทฯ ให้ความสำคัญในเรื่องการจัดการเกี่ยวกับความขัดแย้งทางผลประโยชน์ของผู้เกี่ยวข้อง ทั้งในระดับองค์กรธุรกิจและระดับบุคลากรของบริษัทฯ อย่างรอบคอบ เป็นธรรม และโปร่งใส รวมทั้งกำหนดนโยบายและแนวทางปฏิบัติที่ดีเกี่ยวกับการรายการผลประโยชน์ที่ขัดแย้ง และกำหนดให้มีการเปิดเผยข้อมูลในเรื่องดังกล่าวอย่างครบถ้วน ในกรณีที่มิวาระที่กรรมการบริษัทฯ รวมถึงผู้บริหารคนใดคนหนึ่งมีส่วนได้เสียในวาระ กรรมการบริษัทฯ/ผู้บริหารดังกล่าวจะไม่เข้าร่วมประชุมหรืองดออกเสียงในวาระนั้น ๆ

นอกจากนี้ บริษัทฯ ยังได้กำหนดแนวปฏิบัติสำหรับกรรมการ ผู้บริหาร และพนักงานไว้ในจริยธรรมในการประกอบธุรกิจ เพื่อหลีกเลี่ยงการใช้โอกาสจากการเป็นกรรมการ ผู้บริหาร หรือพนักงานของบริษัทฯ แสวงหาประโยชน์ส่วนตน โดยเผยแพร่บนหน้าเว็บไซต์ของบริษัทฯ ดังนี้

- คณะกรรมการบริษัทฯ จะพิจารณาการทำการรายการระหว่างกันที่อาจก่อให้เกิดความขัดแย้งทางผลประโยชน์ระหว่างผู้ถือหุ้น กรรมการ และฝ่ายบริหารด้วยความรอบคอบ ซื่อสัตย์สุจริต มีเหตุมีผล และเป็นอิสระภายในกรอบจริยธรรมที่ดี ตลอดจนการเปิดเผยข้อมูลอย่างครบถ้วน เพื่อผลประโยชน์ของบริษัทฯ โดยรวมเป็นสำคัญ โดยยึดถือการปฏิบัติตามหลักเกณฑ์และวิธีการตามประกาศคำสั่ง หรือข้อกำหนดของตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทยอย่างเคร่งครัด รวมทั้งให้คณะกรรมการตรวจสอบให้ความเห็นเกี่ยวกับความจำเป็นและความเหมาะสมของการทำการรายการที่เกี่ยวข้องกันนั้น
- คณะกรรมการบริษัทฯ ได้กำหนดให้มีมาตรการและขั้นตอนการอนุมัติการทำการรายการระหว่างกันกับบริษัทที่เกี่ยวข้อง หรือบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง โดยห้ามมิให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทั้งทางตรงและทางอ้อม มีส่วนร่วมในการพิจารณาและอนุมัติรายการ และกำหนดให้คณะกรรมการตรวจสอบร่วมพิจารณา และให้ความเห็นเกี่ยวกับความจำเป็นและความสมเหตุสมผลของรายการที่นำเสนอขึ้น เพื่อประโยชน์สูงสุดของบริษัทฯ ตลอดจนให้มีการเปิดเผยข้อมูลการทำการรายการระหว่างกันไว้ในหมายเหตุประกอบงบการเงินตามมาตรฐานการบัญชีที่รับรองโดยทั่วไปในรายงานประจำปี
- พนักงานต้องไม่แสวงหาประโยชน์ส่วนตนที่ขัดแย้งต่อผลประโยชน์ของบริษัทฯ และลูกค้า
- การตัดสินใจดำเนินธุรกิจต้องอยู่บนพื้นฐานเพื่อประโยชน์สูงสุดของบริษัทฯ
- พนักงานทุกคนจะต้องรายงานและเปิดเผยข้อมูลเกี่ยวกับความขัดแย้งทางผลประโยชน์ที่เกิดขึ้นหรืออาจเกิดขึ้นต่อผู้บริหารทันที
- พนักงานต้องไม่ทำงานหรือได้รับค่าตอบแทนจากการทำงานให้กับคู่แข่งหรือคู่ค้า โดยไม่ได้รับอนุมัติจากผู้บริหาร การมีผลประโยชน์ต่าง ๆ เหล่านั้นต้องไม่ขัดแย้งต่อประสิทธิภาพในการทำงานที่มีให้กับบริษัทฯ และไม่ให้เกิดความเสียหายต่อธุรกิจของบริษัทฯ อันรวมถึงการไม่นำทรัพย์สินและบริการที่เป็นกรรมสิทธิ์ของบริษัทฯ ไปดำเนินงานภายนอก

6.2.5 นโยบายการไม่ละเมิดสิทธิมนุษยชนและทรัพย์สินทางปัญญาหรือลิขสิทธิ์

นโยบายและแนวปฏิบัติด้านทรัพย์สินทางปัญญา

บริษัทฯ ดำเนินธุรกิจภายใต้กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับทรัพย์สินทางปัญญา ทั้งด้านลิขสิทธิ์ สิทธิบัตร หรือทรัพย์สินทางปัญญา อาทิ การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีลิขสิทธิ์ถูกต้อง ไม่สนับสนุนการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์ มีมาตรการตรวจสอบและทำสัญญาอนุญาตให้ใช้ลิขสิทธิ์ก่อนนำผลงานออกใช้งานทุกครั้ง เพื่อให้มั่นใจว่าไม่มีการนำผลงานที่ละเมิดลิขสิทธิ์ออกใช้งาน รวมถึงหากได้รับการร้องขอ บริษัทฯ ยินดีให้การสนับสนุนช่วยเหลือ และให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์แก่เจ้าหน้าที่รัฐที่เกี่ยวข้องในการดำเนินการที่เกี่ยวกับการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา

นโยบายและแนวปฏิบัติเกี่ยวกับสิทธิมนุษยชน

บริษัทฯ เคารพในสิทธิมนุษยชนขั้นพื้นฐานที่ทุกคนต้องได้รับอย่างเสมอภาคกัน บริษัทฯ จึงส่งเสริมให้พนักงานทุกคนมีสิทธิเสรีภาพ ความเสมอภาคของบุคคล ปราศจากการล่วงละเมิดหรือกดขี่ข่มเหงในทุกรูปแบบ บริษัทฯ มีการจ้างงานที่เป็นธรรม และจะไม่มีส่วนร่วมกับการกระทำใด ๆ ที่ขัดต่อหลักสิทธิมนุษยชน

ทั้งนี้ ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทฯ ครั้งที่ 8/2566 ได้มีมติอนุมัตินโยบายด้านสิทธิมนุษยชน โดยมีสาระสำคัญ ดังนี้

นโยบายด้านสิทธิมนุษยชน

คณะกรรมการ ผู้บริหาร และพนักงานของบริษัทฯ ทุกระดับ ต้องตระหนักถึงความสำคัญและเคารพต่อสิทธิมนุษยชนในทุกด้านของบุคคลทุกคน ตลอดจนสังคมและชุมชนตามกฎหมายของแต่ละประเทศ และตามสนธิสัญญาที่แต่ละประเทศมีพันธกรณีที่ต้องปฏิบัติ โดยรวมถึง

- ปฏิบัติต่อทุกคนตามหลักสิทธิมนุษยชนอย่างเท่าเทียมปราศจากการเลือกปฏิบัติ
- หลีกเลี่ยงการกระทำที่เป็นการละเมิดสิทธิมนุษยชน
- สนับสนุนส่งเสริมสิทธิมนุษยชน
- การสื่อสาร เผยแพร่ ให้ความรู้ ทำความเข้าใจ กำหนดแนวทาง สอดส่องดูแล และให้การสนับสนุนแก่ผู้เกี่ยวข้อง

แนวทางปฏิบัติ

1. ให้ความเคารพต่อสิทธิมนุษยชน ปฏิบัติต่อกันด้วยความเคารพ ให้เกียรติซึ่งกันและกัน และปฏิบัติต่อกันอย่างเท่าเทียม ต่อผู้มีส่วนได้เสียและกลุ่มเปราะบางทุกกลุ่ม โดยไม่แบ่งแยกความแตกต่างทางกาย จิตใจ เชื้อชาติ สัญชาติ เพศ เพศสภาพ ภาษา อายุ สติปัญญา การศึกษา สถานะทางสังคม วัฒนธรรม นบนธรรมเนียม หรือเรื่องอื่นใด
2. ใช้ความระมัดระวังในการปฏิบัติหน้าที่เพื่อป้องกันความเสี่ยงที่จะเกิดการละเมิดสิทธิมนุษยชนในการดำเนินธุรกิจ ตลอดจนมุ่งมั่นป้องกันการคุกคามในทุกรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นการคุกคามทางเพศ และการคุกคามรูปแบบอื่น บริษัทฯ ยึดมั่นในนโยบายการไม่เลือกปฏิบัติ ต่อต้านการล่วงละเมิด และไม่ยอมให้มีการล่วงละเมิดในทุกรูปแบบ (ทั้งการล่วงละเมิดทางเพศและไม่ใช้ทางเพศ) โดยนโยบายนี้กำหนดว่าข้อร้องเรียนใด ๆ ที่บริษัทฯ ได้รับจะได้รับการพิจารณาอย่างจริงจัง รักษาเป็นความลับ และให้ความเห็นอกเห็นใจ หากการกล่าวหาได้รับการยืนยัน จะดำเนินการตามมาตรการเยียวยา ลงโทษทางวินัย เลิกจ้าง หรือดำเนินคดีตามกฎหมาย
3. สื่อสาร เผยแพร่นโยบาย ให้ความรู้ ทำความเข้าใจ กำหนดแนวทาง และให้การสนับสนุนอื่นใดแก่พนักงาน คู่ค้า คู่ธุรกิจ ในห่วงโซ่มูลค่าของธุรกิจ (Suppliers/Contractors in Business Value Chain) ตลอดจนผู้ร่วมธุรกิจ (Joint Ventures) เพื่อให้มีส่วนร่วมในการดำเนินธุรกิจอย่างมีคุณธรรม เคารพต่อสิทธิมนุษยชน และปฏิบัติต่อกันตามหลักสิทธิมนุษยชนตามนโยบายนี้
4. สอดส่องดูแลเรื่องการเคารพสิทธิมนุษยชน ไม่ละเลยหรือเพิกเฉยเมื่อพบเห็นการกระทำที่เข้าข่ายละเมิดสิทธิมนุษยชน ที่เกี่ยวข้องกับบริษัทฯ ต้องรายงานให้ผู้บังคับบัญชาหรือบุคคลที่รับผิดชอบทราบ และให้ความร่วมมือในการตรวจสอบข้อเท็จจริงต่าง ๆ หากมีข้อสงสัยหรือข้อขัดถาม ให้ปรึกษากับผู้บังคับบัญชา หรือบุคคลที่รับผิดชอบผ่านช่องทางต่าง ๆ ที่กำหนดไว้
5. บริษัทฯ เปิดรับเรื่องร้องเรียนหรือการรายงานการละเมิดสิทธิมนุษยชนที่เกี่ยวข้องกับบริษัทฯ ทั้งที่เกิดจากกิจกรรมของบริษัทฯ และกิจการที่บริษัทฯ มีอำนาจบริหารจัดการ โดยสามารถส่งเรื่องร้องเรียนที่ auditcom@asphere.co
6. จัดให้มีกระบวนการสอบสวนข้อเท็จจริงที่ให้เป็นธรรมและคุ้มครองบุคคลที่แจ้งเรื่องการละเมิดสิทธิมนุษยชนที่เกี่ยวข้องกับบริษัทฯ
7. บริษัทฯ มุ่งมั่นที่จะสื่อสารรายงานและเปิดเผยข้อมูลการดำเนินงานด้านสิทธิมนุษยชน การบรรเทาและการเยียวยารวมถึงปฏิบัติการการเลือกปฏิบัติและการล่วงละเมิด สู่สาธารณะอย่างครบถ้วนและโปร่งใส
8. ทบทวนนโยบายด้านสิทธิมนุษยชนอย่างสม่ำเสมอ โดยคำนึงถึงการเปลี่ยนแปลงที่มีนัยสำคัญต่อบริษัทฯ

6.2.6 นโยบายต่อต้านการทุจริตคอร์รัปชัน

บริษัทฯ ตระหนักถึงความสำคัญในการประกอบธุรกิจภายใต้หลักการทำกับดู่และกิจการที่ดี โดยยึดมั่นในแนวทางการดำเนินธุรกิจด้วยความซื่อสัตย์ สุจริต โปร่งใสเป็นธรรม รับผิดชอบต่อสังคม และระมัดระวัง ภายใต้กฎหมาย ระเบียบ ข้อบังคับ และมาตรฐานที่เกี่ยวข้องของประเทศไทย โดยบริษัทฯ เริ่มต้นการดำเนินงานและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ดังนี้

ในปี 2564 เพื่อแสดงเจตนาแน่วแน่และความมุ่งมั่นในการต่อต้านคอร์รัปชันในทุกรูปแบบ บริษัทฯ ได้ลงนามในคำประกาศเจตนาแน่วแน่เข้าร่วมเป็น “แนวร่วมต่อต้านคอร์รัปชันของภาคเอกชนไทย” และด้วยการดำเนินธุรกิจด้วยความโปร่งใส และปฏิบัติตามนโยบายอย่างเคร่งครัด ในวันที่ 30 ธันวาคม พ.ศ. 2564 แนวร่วมต่อต้านคอร์รัปชันของภาคเอกชนไทย (CAC) ออกประกาศอย่างเป็นทางการว่า บริษัทฯ แอสเฟียร์ อินโนเวชันส์ จำกัด (มหาชน) ได้ผ่านการรับรองเป็นสมาชิก โดยมีผลตั้งแต่วันที่ 30 กันยายน พ.ศ. 2564 และได้รับการต่ออายุสมาชิกไปจนถึง 31 ธันวาคม 2570

ในปี 2567 ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัท ครั้งที่ 6/2567 เมื่อวันที่ 9 สิงหาคม 2567 ได้มีมติให้แก้ไขเพิ่มเติมสาระสำคัญของนโยบายต่อต้านการทุจริตคอร์รัปชัน เพื่อให้สอดคล้องกับสภาวการณ์ปัจจุบัน โดยกำหนดให้นโยบายต่อต้านการทุจริตคอร์รัปชันมีขอบเขตครอบคลุมการบังคับใช้ทั้งบริษัทย่อย และเพิ่มเติมคำนิยามเรื่อง “ของขวัญ”, “การเลี้ยงรับรองและการต้อนรับ”, “การบริจาคเพื่อการกุศล”, “การบริจาคเพื่อการสาธารณประโยชน์”, “การช่วยเหลือทางการเงิน”, “การขัดแย้งทางผลประโยชน์” รวมถึงแก้ไขเพิ่มเติมคำนิยามของ “การให้สิ่งของหรือประโยชน์อื่นใด” ให้ครอบคลุมถึง การให้ประโยชน์เชิงการค้า หรือการส่งเสริมความสัมพันธ์ทางธุรกิจและภาพลักษณ์ รวมถึงชื่อเสียงของบริษัทด้วย นอกจากนี้ยังได้เพิ่มเติมแนวทางการสื่อสารและการเปิดเผยข้อมูลให้มีความชัดเจนมากขึ้น (ดูรายละเอียดได้จาก <https://asphere.co> ภายใต้หมวดการกำกับดูแลกิจการที่ดี <https://investor.asphere.co/th/corporate-governance/anti-bribery-and-corruption>)

การอบรมและการสื่อสาร

เพื่อให้กรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และบุคลากรของบริษัทฯ มีความรู้ความเข้าใจ และสามารถปฏิบัติตามนโยบายและมาตรการต่อต้านการทุจริตคอร์รัปชันได้อย่างถูกต้อง บริษัทฯ จึงจัดให้มีการสื่อสารและเผยแพร่นโยบายการต่อต้านคอร์รัปชันแก่พนักงานและบุคลากรภายในบริษัทฯ ผ่านหลากหลายช่องทาง อาทิ การปฐมนิเทศพนักงานใหม่ การจัดอบรมสัมมนา การติด

ประกาศ ณ บอร์ดประชาสัมพันธ์ การเผยแพร่ผ่านอีเมลภายในของบริษัทฯ การเผยแพร่ผ่านเว็บไซต์ของบริษัทฯ เป็นต้น

นอกจากนี้ บริษัทฯ ยังสื่อสารและเผยแพร่นโยบายการต่อต้านคอร์รัปชัน รวมถึงช่องทางการแจ้งเบาะแสหรือข้อร้องเรียน ไปยังสาธารณชน บริษัทย่อย ตลอดจนตัวแทนทางธุรกิจ คู่ค้าทางธุรกิจที่เกี่ยวข้อง และผู้มีส่วนได้เสียผ่านช่องทางต่าง ๆ อาทิ เว็บไซต์ อีเมล ทั้งนี้ เพื่อสร้างความเข้าใจและสนับสนุนให้ยึดมั่นในมาตรฐานการรับผิดชอบต่อสังคมในเรื่องการต่อต้านการทุจริตคอร์รัปชันเช่นเดียวกับบริษัทฯ

นโยบายงดรับของขวัญ

บริษัทฯ กำหนดแนวทางในการรับและการให้ของขวัญ การเลี้ยง หรือประโยชน์อื่นใด และประกาศใช้ทั่วทั้งองค์กรเพื่อให้บุคลากรของบริษัทฯ ถือปฏิบัติอย่างเคร่งครัด โดยจะไม่เรียกรับ/ไม่รับของขวัญ ของกำนัล การเลี้ยงรับรอง หรือสิ่งตอบแทนใด ๆ จากผู้ร่วมดำเนินธุรกิจกับบริษัทฯ

การแจ้งเบาะแสหรือข้อร้องเรียน

บริษัทฯ กำหนดผู้รับผิดชอบในการรับข้อร้องเรียน ดังนี้ ประธานคณะกรรมการตรวจสอบ (กรรมการอิสระ), เลขาธิการบริษัทฯ, ฝ่ายทรัพยากรบุคคล โดยสามารถยื่นข้อร้องเรียนผ่านช่องทาง ดังนี้

- อีเมล : auditcom@asphere.co
- โทรศัพท์ : 66 2769 8888
- โทรสาร : 66 2090 2730
- ไปรษณีย์ : บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน) เลขที่ 51 อาคารเมเจอร์ ทาวเวอร์ พระราม 9 - รามคำแหง ชั้น 18 ห้องเลขที่ 3-8 ถนนพระราม 9 แขวงหัวหมาก เขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร 10240

มาตรการคุ้มครองและรักษาความลับ

1. บริษัทฯ จะเก็บข้อมูลผู้แจ้งไว้เป็นความลับ โดยบริษัทฯ จะใช้ข้อมูลการแจ้งนี้เพื่อประโยชน์ในการบริหารงานและทำกับการปฏิบัติงานภายใน หรือเปิดเผยตามคำสั่งโดยชอบด้วยกฎหมาย ตามคำสั่งศาล และ/หรือ ตามคำสั่งของสำนักงาน ก.ล.ต. หน่วยงานราชการ และ/หรือหน่วยงานกำกับดูแลที่เกี่ยวข้อง

2. ผู้แจ้งเบาะแสหรือข้อร้องเรียนจะได้รับการตอบสนองอย่างจริงจัง และได้รับความคุ้มครองโดยไม่ต้องหวั่นเกรงต่อการใช้อำนาจบังคับบัญชาในทางไม่ชอบหรือการกระทำที่ไม่เป็นธรรม เพื่อตอบโต้การกระทำของผู้แจ้งเบาะแสหรือข้อร้องเรียน

3. ผู้แจ้งจะต้องกระทำการโดยสุจริต หากบริษัทฯ พบการแจ้งเบาะแสโดยทุจริต หรือมีเจตนาในการกลั่นแกล้งให้ผู้อื่นได้รับความเสียหาย เสียชื่อเสียง ถูกดูหมิ่น ถูกเกลียดชัง หรือให้ได้รับความอับอาย ฯลฯ นั้น บริษัทฯ จะดำเนินการตามที่เห็นควรต่อไป

4. บริษัทฯ ให้ความมั่นใจกับกรรมการ ผู้บริหาร และพนักงาน ว่าไม่มีผู้ใดต้องถูกลงโทษ หรือได้รับผลกระทบใด ๆ จากการปฏิเสธการตัดสินใจบน ถึงแม้ว่าการปฏิเสธดังกล่าวจะทำให้บริษัทฯ สูญเสียธุรกิจ หรือพลาดโอกาสในการได้ธุรกิจใหม่ บริษัทฯ เชื่อว่านโยบายไม่ยอมรับการตัดสินใจและการคอร์รัปชันอย่างสิ้นเชิงจะช่วยสร้างคุณค่าให้แก่บริษัทฯ ได้ในระยะยาว นอกจากนี้บริษัทฯ ไม่ยินยอมให้ผู้ใดมากระทำการข่มขู่ คุกคาม หรือหน่วงเหนี่ยวกรรมการ ผู้บริหาร และพนักงานที่ตั้งใจปฏิบัติตามนโยบายฉบับนี้

5. หากกรรมการ ผู้บริหาร และพนักงานเชื่อว่าตนเองถูกข่มขู่ คุกคาม หรือหน่วงเหนี่ยว ให้แจ้งเบาะแส หรือร้องเรียนต่อผู้บังคับบัญชา หรือแผนกบุคคลโดยทันที และหากยังไม่ได้รับการแก้ไข ให้รายงานผ่านช่องทางการรายงานตามนโยบายฉบับนี้

การดำเนินการสืบสวนและบทลงโทษ

1. เมื่อได้รับการแจ้งเบาะแส กรรมการบริหารและคณะกรรมการตรวจสอบจะเป็นผู้กลั่นกรองสืบสวนข้อเท็จจริง

2. ระหว่างการสืบสวนข้อเท็จจริง กรรมการบริหารและคณะกรรมการตรวจสอบอาจมอบหมายให้ตัวแทน (ผู้บริหาร) แจ้งผลความคืบหน้าเป็นระยะ ให้ผู้แจ้งเบาะแสหรือข้อร้องเรียนได้ทราบ

3. หากการสืบสวนข้อเท็จจริงแล้วพบว่า ข้อมูลหรือหลักฐานที่มีเหตุอันควรเชื่อได้ว่า ผู้ที่ถูกกล่าวหาได้กระทำการคอร์รัปชันหรือทุจริตจริง บริษัทฯ จะให้สิทธิผู้ถูกกล่าวหาได้รับทราบข้อกล่าวหา และให้สิทธิผู้ถูกกล่าวหาพิสูจน์ตนเอง โดยการหาข้อมูลหรือหลักฐานเพิ่มเติมที่แสดงให้เห็นว่าตนเองไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการกระทำอันทุจริตตามที่ได้ถูกกล่าวหา

4. หากผู้ถูกร้องเรียนได้กระทำการทุจริตจริง การทุจริตนั้นถือว่าเป็นการกระทำความผิดต่อการต่อต้านการคอร์รัปชัน จะต้องได้รับการพิจารณาโทษทางวินัยจนถึงขั้นให้ออกจากงาน และ/หรือพ้นจากตำแหน่ง และหากการกระทำทุจริตนั้นผิดกฎหมาย ผู้กระทำความผิดอาจต้องได้รับโทษทางกฎหมาย ทั้งนี้ โทษทางวินัยตามระเบียบของบริษัทฯ คำตัดสินของคณะกรรมการ (ผู้บริหาร) ถือเป็นอันสิ้นสุด

6.2.7 จรรยาบรรณธุรกิจ

บริษัทฯ ให้ความสำคัญและการดำเนินธุรกิจโดยใช้หลักจรรยาบรรณเสมอมา รวมถึงการปฏิบัติตามกฎหมาย ระเบียบ หรือข้อบังคับต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง และส่งเสริมให้กรรมการ ผู้บริหาร และพนักงานของบริษัทฯ ตระหนักถึงความสำคัญของการดำเนินธุรกิจที่มีความรับผิดชอบต่อสังคมส่วนรวม ยึดหลักความซื่อสัตย์สุจริต และความโปร่งใส อีกทั้งต้องคำนึงถึงผู้มีส่วนได้เสียทุกกลุ่ม

ในปี 2567 ที่ผ่านมา ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัท ครั้งที่ 8/2567 วันที่ 8 พฤศจิกายน 2567 ได้ทบทวนจรรยาบรรณธุรกิจของบริษัทแล้วเห็นว่า เนื่องจากในปัจจุบัน มีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการดำเนินธุรกิจมากขึ้น เพื่อให้ผู้มีจรรยาบรรณทางธุรกิจมีความทันสมัยมากขึ้นจึงมีมติให้เพิ่มเติมเนื้อหาที่เกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ในคู่มือจรรยาบรรณทางธุรกิจ เพื่อให้บุคลากรของบริษัทฯ มีแนวทางการใช้งานได้อย่างถูกต้องมีประสิทธิภาพ ภายใต้ข้อกำหนดของกฎหมาย คำสั่ง นโยบาย และระเบียบวิธีปฏิบัติที่เกี่ยวข้อง เพื่อประโยชน์สูงสุดของบริษัทฯ และสังคมที่จะมีให้เกิดผลกระทบต่อบริษัทฯ ผู้ถือหุ้น หรือผู้มีส่วนได้เสียอื่นๆ โดยสาระสำคัญ ดังนี้

1. การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีลิขสิทธิ์ถูกต้องตามกฎหมาย
2. การเก็บรักษารหัสผ่านของคนให้เป็นความลับ
3. การรักษาความปลอดภัยในใช้งานคอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์
4. การปฏิบัติตามกฎหมายที่เกี่ยวข้อง

สามารถดูรายละเอียดคู่มือจรรยาบรรณทางธุรกิจฉบับเต็มได้ที่ <https://investor.asphere.co/th/corporate-governance/corporate-governance-policy> (หัวข้อจรรยาบรรณในการดำเนินธุรกิจ)

6.3 การเปลี่ยนแปลงและพัฒนาการที่สำคัญของนโยบายของบริษัทฯ

ในปี 2568 ที่ผ่านมา ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทฯ ได้ตรวจสอบและทบทวนนโยบายฉบับเดิม และพบว่า นโยบายที่ใช้ในปัจจุบัน ยังคงสามารถใช้ได้กับการดำเนินธุรกิจอย่างดียิ่ง จึงไม่ได้มีการแก้ไขเพิ่มเติมนโยบายแต่อย่างใด

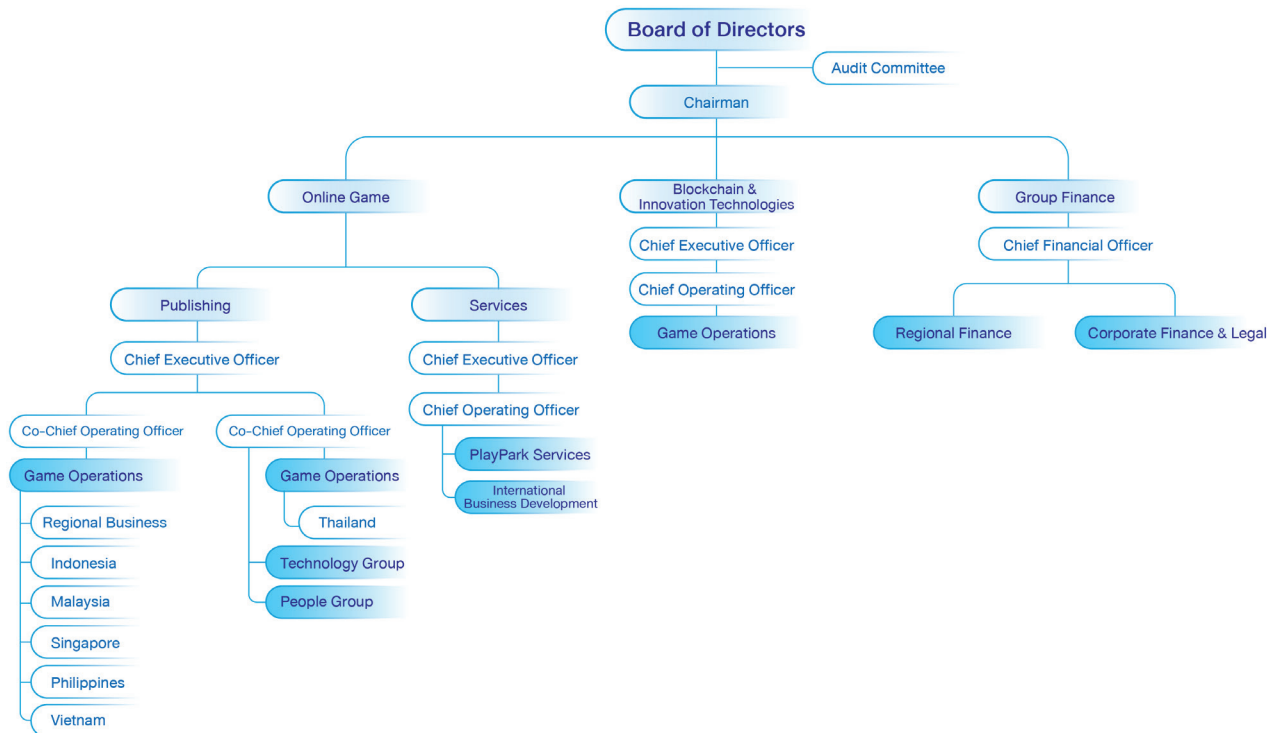
6.4 การรับรองการประเมินต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการกำกับดูแลกิจการที่ดี

โครงสร้างการประเมินคุณภาพการจัดการประชุมผู้ถือหุ้น

ในโครงการประเมินคุณภาพการจัดประชุมสามัญผู้ถือหุ้นประจำปี 2568 ซึ่งดำเนินการโดยสมาคมส่งเสริมผู้ลงทุนไทย ผลการประเมินคุณภาพการจัดการประชุมสามัญผู้ถือหุ้นประจำปี 2568 บริษัทฯ ได้รับการประเมินในระดับ “ดีเยี่ยม” ด้วยคะแนน 98 คะแนน

7. โครงสร้างการกำกับดูแลกิจการ และข้อมูลสำคัญเกี่ยวกับ คณะกรรมการ คณะกรรมการชุดย่อย ผู้บริหาร พนักงาน และอื่น ๆ

7.1 โครงสร้างการกำกับดูแล



ข้อมูลคณะกรรมการะคณะกรรมการชุดย่อย

ชื่อ-นามสกุล	คณะกรรมการบริษัทฯ	คณะกรรมการชุดย่อย
1. นายปราโมทย์ สุดจิตพร	ประธานกรรมการ	-
2. นายกิตติพงษ์ พุกขอรุณ	กรรมการบริหาร	-
3. นายเฉลิมพงษ์ จิตต์จินตวงศ์	กรรมการอิสระ	ประธานกรรมการตรวจสอบ และกรรมการอิสระ
4. นางมลฤดี สุพັນธรัตน์*	กรรมการอิสระ	กรรมการตรวจสอบ และกรรมการอิสระ
5. พ.ต.อ. ญาณพล ยั่งยืน	กรรมการอิสระ	กรรมการตรวจสอบ และกรรมการอิสระ
6. นายธีรเดช ดำรงค์พลาสิทธิ์ (ลาออกมีผล 25 ธันวาคม 2568)	กรรมการ	-

หมายเหตุ : *นางมลฤดี สุพັນธรัตน์ เป็นกรรมการที่มีประสบการณ์ด้านบัญชีและการเงิน รายละเอียดปรากฏตามหัวข้อประวัติคณะกรรมการและผู้บริหาร

ข้อมูลสรุปการเข้าร่วมประชุมของคณะกรรมการ

ชื่อ-นามสกุล	จำนวนครั้งที่เข้าร่วมประชุม/จำนวนครั้งที่จัดประชุม*	
	คณะกรรมการบริษัทฯ	คณะกรรมการตรวจสอบ
1. นายปราโมทย์ สุดจิตพร	6/8	-
2. นายกิตติพงศ์ พุกขอรุณ	8/8	-
3. นายเฉลิมพงษ์ จิตต์จันทวงศ์	8/8	7/7
4. นางมลฤดี สุกพันธิ์	8/8	7/7
5. พ.ต.อ. ญาณพล ยิ่งยืน	8/8	7/7
6. นายธีรเดช ดำรงค์พลาสิทธิ์****	7/8	-

หมายเหตุ :

*จำนวนครั้งที่เข้าร่วมประชุม นับรวมถึงการเข้าร่วมด้วยการประชุมทางไกลผ่านโทรศัพท์ และการประชุมผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์

** นายปราโมทย์ สุดจิตพร ไม่ได้เข้าร่วมการประชุมคณะกรรมการบริษัท ครั้งที่ 2/2568 และ 3/2568 เนื่องจากติดปฏิบัติภารกิจที่ต่างประเทศ จึงมีการเข้าร่วมประชุมคณะกรรมการบริษัท ประจำปี 2568 รวมจำนวน 6 ครั้ง

***นายธีรเดช ดำรงค์พลาสิทธิ์ ได้ลาออกจากตำแหน่งมีผลตั้งแต่วันที่ 25 ธันวาคม 2568 จึงมีการเข้าร่วมประชุมคณะกรรมการบริษัท ประจำปี 2568 รวมจำนวน 7 ครั้ง

**รายงานการเปลี่ยนแปลงการถือครองหลักทรัพย์ของกรรมการ
และผู้บริหารในบริษัทฯ และบริษัทย่อย (ข้อมูล ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568)**

รายชื่อคณะกรรมการ และผู้บริหาร	หุ้นสามัญ	
	31/12/2568	31/12/2567
1. นายปราโมทย์ สุดจิตพร	171,517,114	177,517,114
นางสาวเสาวลักษณ์ จิตสัมฤทธิ์ (คู่สมรส)	-	-
2. นายกิตติพงศ์ พุกขอรุณ	675	675
คู่สมรส	-	-
3. นายเฉลิมพงษ์ จิตต์จันทวงศ์	750,000	750,000
คู่สมรส	-	-
4. นางมลฤดี สุกพันธิ์	400,000	400,000
คู่สมรส	-	-
5. พันตำรวจเอก ญาณพล ยิ่งยืน	211,000	211,000
คู่สมรส	-	-
6. นายธีรเดช ดำรงค์พลาสิทธิ์	-	-
คู่สมรส	-	-

รายชื่อคณะกรรมการ และผู้บริหาร	หุ้นสามัญ	
	31/12/2568	31/12/2567
7. Mr. Ung Chek Wai, Gerry	524,962	524,962
คู่สมรส	200,000	200,000
8. Mr. Quach Dong Quang	389,000	379,574
คู่สมรส	358,180	358,180
9. นายกฤษพล ใจจงรักษ์	-	-
คู่สมรส	-	-
10. Mr. Tan Woei Jinn	-	-
คู่สมรส	-	-
11. นายอาสา ผิวงำ	-	-
คู่สมรส	-	-

7.2 ข้อมูลเกี่ยวกับคณะกรรมการ

บริษัทฯ มุ่งเน้นการให้บริการที่มีประสิทธิภาพ การพัฒนาบุคลากรเพื่อส่งเสริมคุณภาพการบริการ และการขยายการลงทุนไปยังประเทศอื่นที่มีศักยภาพทั่วทั้งภูมิภาค ภายใต้การบริหารงานภายในที่โปร่งใสและตรวจสอบได้ตามหลักการกำกับดูแลกิจการหรือบรรษัทภิบาลที่ดี คณะกรรมการมุ่งที่จะใช้มาตรฐานจริยธรรมที่สูงสุด ภายใต้กรอบของกฎหมาย วัตถุประสงค์ ข้อบังคับของบริษัทฯ และมติที่ประชุมผู้ถือหุ้น ด้วยความรับผิดชอบ ซื่อสัตย์ สุจริต ะมัดระวัง ตามหลักการข้อพึงปฏิบัติที่ดี เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจสูงสุดแก่กิจการ และเพื่อความมั่นคงสูงสุดของผู้ถือหุ้น

โดยคณะกรรมการของบริษัทฯ ประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความรู้ ความสามารถ และประสบการณ์จากหลากหลายอาชีพ ทั้งด้านเกมพีซี ธุรกิจออนไลน์ การเงิน การตลาด กฎหมาย การบริหารจัดการ ไอที และประสบการณ์ด้านอื่น ๆ ที่เป็นประโยชน์ในการดำเนินงานของคณะกรรมการ และมีความเป็นอิสระในการตัดสินใจเพื่อประโยชน์สูงสุดของบริษัทฯ และผู้ถือหุ้น โดยรวม คณะกรรมการมีส่วนร่วมในการกำหนด (หรือให้ความเห็นชอบ) วิสัยทัศน์ การกิจ กลยุทธ์ เป้าหมาย แผนธุรกิจ และงบประมาณของบริษัทฯ ตลอดจนกำกับดูแลให้ฝ่ายจัดการดำเนินการให้เป็นไปตามแผนธุรกิจและงบประมาณที่กำหนดไว้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจสูงสุดให้แก่กิจการ และมอบความมั่นคงสูงสุดให้แก่ผู้ถือหุ้น รวมทั้งดูแลให้มีกระบวนการประเมินความเหมาะสมของการควบคุมภายใน การตรวจสอบภายใน การบริหารความเสี่ยง การรายงานทางการเงิน และการติดตามผลการดำเนินการอย่างสม่ำเสมอ

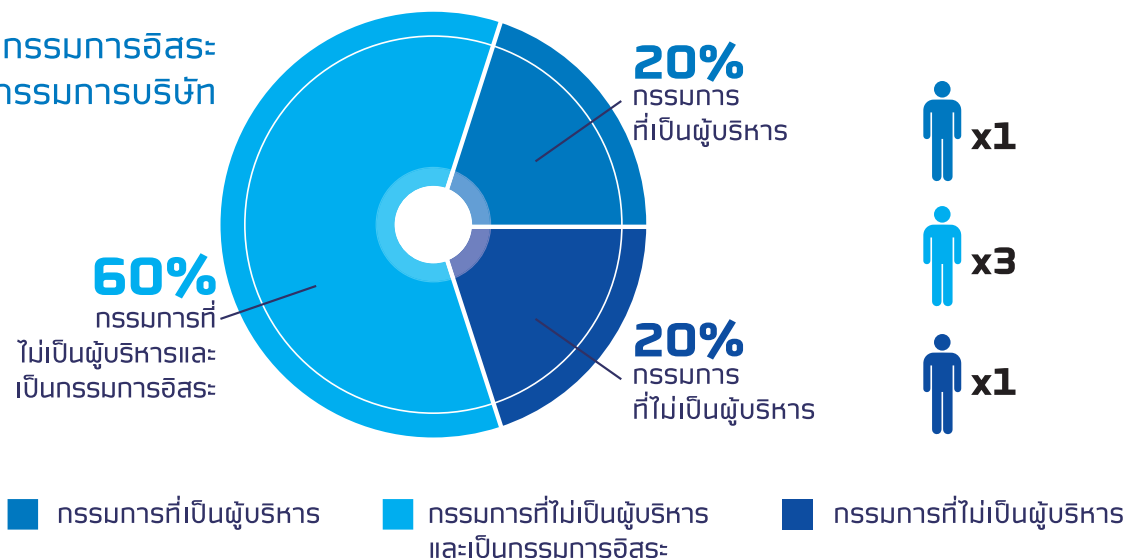
ปัจจุบันคณะกรรมการบริษัทฯ มีจำนวน 5 คน ประกอบด้วยกรรมการบริษัทฯ ที่มาจากฝ่ายบริหาร 1 คน กรรมการบริษัทฯ ที่ไม่เป็นผู้บริหาร 4 คน “โดยมีกรรมการอิสระ” เกินกว่า 1 ใน 3 ของจำนวนกรรมการทั้งหมด จึงถือเป็นการถ่วงดุลกรรมการที่เป็นผู้บริหารอย่างเหมาะสม นอกจากนี้ บริษัทฯ ได้แต่งตั้งคณะอนุกรรมการ 2 ชุด เพื่อช่วยกำกับดูแลกิจการของกลุ่มบริษัทฯ คือ คณะกรรมการบริหาร และคณะกรรมการตรวจสอบซึ่งประกอบด้วยกรรมการอิสระ 3 คน ซึ่งมีวาระการดำรงตำแหน่งคราวละ 3 ปี โดยได้กำหนดขอบเขตและอำนาจในการดำเนินการของคณะกรรมการดังกล่าวไว้อย่างชัดเจน

การถ่วงดุลของกรรมการที่ไม่เป็นผู้บริหาร

โครงสร้างคณะกรรมการบริษัทฯ ประกอบด้วย กรรมการที่ไม่เป็นผู้บริหารและเป็นกรรมการอิสระ จำนวน 3 คน กรรมการที่ไม่เป็นผู้บริหาร 2 คน และกรรมการที่เป็นผู้บริหารจำนวน 1 คน โดย ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568 บริษัทฯ มีกรรมการจำนวนทั้งสิ้น 5 คน (เนื่องจากกรรมการที่ไม่เป็นผู้บริหาร 1 ท่านลาออกในวันที่ 25 ธันวาคม 2568 และกรรมการที่ได้รับการแต่งตั้งจากที่ประชุมคณะกรรมการบริหาร จะเข้าดำรงตำแหน่งแทน มีผลตั้งแต่วันที่ 1 มกราคม 2569) ทำให้วันที่ 31 ธันวาคม 2568 มีสัดส่วนสัดส่วนของกรรมการที่ไม่เป็นบริหารดังนี้

- กรรมการที่เป็นผู้บริหาร: จำนวน 1 คน (ร้อยละ 20)
- กรรมการที่ไม่เป็นผู้บริหารและเป็นกรรมการอิสระ: จำนวน 3 คน (ร้อยละ 60)
- กรรมการที่ไม่เป็นผู้บริหาร: จำนวน 1 คน (ร้อยละ 20)

สัดส่วนของกรรมการอิสระ ในคณะกรรมการบริษัท



โดยเมื่อกรรมการใหม่ได้เข้ารับตำแหน่งแทนที่กรรมการที่ลาออกแล้วในวันที่ 1 มกราคม 2569 จะทำให้การถ่วงดุลของกรรมการที่ไม่เป็นผู้บริหาร กลับคืนสู่สัดส่วนเดิมก่อนการลาออกของกรรมการเดิม ดังนี้

- กรรมการที่เป็นผู้บริหาร: จำนวน 1 คน (ร้อยละ 17)
- กรรมการที่ไม่เป็นผู้บริหารและเป็นกรรมการอิสระ: จำนวน 3 คน (ร้อยละ 50)
- กรรมการที่ไม่เป็นผู้บริหาร: จำนวน 2 คน (ร้อยละ 33)

คณะกรรมการบริษัทฯ

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568 คณะกรรมการบริษัทฯ ประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิทั้งหมด 5 คน ซึ่งได้ผ่านหลักสูตรการอบรมจากสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทยแล้ว ดังนี้

ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่ง	จำนวนครั้งที่เข้าร่วมประชุม ในปี 2568
1. นายปราโมทย์ สุกจิตพร	ประธานกรรมการ	6/8
2. นายกิตติพงศ์ พุกขอรุณ	กรรมการบริหาร	8/8
3. นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ปันติวงศ์	กรรมการอิสระ และประธานกรรมการตรวจสอบ	8/8
4. นางมฤดี สุพันธ์รัชต์	กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ	8/8
5. พ.ต.อ. ญาณพล ยั่งยืน	กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ	8/8

*นางมฤดี สุพันธ์รัชต์ กรรมการตรวจสอบ เป็นผู้มีความรู้และประสบการณ์เพียงพอที่จะสามารถทำหน้าที่สอบทานความน่าเชื่อถือของงบการเงิน

**นายชวนินทร์ ตรีถาวรยืนยง เป็นเลขานุการคณะกรรมการบริษัทฯ

***นายธีรเดช ดำรงค์พลสิทธิ์ ได้ลาออกจากตำแหน่งมีผลตั้งแต่วันที่ 25 ธันวาคม 2568 จึงมีการเข้าร่วมประชุมคณะกรรมการบริษัท ประจำปี 2568 รวมจำนวน 7 ครั้ง

กรรมการผู้มีอำนาจผูกพันตามหนังสือรับรองบริษัทฯ

นายปราโมทย์ สุดจิตพร และนายกิตติพงศ์ พฤกษ์อรุณ กรรมการ 2 คนนี้ ลงลายมือชื่อร่วมกัน และประทับตราสำคัญของบริษัทฯ

ข้อมูลคณะกรรมการและผู้มีอำนาจควบคุมบริษัทฯ รายละเอียด

สามารถดูข้อมูลได้จาก “ข้อมูลคณะกรรมการและคณะกรรมการชุดย่อย” ข้อ 7.1

บทบาทหน้าที่ประธานกรรมการ

- ทำหน้าที่เป็นประธานในการประชุมคณะกรรมการบริษัทฯ การประชุมผู้ถือหุ้น และการประชุมของกรรมการที่ไม่เป็นผู้บริหาร
- เรียกประชุมคณะกรรมการบริษัทฯ หรือมอบหมายให้บุคคลอื่นดำเนินการแทน
- สนับสนุนให้กรรมการได้อภิปราย ตั้งคำถาม และแสดงความคิดเห็นในประเด็นต่าง ๆ ระหว่างการประชุม
- เป็นผู้ลงคะแนนชี้ขาดในกรณีที่ประชุมคณะกรรมการมีการลงคะแนนเสียง และคะแนนเสียงทั้งสองฝ่ายเท่ากัน

ขอบเขตอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการบริษัทฯ

1. กำกับ ดูแล และจัดการให้การดำเนินงานของบริษัทฯ เป็นไปตามกฎหมาย วัตถุประสงค์ ข้อบังคับของบริษัทฯ ตลอดจนมติที่ประชุมผู้ถือหุ้น บนพื้นฐานของหลักการกำกับดูแลกิจการที่ดี ตลอดจนปฏิบัติให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์และข้อบังคับของตลาดหลักทรัพย์ฯ และสำนักงานคณะกรรมการ ก.ล.ต.

2. กำหนดหรือเปลี่ยนแปลงชื่อกรรมการผู้มีอำนาจลงลายมือชื่อผูกพันบริษัทฯ

3. กำหนดนโยบาย กลยุทธ์ และทิศทางการดำเนินงานของบริษัทฯ รวมทั้งกำกับดูแลให้ฝ่ายบริหารดำเนินการให้เป็นไปตามนโยบายที่กำหนดไว้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจสูงสุดแก่ผู้ถือหุ้นและการเติบโตอย่างยั่งยืน

4. พิจารณาตัดสินใจในเรื่องที่มีสาระสำคัญ เช่น แผนธุรกิจ งบประมาณ โครงการลงทุนขนาดใหญ่ อำนาจการบริหาร และรายการอื่นใดตามที่กฎหมายกำหนด

5. แต่งตั้งคณะอนุกรรมการหรือบุคคลใด เพื่อทำหน้าที่ช่วยดูแล ติดตาม และควบคุมการบริหารงานของบริษัทฯ ในเรื่องที่เป็นสาระสำคัญภายใต้การควบคุมของคณะกรรมการบริษัทฯ เช่น คณะกรรมการบริหาร คณะกรรมการตรวจสอบ และกรรมการผู้จัดการ เป็นต้น รวมทั้งประเมินผลการปฏิบัติงานและกำหนดค่าตอบแทนของคณะอนุกรรมการหรือบุคคลดังกล่าว หรือมอบอำนาจเพื่อให้คณะอนุกรรมการหรือบุคคลดังกล่าวมีอำนาจตามที่คณะกรรมการเห็นสมควร และภายในระยะเวลาที่คณะกรรมการบริษัทฯ เห็นสมควร ซึ่งคณะกรรมการบริษัทฯ อาจยกเลิก เพิกถอน เปลี่ยนแปลง หรือแก้ไขอำนาจนั้น ๆ ได้

6. จัดให้บริษัทฯ มีระบบการควบคุมภายใน การตรวจสอบภายใน และมาตรการการบริหารความเสี่ยงที่มีประสิทธิภาพและประสิทธิผล รวมทั้งมีการติดตามการดำเนินการในเรื่องดังกล่าวอย่างสม่ำเสมอ

7. จัดทำรายงานคณะกรรมการประจำปี และรับผิดชอบต่อการจัดทำและการเปิดเผยงบการเงิน เพื่อแสดงถึงฐานะการเงินและผลการดำเนินงานในรอบปีที่ผ่านมา เพื่อนำเสนอต่อผู้ถือหุ้น

ทั้งนี้ การมอบอำนาจแก่คณะอนุกรรมการหรือบุคคลใดดังกล่าวข้างต้นจะไม่รวมถึงการมอบอำนาจที่ทำให้คณะอนุกรรมการหรือบุคคลดังกล่าว หรือผู้รับมอบอำนาจจากคณะอนุกรรมการหรือบุคคลดังกล่าว สามารถอนุมัติรายการที่ตนหรือบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง มีส่วนได้เสีย หรืออาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์ในลักษณะอื่นใดที่จะทำขึ้นกับบริษัทฯ หรือบริษัทย่อย รวมทั้งกำหนดให้ต้องขอความเห็นชอบจากที่ประชุมผู้ถือหุ้นในการทำรายการที่เกี่ยวข้องกัน และการได้มาหรือจำหน่ายไปซึ่งสินทรัพย์ที่สำคัญของบริษัทฯ เพื่อให้สอดคล้องตามข้อกำหนดของตลาดหลักทรัพย์ฯ ในกรณีที่การดำเนินการเรื่องใดที่กรรมการท่านใดหรือบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง (ตามประกาศสำนักงาน ก.ล.ต. และ/หรือตลาดหลักทรัพย์ฯ) มีส่วนได้เสียหรือมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์ กรรมการและบุคคลที่อาจมีความขัดแย้งนั้นไม่มีสิทธิออกเสียงและไม่มีความอำนาจอนุมัติการดำเนินการในเรื่องดังกล่าว

นโยบายการจ่ายค่าตอบแทนกรรมการ

บริษัทฯ มีนโยบายในการกำหนดค่าตอบแทนกรรมการทั้งที่เป็นตัวเงินและมีใช้ตัวเงินไว้อย่างชัดเจนและโปร่งใส และจะนำเสนอข้อมูลจากที่ประชุมผู้ถือหุ้นในการประชุมสามัญประจำปีทุกปี โดยมีหลักเกณฑ์การกำหนดค่าตอบแทนกรรมการ ดังนี้

- มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับขอบเขตภาระหน้าที่ความรับผิดชอบของกรรมการแต่ละคน
- ค่าตอบแทนอยู่ในระดับที่สามารถจูงใจ สามารถรักษากรรมการที่มีความรู้ความสามารถและมีคุณภาพในการปฏิบัติงานหน้าที่ให้แก่บริษัทฯ ได้
- องค์ประกอบของค่าตอบแทนมีความชัดเจน โปร่งใส และง่ายต่อการเข้าใจ
- เป็นอัตราที่เทียบเคียงได้กับค่าตอบแทนกรรมการในอุตสาหกรรมเดียวกันหรือใกล้เคียงกัน

รายละเอียดการจ่ายค่าตอบแทนกรรมการ

ที่ประชุมสามัญผู้ถือหุ้นประจำปี 2568 เมื่อวันที่ 23 เมษายน 2568 ได้มีมติอนุมัติค่าตอบแทนกรรมการของบริษัทฯ ดังนี้

1. ค่าตอบแทนรายเดือน

ตำแหน่ง	ค่าตอบแทนรายเดือน
ประธานกรรมการ	38,000 บาทต่อเดือน
กรรมการ	28,000 บาทต่อเดือน

2. เบี้ยประชุม

ตำแหน่ง	ค่าเบี้ยประชุม
ประธานกรรมการตรวจสอบ	53,000 บาทต่อครั้ง
กรรมการตรวจสอบ	38,000 บาทต่อครั้ง

สำหรับผู้บริหารนั้น คณะกรรมการบริษัทฯ เป็นผู้กำหนดหลักการและนโยบายค่าตอบแทนทั้งที่เป็นตัวเงินและไม่ใช่ตัวเงิน ซึ่งจะสอดคล้องกับผลการดำเนินงานของบริษัทฯ และผลการปฏิบัติงานของผู้บริหารแต่ละคน โดยจะอยู่ในระดับเพียงพอที่จะจูงใจและรักษาผู้บริหารระดับสูงที่มีคุณภาพไว้ และมีอัตราที่เทียบเคียงได้กับบริษัทที่อยู่ในระดับเดียวกันหรือลักษณะธุรกิจอย่างเดียวกัน

7.3 ข้อมูลเกี่ยวกับคณะกรรมการชุดย่อย

คณะกรรมการตรวจสอบ

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568 คณะกรรมการตรวจสอบประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิทั้งหมด 3 คน ดังนี้

ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่ง
1. นายเฉลิมพงษ์ จิตต์จันทวงศ์	กรรมการอิสระ และประธานกรรมการตรวจสอบ
2. นางมลฤดี สุกพันรัชต์	กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ
3. พ.ต.อ. ญาณพล ยั่งยืน	กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ

โดยมี นายชวินทร์ ตริถาวรยืนยง เป็นเลขานุการคณะกรรมการตรวจสอบตั้งแต่วันที่ 25 กุมภาพันธ์ 2568 เป็นต้นไป

ขอบเขตอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการตรวจสอบ

1. สอบทานให้บริษัทฯ มีการรายงานทางการเงินอย่างถูกต้องและเพียงพอ
2. สอบทานให้บริษัทฯ มีระบบการควบคุมภายใน (Internal Control) และระบบการตรวจสอบภายใน (Internal Audit) ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ และพิจารณาความเป็นอิสระของหน่วยงานตรวจสอบภายใน ตลอดจนให้ความเห็นชอบในการพิจารณาแต่งตั้ง โยกย้าย หรือเลิกจ้างหัวหน้าหน่วยงานตรวจสอบภายใน หรือหน่วยงานอื่นใดที่รับผิดชอบเกี่ยวกับการตรวจสอบภายใน
3. สอบทานให้บริษัทฯ ปฏิบัติตามกฎหมายว่าด้วยหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ ข้อกำหนดของตลาดหลักทรัพย์ และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจของบริษัทฯ
4. พิจารณา คัดเลือก และเสนอแต่งตั้งบุคคลซึ่งมีความเป็นอิสระเพื่อทำหน้าที่เป็นผู้สอบบัญชีของบริษัทฯ และเสนอค่าตอบแทนของบุคคลดังกล่าว รวมถึงการถอดถอนหรือเลิกจ้างบุคคลดังกล่าว รวมทั้งเข้าร่วมประชุมกับผู้สอบบัญชีโดยไม่มีฝ่ายจัดการเข้าร่วมประชุมด้วยอย่างน้อยปีละ 1 ครั้ง
5. พิจารณารายการที่เกี่ยวข้องกัน หรือรายการที่อาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์ให้เป็นไปตามกฎหมายและข้อกำหนดของตลาดหลักทรัพย์ ทั้งนี้ เพื่อให้มั่นใจว่ารายการดังกล่าวเหมาะสมและเป็นประโยชน์สูงสุดต่อบริษัทฯ
6. จัดทำรายงานของคณะกรรมการตรวจสอบโดยเปิดเผยไว้ในรายงานประจำปีของบริษัทฯ ซึ่งรายงานดังกล่าวต้องลงนามโดยประธานคณะกรรมการตรวจสอบ และต้องประกอบด้วยข้อมูลอย่างน้อยดังต่อไปนี้
 - ความเห็นเกี่ยวกับความถูกต้อง ครบถ้วน เป็นที่เชื่อถือได้ของรายงานทางการเงินของบริษัทฯ

- ความเห็นเกี่ยวกับความพอเพียงของระบบควบคุมภายในของบริษัทฯ
 - ความเห็นเกี่ยวกับการปฏิบัติตามกฎหมายว่าด้วยหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ ข้อกำหนดของตลาดหลักทรัพย์ หรือกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจของบริษัทฯ
 - ความเห็นเกี่ยวกับความเหมาะสมของผู้สอบบัญชี
 - ความเห็นเกี่ยวกับรายการที่อาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์
 - จำนวนการประชุมคณะกรรมการตรวจสอบ และการเข้าร่วมประชุมของคณะกรรมการตรวจสอบแต่ละคน
 - ความเห็นหรือข้อสังเกตโดยรวมที่คณะกรรมการตรวจสอบได้รับจากการปฏิบัติหน้าที่ตามกฎบัตร (Charter)
 - รายการอื่นที่เห็นว่าผู้ถือหุ้นและผู้ลงทุนทั่วไปควรทราบภายใต้ขอบเขตหน้าที่และความรับผิดชอบที่ได้รับมอบหมายจากคณะกรรมการบริษัทฯ
7. ปฏิบัติการอื่นใดตามที่คณะกรรมการของบริษัทฯ มอบหมายด้วยความเห็นชอบจากคณะกรรมการตรวจสอบ

คณะกรรมการบริหาร

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568 คณะกรรมการบริหารประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิทั้งหมด 1 คน ดังนี้

ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่ง	จำนวนครั้งที่เข้าร่วมประชุมในปี 2568
1. นายกิตติพงศ์ พุกผะอัฐ	กรรมการบริหาร	8/8

ขอบเขตอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการบริหาร

- วางแผนและกำหนดนโยบาย ทิศทาง และกลยุทธ์ในการดำเนินธุรกิจของบริษัทฯ เพื่อให้สอดคล้องกับเป้าหมายที่ได้รับมอบหมายจากคณะกรรมการบริษัทฯ เพื่อนำเสนอให้คณะกรรมการบริษัทฯ อนุมัติ
 - กำหนดแผนธุรกิจ งบประมาณ และหลักในการดำเนินธุรกิจให้สอดคล้องกับเป้าหมายที่ได้รับมอบหมายจากคณะกรรมการบริษัทฯ และให้มีอำนาจควบคุมดูแลการดำเนินธุรกิจของบริษัทฯ ให้เป็นไปตามนโยบายธุรกิจ แผนธุรกิจ และกลยุทธ์ทางธุรกิจที่คณะกรรมการบริษัทฯ ได้อนุมัติแล้ว ซึ่งอยู่ภายใต้กฎหมาย เงื่อนไข กฎระเบียบ และข้อบังคับของบริษัทฯ
 - กำหนดโครงสร้างองค์กร อำนาจการบริหารจัดการ นโยบายอัตราค่าตอบแทน และโครงสร้างเงินเดือนของบริษัทฯ รวมถึงการแต่งตั้ง การว่าจ้าง การโยกย้าย การกำหนดเงินเดือนค่าจ้าง ค่าตอบแทน โบนัสพนักงานระดับผู้บริหาร และการเลิกจ้าง
 - มีอำนาจอนุมัติการดำเนินงานเพื่อธุรกรรมตามปกติธุรกิจของบริษัทฯ เช่น การจัดซื้อสินค้า การจัดซื้อลิขสิทธิ์ การลงทุนในสินทรัพย์ ภายในวงเงินสำหรับแต่ละสัญญาซึ่งมากกว่า 20 ล้านบาท แต่ไม่เกิน 40 ล้านบาท
 - มีอำนาจในการทำธุรกรรมทางการเงินกับธนาคาร/สถาบันการเงิน ในเรื่องการเปิดบัญชี ปิดบัญชี การให้กู้ยืมเงิน การกู้ยืมเงิน การจัดหางานสินเชื่อ จำนำ จำนอง ค้ำประกัน และอื่น ๆ รวมถึงการซื้อขายและจดทะเบียนกรรมสิทธิ์ที่ดินใด ๆ เพื่อการดำเนินงานตามปกติธุรกิจตามที่เห็นสมควรภายในวงเงินไม่เกิน 40 ล้านบาท
 - พิจารณาผลกำไรขาดทุนของบริษัทฯ และการเสนอจ่ายเงินปันผลระหว่างกาล หรือเงินปันผลประจำปี เพื่อนำเสนอต่อคณะกรรมการบริษัทฯ
 - มีอำนาจในการมอบอำนาจให้บุคคลหนึ่งหรือหลายบุคคลมีอำนาจกระทำการใด ๆ แทนคณะกรรมการบริหารตามเห็นสมควร ภายใต้การควบคุมของคณะกรรมการบริหาร และภายในระยะเวลาที่คณะกรรมการบริหารเห็นสมควร และคณะกรรมการบริหารอาจยกเลิก เพิกถอน เปลี่ยนแปลง หรือแก้ไขอำนาจนั้น ๆ ได้
 - ดำเนินการอื่น ๆ ตามที่คณะกรรมการบริษัทฯ มอบหมาย
- อนึ่ง การอนุมัติรายการดังกล่าวข้างต้นจะต้องไม่มีลักษณะเป็นการอนุมัติรายการที่ทำให้คณะกรรมการบริหารหรือผู้รับมอบอำนาจจากคณะกรรมการบริหารสามารถอนุมัติรายการที่ตนหรือบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง มีส่วนได้เสีย หรืออาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์อื่นใด ที่จะทำกับบริษัทฯ หรือบริษัทย่อย ยกเว้นการอนุมัติรายการที่เป็นรายการที่เป็นธุรกิจปกติและเป็นไปตามเงื่อนไขการค้า ตามที่คณะกรรมการบริษัทฯ ได้กำหนดอำนาจ และ/หรือวงเงินไว้ โดยอยู่ภายใต้หลักเกณฑ์ เงื่อนไข และวิธีการตามข้อบังคับของบริษัทฯ และตามที่สำนักงานคณะกรรมการ ก.ล.ต. ประกาศกำหนด
- ทั้งนี้ คณะกรรมการบริษัทฯ มีอำนาจในการแก้ไขเปลี่ยนแปลงขอบเขตอำนาจหน้าที่ของคณะกรรมการบริหารได้ตามที่จำเป็นหรือเห็นสมควร

7.4 คณะผู้บริหาร (ตามคำนิยามของสำนักงาน ก.ล.ต. และตลาดหลักทรัพย์ฯ)

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568 คณะผู้บริหารประกอบด้วยเจ้าหน้าที่บริหารทั้งหมด 6 ท่าน ดังนี้

ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่ง
1. นายกิตติพงศ์ พุกเพชรอรุณ	กรรมการผู้จัดการ และประธานเจ้าหน้าที่บริหาร กลุ่มธุรกิจบล็อกเชนและนวัตกรรม
2. Mr. Quach Dong Quang	ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร กลุ่มธุรกิจเกมออนไลน์ (เพลย์พาร์ค)
3. Mr. Ung Chek Wai, Gerry	ประธานเจ้าหน้าที่บริหารสูงสุดด้านการเงิน
4. นายกฤษพล ใจงรักษ์	ประธานเจ้าหน้าที่บริหารฝ่ายปฏิบัติการร่วม กลุ่ม ธุรกิจเกมออนไลน์ (เพลย์พาร์ค) สายงานด้านการให้บริการเกม
5. Mr. Tan Woei Jinn	ประธานเจ้าหน้าที่บริหารฝ่ายปฏิบัติการร่วม กลุ่ม ธุรกิจเกมออนไลน์ (เพลย์พาร์ค) สายงานด้านการให้บริการเกม
6. นายอาสา ผิวคำ	ประธานเจ้าหน้าที่บริหารฝ่ายปฏิบัติการ กลุ่มธุรกิจเกมออนไลน์ (เพลย์พาร์ค) สายงานบริการการตลาด

ขอบเขตอำนาจหน้าที่ของประธานเจ้าหน้าที่บริหาร

1. กำกับ ดูแล และอนุมัติเรื่องเกี่ยวกับการดำเนินงานตามปกติของบริษัทฯ และบริษัทย่อยให้เป็นไปตามมติและนโยบายของคณะกรรมการบริษัทฯ และมีอำนาจในการมอบอำนาจให้กรรมการผู้จัดการ ผู้บริหาร หรือบุคคลหนึ่ง หรือหลายบุคคล ในบริษัทฯ และบริษัทย่อย มีอำนาจกระทำการใด ๆ เพื่อดำเนินการเกี่ยวกับการดำเนินงานตามปกติประจำวันของบริษัทฯ และบริษัทย่อยได้ตามเห็นสมควร

2. ดำเนินการและบริหารจัดการการดำเนินงานที่เกี่ยวกับการบริหารงานของบริษัทฯ และบริษัทย่อย

3. มีอำนาจอนุมัติการดำเนินงานเพื่อธุรกรรมตามปกติธุรกิจของบริษัทฯ และบริษัทย่อย เช่น การจัดซื้อสินค้า การจัดซื้อลิขสิทธิ์ การลงทุนในสินทรัพย์ ภายในวงเงินสำหรับแต่ละสัญญาไม่เกิน 40.00 ล้านบาท และมีอำนาจในการมอบอำนาจช่วงอนุมัติการเบิกจ่ายให้พนักงานระดับผู้บริหารของบริษัทฯ และบริษัทย่อย เพื่อปฏิบัติหน้าที่ในการจัดซื้อ จัดจ้าง ซึ่งทรัพย์สินและบริการเพื่อประโยชน์ของบริษัทฯ และบริษัทย่อย

4. มีอำนาจในการมอบอำนาจให้กรรมการผู้จัดการ พนักงานระดับผู้บริหาร หรือบุคคลหนึ่ง หรือหลายบุคคล ในบริษัทฯ และบริษัทย่อย มีอำนาจกระทำการใด ๆ แทนประธานเจ้าหน้าที่บริหารตามเห็นสมควร เพื่อปฏิบัติหน้าที่แทนประธานเจ้าหน้าที่บริหารในเฉพาะเรื่อง (เช่น การสั่งซื้อ การจัดจ้าง การส่งจ่ายเงิน) ภายใต้การควบคุมของประธานเจ้าหน้าที่บริหาร และภายในระยะเวลาที่ประธานเจ้าหน้าที่บริหารเห็นสมควร และประธานเจ้าหน้าที่บริหารอาจยกเลิก เพิกถอน เปลี่ยนแปลง หรือแก้ไขอำนาจนั้น ๆ ได้

5. มีอำนาจกระทำการและแสดงตนเป็นตัวแทนบริษัทฯ และบริษัทย่อย ต่อบุคคลภายนอกในกิจการที่เกี่ยวข้องและเป็นประโยชน์ต่อบริษัทฯ และบริษัทย่อย

6. อนุมัติการแต่งตั้งที่ปรึกษาต่าง ๆ ที่จำเป็นต่อการดำเนินงานของบริษัทฯ และบริษัทย่อย โดยอยู่ภายใต้กรอบงบประมาณที่ผ่านการอนุมัติจากคณะกรรมการบริษัทฯ ในแต่ละปี

7. ปฏิบัติหน้าที่อื่น ๆ ตามที่ได้รับมอบหมายจากคณะกรรมการบริษัทฯ หรือคณะกรรมการบริหารเป็นคราว ๆ ไป ทั้งนี้ ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร จะอยู่ภายใต้การบังคับบัญชาและรายงานโดยตรงต่อคณะกรรมการบริหาร และให้ประธานเจ้าหน้าที่บริหารปฏิบัติตามแนวทางและนโยบายที่คณะกรรมการบริหารกำหนดไว้

อนึ่ง ประธานเจ้าหน้าที่บริหารไม่มีอำนาจในการดำเนินการใด ๆ ในหรือเกี่ยวกับรายการ หรือเรื่องที่ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร หรือบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง มีส่วนได้ส่วนเสีย หรืออาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์ในลักษณะอื่นใดที่จะทำขึ้นกับบริษัทฯ หรือบริษัทย่อย ยกเว้นการอนุมัติรายการที่เป็นธุรกิจปกติและเป็นไปตามเงื่อนไขการค้า ตามที่คณะกรรมการบริษัทฯ ได้กำหนดอำนาจ และ/หรือวงเงินไว้ โดยอยู่ภายใต้หลักเกณฑ์ เงื่อนไข และวิธีการตามข้อบังคับของบริษัทฯ และตามที่สำนักงานคณะกรรมการ ก.ล.ต. ประกาศกำหนด

ขอบเขตอำนาจหน้าที่ของกรรมการผู้จัดการ

1. กำกับ ดูแล และอนุมัติเรื่องเกี่ยวกับการดำเนินงานตามปกติของบริษัทฯ ให้เป็นไปตามนโยบายของประธานเจ้าหน้าที่บริหาร และมีอำนาจในการมอบอำนาจให้ผู้บริหาร หรือบุคคลหนึ่ง หรือหลายบุคคล มีอำนาจกระทำการใด ๆ เพื่อดำเนินการเกี่ยวกับการดำเนินงานตามปกติประจำวันของบริษัทฯ ได้ตามเห็นสมควร
 2. ดำเนินการและบริหารจัดการกิจการที่เกี่ยวข้องกับการบริหารงานทั่วไปของบริษัทฯ
 3. มีอำนาจจ้าง แต่งตั้ง โยกย้าย ปลดออก เลิกจ้าง กำหนดอัตราค่าจ้าง ให้บำเหน็จรางวัล ปรับขึ้นเงินเดือน ค่าตอบแทน เงินโบนัส ของพนักงานทั้งหมดของบริษัทฯ ในตำแหน่งต่ำกว่าระดับผู้บริหาร ตลอดจนแต่งตั้งตัวแทนฝ่ายนายจ้างในคณะกรรมการกองทุนสำรองเลี้ยงชีพของบริษัทฯ
 4. มีอำนาจอนุมัติการดำเนินงานเพื่อธุรกรรมตามปกติธุรกิจของบริษัทฯ เช่น การจัดซื้อสินค้า การจัดซื้อลิขสิทธิ์ การลงทุนในสินทรัพย์ ภายในวงเงินสำหรับแต่ละสัญญาไม่เกิน 20.00 ล้านบาท และมีอำนาจในการมอบอำนาจช่วงอนุมัติการเบิกจ่ายให้พนักงานระดับผู้บริหารของบริษัทฯ เพื่อปฏิบัติหน้าที่ในการจัดซื้อ จัดจ้าง ซึ่งทรัพย์สินและบริการเพื่อประโยชน์ของบริษัทฯ
 5. มีอำนาจในการมอบอำนาจให้พนักงานระดับผู้บริหาร หรือบุคคลหนึ่ง หรือหลายบุคคล มีอำนาจกระทำการใด ๆ แทนกรรมการผู้จัดการตามเห็นสมควร เพื่อปฏิบัติหน้าที่แทนกรรมการผู้จัดการในเฉพาะเรื่อง (เช่น การสั่งซื้อ การจัดจ้าง การส่งจ่าย เงิน) ภายใต้การควบคุมของกรรมการผู้จัดการ และภายในระยะเวลาที่กรรมการผู้จัดการเห็นสมควร และกรรมการผู้จัดการอาจยกเลิก เพิกถอน เปลี่ยนแปลง หรือแก้ไขอำนาจนั้น ๆ ได้
 6. มีอำนาจออกคำสั่ง ระเบียบ ประกาศ บัญชี เพื่อให้เกิดการปฏิบัติงานเป็นไปตามนโยบายและผลประโยชน์ของบริษัทฯ และเพื่อรักษาระเบียบวินัยการทำงานภายในองค์กร
 7. มีอำนาจกระทำการและแสดงตนเป็นตัวแทนบริษัทฯ ต่อบุคคลภายนอกในกิจการที่เกี่ยวข้องและเป็นประโยชน์ต่อบริษัทฯ
 8. ปฏิบัติหน้าที่อื่น ๆ ตามที่ได้รับมอบหมายจากประธานเจ้าหน้าที่บริหารเป็นคราว ๆ ไป
- ทั้งนี้ กรรมการผู้จัดการจะอยู่ภายใต้การบังคับบัญชาและรายงานโดยตรงต่อประธานเจ้าหน้าที่บริหาร และให้กรรมการผู้จัดการปฏิบัติตามแนวทางและนโยบายที่ประธานเจ้าหน้าที่บริหารกำหนดไว้ อนึ่ง กรรมการผู้จัดการไม่มีอำนาจในการดำเนินการใด ๆ ในหรือเกี่ยวกับรายการ หรือเรื่องที่กรรมการผู้จัดการ หรือบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง มีส่วนได้ส่วนเสีย หรืออาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์ ในลักษณะอื่นใดที่จะทำขึ้นกับบริษัทฯ หรือบริษัทย่อย ยกเว้นการอนุมัติรายการที่เป็นธุรกิจปกติและเป็นไปตามเงื่อนไขการค้า ตามที่ประธานเจ้าหน้าที่บริหารได้กำหนดอำนาจ และ/หรือวงเงินไว้ โดยอยู่ภายใต้หลักเกณฑ์ เงื่อนไข และวิธีการตามข้อบังคับของบริษัทฯ และตามที่สำนักงาน ก.ล.ต. ประกาศกำหนด

7.5 นโยบายจ่ายค่าตอบแทนรวมของผู้บริหารและพนักงาน

นโยบายการจ่ายค่าตอบแทนของบริษัทฯ ใช้กับพนักงานทุกคน โดยนโยบายนี้จะทำให้มั่นใจได้ว่าบริษัทฯ จะสามารถดึงดูดใจ พัฒนาศักยภาพ และรักษาพนักงานผู้มีผลการปฏิบัติงานสูงและมีแรงจูงใจในการทำงานไว้ได้ ในตลาดที่มีการแข่งขัน พนักงานจะได้รับการเสนอค่าตอบแทนในอัตราที่เหมาะสมและเป็นไปตามแนวทางของตลาด ซึ่งเป็นองค์ประกอบหลักของค่าตอบแทน ผลที่ได้รับก็คือ พนักงานรู้สึกมีกำลังใจในการทำงาน เพื่อสร้างผลลัพธ์ที่ยั่งยืนและทำให้บริษัทฯ คงการเติบโตได้อย่างต่อเนื่อง

ทั้งนี้ บริษัทฯ มีระบบการบริหารผลการปฏิบัติงานของบุคลากร โดยกำหนดตัวชี้วัด และพิจารณาให้ครอบคลุมมิติการดำเนินงานจากทุกส่วนในบริษัทฯ และสรุปโดยฝ่ายบริหาร ทั้งนี้ตัวชี้วัดได้ถูกถ่ายทอดสู่ผู้บริหารและพนักงานทุกคนตามลำดับ เพื่อพัฒนาผลงาน รวมทั้งส่งเสริมและสนับสนุนให้กำลังใจสำหรับการทุ่มเททำงาน โดยเชื่อมโยงกับการจ่ายค่าตอบแทนและรางวัลจากผลการปฏิบัติงานให้แก่พนักงาน นอกจากนี้กระบวนการดังกล่าวยังช่วยในการวัดและประเมินความรู้ความสามารถ และการพัฒนาบุคลากร ตลอดจนการวัดประสิทธิภาพของการดำเนินการตามเป้าหมายการทำงาน ซึ่งสอดคล้องกับหน่วยงาน ฝ่าย บริษัทฯ และยังเป็นเครื่องมือในการประเมินความพร้อมของบุคลากรที่จะได้รับการเลื่อนตำแหน่ง ซึ่งสามารถระบุระดับความรู้ความสามารถ และทักษะที่ยังขาดของระดับที่สูงขึ้นในอนาคต

บริษัทฯ มุ่งเน้นการให้อัตราค่าตอบแทนและผลประโยชน์ที่อยู่ในระดับใกล้เคียงกับบริษัทอื่น ๆ ในอุตสาหกรรมเดียวกัน อย่างเป็นธรรม บริษัทฯ ให้ความสำคัญกับการจ้างงาน โดยคำนึงถึงขีดความสามารถ การปฏิบัติงานตามความสามารถของพนักงานในตำแหน่งต่าง ๆ โดยไม่เลือกปฏิบัติ และให้โอกาสที่เท่าเทียมกัน ทั้งสตรี ผู้พิการ ผู้ด้อยโอกาส ซึ่งคำนึงถึงหลักความเป็นธรรม เสมอภาค คุณสมบัตินี้เหมาะสม และส่งเสริมความก้าวหน้าในสายอาชีพ เพื่อการเจริญเติบโตไปกับบริษัทฯ อย่างยั่งยืน โดยได้กำหนดนโยบายอัตราค่าตอบแทนของพนักงาน ทั้งระยะสั้นและระยะยาวที่สอดคล้องกับผลประโยชน์ของการของบริษัทฯ และเชื่อมโยงกับผลการปฏิบัติงานของพนักงาน ดังนี้

1. ผลตอบแทนระยะสั้น : บริษัทฯ กำหนดการจ่ายผลตอบแทนที่สามารถเทียบเคียงได้อย่างเหมาะสมกับอัตราค่าจ้างทั่วไปของบริษัทที่อยู่ในธุรกิจเดียวกัน เพื่อรักษาและเสริมสร้างความสามารถในการแข่งขันด้านทรัพยากรบุคคลให้แก่บริษัทฯ นอกจากนี้บริษัทฯ ได้กำหนดจ่ายโบนัสประจำปีตามผลการปฏิบัติงาน อ้างอิงตามการประเมินผลการดำเนินงานของบริษัทฯ

2. ผลตอบแทนระยะยาว : บริษัทฯ กำหนดให้มีการวัดผลการปฏิบัติงานและศักยภาพของพนักงาน โดยบริษัทฯ จะจ่ายค่าตอบแทนอย่างเหมาะสมแก่พนักงานที่มีความรู้ความสามารถสูง รวมทั้งจัดให้มีการเติบโตตามสายอาชีพ (Career Growth) อันสอดคล้องกับแผนทดแทนตำแหน่งงานของบริษัทฯ (Succession Plan)

องค์ประกอบของค่าตอบแทนระหว่างการประเมินผลการปฏิบัติงาน พนักงานแต่ละท่านและผู้บังคับบัญชาจะเป็นผลการปฏิบัติงานของพนักงานในปีที่ผ่านมาและกำหนดเป้าหมายใหม่ การตัดสินใจในการปรับเปลี่ยนเงินเดือนของพนักงานจะอิงตามผลการประเมินนี้ องค์ประกอบของค่าตอบแทน ได้แก่

1. เงินเดือนจะได้รับการกำหนดโดยอิงตามบทบาทและตำแหน่งหน้าที่ของพนักงานแต่ละคน ซึ่งรวมถึงประสบการณ์ด้านวิชาชีพ ความรับผิดชอบ ความซับซ้อนของงาน และสภาวะตลาดในประเทศ

2. โบนัสประจำปีตามผลการปฏิบัติงาน อ้างอิงตามการประเมินผลการดำเนินงานของบริษัทฯ และตัวชี้วัดที่สะท้อนให้เห็นถึงผลการปฏิบัติงานของฝ่าย/แผนก และของพนักงานแต่ละคน นอกจากนี้ ปัจจัยทั้งด้านการเงินและมีใช้ด้านการเงินถูกนำมาใช้พิจารณาโบนัสประจำปีของแต่ละบุคคล กล่าวคือ การปฏิบัติงานตามแนวทางและกระบวนการภายในบริษัทฯ จัดความสามารถและสมรรถนะของพนักงานของพนักงาน ความทุ่มเทในการทำงาน และอื่น ๆ

3. สวัสดิการต่าง ๆ จะให้โดยอิงตามสัญญาการจ้างงานของพนักงานแต่ละราย วิธีปฏิบัติในตลาดของประเทศ และ/หรือ บทบาทและตำแหน่งของพนักงาน

4. เงินชดเชยในกรณีเลิกจ้างจะจ่ายตามพระราชบัญญัติคุ้มครองแรงงาน

นอกจากการจ่ายผลตอบแทนแล้ว บริษัทฯ มีการดูแลสวัสดิการต่าง ๆ ให้แก่พนักงานอย่างเหมาะสม โดยจัดให้มีการทบทวนสวัสดิการต่าง ๆ อย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้สอดคล้องกับสภาวะทางเศรษฐกิจและสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป เช่น การตรวจสอบสุขภาพประจำปี ค่าใช้จ่ายในการเดินทาง ค่าที่พัก กองทุนสำรองเลี้ยงชีพ เพื่อสร้างความมั่นคงและเป็นหลักประกันทางการเงินให้แก่พนักงานภายหลังสิ้นสุดการเป็นพนักงานหรือเกษียณอายุ

หมายเหตุ : บริษัทฯ ไม่มีนโยบายจ่ายค่าตอบแทนให้แก่คณะกรรมการบริหาร

ค่าตอบแทนรวมของกรรมการบริหารและผู้บริหาร

ค่าตอบแทนกรรมการที่เป็นตัวเงินในปี 2568

กรรมการ	ค่าตอบแทน (บาท)	เบี้ยประชุม (บาท)
1. นายปราโมทย์ สุดจิตพร	444,000.00	-
2. นายกิตติพงศ์ พุกษอรุณ	324,000.00	-
3. นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันติวงศ์	324,000.00	365,000.00
4. นางมลฤดี สุพินรัชต์	324,000.00	260,000.00
5. พ.ต.อ. ญาณพล ยิ่งยืน	324,000.00	260,000.00
6. นายธีรเดช ดำรงค์พลาสีกร์	324,000.00	-
รวม	2,064,000.00	885,000.00

ค่าตอบแทนกรรมการ ที่ไม่เป็นตัวเงิน

โดยที่ที่ประชุมสามัญผู้ถือหุ้น ปี 2568 ได้มีมติอนุมัติโครงการการเสนอขายหุ้นสามัญเพิ่มทุนที่ออกใหม่ของ บริษัทฯ ให้แก่กรรมการ ผู้บริหาร พนักงานของบริษัทฯ และของบริษัทย่อย (AS-ESOP 2025) ในลักษณะโครงการต่อเนื่องอายุ 3 ปี มีการออกหุ้นสามัญเพิ่มทุนได้จำนวนไม่เกิน 14,977,402 หุ้น มูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 0.5 บาท โดยมีราคาเสนอขายหุ้นเพิ่มทุน อยู่ที่ 2.70 บาทต่อหุ้น ซึ่งเป็นราคา 90% ของราคาเฉลี่ยจากช่วง 15 วันทำการ (ตั้งแต่วันที่ 4 กุมภาพันธ์ 2568 ถึงวันที่ 25 กุมภาพันธ์ 2568) มีราคาเฉลี่ยของหุ้นอยู่ที่ 2.99 บาท) ก่อนการประชุมคณะกรรมการบริษัทครั้งที่ 1/2568 ในวันที่ 26 กุมภาพันธ์ 2568 อันเป็นวันที่คณะกรรมการอนุมัติโครงการ AS-ESOP 2025

และที่ประชุมสามัญผู้ถือหุ้น ปี 2568 ได้อนุมัติจัดสรรสิทธิซื้อหุ้นสามัญเพิ่มทุนในราคาดังกล่าว ให้แก่กรรมการ บางท่าน ในส่วนของโครงการปีแรก เป็นจำนวนดังต่อไปนี้

1. นายกิตติพงศ์ พุกขอรุณ	283,105 หุ้น
2. นายธีรเดช ดำรงพลาสิทธิ	150,000 หุ้น
3. นายเฉลิมพงษ์ จิตต์บัณฑิตวงศ์	150,000 หุ้น
4. นางมลฤดี สุวพันธุ์รัชต์	150,000 หุ้น
5. พ.ต.อ.ญาณพล ยั่งยืน	150,000 หุ้น
รวมจัดสรรให้แก่กรรมการ	883,105 หุ้น

โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อตอบแทนการปฏิบัติงานของกรรมการ ที่มุ่งมั่นทำงานและผลักดันธุรกิจของบริษัท และเพื่อเสริมสร้างกำลังใจในการทำงานและการมีส่วนร่วมในความเป็นเจ้าของบริษัท อันเป็นการสร้างแรงจูงใจ เพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานให้ดียิ่งขึ้น และรักษาบุคลากรที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญให้ปฏิบัติงานให้กับบริษัทในระยะยาว อันจะก่อประโยชน์สูงสุดให้แก่บริษัทต่อไป

อย่างไรก็ตาม สำหรับปีแรกของโครงการ AS-ESOP 2025 ไม่ปรากฏว่ามีกรรมการท่านใด ใช้สิทธิซื้อหุ้นสามัญเพิ่มทุนในราคา 2.70 บาทแต่อย่างใด เนื่องจากราคาหุ้นบริษัทที่ถูกซื้อขายกันในตลาดหลักทรัพย์ ณ วันที่เปิดให้ใช้สิทธิซื้อหุ้นเพิ่มทุนโครงการ AS-ESOP 2025 ในปีแรก (วันที่ 30 พฤษภาคม 2568) นั้น มีราคาต่ำกว่า 2.70 บาท

ค่าตอบแทนผู้บริหารที่เป็นตัวเงินในปี 2568

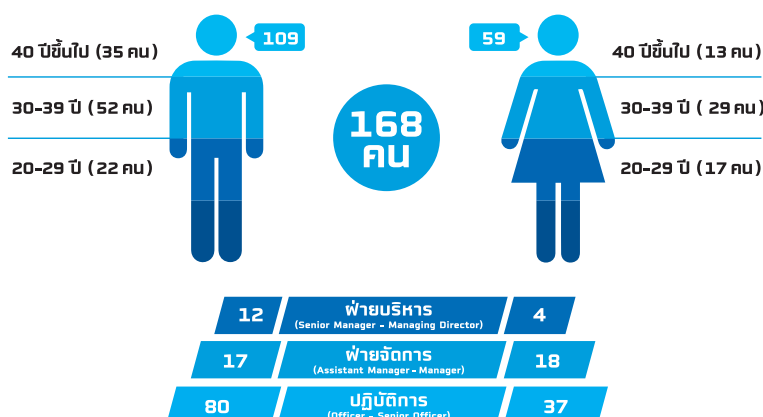
ตำแหน่ง	จำนวน (คน)	ค่าตอบแทน ¹ (บาท)
ผู้บริหาร ²	6	25,412,518.85

หมายเหตุ : ¹ประกอบด้วย เงินเดือน โบนัส เงินสมทบกองทุนประกันสังคมและกองทุนสำรองเลี้ยงชีพ ค่าล่วงเวลา และค่าสวัสดิการ / ²ตามคำนิยามของสำนักงาน ก.ล.ต. และตลาดหลักทรัพย์ฯ / ³ จำนวนค่าตอบแทนตามจำนวนวันที่ได้ทำงานจริง

7.6 ข้อมูลเกี่ยวกับพนักงาน

บริษัทฯ มีนโยบายการจ้างงานที่มุ่งเน้นการให้ความเท่าเทียมกัน ไม่จำกัดหรือกีดกันในเรื่องเพศ เชื้อชาติ ศาสนา และวัฒนธรรม ในปี 2568 แอสเฟียฯ รวมถึงบริษัทในเครือ มีพนักงานทั้งหมด 168 คน โดยมีช่วงอายุ เพศ ระดับการศึกษาที่หลากหลาย และมีอัตราการลาออกคิดเป็นร้อยละ 17.86

จำนวนบุคลากร



นโยบายการส่งเสริมผู้พิการ

บริษัทฯ เล็งเห็นความสำคัญของการยกระดับและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการให้ดีขึ้น ด้วยการส่งเสริมให้คนพิการได้มีโอกาสแสดงความสามารถ ซึ่งก่อให้เกิดรายได้ พึ่งพาตนเองได้ และลดภาระของครอบครัวและสังคมที่ต้องให้การอุปการะเลี้ยงดู รวมทั้งส่งเสริมให้คนพิการเป็นพลังสำคัญในการเสริมสร้างเศรษฐกิจของครอบครัวและประเทศต่อไป โดยเฉพาะกลุ่มคนพิการที่อยู่ในกลุ่มวัยแรงงาน ทั้งนี้ ตามพระราชบัญญัติส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ พ.ศ. 2550 มีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริม

พัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ ซึ่งมีบทบัญญัติเพื่อกำหนดมาตรการสำคัญเกี่ยวกับการส่งเสริมอาชีพและคุ้มครองการมีงานทำของคนพิการ พ.ร.บ.ส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ พ.ศ. 2550 มาตรา 33 และมาตรา 35 มีการกำหนดให้รับผู้พิการเข้าทำงานตามอัตราส่วนระหว่างคนปกติกับคนพิการที่ 1 ต่อ 100 คน

โดยในปี 2568 บริษัทฯ มีการจ้างผู้พิการเข้าทำงานในแผนกต่าง ๆ รวมจำนวน 1 คน ซึ่งการรับผู้พิการเข้าทำงานนี้เป็นไปตามอัตราส่วนที่กฎหมายกำหนด

ผลตอบแทนพนักงาน

บริษัทฯ มีการจ่ายผลตอบแทนอย่างเป็นธรรมให้แก่พนักงานในลักษณะต่าง ๆ ได้แก่ เงินเดือน โบนัส และผลประโยชน์พนักงานอื่น ๆ เช่น กองทุนสำรองเลี้ยงชีพ เงินประกันสังคม ซึ่งเป็นไปตามนโยบายการจ้างงานของบริษัทฯ และบริษัทย่อย ทั้งนี้ ผลตอบแทนพนักงานดังกล่าวไม่รวมเจ้าหน้าที่ระดับผู้บริหาร โดยในปี 2568 สรุปได้ดังตารางต่อไปนี้

ประเภทผลตอบแทน	ปี 2568 (ล้านบาท)	ปี 2567 (ล้านบาท)	ปี 2566 (ล้านบาท)
เงินเดือนและผลประโยชน์ระยะสั้น	184.79	182.28	160.69
ผลประโยชน์หลังออกจากงาน	3.11	2.29	1.42
รวม	187.90	184.57	162.11

สัดส่วนค่าตอบแทน

ระดับ	อัตราส่วน (ค่าตอบแทนเฉลี่ยเพศหญิง : เพศชาย)
ผู้บริหารระดับสูง (เงินเดือนและอื่น ๆ)	0.99 : 1
ระดับผู้บริหาร (เงินเดือนและอื่น ๆ)	1.36 : 1
พนักงานที่ไม่อยู่ในระดับบริหาร (เงินเดือน)	0.99 : 1

สัดส่วนพนักงานที่เข้าร่วมกองทุนสำรองเลี้ยงชีพ

สัดส่วนพนักงานที่เข้าร่วมกองทุนสำรองเลี้ยงชีพเมื่อเทียบกับจำนวนพนักงานทั้งหมด (ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568) ดังนี้

บริษัท	จำนวนพนักงานที่เข้าร่วม กองทุนสำรองเลี้ยงชีพ (คน)	สัดส่วนพนักงานที่เข้าร่วมกองทุน สำรองเลี้ยงชีพ/พนักงานทั้งหมด
บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชันส์ จำกัด (มหาชน)	3	100%
บริษัท เพลย์พาร์ค จำกัด	95	78%
PlayPark Pte. Ltd.	22	92%

นโยบายพัฒนาพนักงาน

บริษัทฯ ให้ความสำคัญกับการพัฒนาพนักงานในทุกระดับอย่างต่อเนื่อง เพื่อรองรับการเจริญเติบโตของธุรกิจ และเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการทำงาน เนื่องจากพนักงานเป็นปัจจัยหลักที่สำคัญในการขับเคลื่อนธุรกิจไปสู่เป้าหมาย อีกทั้งเป็นแรงผลักดันสำคัญในการช่วยสนับสนุนให้องค์กรเติบโตและก้าวหน้า บริษัทฯ จึงมุ่งมั่นพัฒนาบุคลากรทุกสายวิชาชีพในทุกระดับ โดยการพัฒนาด้านทักษะ ความรู้ ความสามารถ ตลอดจนปลูกฝังวัฒนธรรมและจริยธรรมขององค์กรควบคู่กัน เพื่อให้สอดคล้องกับกลยุทธ์และแนวทางการดำเนินธุรกิจโดยมีนโยบายในการพัฒนา ดังนี้

1. นโยบายด้านการฝึกอบรมและพัฒนา : บริษัทฯ ปรับปรุงระบบและกระบวนการพัฒนาศักยภาพบุคลากร โดยนำแนวทางการฝึกอบรมและพัฒนาแบบมุ่งพัฒนาขีดความสามารถ (Competency-based Training and Development) มาใช้อย่างจริงจัง โดยเน้นหลักการพัฒนา 70:20:10 (เรียนรู้จากการปฏิบัติงานจริงร้อยละ 70 เรียนรู้ผ่านการสอนงานและการให้คำแนะนำร้อยละ 20 และเรียนรู้ผ่านการฝึกอบรมร้อยละ 10) เพื่อเร่งรัดให้การพัฒนาบุคลากรมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น โดยมีการจัดรูปแบบการพัฒนาในแนวทางต่าง ๆ ดังนี้

- การฝึกอบรมภายในและภายนอกสำหรับพนักงานและผู้บริหารทุกระดับ ทั้งในรูปแบบออนไลน์และในห้องเรียน รวมทั้งเปิดโอกาสให้พนักงานและผู้บริหารได้รับการฝึกอบรมและร่วมงานสัมมนาที่จัดโดยสถาบันต่าง ๆ ทั้งในและต่างประเทศ เพื่อเพิ่มความรู้ด้านเทคนิค ความรู้เฉพาะด้านตามตำแหน่งงาน และการพัฒนากิจกรรมที่จำเป็นในการทำงาน เช่น ทักษะการบริหารจัดการ รวมทั้งการพัฒนาภาวะผู้นำ
- การฝึกอบรมออนไลน์ (E-Learning) สำหรับพนักงานและผู้บริหารทุกระดับ ในรูปแบบกระบวนการจัดการเรียนรู้ การอบรม ผ่านเทคโนโลยีสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (มีลติมีเดีย) ที่เน้นให้ผู้เข้าอบรมเรียนรู้ด้วยตนเอง มีรูปแบบการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง สามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา
- การฝึกอบรมและพัฒนาพนักงานในรูปแบบการเรียนรู้จากการปฏิบัติงานจริง (On-the-job Training) ผ่านการปฏิบัติงานในโครงการต่าง ๆ ของบริษัทฯ หรือปฏิบัติงานสมทบกับบริษัทร่วมทุน
- สนับสนุนทุนการศึกษาให้แก่พนักงาน เพื่อการศึกษาระดับปริญญาตรีและปริญญาโทในมหาวิทยาลัย

2. นโยบายการวางแผนพัฒนาอาชีพ : บริษัทฯ กำหนดนโยบายการวางแผนพัฒนาสายอาชีพของพนักงานทุกสายในทุกระดับ โดยพนักงานจะได้รับการพัฒนากิจกรรม ความรู้ ความสามารถอย่างต่อเนื่อง เพื่อเตรียมความพร้อมสู่ตำแหน่งที่สูงขึ้น นอกจากนี้ บริษัทฯ ยังนำระบบประเมินผลการปฏิบัติงานแบบ 360 องศาใช้ในการประเมินพฤติกรรมของพนักงาน ซึ่งจะช่วยให้ผู้ถูกประเมินได้เห็นมุมมองที่หลากหลายเกี่ยวกับตัวเอง เพื่อประโยชน์ในการพัฒนาตนเองได้ดียิ่งขึ้น โดยมีการทบทวนหลักเกณฑ์และเนื้อหาในการประเมินให้มีความชัดเจน สะท้อนระดับของการแสดงพฤติกรรมของพนักงานในองค์กรในปัจจุบัน และสอดคล้องกับพฤติกรรมที่ส่งเสริมการขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงองค์กร โดยการนำผลการประเมินผลการปฏิบัติงานประจำปีมาวิเคราะห์วางแผน และกำหนดทิศทางการพัฒนาศักยภาพบุคลากร จะพิจารณาจากแผนกลยุทธ์ทางธุรกิจของบริษัทฯ เป็นสำคัญ ดังนี้

- สมรรถนะหลัก (Core Competency) : ความสามารถซึ่งแสดงถึงวัฒนธรรมการทำงานขององค์กร ซึ่งบุคลากรทุกคนในองค์กรพึงมี และเป็นไปในทิศทางเดียวกัน เพื่อจะช่วยให้องค์กรบรรลุเป้าหมายในการดำเนินงานได้
- สมรรถนะบริหาร (Managerial Competency) : ความสามารถด้านการบริหารที่บุคลากรในองค์กรตามระดับแต่ละตำแหน่งงานที่จำเป็นต้องมี เพื่อใช้ในการบริหารตนเอง บริหารงานผู้ใต้บังคับบัญชา เพื่อให้งานสำเร็จ อีกทั้งต้องสอดคล้องกับแผนกลยุทธ์และวิสัยทัศน์ขององค์กร
- สมรรถนะตามสายงาน (Functional Competency) : ความสามารถ ทักษะ ด้านวิชาชีพที่จำเป็นในการนำไปปฏิบัติงานให้บรรลุผลสำเร็จ ซึ่งมีความแตกต่างกันตามลักษณะงาน

พนักงานดีเด่นประจำปี

บริษัทฯ ตระหนักดีว่าความสำเร็จขององค์กรเกิดจากความมุ่งมั่น กุศล และศักยภาพของพนักงานทุกคน เพื่อเป็นการสร้างแรงจูงใจและเชิดชูเกียรติแก่บุคลากรที่มีผลงานเป็นที่ประจักษ์ บริษัทฯ จึงจัดให้มีการคัดเลือก พนักงานดีเด่นประจำปี โดยพิจารณาจาก ผลการปฏิบัติงาน ความเป็นผู้นำ จริยธรรมในการทำงาน รวมถึงความสามารถในการสร้างสรรค์และพัฒนาองค์กร

ในปีที่ผ่านมา พนักงานของเราได้แสดงให้เห็นถึงความสามารถและความมุ่งมั่นในการทำงานอย่างยอดเยี่ยม บริษัทฯ ขอแสดงความยินดีและขอขอบคุณ พนักงานดีเด่นประจำปี ที่ได้สร้างผลงานที่โดดเด่น และมีส่วนสำคัญในการขับเคลื่อนองค์กรให้เติบโตและก้าวหน้าอย่างยั่งยืน

1. คุณ Charlene Bautista – Cha (Assistant Product Manager – Perfect World, ประเทศฟิลิปปินส์)



“การเติบโตคือการเดินทางที่ต้องอาศัยความมุ่งมั่นอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้มั่นใจได้ว่าทุกกลยุทธ์ที่สำคัญนั้นมีรากฐานมาจากความสำเร็จของชุมชนผู้เล่นของเรา”

CHARLENE BAUTISTA – CHA
ASSISTANT PRODUCT MANAGER – PERFECT WORLD

คุณ Charlene คือตัวอย่างที่ชัดเจนของพลังแห่งความมุ่งมั่นและการเป็นกระบอกเสียงที่แท้จริงให้กับผู้เล่น นับตั้งแต่ร่วมงานกับบริษัทในปี 2563 ในตำแหน่งผู้เชี่ยวชาญด้านชุมชน (Community Specialist) เธอได้แสดงให้เห็นถึงเส้นทางการเติบโตในสายอาชีพที่โดดเด่น จนก้าวขึ้นสู่ตำแหน่งผู้ช่วยผู้จัดการผลิตภัณฑ์เพื่อนำทีม Perfect World

ด้วยความเชี่ยวชาญในตัวผลิตภัณฑ์อย่างลึกซึ้งประกอบกับทัศนคติที่มุ่งเน้นความเป็นเจ้าของ ส่งผลให้เธอสามารถขับเคลื่อนการเติบโตของผลิตภัณฑ์ได้อย่างต่อเนื่องถึง 3 ปีซ้อน โดยทำสถิติสูงสุดที่ร้อยละ 54 ในปี 2568 และยังคงรักษาแรงส่งการเติบโตอย่างต่อเนื่องจนถึงปี 2569 เส้นทางความสำเร็จของเธอสะท้อนถึงความเป็นมืออาชีพและการพัฒนาอย่างไม่หยุดยั้ง ซึ่งเป็นค่านิยมหลักขององค์กรเรา

ปรัชญาในการทำงาน: “การเติบโตคือการเดินทางที่ต้องอาศัยความมุ่งมั่นอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้มั่นใจได้ว่าทุกกลยุทธ์ที่สำคัญนั้นมีรากฐานมาจากความสำเร็จของชุมชนผู้เล่นของเรา”

2. คุณชรินทร์รัตน์ วงศ์ผืน – แฟ้ง (Assistant Manager – Lead of Backend Development, ประเทศไทย)



“ความเป็นเลิศทางเทคนิคถูกสร้างขึ้นบนความสามารถในการปรับตัว การออกแบบระบบที่แข็งแกร่งในวันนี้ เพื่อรองรับนวัตกรรมที่จะเกิดขึ้นในวันหน้า”

คุณชรินทร์รัตน์ วงศ์ผืน – แฟ้ง
ASSISTANT MANAGER – LEAD OF BACKEND DEVELOPMENT

คุณชรินทร์รัตน์ คือเสาหลักทางเทคนิคของระบบหลังบ้าน โดยเป็นผู้ดูแลความเสถียรและความสามารถในการขยายตัวของโครงสร้างพื้นฐานที่รองรับการดำเนินงานทั้งหมดในระดับภูมิภาค เส้นทางอาชีพของคุณชรินทร์รัตน์เริ่มต้นจากการเป็นนักพัฒนาซอฟต์แวร์ในปี 2558 จนกระทั่งก้าวขึ้นสู่ตำแหน่งหัวหน้าฝ่ายพัฒนาส่วนหลังในปี 2567 ปัจจุบันเธอรับหน้าที่บริหารจัดการทีมวิศวกรผู้เชี่ยวชาญเพื่อดูแลระบบสำคัญต่างๆ รวมถึงการเชื่อมต่อช่องทางชำระเงิน และระบบ Webshop

นอกเหนือจากบทบาทผู้นำแล้ว คุณชรินทร์รัตน์ยังเป็นภาพลักษณ์ที่ชัดเจนของพันธกิจ “Tech-Enabled” ของบริษัท โดยเธอได้ริเริ่มเปลี่ยนถ่ายความเชี่ยวชาญทางเทคนิคจากภาษา .NET ไปสู่ภาษา Golang เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของระบบและเตรียมความพร้อมสำหรับการขยายตัวในอนาคต

ปรัชญาในการทำงาน: “ความเป็นเลิศทางเทคนิคถูกสร้างขึ้นบนความสามารถในการปรับตัว คือการออกแบบระบบที่แข็งแกร่งในวันนี้ เพื่อรองรับนวัตกรรมที่จะเกิดขึ้นในวันหน้า”

ความปลอดภัยและชีวอนามัย

บริษัทฯ ให้ความสำคัญในการสร้างสภาพแวดล้อมในที่ทำงานให้มีความปลอดภัยและมีชีวอนามัย รวมทั้งจะปฏิบัติตามกฎหมายและกฎระเบียบข้อบังคับที่เกี่ยวข้องกับความปลอดภัยและชีวอนามัย และจะพัฒนาระบบและวิธีปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง บริษัทฯ มุ่งหวังว่าจะไม่มีผู้ใดประสบอันตรายในขณะปฏิบัติงาน โดยพนักงานทุกคนควรปฏิบัติตามกฎระเบียบด้านความปลอดภัยในขณะปฏิบัติงาน พนักงานต้องรายงานการประสบอันตรายหรือสิ่งที่ยากต่อการเกิดอันตรายในสถานประกอบการต่อผู้บริหารทันที

ข้อพิพาทด้านแรงงานที่สำคัญในช่วง 3 ปีที่ผ่านมา

ไม่มี

7.7 ข้อมูลสำคัญอื่น

เลขานุการบริษัท

เลขานุการบริษัทมีหน้าที่ความรับผิดชอบในการดูแลเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการประชุมคณะกรรมการบริษัท คณะกรรมการตรวจสอบ และการประชุมผู้ถือหุ้น รวมถึงการจัดเก็บเอกสารการประชุม เพื่อให้เป็นไปตามกฎหมายและกฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง

โดยที่ประชุมคณะกรรมการบริษัท ครั้งที่ 1/2568 เมื่อวันที่ 26 กุมภาพันธ์ 2568 ได้มีมติแต่งตั้ง นายชวรินทร์ ตรีถาวร ยืนยง เป็นเลขานุการบริษัท โดยมีผลตั้งแต่วันที่ 27 กุมภาพันธ์ 2568 เป็นต้นไป โดยมีอำนาจ หน้าที่ และความรับผิดชอบ เป็นไปตามที่กฎหมายได้กำหนดไว้ สรุปสาระสำคัญได้ดังนี้

1. จัดทำและเก็บรักษาเอกสารดังต่อไปนี้

- ทะเบียนกรรมการ
- หนังสือนัดประชุมคณะกรรมการ รายงานการประชุมคณะกรรมการ และรายงานประจำปี
- หนังสือนัดประชุมผู้ถือหุ้น และรายงานการประชุมผู้ถือหุ้น

2. เก็บรักษารายงานการมีส่วนได้เสียที่รายงานโดยกรรมการหรือผู้บริหาร

3. ดำเนินการอื่น ๆ ตามที่คณะกรรมการกำกับตลาดทุนประกาศกำหนด

4. ให้คำแนะนำด้านกฎหมายและกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง และข้อพึงปฏิบัติด้านการกำกับดูแลการดำเนินกิจกรรมของ คณะกรรมการให้เป็นไปตามกฎหมาย

5. ทำหน้าที่ในการดำเนินการจัดประชุมคณะกรรมการบริษัท และการประชุมผู้ถือหุ้น

6. ติดต่อประสานงานกับหน่วยงานที่กำกับดูแล เช่น สำนักงาน ก.ล.ต. ตลาดหลักทรัพย์ฯ และดูแลการเปิดเผยข้อมูลและ รายงานสารสนเทศต่อหน่วยงานที่กำกับดูแลและสาธารณชนให้ถูกต้องครบถ้วนตามกฎหมาย

ซึ่งนายชวรินทร์ ตรีถาวรยืนยง จบการศึกษาระดับปริญญาโท วิทยาศาสตร์ สาขาการเงิน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผู้ประสานงานกับหน่วยงานตรวจสอบภายในและกำกับดูแลการปฏิบัติงานของบริษัท

คณะกรรมการบริษัท จัดให้มีผู้ประสานงานกับหน่วยงานตรวจสอบภายใน ได้แก่ นายชวรินทร์ ตรีถาวรยืนยง ผู้อำนวยการฝ่ายบัญชีและการเงิน เพื่อสร้างความเชื่อมั่นในระบบควบคุมภายในของบริษัทฯ อย่างสม่ำเสมอ การปฏิบัติตามกฎหมาย ระเบียบข้อบังคับที่กำหนดขึ้นทั้งภายในและภายนอกองค์กร และการปฏิบัติตามระบบการควบคุมภายใน นอกจากนี้ยังรวมถึงการ ให้คำปรึกษาและข้อเสนอแนะแก่หน่วยงานต่าง ๆ ด้านการควบคุมภายใน โดยมุ่งเน้นให้เกิดการควบคุมตนเอง (Self-Control)

รายละเอียดผู้ประสานงาน

นายชวรินทร์ ตรีถาวรยืนยง (42 ปี)

ตำแหน่ง	: ผู้อำนวยการฝ่ายบัญชีและการเงิน
คุณวุฒิทางการศึกษา	: ปริญญาโท วิทยาศาสตร์ สาขาการเงิน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปริญญาตรี บริหารธุรกิจ สาขาบัญชี มหาวิทยาลัยอีสต์แฮมป์ตัน
ประสบการณ์ทำงาน	
สิงหาคม 2563 - ปัจจุบัน	: ผู้อำนวยการ ฝ่ายบัญชีและการเงิน บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
มิถุนายน 2562 - กรกฎาคม 2563	: รองกรรมการผู้จัดการ ฝ่ายบัญชีและการเงิน บริษัท วอริทซ์ สปอร์ต จำกัด
พฤศจิกายน 2560 - พฤษภาคม 2562	: ผู้อำนวยการ ฝ่ายบัญชีและการเงิน บริษัท โรยอลพลัส จำกัด
ธันวาคม 2550 - ตุลาคม 2560	: ผู้จัดการอาวุโส สายงานสอบบัญชี บริษัท ไพรซ์วอเตอร์ฮัาส์คูเปอร์ เอบีเอเอส จำกัด

หน้าที่ความรับผิดชอบของหัวหน้างานตรวจสอบภายใน

1. จัดทำแผนการตรวจสอบประจำปี ที่ได้ผ่านการพิจารณาและเห็นชอบจากคณะกรรมการตรวจสอบ
2. จัดทำงบประมาณประจำปี และตัวชี้วัดความสำเร็จของงานตรวจสอบ
3. สอบทานแนวการตรวจสอบ (Audit Program) ตรวจสอบทั้งด้านปฏิบัติงาน ด้านสารสนเทศ เพื่อให้มีการใช้ทรัพยากร อย่างคุ้มค่า และผลลัพธ์การตรวจสอบมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล
4. สอบทานความเหมาะสมของระบบการเก็บข้อมูลและการมีอยู่จริงของทรัพย์สินของบริษัท

5. ประเมินความเชื่อถือได้และความถูกต้องของข้อมูลด้านบัญชีการเงิน
6. ตรวจสอบการปฏิบัติงานของหน่วยงานต่าง ๆ ว่าเป็นไปตามนโยบายเป้าหมาย และข้อบังคับของบริษัทฯ และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง มีการควบคุมภายในที่ดีเพียงพอที่จะทำให้การปฏิบัติงานบรรลุตามวัตถุประสงค์ของบริษัทฯ ตั้งไว้
7. ตรวจสอบ/สอบสวน และดำเนินการทางกฎหมายการทุจริต
8. สอบทานรายงานผลการตรวจสอบและติดตามผลการปฏิบัติงานตามข้อเสนอแนะ
9. จัดทำรายงานผลการตรวจสอบเสนอฝ่ายบริหาร คณะกรรมการตรวจสอบ และคณะกรรมการบริษัทฯ
10. คัดเลือกผู้ตรวจสอบภายในจากบุคคลภายนอกที่มีความรู้ ความสามารถ และประเมินผลการปฏิบัติงานของผู้ตรวจสอบ
11. ให้คำแนะนำและปรึกษา เกี่ยวกับระบบการควบคุมภายในและความเสี่ยงกับหน่วยงานต่าง ๆ
12. ปฏิบัติงานพิเศษตามที่ได้รับมอบหมายจากฝ่ายบริหาร และคณะกรรมการตรวจสอบ
13. ประสานงานกับผู้บริหาร คณะกรรมการตรวจสอบ ผู้สอบบัญชี และที่ปรึกษา

นักลงทุนสัมพันธ์

บริษัทฯ ได้มอบหมายให้ นายชวรินทร์ ศรีถาวรยืนยง ดำรงตำแหน่งเป็นนักลงทุนสัมพันธ์ โดยมีช่องทางการติดต่อ ดังนี้

อีเมล : ir@asphere.co
โทรศัพท์ : 083-650-0500
เว็บไซต์ : <https://investor.asphere.co>

คณะกรรมการให้ความสำคัญต่อการเปิดเผยข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับผู้ถือหุ้น ผู้ลงทุน และผู้ที่เกี่ยวข้องทุกฝ่าย โดยข้อมูลที่เปิดเผยจะต้องมีความถูกต้อง ครบถ้วน โปร่งใส ทันท่วงที และทันเวลา ซึ่งรวมถึงรายงานทางการเงิน ผลการดำเนินงาน ข้อมูลอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนข้อมูลที่มีผลกระทบต่อราคาหลักทรัพย์ของบริษัทฯ ตามหลักการกำกับดูแลกิจการที่ดี โดยจะเผยแพร่ข้อมูลและข่าวสารต่าง ๆ เพื่อให้ผู้ถือหุ้น ผู้ลงทุน และผู้ที่เกี่ยวข้องได้ใช้ประกอบการตัดสินใจลงทุน โดยผ่านช่องทางต่าง ๆ ทั้งจากการจัดกิจกรรมพบปะนักลงทุน นักวิเคราะห์ จัดหมายอิเล็กทรอนิกส์เพื่อการเผยแพร่ข้อมูลของตลาดหลักทรัพย์ฯ และสำนักงาน ก.ล.ต. รวมถึงเว็บไซต์ของบริษัทฯ (<https://investor.asphere.co>) และบริษัทฯ ได้จัดตั้งทีมงานนักลงทุนสัมพันธ์ (Investor Relations Unit) เพื่อดูแลและให้บริการข้อมูลข่าวสาร และตอบข้อซักถามแก่ผู้ถือหุ้น นักลงทุน นักวิเคราะห์ และประชาชนทั่วไป โดยผู้ลงทุนสามารถสอบถามข้อมูลได้ทางโทรศัพท์ 096-718-6682 หรือทางอีเมล ir@asphere.co

ทั้งนี้ในปี 2568 บริษัทฯ ได้จัดกิจกรรมให้นักวิเคราะห์และนักลงทุนเป็นระยะ ๆ ดังนี้

กิจกรรม	จำนวนครั้ง
ให้ข้อมูลนักวิเคราะห์ กองทุนและผู้ถือหุ้น	28
การประชุมทางโทรศัพท์กับกองทุนต่างประเทศ	6
การพบปะผู้ลงทุนสถาบัน ผู้ลงทุนทั่วไป นักวิเคราะห์	9

ค่าตอบแทนผู้สอบบัญชี

ในปี 2568 บริษัท ฟอรัวิส มาซาร์ส จำกัด เป็นสำนักงานผู้สอบบัญชีของบริษัทฯ และบริษัทย่อยในไทยและต่างประเทศ (ไม่รวมบริษัทย่อยในประเทศไทย 1 บริษัท ซึ่งตรวจสอบโดยบริษัท พิวายเอส ออดิท จำกัด โดยมีค่าสอบบัญชี 0.35 ล้านบาทต่อปี และไม่รวมบริษัทย่อยในอินโดนีเซีย คือ PT. Asiasoft ซึ่งมี Jimmy Budhi & Rekan Registered Public Accountants ประเทศอินโดนีเซีย เป็นผู้สอบบัญชี โดยมีค่าสอบบัญชี 0.05 ล้านบาทต่อปี)

ในปี 2567 บริษัท ฟอรัวิส มาซาร์ส จำกัด เป็นสำนักงานผู้สอบบัญชีของบริษัทฯ และบริษัทย่อยในไทยและต่างประเทศ (ไม่รวมบริษัทย่อยในประเทศไทย 1 บริษัท ซึ่งตรวจสอบโดยบริษัท พิวายเอส ออดิท จำกัด โดยมีค่าสอบบัญชี 0.35 ล้านบาทต่อปี และไม่รวมบริษัทย่อยในอินโดนีเซีย คือ PT. Asiasoft ซึ่งมี Jimmy Budhi & Rekan Registered Public Accountants ประเทศอินโดนีเซีย เป็นผู้สอบบัญชี โดยมีค่าสอบบัญชี 0.06 ล้านบาทต่อปี)

รายละเอียดคำตอบแทนผู้สอบบัญชี

ประเภทคำตอบแทน	ปี 2568			ปี 2567		
	บริษัทฯ	บริษัทย่อย (5 บริษัท)	รวม	บริษัทฯ	บริษัทย่อย (6 บริษัท)	รวม
คำตอบแทนการสอบบัญชี (บาท)						
- ค่าตรวจสอบงบการเงินประจำปี	1,357,919.96	4,271,874.26	5,629,794.22	1,357,920.00	4,546,622.82	5,904,542.82
- ค่าสอบทานงบการเงิน รายไตรมาส (3 ไตรมาส)	868,900.00	-	868,900.00	868,900.00	-	868,900.00
รวมคำตอบแทนการสอบบัญชี	2,226,819.96	4,271,874.26	6,498,694.22	2,226,820.00	4,546,622.82	6,773,442.82
คำตอบแทนอื่น (บาท)						
- บริษัท ฟอรัวิส มาซาร์ส จำกัด	145,513.00	24,341.00	169,854.00	155,152.00	6,664.43	161,816.43
- บริษัท เอ แอนด์ ซี คอนซัลตัง จำกัด	-	678,843.34	678,843.34	-	252,705.00	252,705.00
รวมคำตอบแทนอื่น	145,513.00	703,184.34	848,697.34	155,152.00	259,369.43	414,521.43
รวมค่าสอบบัญชีทั้งหมด	2,372,332.96	4,975,058.60	7,347,391.56	2,381,972.00	4,805,992.26	7,187,964.26

8. รายงานผลการดำเนินงานสำคัญด้านการกำกับดูแลกิจการ

สรุปผลการปฏิบัติหน้าที่ของคณะกรรมการในรอบปีที่ผ่านมา

คณะกรรมการบริษัทฯ มีบทบาทสำคัญในฐานะเป็นตัวแทนของผู้ถือหุ้น ดูแลให้มีการดำเนินการในเรื่องการกำหนดวัตถุประสงค์ เป้าหมายหลักในการประกอบธุรกิจ วิสัยทัศน์ พันธกิจ แผนกลยุทธ์ และงบประมาณให้ฝ่ายบริหารดำเนินงาน ส่งเสริมให้มีการสร้างวัฒนธรรมองค์กรที่ยึดมั่นในจริยธรรม รวมทั้งประพฤติตนเป็นต้นแบบ ดูแลโครงสร้างและการปฏิบัติงานของคณะกรรมการ ให้เหมาะสมต่อการบรรลุวัตถุประสงค์และเป้าหมายหลักในการประกอบธุรกิจอย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงการสรรหา พัฒนา กำหนดค่าตอบแทน และประเมินผลงาน

คณะกรรมการบริษัทฯ ร่วมกับฝ่ายบริหาร กำหนดและทบทวนกลยุทธ์ เป้าหมาย แผนงานประจำปี ร่วมกันดูแลความเหมาะสมเพียงพอของระบบบริหารความเสี่ยงและการควบคุมภายใน กำหนดอำนาจ การดำเนินการที่เหมาะสมกับความรับผิดชอบของฝ่ายบริหาร กำหนดกรอบการจัดสรรทรัพยากร การพัฒนา และงบประมาณ เช่น นโยบายและแผนการบริหารจัดการบุคคล และนโยบายด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ รวมถึงมีการติดตามและประเมินผลการดำเนินงาน และดูแลให้มีการเปิดเผยข้อมูลทางการเงินและไม่ใช่การเงินที่มีความน่าเชื่อถือ เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ในการดำเนินกิจการ และควบคุมดูแลการดำเนินงานของฝ่ายบริหารให้เป็นไปตามนโยบายที่ได้มอบหมายไว้ ด้วยความยุติธรรม โปร่งใส สอดคล้องกับกฎหมาย ข้อบังคับ และนโยบายต่าง ๆ รวมถึงจรรยาบรรณธุรกิจ

ในปี 2568 ที่ผ่านมา คณะกรรมการบริษัทฯ ได้ทำหน้าที่บริหารจัดการและดำเนินกิจการของบริษัทฯ ให้เป็นไปตามกฎหมาย วัตถุประสงค์ ข้อบังคับของบริษัทฯ ตลอดจนมติของผู้ถือหุ้น ด้วยความระมัดระวัง รักษาผลประโยชน์ของบริษัทฯ เป็นสำคัญ มีผลการดำเนินงานสำคัญด้านการกำกับดูแลกิจการ ดังนี้

8.1 การสรรหา พัฒนา และประเมินผลการปฏิบัติหน้าที่ของคณะกรรมการ

8.1.1 หลักเกณฑ์ในการคัดเลือกกรรมการอิสระ

บริษัทฯ ได้กำหนดนิยามกรรมการอิสระของบริษัทฯ คือกรรมการที่ไม่ได้เป็นกรรมการบริหาร (Non-Executive Director) และไม่ได้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการบริหารงานประจำ และไม่ใช่ผู้ถือหุ้นรายใหญ่ในบริษัทฯ โดยบริษัทฯ ได้กำหนดคุณสมบัติเท่ากับข้อกำหนดขั้นต่ำของสำนักงาน ก.ล.ต. และตลาดหลักทรัพย์ฯ โดยคณะกรรมการบริษัทฯ ได้แต่งตั้งคณะกรรมการตรวจสอบ ซึ่งประกอบด้วยกรรมการอิสระทั้งหมด เพื่อช่วยในการกำกับดูแลกิจการ

หลักเกณฑ์ในการคัดเลือกกรรมการอิสระอิงตามหลักเกณฑ์การคัดเลือกกรรมการบริษัทฯ โดยคุณสมบัติของผู้ที่จะมาทำหน้าที่เป็นกรรมการอิสระ พิจารณาจากคุณสมบัติและลักษณะต้องห้ามของกรรมการตามพระราชบัญญัติบริษัทมหาชนจำกัด และกฎหมายว่าด้วยหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ รวมถึงประกาศ ข้อบังคับ และ/หรือระเบียบที่เกี่ยวข้อง โดยกรรมการอิสระจะมีคุณวุฒิ การศึกษา ความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน ประสบการณ์การทำงาน และความเหมาะสมอื่น ๆ ประกอบกัน เพื่อนำเสนอต่อที่ประชุมผู้ถือหุ้น เพื่อพิจารณาเลือกตั้งเป็นกรรมการของบริษัทฯ ต่อไป

บริษัทฯ ได้กำหนดองค์ประกอบคณะกรรมการบริษัทฯ ให้ประกอบด้วยกรรมการอิสระอย่างน้อย 1 ใน 3 ของจำนวนกรรมการทั้งหมดของบริษัทฯ โดยผู้ที่ได้รับเสนอชื่อเป็นกรรมการอิสระของบริษัทฯ ต้องมีคุณสมบัติครบถ้วนตามคำนิยามที่กำหนด

คุณสมบัติของกรรมการอิสระ

1. ถือหุ้นไม่เกินร้อยละ 1 ของจำนวนหุ้นที่มีสิทธิออกเสียงทั้งหมดของบริษัทฯ บริษัทใหญ่ บริษัทย่อย บริษัทร่วม หรือนิติบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง ทั้งนี้ ให้นับรวมหุ้นที่ถือโดยผู้ที่เกี่ยวข้องด้วย
2. ไม่เป็นหรือเคยเป็นกรรมการที่มีส่วนร่วมในการบริหารงาน ลูกจ้าง พนักงาน ที่ปรึกษาที่ได้รับเงินเดือนประจำ หรือผู้มีอำนาจควบคุมของบริษัทฯ บริษัทใหญ่ บริษัทย่อย บริษัทร่วม บริษัทฯ ย่อยในลำดับเดียวกัน หรือนิติบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง เว้นแต่จะพ้นจากการมีลักษณะดังกล่าวมาแล้วไม่น้อยกว่าสองปีก่อนวันที่ได้รับการแต่งตั้งเป็นกรรมการตรวจสอบ
3. ไม่เป็นบุคคลที่มีความสัมพันธ์ทางสายโลหิต หรือโดยการจดทะเบียนตามกฎหมายในลักษณะที่เป็น บิดามารดา คู่สมรส พี่น้องและบุตร รวมทั้งคู่สมรสของบุตร ของผู้บริหาร ผู้ถือหุ้นรายใหญ่ ผู้มีอำนาจควบคุม หรือบุคคลที่จะได้รับการเสนอให้เป็นผู้บริหารหรือผู้มีอำนาจควบคุม ของบริษัทฯ หรือบริษัทฯ ย่อย
4. ไม่มีหรือเคยมีความสัมพันธ์ทางธุรกิจกับบริษัทฯ บริษัทใหญ่ บริษัทย่อย บริษัทร่วม หรือนิติบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง

ในลักษณะที่อาจเป็นการจัดวางการใช้วิจารณ์อย่างอิสระ รวมทั้งไม่เป็นหรือเคยเป็นผู้ถือหุ้นรายใหญ่ กรรมการซึ่งไม่ใช่กรรมการอิสระ หรือผู้บริหาร ของผู้ที่มีความสัมพันธ์ทางธุรกิจกับบริษัทฯ บริษัทใหญ่ บริษัทย่อย บริษัทร่วม หรือนิติบุคคลที่มีความขัดแย้ง เว้นแต่จะพ้นจากการมีลักษณะดังกล่าวมาแล้วไม่น้อยกว่าสองปีก่อนวันที่ได้รับการแต่งตั้งเป็นกรรมการตรวจสอบ

5. ไม่เป็นหรือเคยเป็นผู้สอบบัญชี ของบริษัทฯ บริษัทใหญ่ บริษัทย่อย บริษัทร่วม หรือนิติบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง และไม่เป็นผู้ถือหุ้นรายใหญ่ กรรมการซึ่งไม่ใช่กรรมการอิสระ ผู้บริหาร หรือหุ้นส่วนผู้จัดการของสำนักงานสอบบัญชี ซึ่งมีผู้สอบบัญชีของบริษัทฯ บริษัทใหญ่ บริษัทย่อย บริษัทร่วม หรือนิติบุคคลที่มีความขัดแย้งสังกัดอยู่ เว้นแต่จะพ้นจากการมีลักษณะดังกล่าวมาแล้วไม่น้อยกว่าสองปีก่อนวันที่ได้รับการแต่งตั้งเป็นกรรมการตรวจสอบ

6. ไม่เป็นหรือเคยเป็นผู้ให้บริการทางวิชาชีพใด ๆ ซึ่งรวมถึงการให้บริการเป็นที่ปรึกษากฎหมาย หรือที่ปรึกษาทางการเงิน ซึ่งได้รับค่าบริการเกินกว่าสองล้านบาทต่อปี จากบริษัทฯ บริษัทใหญ่ บริษัทย่อย บริษัทร่วม หรือนิติบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง ทั้งนี้ ในกรณีที่ผู้ให้บริการทางวิชาชีพเป็นนิติบุคคล ให้รวมถึงการเป็นผู้ถือหุ้นรายใหญ่ กรรมการซึ่งไม่ใช่กรรมการอิสระ ผู้บริหาร หรือหุ้นส่วนผู้จัดการของผู้ให้บริการทางวิชาชีพนั้นด้วย เว้นแต่จะพ้นจากการมีลักษณะดังกล่าวมาแล้วไม่น้อยกว่าสองปีก่อนวันที่ได้รับการแต่งตั้งเป็นกรรมการตรวจสอบ

7. ไม่เป็นกรรมการที่ได้รับการแต่งตั้งขึ้นเพื่อเป็นตัวแทนของกรรมการบริษัทฯ ผู้ถือหุ้นรายใหญ่ หรือผู้ถือหุ้นซึ่งเป็นผู้ที่เกี่ยวข้องกับผู้ถือหุ้นรายใหญ่ของบริษัทฯ ไม่มีลักษณะอื่นใดที่ทำให้ไม่สามารถให้ความเห็นอย่างเป็นอิสระเกี่ยวกับการดำเนินงานของบริษัทฯ

8. ไม่เป็นกรรมการของบริษัทใหญ่ บริษัทย่อย หรือบริษัทย่อยลำดับเดียวกัน เฉพาะที่เป็นบริษัทจดทะเบียน

9. ไม่เป็นกรรมการที่ได้รับมอบหมายจากคณะกรรมการบริษัทฯ ให้ตัดสินใจในการดำเนินกิจการของบริษัทฯ บริษัทใหญ่ บริษัทย่อย บริษัทร่วม บริษัทย่อยในลำดับเดียวกัน หรือนิติบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง ไม่มีลักษณะอื่นใดที่ทำให้ไม่สามารถให้ความเห็นอย่างเป็นอิสระเกี่ยวกับการดำเนินงานของบริษัทฯ

10. กรรมการตรวจสอบอย่างน้อย 1 คน จะต้องเป็นบุคคลที่มีความรู้และประสบการณ์เพียงพอที่จะทำหน้าที่ในการสอบทานความน่าเชื่อถือของงบการเงินได้

11. คณะกรรมการตรวจสอบมีวาระอยู่ในตำแหน่งคราวละ 3 ปี สมาชิกภาพของกรรมการตรวจสอบยุติลงเมื่อพ้นสภาพการเป็นกรรมการบริษัทฯ

8.1.2 การสรรหากรรมการและแต่งตั้งผู้บริหารระดับสูง

ปัจจุบันบริษัทฯ ไม่มีคณะกรรมการสรรหา เพื่อคัดเลือกบุคคลที่จะเข้าดำรงตำแหน่งเป็นกรรมการ โดยคณะกรรมการบริษัทฯ จะทำหน้าที่สรรหาและคัดเลือกกรรมการเพื่อนำเสนอรายชื่อต่อผู้ถือหุ้น โดยพิจารณาจากปัจจัยต่าง ๆ อาทิ ความรู้ ความสามารถ ประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจ และต้องเป็นผู้ที่มีคุณสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้ามตามพระราชบัญญัติบริษัทมหาชน จำกัด พ.ศ. 2535 ประกาศคณะกรรมการ ก.ล.ต. และกฎหมายอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ในการเลือกตั้งกรรมการของบริษัทฯ จะกระทำโดยที่ประชุมผู้ถือหุ้นโดยใช้เสียงข้างมากตามหลักเกณฑ์และวิธีการดังต่อไปนี้

1. ผู้ถือหุ้นคนหนึ่งมีคะแนนเสียงเท่ากับหนึ่งหุ้นต่อหนึ่งเสียง

2. ให้ผู้ถือหุ้นออกเสียงลงคะแนนเลือกตั้งกรรมการเป็นรายบุคคลไป

3. บุคคลซึ่งได้รับคะแนนเสียงสูงสุดตามลำดับลงมาเป็นผู้ได้รับการเลือกตั้งเป็นกรรมการเท่าจำนวนกรรมการที่จะพึงมี หรือจะพึงเลือกตั้งในครั้งนั้น ในกรณีที่บุคคลซึ่งได้รับการเลือกตั้งในลำดับถัดลงมา มีคะแนนเสียงเท่ากันเกินจำนวนกรรมการที่จะพึงมีหรือจะพึงเลือกตั้งในครั้งนั้น ให้ประธานในที่ประชุมผู้ถือหุ้นเป็นผู้ออกเสียงชี้ขาด

ทั้งนี้ กรรมการของบริษัทฯ มีวาระการดำรงตำแหน่ง 3 ปี โดยในการประชุมสามัญประจำปีผู้ถือหุ้นทุกครั้ง ให้กรรมการจำนวนหนึ่งในสามของคณะกรรมการบริษัทฯ ทั้งหมดพ้นจากตำแหน่ง โดยให้กรรมการที่อยู่ในตำแหน่งนานที่สุดเป็นผู้ออกจากตำแหน่งก่อน อย่างไรก็ตาม กรรมการที่พ้นตำแหน่งแล้วอาจได้รับเลือกเข้าดำรงตำแหน่งอีกได้

สำหรับการสรรหาผู้บริหารระดับสูง คณะกรรมการบริษัทฯ จะทำหน้าที่พิจารณาและแต่งตั้ง โดยพิจารณาจากปัจจัยต่าง ๆ อาทิ ความรู้ ความสามารถ ประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจ และงานที่รับผิดชอบ

8.1.3 การประเมินผลการปฏิบัติงานของคณะกรรมการ

เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานของคณะกรรมการชุดต่าง ๆ บริษัทฯ จัดให้มีการประเมินผลการปฏิบัติงานของคณะกรรมการในแต่ละคณะ โดยกรรมการประเมินผลการปฏิบัติงานของคณะกรรมการชุดนั้น ๆ โดยรวม เพื่อให้คณะกรรมการร่วมกันพิจารณาผลงานและปัญหา ซึ่งผลการประเมินนั้น คณะกรรมการบริษัทฯ จะนำไปวิเคราะห์และหาข้อสรุป เพื่อกำหนดมาตรการในการปรับปรุงประสิทธิภาพการทำงานของคณะกรรมการต่อไป

8.2 การเข้าร่วมประชุมและจ่ายค่าตอบแทนคณะกรรมการรายบุคคล

8.2.1 การเข้าประชุมของคณะกรรมการบริษัทฯ

รายชื่อกรรมการ	จำนวนการจัดประชุม	จำนวนการเข้าประชุม
นายปราโมทย์ สุดจิตพร	8	6
นายกิตติพงศ์ พุกเพชรอรุณ	8	8
นายเฉลิมพงษ์ จิตต์จันทวงศ์	8	8
นางมลฤดี สุพันธ์รัชต์	8	8
พ.ต.อ. ญาณพล ยิ่งยืน	8	8
นายธีรเดช ดำรงค์พลาสิทธิ์**	8	7

หมายเหตุ :

** นายปราโมทย์ สุดจิตพร ไม่ได้เข้าร่วมการประชุมคณะกรรมการบริษัท ครั้งที่ 2/2568

และ 3/2568 เนื่องจากติดปฏิบัติภารกิจที่ต่างประเทศ จึงมีการเข้าร่วมประชุมคณะกรรมการบริษัท ประจำปี 2568 รวมจำนวน 6 ครั้ง

**นายธีรเดช ดำรงค์พลาสิทธิ์ ได้ลาออกจากตำแหน่งมีผลตั้งแต่วันที่ 25 ธันวาคม 2568 จึงมีการเข้าร่วมประชุมคณะกรรมการบริษัท ประจำปี 2568 รวมจำนวน 7 ครั้ง

8.3 การกำกับดูแลบริษัทย่อยและบริษัทร่วม

บริษัทฯ ส่งตัวแทนของบริษัทฯ ไปเป็นกรรมการในบริษัทย่อยและบริษัทร่วมตามสัดส่วนการถือหุ้นของบริษัท ซึ่งตัวแทนของบริษัทฯ จะมีอำนาจควบคุมในการทำธุรกรรมที่มีนัยสำคัญ กล่าวคือ การทำนิติกรรมสัญญาใด ๆ ของบริษัทร่วมหรือบริษัทย่อยที่มีผลผูกพันบริษัทร่วมหรือบริษัทย่อยอันมีนัยสำคัญ จะต้องได้รับการลงลายมือจากกรรมการที่เป็นตัวแทนของบริษัทฯ ด้วยเสมอ โดยตัวแทนของบริษัทฯ ที่ได้รับแต่งตั้งให้เป็นกรรมการในบริษัทย่อยหรือบริษัทร่วม มีหน้าที่ดำเนินการเพื่อประโยชน์ที่ดีที่สุดของบริษัทย่อยหรือบริษัทร่วมนั้น ๆ

ในกรณีที่บริษัทย่อย ตัวแทนของบริษัทฯ ที่ไปเป็นกรรมการของบริษัทย่อยนั้น ต้องดูแลให้บริษัทย่อยมีการจัดเก็บข้อมูลและการบันทึกบัญชี ให้บริษัทฯ สามารถตรวจสอบและรวบรวมมาจัดทำงบการเงินรวมได้ทันกำหนดด้วย

นอกจากนี้ในปี 2566 ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทฯ ครั้งที่ 6/2566 ได้กำหนดนโยบายกำกับดูแลการดำเนินงานของบริษัทย่อยและบริษัทร่วม รายละเอียดปรากฏในบทที่ 6 นโยบายกำกับดูแลกิจการ ข้อ 6.1.12 นโยบายกำกับดูแลการดำเนินงานของบริษัทย่อยและบริษัทร่วม

8.4 การติดตามให้มีการปฏิบัติตามนโยบายและแนวทางปฏิบัติในการกำกับดูแลกิจการ

บริษัทฯ มีความมุ่งมั่นที่จะพัฒนาปรับปรุง “การกำกับดูแลกิจการที่ดี” และ “จริยธรรมธุรกิจ” ของบริษัทฯ และบริษัทย่อยอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ โดยสามารถศึกษาได้ที่ <https://investor.asphere.co/th/corporate-governance/corporate-governance-policy>

8.4.1 ผลการติดตามการป้องกันความขัดแย้งทางผลประโยชน์

ความขัดแย้งทางผลประโยชน์

- คณะกรรมการบริษัทฯ จะพิจารณาการทำการค้าระหว่างกันที่อาจก่อให้เกิดความขัดแย้งทางผลประโยชน์ระหว่างผู้ถือหุ้น กรรมการ และฝ่ายบริหาร ด้วยความรอบคอบ ซื่อสัตย์สุจริต มีเหตุมีผล และเป็นอิสระภายในกรอบจริยธรรมที่ดี ตลอดจนการเปิดเผยข้อมูลอย่างครบถ้วน เพื่อผลประโยชน์ของบริษัทฯ โดยรวมเป็นสำคัญ โดยยึดถือการปฏิบัติตามหลักเกณฑ์และวิธีการตามประกาศคำสั่ง หรือข้อกำหนดของตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทยอย่างเคร่งครัด รวมทั้งให้คณะกรรมการตรวจสอบให้ความเห็นเกี่ยวกับความจำเป็นและความเหมาะสมของการทำการค้าที่เกี่ยวข้องกันนั้น
- คณะกรรมการบริษัทฯ ได้กำหนดให้มีมาตรการและขั้นตอนการอนุมัติการทำรายการระหว่างกันกับบริษัทที่เกี่ยวข้องหรือบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง โดยห้ามมิให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทั้งทางตรงและทางอ้อม มีส่วนร่วมในการพิจารณาและอนุมัติรายการ และกำหนดให้คณะกรรมการตรวจสอบร่วมพิจารณา และให้ความเห็นเกี่ยวกับความจำเป็นและความเหมาะสมของผลของรายการที่นำเสนอขึ้น เพื่อประโยชน์สูงสุดของบริษัทฯ ตลอดจนให้มีการเปิดเผยข้อมูลการทำรายการระหว่างกันไว้ในหมายเหตุประกอบงบการเงินตามมาตรฐานการบัญชีที่รับรองโดยทั่วไปในรายงานประจำปี

8.4.2 ผลการติดตามการใช้ข้อมูลภายในเพื่อผลประโยชน์

กลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายและยึดมั่นในจริยธรรม ความซื่อสัตย์ และความสุจริตใจในการดำเนินธุรกิจต่อลูกค้า บริษัทฯ คู่ค้า และผู้ถือหุ้น โดยมีข้อบังคับและจริยธรรมของกลุ่มบริษัทฯ (Code of Conduct) กำหนดแนวทางเพื่อให้ผู้บริหารและพนักงานทุกระดับยึดถือและนำไปปฏิบัติ ในกรณีที่ผู้บริหารและ/หรือพนักงานนำข้อมูลกลุ่มบริษัทฯ ไปเปิดเผยหรือนำไปใช้ส่วนตน หรือกระทำการที่อาจขัดแย้งทางผลประโยชน์ ถือเป็นความผิดอย่างร้ายแรงและอาจถูกลงโทษทางวินัย

ในจริยธรรมของกลุ่มบริษัทฯ ได้กำหนดนโยบายและมาตรการป้องกันการนำข้อมูลภายในของกลุ่มบริษัทฯ ซึ่งยังไม่เปิดเผยต่อสาธารณชนไปใช้ เพื่อแสวงหาผลประโยชน์ส่วนตน รวมทั้งการซื้อขายหลักทรัพย์ ดังนี้

1. กรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ จะต้องรักษาความลับ และ/หรือข้อมูลภายในของกลุ่มบริษัทฯ

2. กรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ จะต้องไม่นำความลับ และ/หรือข้อมูลภายในของกลุ่มบริษัทฯ ไปเปิดเผย หรือแสวงหาผลประโยชน์แก่ตนเองหรือเพื่อประโยชน์แก่บุคคลอื่นใด ไม่ว่าโดยทางตรงหรือทางอ้อม และไม่ว่าจะได้รับผลตอบแทนหรือไม่ก็ตาม

3. กรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ จะต้องไม่ทำการซื้อขาย โอน หรือรับโอนหลักทรัพย์ของบริษัทฯ โดยใช้ความลับ และ/หรือข้อมูลภายในของกลุ่มบริษัทฯ และ/หรือเข้าทำนิติกรรมอื่นใดโดยใช้ความลับ และ/หรือข้อมูลภายในของกลุ่มบริษัทฯ อันก่อให้เกิดความเสียหายแก่กลุ่มบริษัทฯ ไม่ว่าโดยทางตรงหรือทางอ้อม

ทั้งนี้ กรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ ซึ่งอยู่ในหน่วยงานที่ได้รับทราบข้อมูลภายในของกลุ่มบริษัทฯ ควรหลีกเลี่ยงการซื้อขายหลักทรัพย์ของบริษัทฯ ในช่วงระยะเวลา 1 เดือนก่อนการเปิดเผยงบการเงินต่อสาธารณชน

ข้อกำหนดนี้ให้รวมความถึงคู่สมรสและบุตรที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะของกรรมการ พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ ด้วย ผู้ใดที่ฝ่าฝืนระเบียบข้อบังคับดังกล่าวจะถือว่าได้กระทำความผิดอย่างร้ายแรง

4. กรรมการและผู้บริหารของบริษัทฯ จะต้องรายงานการเปลี่ยนแปลงการถือหลักทรัพย์ของตนเอง คู่สมรส และบุตรที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะ ต่อสำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ (“สำนักงาน ก.ล.ต.”)

หากกรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของบริษัทฯ ฝ่าฝืนหรือไม่ปฏิบัติตามนโยบายของบริษัทฯ ดังกล่าว บริษัทฯ จะลงโทษทางวินัยกับกรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ ผู้ที่เริ่มตั้งแต่การตกเตือนเป็นหนังสือ การตัดค่าจ้าง การพักงานชั่วคราวโดยไม่ได้รับค่าจ้าง หรืออาจให้ออกจากงาน ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับความร้ายแรงของความผิดนั้น ซึ่งบริษัทฯ ได้ประกาศให้กรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ ทราบดีแล้ว

นอกจากนี้ กรรมการและผู้บริหารทุกคนได้ลงนามรับทราบภาระหน้าที่ในการรายงานการถือหลักทรัพย์ของตนในบริษัทฯ รวมถึงคู่สมรสและบุตรที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะ ตลอดจนรายงานการเปลี่ยนแปลงการถือหลักทรัพย์ ต่อสำนักงาน ก.ล.ต. และตลาดหลักทรัพย์ฯ ตามมาตรา 59 และบทลงโทษตามมาตรา 275 แห่งพระราชบัญญัติหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ พ.ศ. 2535

ส่วนการสนับสนุนข้อมูลให้กับบริษัทในเครือ บริษัทฯ ได้กำหนดหลักเกณฑ์เพื่อป้องกันการรั่วไหลของข้อมูล เช่น การทำหนังสือข้อตกลงในการเก็บรักษาความลับ และการห้ามถ่ายข้อมูลเอกสารโดยไม่ได้รับอนุญาต

8.4.3 ผลการติดตามการต่อต้านทุจริตคอร์รัปชัน

บริษัทฯ ได้รับการรับรองฐานะสมาชิกโครงการแนวร่วมปฏิบัติของภาคเอกชนไทยในการต่อต้านการทุจริตคอร์รัปชัน (CAC) เมื่อวันที่ 30 กันยายน 2564 โดยในปี 2567 บริษัทฯ ได้ยื่นการยื่นขอต่ออายุการรับรองดังกล่าว และได้รับการต่ออายุสมาชิกไปจนถึง 31 ธันวาคม 2570 ซึ่งที่ประชุมคณะกรรมการบริษัท ครั้งที่ 6/2567 เมื่อวันที่ 9 สิงหาคม 2567 ได้มีมติให้แก้ไขเพิ่มเติมสาระสำคัญของนโยบายต่อต้านการทุจริตคอร์รัปชัน เพื่อให้สอดคล้องกับสภาวะการณปัจจุบัน โดยกำหนดให้นโยบายต่อต้านการทุจริตคอร์รัปชันมีขอบเขตครอบคลุมการบังคับใช้ถึงบริษัทย่อย และเพิ่มเติมคำนิยามเรื่อง “ของขวัญ”, “การเลี้ยงรับรอง และการต้อนรับ”, “การบริจาคเพื่อการกุศล”, “การบริจาคเพื่อการสาธารณประโยชน์”, “การช่วยเหลือทางการเงิน”, “การจัดเลี้ยงทางผลประโยชน์” รวมถึงแก้ไขเพิ่มเติมคำนิยามของ “การให้สิ่งของหรือประโยชน์อื่นใด” ให้ครอบคลุมถึง การให้ประโยชน์เชิงการค้า หรือการส่งเสริมความสัมพันธ์ทางธุรกิจและภาพลักษณ์ รวมถึงชื่อเสียงของบริษัทด้วย นอกจากนี้ยังได้เพิ่มเติมแนวทางการสื่อสารและการเปิดเผยข้อมูลให้มีความชัดเจนมากขึ้น (ดูรายละเอียดได้ทาง <https://asphere.co> ภายใต้หมวดการกำกับดูแลกิจการที่ดี <https://investor.asphere.co/th/corporate-governance/anti-bribery-and-corruption>)

นอกจากนี้บริษัทฯ ยังได้กำหนดให้คณะกรรมการตรวจสอบและคณะกรรมการบริษัท มีการทบทวนนโยบายที่เกี่ยวข้องกับการต่อต้านการทุจริตคอร์รัปชันในทุกๆ ปี ซึ่งในปีนี้ นโยบายที่ใช้ในปัจจุบัน ยังคงสามารถใช้ได้กับการดำเนินธุรกิจอย่างดียิ่งขึ้น จึงได้มีการแก้ไขเพิ่มเติมนโยบายแต่อย่างใด

8.4.4 ผลการติดตามข้อร้องเรียน และการแจ้งเบาะแส

บริษัทฯ เปิดช่องทางให้ผู้มีส่วนได้เสียสามารถแจ้งเบาะแสและร้องเรียนผ่านช่องทางที่บริษัทฯ จัดไว้ผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ และจดหมายทางไปรษณีย์ โดยมีการแต่งตั้งคณะทำงานเพื่อรับและพิจารณาเรื่องร้องเรียน

ในรอบปีที่ผ่านมา บริษัทฯ ไม่มีข้อร้องเรียนที่เกี่ยวข้องกับการทุจริต และการละเมิดนโยบายกำกับดูแลกิจการที่ดี รวมทั้งไม่มีการแจ้งเบาะแสเกี่ยวกับการคอร์รัปชัน มีเพียงข้อร้องเรียนด้านลูกค้าที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์และการบริการ ซึ่งข้อร้องเรียนดังกล่าวหน่วยงานผู้ดูแลรับผิดชอบได้ดำเนินการจัดการข้อร้องเรียนแล้ว

8.5 รายงานผลการปฏิบัติหน้าที่ของคณะกรรมการเฉพาะเรื่องในปีที่ผ่านมา

8.5.1 จำนวนครั้งการประชุมและการเข้าประชุมของคณะกรรมการตรวจสอบรายบุคคล

รายชื่อกรรมการ	จำนวนการจัดประชุม	จำนวนการเข้าประชุม
นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันตีวงศ์	7	7
นางมลฤดี สุพันธ์รัชต์	7	7
พ.ต.อ. ญาณพล ยิ่งยืน	7	7

คณะกรรมการตรวจสอบต้องมีการประชุมอย่างน้อยไตรมาสละหนึ่งครั้ง และการประชุมแต่ละครั้งต้องมีกรรมการมาประชุมไม่น้อยกว่าสองในสามของจำนวนกรรมการตรวจสอบทั้งหมด จึงจะเป็นองค์ประชุม กรรมการตรวจสอบผู้มีส่วนได้เสียเป็นการส่วนตัวในเรื่องใด หรือมีส่วนได้เสียใด ๆ ในเรื่องที่พิจารณา จะต้องแจ้งให้ที่ประชุมทราบและงดให้ความเห็น งดออกเสียง และออกจากห้องประชุม ยกเว้นที่ประชุมโดยไม่รวมกรรมการที่มีส่วนได้เสียมีมติเอกฉันท์ให้กรรมการผู้มีส่วนได้เสียเข้าร่วมชี้แจงข้อมูลในการประชุมเพื่อความรอบคอบในการพิจารณา ตัดสินใจ แต่ไม่มีสิทธิออกเสียงหรือตัดสินใจในเรื่องนั้น ๆ คณะกรรมการตรวจสอบมีอำนาจเชิญฝ่ายจัดการ หรือผู้สอบบัญชี หรือผู้ที่เกี่ยวข้อง หรือผู้ที่เห็นสมควรเข้าร่วมประชุม หรือขอให้ชี้แจงในเรื่องที่เกี่ยวข้องได้

8.5.2 ผลการปฏิบัติหน้าที่ของคณะกรรมการตรวจสอบ

นอกจากการเปิดเผยรายงานของคณะกรรมการตรวจสอบแล้ว คณะกรรมการตรวจสอบยังได้ดำเนินการเพิ่มเติมในการที่จะยกระดับด้านการกำกับดูแลในรอบปี 2568 ที่ผ่านมา ดังต่อไปนี้

- พิจารณาทบทวนนโยบายการต่อต้านคอร์รัปชัน และนโยบายด้านสิทธิมนุษยชน เพื่อให้สามารถดำเนินธุรกิจอย่างยั่งยืนและสามารถบริหารองค์กรให้เติบโตอย่างมั่นคงและเป็นที่ยอมรับในสังคม บนพื้นฐานของจริยธรรมและหลักการกำกับดูแลกิจการที่ดี
- พิจารณาทบทวนคู่มือจรรยาบรรณทางธุรกิจ เพื่อให้บุคลากรของบริษัทฯ มีแนวทางการใช้งานได้อย่างถูกต้องมีประสิทธิภาพ ภายใต้ข้อกำหนดของกฎหมาย คำสั่ง นโยบาย และระเบียบวิธีปฏิบัติที่เกี่ยวข้อง เพื่อประโยชน์สูงสุดของบริษัทฯ และระมัดระวังมิให้เกิดผลกระทบต่อบริษัทฯ ผู้ถือหุ้น หรือผู้มีส่วนได้เสียอื่นๆ

9. การควบคุมภายในและรายการระหว่างกัน

คณะกรรมการบริษัทฯ และคณะกรรมการตรวจสอบได้ประเมินระบบการควบคุมภายใน ตามแบบประเมินความเพียงพอของระบบการควบคุมภายใน และสรุปความเห็นว่า บริษัทฯ มีระบบการควบคุมภายในที่เพียงพอและเหมาะสมกับการดำเนินธุรกิจ ไม่มีข้อบกพร่องเกี่ยวกับระบบการควบคุมภายในที่เป็นสาระสำคัญ สามารถป้องกันทรัพย์สินของบริษัทฯ และบริษัทย่อยจากการที่ผู้บริหารนำไปใช้โดยมิชอบหรือโดยไม่มีอำนาจ นอกจากนี้ คณะกรรมการบริษัทฯและคณะกรรมการอิสระได้นับให้บริษัทฯ พัฒนาระบบการกำกับดูแลกิจการที่ดี ตามหลักการกำกับดูแลกิจการสำหรับบริษัทจดทะเบียนปี 2549 ของตลาดหลักทรัพย์ฯ จากนี้ต่อไป บริษัทฯ จะมีการจัดทำรายงานเพื่อบริหารความเสี่ยงอย่างเคร่งครัดเพื่อรายงานต่อผู้บริหาร

9.1 การควบคุมภายใน

บริษัทฯ ให้ความสำคัญต่อระบบควบคุมภายในที่มีประสิทธิภาพเพียงพอทั้งในระดับบริหารและระดับปฏิบัติการ เพื่อป้องกันหรือลดความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้น โดยจัดทำคู่มือระเบียบและวิธีปฏิบัติงานเพื่อกำหนดภาระหน้าที่และอำนาจการดำเนินงานของผู้ปฏิบัติงานและผู้บริหารไว้เป็นลายลักษณ์อักษร และได้จัดให้มีการแบ่งแยกหน้าที่ผู้ปฏิบัติงาน ผู้ควบคุม และผู้ประเมินผลออกจากกัน เพื่อให้เกิดการถ่วงดุลและตรวจสอบระหว่างกันอย่างเหมาะสม นอกจากนี้ ได้วางจ้างที่ปรึกษาภายนอกที่ให้บริการในการปฏิบัติงานตรวจสอบภายใน (Outsourced Internal Audit) โดยทำหน้าที่ตรวจสอบและประเมินผลการควบคุมภายใน เพื่อให้เกิดความมั่นใจว่าการปฏิบัติงานหลักและกิจกรรมทางการเงินที่สำคัญของบริษัทฯ ได้ดำเนินการตามแนวทางที่กำหนดและมีประสิทธิภาพสูงสุด รวมถึงตรวจสอบการปฏิบัติตามกฎหมายและข้อกำหนดที่เกี่ยวข้องกับบริษัทฯ (Compliance Control) และเพื่อให้การตรวจสอบภายในมีความเป็นอิสระ สามารถทำหน้าที่ตรวจสอบและถ่วงดุลได้อย่างเต็มที่ คณะกรรมการจึงกำหนดให้ที่ปรึกษาภายนอกที่ให้บริการในการปฏิบัติงานตรวจสอบภายใน (Outsourced Internal Audit) รายงานผลการตรวจสอบโดยตรงต่อคณะกรรมการตรวจสอบ และได้รับการประเมินผลงานจากคณะกรรมการตรวจสอบด้วย

ในการประชุมคณะกรรมการบริษัทฯ ครั้งที่ 1/2564 เมื่อวันที่ 24 กุมภาพันธ์ 2564 โดยมีกรรมการตรวจสอบทุกท่านเข้าร่วมประชุมด้วย คณะกรรมการบริษัทฯ ได้ร่วมกันพิจารณาและประเมินระบบการควบคุมภายในของบริษัทฯ และได้อนุมัติแบบประเมินความเพียงพอของระบบการควบคุมภายในของบริษัทฯ ที่ฝ่ายบริหารจัดทำแล้ว สรุปได้ว่า จากการประเมินระบบควบคุมภายในของบริษัทฯ ใน 5 ส่วน ซึ่งแบ่งออกเป็นหลักการย่อย จำนวน 17 หลักการ คือ (1) การควบคุมภายในองค์กร แบ่งออกเป็น 5 หลักการ (2) การประเมินความเสี่ยง แบ่งออกเป็น 4 หลักการ (3) การควบคุมการปฏิบัติงาน แบ่งออกเป็น 3 หลักการ (4) ระบบสารสนเทศและการสื่อสารข้อมูล แบ่งออกเป็น 3 หลักการ และ (5) ระบบการติดตาม แบ่งออกเป็น 2 หลักการ คณะกรรมการบริษัทฯ รับทราบความเห็นของคณะกรรมการตรวจสอบว่า ระบบการควบคุมภายในของบริษัทฯ มีความเพียงพอและเหมาะสมต่อการดำเนินธุรกิจของบริษัทฯ และที่ผ่านมา บริษัทฯ ไม่พบข้อบกพร่องที่สำคัญของระบบการควบคุมภายในที่จะมีผลกระทบอย่างมีสาระสำคัญต่อฐานะการเงินของบริษัทฯ และการแสดงความเห็นของผู้สอบบัญชีในงบการเงิน โดยในปัจจุบัน บริษัทฯ มีการจัดระบบควบคุมภายในตามแบบที่ตลาดหลักทรัพย์ฯ เสนอแนะ และสอดคล้องกับมาตรฐานสากลของ The Committee of Sponsoring Organizations of the Treadway Commission หรือ COSO ที่กำหนดไว้เป็น Internal Control Framework

1. การควบคุมภายในองค์กร : บริษัทฯ มีระบบควบคุมด้านบัญชีการเงิน การปฏิบัติการ การจัดองค์กรและบุคลากร โดยกำหนดให้มีกระบวนการต่าง ๆ โดยยึดหลักการกำกับดูแลกิจการที่ดี ตามนโยบายการกำกับดูแลกิจการที่ดีที่ได้จัดทำไว้

2. การประเมินความเสี่ยง : บริษัทฯ มีการพิจารณาปัจจัยเสี่ยงที่บริษัทฯ ประสบอยู่หรือคาดว่าจะประสบ เพื่อนำมาวิเคราะห์ผลกระทบและโอกาสที่ความเสี่ยงนั้นจะเกิดขึ้น แล้วกำหนดมาตรการป้องกันและจัดการความเสี่ยงนั้น จัดทำเป็นรายงานบริหารความเสี่ยง และมีการติดตามผลเป็นระยะอย่างสม่ำเสมอ

3. การควบคุมการปฏิบัติงาน : บริษัทฯ สร้างกลไกในการควบคุมให้กับผู้บริหาร โดยพัฒนาระบบต่าง ๆ เช่น ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการด้านความปลอดภัย (ISO:27001) เพื่อใช้กับระบบการบริหารคุณภาพและการให้บริการลูกค้าและกิจกรรมการควบคุมอื่น ๆ ที่เน้นผลในเรื่องความน่าเชื่อถือของข้อมูล การดูแลรักษาทรัพย์สินของบริษัทฯ และการปฏิบัติตามกฎหมายและระเบียบต่าง ๆ ทั้งภายในและภายนอกองค์กร และความปลอดภัยของข้อมูลสารสนเทศ

4. ระบบสารสนเทศและการสื่อสารข้อมูล : บริษัทฯ ให้ความสำคัญต่อระบบสารสนเทศและช่องทางการสื่อสารทั้งภายในและภายนอกองค์กร โดยจัดทำอินทราเน็ตและเว็บไซต์ ซึ่งเน้นการติดต่อสื่อสารในทุกระดับ

5. ระบบการติดตาม : บริษัทฯ จัดให้มีการประเมินผลพนักงาน 2 ครั้งต่อปี และแจ้งผลการประกอบการในทุกไตรมาส โดยผ่านการประชุมผู้บริหารและการประชุมพนักงาน

9.2 การตรวจสอบภายใน

ที่ปรึกษาภายนอกที่ให้บริการในการปฏิบัติงานตรวจสอบภายใน (Outsourced Internal Audit) เป็นหน่วยงานที่จะก่อให้เกิดความมั่นใจของคณะกรรมการตรวจสอบ ในส่วนที่เกี่ยวกับการกำกับดูแลและการสอบทานความถูกต้องของรายงานทางการเงิน ความเพียงพอในการเปิดเผยข้อมูล ความโปร่งใสของข้อมูล การควบคุมภายใน การบริหารความเสี่ยง โดยเน้นนโยบายตรวจสอบในเชิงป้องกัน สร้างสรรค์ ยึดแนวทางการตรวจสอบตามมาตรฐานสากล และแนวทางการกำกับดูแลกิจการที่ดี รวมทั้งมีการผลักดันและพัฒนาการตรวจสอบให้เข้ากับสภาพธุรกิจที่ต้องปรับตัวให้เข้ากับสภาวะแวดล้อมใหม่ เพื่อให้เกิดภาพลักษณ์ในการดำเนินธุรกิจที่โปร่งใส ตรวจสอบได้ และน่าเชื่อถือ

ในปี 2566 คณะกรรมการตรวจสอบได้พิจารณา คัดเลือก และแต่งตั้ง KPMG Phoomchai Holdings Co., Ltd. เพื่อให้ปฏิบัติหน้าที่ผู้ตรวจสอบภายในของบริษัท Playpark Co., Ltd. บริษัทย่อยซึ่งอยู่ในประเทศไทย เพื่อตรวจสอบระบบการควบคุมภายในของระบบงานทั่วไป ระบบการจัดทำรายงานทางการเงิน ระบบรายได้ ระบบสารสนเทศ และระบบบัญชีและการเงิน

ในปี 2567 คณะกรรมการตรวจสอบได้พิจารณา คัดเลือก และแต่งตั้ง Bakertilly เพื่อให้ปฏิบัติหน้าที่เป็นผู้ตรวจสอบภายในของบริษัท DZOGAME Co., Ltd. บริษัทย่อยซึ่งอยู่ในประเทศเวียดนาม เพื่อตรวจสอบระบบการควบคุมภายในของระบบงานทั่วไป ระบบการจัดทำรายงานทางการเงิน ระบบรายได้ ระบบสารสนเทศ และระบบบัญชีและการเงิน

ในปี 2568 คณะกรรมการตรวจสอบได้พิจารณา คัดเลือก และแต่งตั้ง RSM International เพื่อให้ปฏิบัติหน้าที่เป็นผู้ตรวจสอบภายในของบริษัท Playpark Pte Ltd. บริษัทย่อยซึ่งอยู่ในประเทศสิงคโปร์ เพื่อตรวจสอบระบบการควบคุมภายในของระบบงานทั่วไป ระบบการจัดทำรายงานทางการเงิน ระบบรายได้ ระบบสารสนเทศ และระบบบัญชีและการเงิน

9.3 รายการระหว่างกัน

มาตรการและขั้นตอนในการอนุมัติการทำรายการระหว่างกันของบริษัทฯ และบริษัทย่อย

บริษัทฯ กำหนดมาตรการควบคุมการทำรายการระหว่างกันของบริษัทฯ และบริษัทย่อยอื่น ๆ กับบุคคลที่อาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์ มีส่วนได้ส่วนเสีย หรืออาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์ในอนาคตตามประกาศของคณะกรรมการ ก.ล.ต. โดยคณะกรรมการตรวจสอบจะเป็นผู้ให้ความเห็นเกี่ยวกับความจำเป็นในการเข้าทำรายการและความเหมาะสมทางด้านราคาของรายการ โดยพิจารณาจากเงื่อนไขต่าง ๆ ให้เป็นไปตามลักษณะการดำเนินการค้าปกติในตลาด และมีการเปรียบเทียบราคาที่เกิดขึ้นกับบุคคลภายนอก แต่ในกรณีที่คณะกรรมการตรวจสอบไม่มีความชำนาญในการพิจารณารายการระหว่างกันที่เกิดขึ้น บริษัทฯ จะจัดให้มีผู้เชี่ยวชาญอิสระหรือผู้สอบบัญชีของบริษัทฯ เป็นผู้ให้ความเห็นเกี่ยวกับรายการระหว่างกันดังกล่าวเพื่อนำไปประกอบการตัดสินใจของคณะกรรมการบริษัทฯ และ/หรือคณะกรรมการตรวจสอบ และ/หรือผู้ถือหุ้น ตามแต่กรณี ซึ่งผู้ที่อาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์หรือมีส่วนได้ส่วนเสียในการทำรายการระหว่างกันจะไม่มีสิทธิออกเสียงในการอนุมัติการทำรายการระหว่างกันดังกล่าว นอกจากนั้น บริษัทฯ จะดำเนินการเปิดเผยข้อมูลในการทำรายการที่เกี่ยวข้องกัน และการได้มาหรือจำหน่ายไปของสินทรัพย์ที่สำคัญของบริษัทฯ และบริษัทย่อย ตามข้อกำหนดของคณะกรรมการ ก.ล.ต. และตลาดหลักทรัพย์ฯ ตลอดจนถึงมาตรฐานบัญชีที่กำหนดโดยสภาวิชาชีพบัญชีในพระบรมราชูปถัมภ์

บริษัทฯ บริษัทย่อย และบริษัทร่วมมีรายการธุรกิจที่สำคัญกับบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกัน รายการธุรกิจดังกล่าวเป็นไปตามเงื่อนไขทางการค้าและเกณฑ์ตามที่ตกลงระหว่างบริษัทฯ บริษัทย่อย บริษัทร่วม และบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกันเหล่านั้น ซึ่งเป็นไปตามปกติธุรกิจ บริษัทฯ ได้เปิดเผยรายการระหว่างกันกับบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกันไว้แล้วในหมายเหตุประกอบงบการเงิน

**รายการระหว่างกันของบริษัทฯ บริษัทย่อย บริษัทที่เกี่ยวข้อง
และบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง ในปี 2568 และปี 2567 (หน่วย: ล้านบาท)**

บริษัทหรือบุคคล /ประเภทธุรกิจ	ลักษณะความสัมพันธ์	ลักษณะรายการ	มูลค่าตามงบการเงินรวม ณ		เหตุผลและความจำเป็น ในการเข้าทำรายการ
			31 ธ.ค. 68	31 ธ.ค. 67	
Playpark Pte Ltd. (PPSG) ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในสิงคโปร์	บริษัทย่อยใน สัดส่วนร้อยละ 100	• รายได้ค่าจัดจำหน่ายบัตรเติมเงิน • รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการ • ค่าลิขสิทธิ์และค่าส่งเสริมการขาย • รายได้เกมออนไลน์ • การโอนสิทธิ์ค่าลิขสิทธิ์ • เงินปันผล • ลูกหนี้การค้า • ลูกหนี้อื่นกิจการที่เกี่ยวข้องกัน • เงินให้กู้ยืมบริษัทฯ ที่เกี่ยวข้องกัน • ดอกเบี้ยค้างรับ • เจ้าหนี้การค้า • เงินกู้ยืมจากกรรมการ	- - - - - 99.78 - 1.89 - - - - -	- - - - - 159.23 - - - - - - -	• รายได้จากการเล่นตัวแทนจำหน่ายให้ PSG • รายได้ ค่าที่ปรึกษา ค่าบริการ IT • PSG เรียกเก็บค่าเดินทาง ค่าที่ปรึกษา ค่าการตลาด • AS เรียกเก็บค่าบริการเกมออนไลน์
		• รายได้ค่าบริการ • เจ้าหนี้เงินกู้ยืม	- 3.00	- 3.00	• AS เรียกเก็บค่าทำบัญชีจาก A Capital • ให้เงินกู้ยืม
Playpark Co., Ltd. Vietnam CONGTY TNHH DZOGAME COMPANY LIMTEN ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในเวียดนาม โดย คนที่ให้บริการทั้งหมดได้รับลิขสิทธิ์จาก กลุ่มบริษัทฯ เท่านั้น	บริษัทย่อยใน สัดส่วนร้อยละ 99.99	• รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการ • รายได้เกมออนไลน์ • ค่าลิขสิทธิ์และค่าส่งเสริม • ลูกหนี้การค้า • เจ้าหนี้การค้า	- - - 32.58 -	- - - 32.86 -	• รายได้จากการเล่นตัวแทนจำหน่ายบัตรเติมเงิน • AS เรียกเก็บค่าบริการเกมออนไลน์ • เรียกเก็บค่าการตลาด • บริษัทฯ เก็บค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์จาก ตามสัญญาการให้ลิขสิทธิ์ช่วง

บริษัทหรือบุคคล /ประเภทธุรกิจ	ลักษณะความ สัมพันธ์	ลักษณะรายการ	มูลค่าตามงบการเงินรวม ณ		เหตุผลและความจำเป็น ในการเข้าทำรายการ
			31 ธ.ค. 68	31 ธ.ค. 67	
Playpark Co., Ltd. (PPTH) ผู้ให้บริการเกมออนไลน์	บริษัทย่อยใน สัดส่วนร้อยละ 99.99	- รายได้ค่าจัดจำหน่ายบัตรเติมเงิน - รายได้ค่าโฆษณาและค่าบริการ - เงินปันผล - ลูกหนี้การค้า - ลูกหนี้อื่นกิจการที่เกี่ยวข้องกัน - ดอกเบียค้างรับ - เจ้าหนี้การค้า	- 1.35 34.49 - 3.17 - 9.27	- 2.91 25.00 - 2.87 - 12.00	AS เรียกเก็บค่าโฆษณา รายได้อื่น ค่าที่ปรึกษา
PT. Asiasoft (ASID) ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในอินโดนีเซีย	บริษัทย่อยใน สัดส่วนร้อยละ 99.90	- รายได้จากค่าบริการ - ลูกหนี้อื่นกิจการที่เกี่ยวข้องกัน - ลูกหนี้การค้า - เงินให้กู้ยืมบริษัทฯ ที่เกี่ยวข้องกัน - ดอกเบียค้างรับ - เจ้าหนี้การค้า	- - - - - -	- - - - - -	- รายได้ค่าบริการเกมออนไลน์ - AS เรียกเก็บค่าใช้จ่ายที่สำรองไปก่อน - บริษัทให้เงินกู้ยืมเพื่อเป็นเงินทุนหมุนเวียน

หมายเหตุ : กลุ่มบริษัทฯ ดำเนินนโยบายการจัดซื้อระดับภูมิภาค ซึ่งบริษัทฯ จะมีหน้าที่จัดซื้อทรัพย์สิน รวมถึงลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ ซึ่งทำให้สามารถจัดซื้อได้ในราคาถูกและเงื่อนไขที่ดีกว่าการจัดซื้อแยกแต่ละบริษัท

ส่วนที่ 3 : **งบการเงิน**



บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
งบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
วันที่ 31 ธันวาคม 2568

รายงานของผู้สอบบัญชีรับอนุญาต

เสนอผู้ถือหุ้นและคณะกรรมการของบริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)

ความเห็น

ข้าพเจ้าได้ตรวจสอบงบการเงินรวมของบริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน) และบริษัทย่อย (“กลุ่มกิจการ”) และงบการเงินเฉพาะกิจการของบริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน) (“บริษัท”) ซึ่งประกอบด้วยงบฐานะการเงินรวมและงบฐานะการเงินเฉพาะกิจการ ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2568 งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จรวมและงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จเฉพาะกิจการ และงบการเปลี่ยนแปลงส่วนของผู้ถือหุ้นรวมและงบการเปลี่ยนแปลงส่วนของผู้ถือหุ้นเฉพาะกิจการ และงบกระแสเงินสดรวมและงบกระแสเงินสดเฉพาะกิจการสำหรับปีสิ้นสุดวันเดียวกัน และหมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ รวมถึงหมายเหตุสรุปนโยบายการบัญชีที่มีสาระสำคัญ

ข้าพเจ้าเห็นว่า งบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการข้างต้นนี้แสดงฐานะการเงินรวมของกลุ่มกิจการและฐานะการเงินเฉพาะกิจการของบริษัท ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2568 และผลการดำเนินงานรวมและผลการดำเนินงานเฉพาะกิจการ กระแสเงินสดรวมและกระแสเงินสดเฉพาะกิจการสำหรับปีสิ้นสุดวันเดียวกัน โดยถูกต้องตามที่ควรในสาระสำคัญตามมาตรฐานการรายงานทางการเงิน

เกณฑ์ในการแสดงความเห็น

ข้าพเจ้าได้ปฏิบัติตามตรวจสอบตามมาตรฐานการสอบบัญชี ความรับผิดชอบของข้าพเจ้าได้กล่าวไว้ในวรรคความรับผิดชอบของผู้สอบบัญชีต่อการตรวจสอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการในรายงานของข้าพเจ้า ข้าพเจ้ามีความเป็นอิสระจากกลุ่มกิจการและบริษัทตามประมวลจริยบรรณของผู้ประกอบวิชาชีพบัญชี รวมถึง มาตรฐานเรื่องความเป็นอิสระที่กำหนดโดยสภาวิชาชีพบัญชี (ประมวลจริยบรรณของผู้ประกอบวิชาชีพบัญชี) ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการตรวจสอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ และข้าพเจ้าได้ปฏิบัติตามความรับผิดชอบด้านจริยบรรณอื่นๆ ตามประมวลจริยบรรณของผู้ประกอบวิชาชีพบัญชี ข้าพเจ้าเชื่อว่าหลักฐานการสอบบัญชีที่ข้าพเจ้าได้รับเพียงพอและเหมาะสมเพื่อใช้เป็นเกณฑ์ในการแสดงความเห็นของข้าพเจ้า

เรื่องสำคัญในการตรวจสอบ

เรื่องสำคัญในการตรวจสอบคือเรื่องต่างๆ ที่มีนัยสำคัญที่สุดตามดุลยพินิจของผู้ประกอบวิชาชีพของข้าพเจ้าในการตรวจสอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการสำหรับรอบระยะเวลาปัจจุบัน ข้าพเจ้าได้นำเรื่องเหล่านี้มาพิจารณาในบริบทของการตรวจสอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ โดยรวมและในการแสดงความเห็นของข้าพเจ้า ทั้งนี้ ข้าพเจ้าไม่ได้แสดงความเห็นแยกต่างหากสำหรับเรื่องเหล่านี้

เรื่องสำคัญในการตรวจสอบ	วิธีการตรวจสอบ
การรับรู้รายได้จากการให้บริการเผยแพร่เกมออนไลน์ อ้างอิงหมายเหตุประกอบงบการเงินข้อที่ 3.17 เรื่องนโยบายการบัญชีเกี่ยวกับการรับรู้รายได้ และข้อที่ 7 เรื่องข้อมูลจำแนกตามส่วนงาน กลุ่มกิจการมีรายได้หลักจากการให้บริการเผยแพร่เกมออนไลน์ โดยจำนวนเงินที่ผู้เล่นเกมจ่ายผ่านช่องทางเติมเงินจะแสดงเป็นรายได้รับล่วงหน้าในงบฐานะการเงิน และรับรู้เป็นรายได้ของกลุ่มกิจการ เมื่อผู้เล่นเกมมีสิทธิในการใช้งานไอเทมนั้นจริง ในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ ข้าพเจ้าให้ความสำคัญกับเรื่องการรับรู้รายได้จากการให้บริการเผยแพร่เกมออนไลน์นี้เนื่องจากปริมาณของรายการที่มาก ซึ่งเกิดจากผู้เล่นเกมจำนวนมาก และจำนวนรายได้ที่เป็นสาระสำคัญต่องบการเงิน ประกอบกับความซับซ้อนด้านเทคโนโลยีสารสนเทศของระบบที่เกี่ยวข้องกับรายได้จากการให้บริการเผยแพร่เกมออนไลน์	วิธีการตรวจสอบที่สำคัญ รวมถึง • ทำความเข้าใจและประเมินประสิทธิภาพในการออกแบบด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการควบคุมภายในที่สำคัญที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้รายได้ • ทดสอบการควบคุมทั่วไปด้านเทคโนโลยีสารสนเทศของระบบที่เกี่ยวข้องกับรายได้จากการให้บริการเผยแพร่เกมออนไลน์ • สุ่มตัวอย่างทดสอบการควบคุมภายในที่สำคัญของวงจรรายได้จากการให้บริการเผยแพร่เกมออนไลน์ • สุ่มตัวอย่างทดสอบด้านเทคโนโลยีสารสนเทศของระบบที่เกี่ยวข้องกับรายได้จากการให้บริการเผยแพร่เกมออนไลน์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของการประมวลผลและการรายงานข้อมูลของระบบเทคโนโลยีสารสนเทศในส่วนของจำนวนเงินที่เติมเข้าเกมและจำนวนเงินที่ใช้ไปในการเล่นเกมน • ทดสอบการคำนวณกระทบยอดรายเดือนของเงินที่ได้รับจากผู้เล่นเกมและเงินที่ผู้เล่นเกมใช้ไปในการเล่นเกมนสำหรับเงินที่รับจากผู้เล่นเกม ข้าพเจ้าได้สุ่มตัวอย่างทดสอบรายการการรับเงินซึ่งบันทึกเป็นรายได้รอตัดบัญชี ส่วนเงินที่ใช้ไปในการเล่นเกมน ข้าพเจ้าได้ตรวจสอบกับรายงานที่มาจากระบบที่เกี่ยวข้องกับรายได้จากการเผยแพร่เกมออนไลน์

เรื่องสำคัญในการตรวจสอบ	วิธีการตรวจสอบ
	• เลือกกลุ่มตัวอย่างส่งหนังสือยืนยันยอดให้ผู้พัฒนาเกมเพื่อยืนยันความถูกต้องและครบถ้วนของจำนวนเงินที่เติมเข้าเกมและจำนวนเงินที่ใช้ไปในการเล่นเกมนของเกมออนไลน์ที่เป็นเกมหลัก • ทดสอบการบันทึกการขายการกับเอกสารที่เกี่ยวข้องของรายได้จากการให้บริการเผยแพร่เกมออนไลน์และรายได้รอตัดบัญชี
การด้อยค่าของค่าลิขสิทธิ์เกม อ้างอิงหมายเหตุประกอบงบการเงินข้อที่ 3.8 เรื่องนโยบายการบัญชีเกี่ยวกับการด้อยค่าของสินทรัพย์ และข้อที่ 18 เรื่องสินทรัพย์ไม่มีตัวตน มูลค่าของค่าลิขสิทธิ์เกมส่วนใหญ่ของกลุ่มกิจการเกี่ยวข้องกับสินทรัพย์ไม่มีตัวตน โดยคำนวณมูลค่าจากการใช้สินทรัพย์ ซึ่งขึ้นอยู่กับผลการคาดการณ้ประมาณการกระแสเงินสด (เช่น “จำนวนที่คาดว่าจะได้รับคืน”) ข้าพเจ้าได้พิจารณาเรื่องนี้เป็นเรื่องสำคัญในการตรวจสอบเนื่องจากการประเมินการด้อยค่าของค่าลิขสิทธิ์เกมขึ้นอยู่กับ การตัดสินใจที่ซับซ้อนและการใช้ดุลยพินิจอย่างมีนัยสำคัญของผู้บริหาร	วิธีการตรวจสอบที่สำคัญ รวมถึง • ทดสอบการด้อยค่าของค่าลิขสิทธิ์เกมและทดสอบการประมาณการกระแสเงินสดในอนาคตของแต่ละเกมที่จัดทำโดยผู้บริหาร • ทดสอบความถูกต้องของการคำนวณตัวเลขในประมาณการกระแสเงินสด • ทดสอบข้อมูลและข้อสมมติฐานของอัตราการเติบโตของรายได้และอัตราการคิดลดที่ผู้บริหารใช้ในการคำนวณโดยการเทียบกับเอกสารประกอบรายการหรือแหล่งข้อมูลที่สมเหตุสมผล เช่น ข้อมูลในอดีตหรือแผนการตลาดในอนาคต • เปรียบเทียบตัวเลขรายได้จริงของปีปัจจุบันกับตัวเลขประมาณการของแต่ละเกม และสอบถามผู้บริหารในเชิงทดสอบเพื่อประเมินความเหมาะสมของข้อสมมติฐานที่ใช้ • ประเมินการประมาณการกระแสเงินสดที่จัดทำโดยผู้บริหารในหลายสถานการณ์ และได้พิจารณาว่าสถานการณ์ที่เลือกสะท้อนสถานการณ์ที่เหมาะสมของแต่ละเกม

เรื่องสำคัญในการตรวจสอบ	วิธีการตรวจสอบ
การด้อยค่าของเงินลงทุนในบริษัทย่อย อ้างอิงหมายเหตุประกอบงบการเงินข้อที่ 3.1 เรื่องนโยบายการบัญชีกลุ่มกิจการ – เงินลงทุนในบริษัทย่อย บริษัทร่วม และกิจการร่วมค้า และข้อที่ 3.8 เรื่องนโยบายการบัญชีเกี่ยวกับการด้อยค่าของสินทรัพย์ งบฐานะการเงินของบริษัทสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2568 แสดงค่าเพื่อการด้อยค่าของเงินลงทุนจำนวน 65 ล้านบาท ผู้บริหารได้มีการพิจารณาค่าเพื่อด้อยค่าและการกลับรายการค่าเพื่อการด้อยค่าของเงินลงทุนในบริษัทย่อย ทุกสิ้นรอบระยะเวลาบัญชีว่าพบข้อบ่งชี้ที่แสดงว่าเงินลงทุนเกิดการด้อยค่าหรือควรกลับรายการด้อยค่าเงินลงทุนหรือไม่ ข้าพเจ้าให้ความสำคัญเกี่ยวกับมูลค่าที่จะได้รับคืน การพิจารณาค่าเพื่อการด้อยค่าและการกลับรายการดังกล่าวเนื่องจากมูลค่าของเงินลงทุนในบริษัทย่อย มีจำนวนเงินที่เป็นสาระสำคัญต่องบการเงิน และผู้บริหารของกลุ่มกิจการต้องใช้ดุลพินิจและข้อสมมติฐานที่สำคัญในการประเมินการด้อยค่า ผู้บริหารต้องใช้วิจารณญาณในการกำหนดข้อสมมติฐานซึ่งมีความไม่แน่นอนในการประมาณการคิดลดกระแสเงินสดที่จะได้รับในอนาคต	วิธีการตรวจสอบที่สำคัญรวมถึง • ทำความเข้าใจและประเมินการกำหนดหน่วยสินทรัพย์ที่ก่อให้เกิดกระแสเงินสด • ทำความเข้าใจเกี่ยวกับขั้นตอนการปฏิบัติงานรวมถึงการควบคุมภายในที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้ค่าเพื่อการด้อยค่าและการกลับรายการค่าเพื่อการด้อยค่าของค่าเงินลงทุนในบริษัทย่อย • ประเมินแหล่งข้อมูลภายนอก และภายในว่าพบข้อบ่งชี้ใดที่บ่งชี้ว่าสินทรัพย์อาจเกิดการด้อยค่าหรือควรกลับรายการด้อยค่าหรือไม่ • ตรวจสอบหลักฐานประกอบการพิจารณาของผู้บริหารที่เกี่ยวข้องข้อบ่งชี้ของการด้อยค่าของเงินลงทุนในบริษัทย่อย • ประเมินความเหมาะสมของข้อสมมติฐานที่สำคัญและวิธีการประเมินมูลค่าที่ผู้บริหารนำมาใช้ในการประเมินค่าเพื่อการด้อยค่าของเงินลงทุนในบริษัทย่อย • ทดสอบตัวแปรที่นำมาใช้ในการพิจารณาอัตราคิดลดและทดสอบการคำนวณของอัตราดังกล่าว • พิจารณาความเพียงพอในการเปิดเผยข้อมูลในหมายเหตุประกอบงบการเงิน

เรื่องอื่นๆ

งบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะของ บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน) และบริษัทย่อย ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2567 ที่แสดงเป็นข้อมูลเปรียบเทียบตรวจสอบโดยผู้สอบบัญชีอื่นในสำนักงานเดียวกันกับข้าพเจ้า ซึ่งแสดงความเห็นอย่างไม่มีเงื่อนไขตามรายงานลงวันที่ 26 กุมภาพันธ์ 2568

ข้อมูลอื่น

ผู้บริหารเป็นผู้รับผิดชอบต่อข้อมูลอื่น ข้อมูลอื่นประกอบด้วย ข้อมูลซึ่งรวมอยู่ในรายงานประจำปี แต่ไม่รวมถึงงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ และรายงานของผู้สอบบัญชีที่อยู่ในรายงานนั้น ข้าพเจ้าคาดว่าข้าพเจ้าจะได้รับรายงานประจำปีภายหลังวันที่ในรายงานของผู้สอบบัญชีนี้

ความเห็นของข้าพเจ้าต่องบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ ไม่ครอบคลุมถึงข้อมูลอื่น และข้าพเจ้าไม่ได้ให้ความเชื่อมั่นต่อข้อมูลอื่น

ความรับผิดชอบของข้าพเจ้าที่เกี่ยวกับการตรวจสอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการคือ การอ่านและพิจารณาว่าข้อมูลอื่นมีความขัดแย้งที่มีสาระสำคัญกับงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ หรือกับความรู้ที่ได้รับจากการตรวจสอบของข้าพเจ้า หรือปรากฏว่าข้อมูลอื่นมีการแสดงข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอันเป็นสาระสำคัญหรือไม่

เมื่อข้าพเจ้าได้อ่านรายงานประจำปี หากข้าพเจ้าสรุปได้ว่ามีการแสดงข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอันเป็นสาระสำคัญ ข้าพเจ้าต้องสื่อสารเรื่องดังกล่าวกับผู้มีหน้าที่ในการกำกับดูแลและผู้บริหารของกลุ่มกิจการ

ความรับผิดชอบของผู้บริหารและผู้มีหน้าที่ในการกำกับดูแลต่องบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

ผู้บริหารมีหน้าที่รับผิดชอบในการจัดทำและนำเสนอของงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการเหล่านี้ โดยถูกต้องตามที่ควรตามมาตรฐานการรายงานทางการเงิน และรับผิดชอบเกี่ยวกับการควบคุมภายในที่ผู้บริหารพิจารณาว่าจำเป็น เพื่อให้สามารถจัดทำงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการที่ปราศจากการแสดงข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอันเป็นสาระสำคัญ ไม่ว่าจะเกิดจากการทุจริตหรือข้อผิดพลาด

ในการจัดทำงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ ผู้บริหารรับผิดชอบในการประเมินความสามารถของกลุ่มกิจการและบริษัทในการดำเนินงานต่อเนื่อง เปิดเผยเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินงานต่อเนื่อง (ตามความเหมาะสม) และการใช้เกณฑ์การบัญชีสำหรับการดำเนินงานต่อเนื่อง เว้นแต่ผู้บริหารมีความตั้งใจที่จะเลิกกลุ่มกิจการและบริษัท หรือหยุดดำเนินงาน หรือไม่สามารถดำเนินงานต่อเนื่องต่อไปได้

ผู้มีหน้าที่ในการกำกับดูแลมีหน้าที่ช่วยผู้บริหารในการกำกับดูแลกระบวนการในการจัดทำรายงานทางการเงินของกลุ่มกิจการและบริษัท

ความรับผิดชอบของผู้สอบบัญชีต่อการตรวจสอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

การตรวจสอบของข้าพเจ้ามีวัตถุประสงค์เพื่อให้ได้ความเชื่อมั่นอย่างสมเหตุสมผลว่างบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการโดยรวมปราศจากการแสดงข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอันเป็นสาระสำคัญหรือไม่ ไม่ว่าจะเกิดจากการทุจริตหรือข้อผิดพลาด และเสนอรายงานของผู้สอบบัญชีซึ่งรวมความเห็นของข้าพเจ้าอยู่ด้วย ความเชื่อมั่นอย่างสมเหตุสมผลคือความเชื่อมั่นในระดับสูง แต่ไม่ได้เป็นการรับประกันว่าการปฏิบัติงานตรวจสอบตามมาตรฐานการสอบบัญชีจะสามารถตรวจพบข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอันเป็นสาระสำคัญที่มีอยู่ได้เสมอไป ข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอาจเกิดจากการทุจริตหรือข้อผิดพลาด และถือว่า

สาระสำคัญเมื่อคาดการณ์อย่างสมเหตุสมผลได้ว่ารายการที่ขัดต่อข้อเท็จจริงแต่ละรายการ หรือทุกรายการรวมกันจะมีผลต่อการตัดสินใจทางเศรษฐกิจของผู้ใช้งบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการเหล่านี้

ในการตรวจสอบของข้าพเจ้าตามมาตรฐานการสอบบัญชี ข้าพเจ้าได้ใช้ดุลยพินิจเยี่ยงผู้ประกอบวิชาชีพและการสังเกต และสงสัยเยี่ยงผู้ประกอบวิชาชีพตลอดการตรวจสอบ การปฏิบัติงานของข้าพเจ้ารวมถึง

- ระบุและประเมินความเสี่ยงจากการแสดงข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอันเป็นสาระสำคัญในงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ ไม่ว่าจะเกิดจากการทุจริตหรือข้อผิดพลาด ออกแบบและปฏิบัติงานตามวิธีการตรวจสอบเพื่อตอบสนองต่อความเสี่ยงเหล่านั้น และได้หลักฐานการสอบบัญชีที่เพียงพอและเหมาะสมเพื่อเป็นเกณฑ์ในการแสดงความเห็นของข้าพเจ้า ความเสี่ยงที่ไม่พบข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอันเป็นสาระสำคัญซึ่งเป็นผลมาจากการทุจริตจะสูงกว่าความเสี่ยงที่เกิดจากข้อผิดพลาด เนื่องจากการทุจริตอาจเกี่ยวกับการสมรู้ร่วมคิด การปลอมแปลงเอกสารหลักฐาน การตั้งใจละเว้นการแสดงข้อมูล การแสดงข้อมูลที่ไม่ตรงตามข้อเท็จจริงหรือการแทรกแซงการควบคุมภายใน
- ทำความเข้าใจในระบบการควบคุมภายในที่เกี่ยวข้องกับการตรวจสอบ เพื่อออกแบบวิธีการตรวจสอบที่เหมาะสมกับสถานการณ์ แต่ไม่ใช่เพื่อวัตถุประสงค์ในการแสดงความเห็นต่อความมีประสิทธิภาพของการควบคุมภายในของกลุ่มกิจการและบริษัท
- ประเมินความเหมาะสมของนโยบายการบัญชีที่ผู้บริหารใช้และความสมเหตุสมผลของประมาณการทางบัญชี และการเปิดเผยข้อมูลที่เกี่ยวข้องซึ่งจัดทำขึ้นโดยผู้บริหาร
- สรุปลักษณะความเหมาะสมของการใช้เกณฑ์การบัญชีสำหรับการดำเนินงานต่อเนื่องของผู้บริหาร และจากหลักฐานการสอบบัญชีที่ได้รับ และสรุปว่ามีความไม่แน่นอนที่มีสาระสำคัญที่เกี่ยวกับเหตุการณ์หรือสถานการณ์ที่อาจเป็นเหตุให้เกิดข้อสงสัยอย่างมีนัยสำคัญต่อความสามารถของกลุ่มกิจการและบริษัทในการดำเนินงานต่อเนื่องหรือไม่ ถ้าข้าพเจ้าได้ข้อสรุปว่ามีความไม่แน่นอนที่มีสาระสำคัญ ข้าพเจ้าต้องกล่าวไว้ในรายงานของผู้สอบบัญชีของข้าพเจ้าโดยให้ข้อสังเกตถึงการเปิดเผยข้อมูลในงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการที่เกี่ยวข้อง หรือถ้าการเปิดเผยดังกล่าวไม่เพียงพอความเห็นของข้าพเจ้าจะเปลี่ยนแปลงไป ข้อสรุปของข้าพเจ้าขึ้นอยู่กับหลักฐานการสอบบัญชีที่ได้รับจนถึงวันที่ในรายงานของผู้สอบบัญชีของข้าพเจ้า อย่างไรก็ตาม เหตุการณ์หรือสถานการณ์ในอนาคตอาจเป็นเหตุให้กลุ่มกิจการและบริษัทต้องหยุดการดำเนินงานต่อเนื่อง
- ประเมินการนำเสนอ โครงสร้างและเนื้อหาของงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ โดยรวม รวมถึงการเปิดเผยข้อมูลว่างบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการแสดงรายการ และเหตุการณ์ในรูปแบบที่ทำให้มีการนำเสนอข้อมูลโดยถูกต้องตามที่ควรหรือไม่
- ได้รับหลักฐานการสอบบัญชีที่เหมาะสมอย่างเพียงพอเกี่ยวกับข้อมูลทางการเงินของกิจการภายในกลุ่มหรือกิจกรรมทางธุรกิจภายในกลุ่มกิจการเพื่อแสดงความเห็นต่องบการเงินรวม ข้าพเจ้ารับผิดชอบต่อการกำหนดแนวทาง การควบคุมดูแล และการปฏิบัติงานตรวจสอบกลุ่มกิจการ ข้าพเจ้าเป็นผู้รับผิดชอบแต่เพียงผู้เดียวต่อความเห็นของข้าพเจ้า

ข้าพเจ้าได้สื่อสารกับผู้มีหน้าที่ในการกำกับดูแลในเรื่องต่าง ๆ ที่สำคัญซึ่งรวมถึงขอบเขตและช่วงเวลาของการตรวจสอบตามที่ได้วางแผนไว้ ประเด็นที่มีนัยสำคัญที่พบจากการตรวจสอบ และข้อบกพร่องที่มีนัยสำคัญในระบบการควบคุมภายในหากข้าพเจ้าได้พบในระหว่างการตรวจสอบของข้าพเจ้า

ข้าพเจ้าได้ให้คำรับรองแก่ผู้มีหน้าที่ในการกำกับดูแลแล้ว ข้าพเจ้าได้ปฏิบัติตามข้อกำหนดจรรยาบรรณที่เกี่ยวข้องกับความเป็นอิสระและได้สื่อสารกับผู้มีหน้าที่ในการกำกับดูแลเกี่ยวกับความสัมพันธ์ทั้งหมด ตลอดจนเรื่องอื่นซึ่งข้าพเจ้าเชื่อว่ามีเหตุผลที่บุคคลภายนอกอาจพิจารณาว่ากระทบต่อความเป็นอิสระของข้าพเจ้าและมาตรการที่ข้าพเจ้าใช้เพื่อป้องกันไม่ให้ข้าพเจ้าขาดความเป็นอิสระ

จากเรื่องที่สื่อสารกับผู้มีหน้าที่ในการกำกับดูแล ข้าพเจ้าได้พิจารณาเรื่องต่าง ๆ ที่มีนัยสำคัญที่สุดในการตรวจสอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการในรอบระยะเวลาปัจจุบันและกำหนดเป็นเรื่องสำคัญในการตรวจสอบ ข้าพเจ้าได้อธิบายเรื่องเหล่านี้ในรายงานของผู้สอบบัญชี เว้นแต่กฎหมายหรือข้อบังคับไม่ให้เปิดเผยต่อสาธารณะเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าว หรือในสถานการณ์ที่ยากที่จะเกิดขึ้น ข้าพเจ้าพิจารณาว่าไม่ควรสื่อสารเรื่องดังกล่าวในรายงานของข้าพเจ้าเพราะการกระทำดังกล่าวสามารถคาดการณ์ได้อย่างสมเหตุสมผลว่าจะมีผลกระทบในทางลบมากกว่าผลประโยชน์ต่อส่วนได้เสียสาธารณะจากการสื่อสารดังกล่าว



วรรณวัฒน์ เหมชะญาติ

ผู้สอบบัญชีรับอนุญาต เลขทะเบียน 7049

บริษัท ฟอรัวิส มาซาร์ส จำกัด

กรุงเทพมหานคร

26 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2569

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)

งบฐานะการเงิน

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568

		(หน่วย : บาท)			
		งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
หมายเหตุ		2568	2567	2568	2567
สินทรัพย์					
สินทรัพย์หมุนเวียน					
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด	8	331,138,191	185,622,696	80,819,393	27,247,394
ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้หมุนเวียนอื่น	9	76,343,385	70,775,940	10,921,949	29,147,195
เงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน	10	22,500,000	22,500,000	22,500,000	22,500,000
สินทรัพย์ทางการเงินหมุนเวียนอื่น	11	114,997,615	166,175,379	36,258,080	33,922,644
ค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า	12	56,187,101	52,606,649	-	-
สินทรัพย์หมุนเวียนอื่น		7,359,108	7,056,681	2,209,740	2,784,961
รวมสินทรัพย์หมุนเวียน		608,525,400	504,737,345	152,709,162	115,602,194
สินทรัพย์ไม่หมุนเวียน					
เงินฝากธนาคารที่มีภาระค้ำประกัน	13	55,000,000	55,000,000	55,000,000	55,000,000
สินทรัพย์ทางการเงินที่วัดมูลค่าด้วยมูลค่ายุติธรรม					
ผ่านกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น	14	942,796,733	975,236,000	942,796,733	975,236,000
เงินลงทุนในบริษัทย่อย	15 (ก)	-	-	153,565,777	155,804,617
เงินลงทุนในบริษัทร่วม	15 (ง)	12,853,471	13,649,307	-	-
เงินลงทุนในกิจการร่วมค้า	15 (จ)	3,682,185	5,445,808	3,682,185	5,445,808
อุปกรณ์	16	24,601,853	22,951,211	1,833,694	253,203
สินทรัพย์สิทธิการใช้	17	11,481,950	20,175,438	-	-
สินทรัพย์ไม่มีตัวตน	18	119,729,580	108,031,805	65,771	93,605
สินทรัพย์ไม่หมุนเวียนอื่น		4,320,499	5,698,009	2,675,000	2,675,000
รวมสินทรัพย์ไม่หมุนเวียน		1,174,466,271	1,206,187,578	1,159,619,160	1,194,508,233
รวมสินทรัพย์		1,782,991,671	1,710,924,923	1,312,328,322	1,310,110,427

กรรมการ _____

กรรมการ _____

บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)

งบฐานะการเงิน (ต่อ)

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568

		(หน่วย : บาท)			
		งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
หมายเหตุ		2568	2567	2568	2567
หนี้สินและส่วนของผู้ถือหุ้น					
หนี้สินหมุนเวียน					
ส่วนของเงินกู้ยืมระยะยาวจากสถาบันการเงิน					
ที่ถึงกำหนดชำระภายในหนึ่งปี	19	53,240,000	80,040,000	53,240,000	80,040,000
เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้หมุนเวียนอื่น	20	162,694,179	93,440,918	12,881,155	16,787,291
เงินกู้ยืมระยะสั้นจากกิจการที่เกี่ยวข้องกัน	21	-	-	3,000,000	3,000,000
รายได้รับล่วงหน้า	22	102,455,432	92,622,967	-	-
ส่วนของหนี้สินตามสัญญาเช่า					
ที่ถึงกำหนดชำระภายในหนึ่งปี		8,553,155	8,588,287	390,512	-
ภาษีเงินได้คืนบุคคลค้างจ่าย		27,059,364	33,554,712	-	-
ประมาณการหนี้สินหมุนเวียนสำหรับผลประโยชน์พนักงาน	24	2,656,286	2,656,286	2,656,286	2,656,286
รวมหนี้สินหมุนเวียน		356,658,416	310,903,170	72,167,953	102,483,577
หนี้สินไม่หมุนเวียน					
เงินกู้ยืมระยะยาวจากสถาบันการเงิน	19	-	53,240,000	-	53,240,000
หนี้สินตามสัญญาเช่าการเงิน		3,642,090	11,144,323	451,400	-
หนี้สินภาษีเงินได้รอการตัดบัญชี	23	49,948,259	48,777,110	45,157,974	45,157,974
ประมาณการหนี้สินไม่หมุนเวียนสำหรับผลประโยชน์พนักงาน	24	17,154,866	14,746,423	745,442	547,132
ประมาณการหนี้สินไม่หมุนเวียนอื่น		2,220,223	2,220,223	-	-
รวมหนี้สินไม่หมุนเวียน		72,965,438	130,128,079	46,354,816	98,945,106
รวมหนี้สิน		429,623,854	441,031,249	118,522,769	201,428,683

บริษัท แอสฟิร อินโนเวชันส์ จำกัด (มหาชน)

งบฐานะการเงิน (ต่อ)

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568

		(หน่วย : บาท)			
		งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
หมายเหตุ		2568	2567	2568	2567
หนี้สินและส่วนของผู้ถือหุ้น (ต่อ)					
ส่วนของผู้ถือหุ้น					
ทุนเรือนหุ้น					
ทุนจดทะเบียน					
	หุ้นสามัญจำนวน 514,224,168 หุ้น มูลค่าหุ้นละ 0.5 บาท	25	257,112,084	257,112,084	
	หุ้นสามัญจำนวน 499,246,766 หุ้น มูลค่าหุ้นละ 0.5 บาท		249,623,383		249,623,383
ทุนที่ออกและชำระแล้ว					
	หุ้นสามัญจำนวน 499,246,766 หุ้น มูลค่าหุ้นละ 0.5 บาท	25	249,623,383	249,623,383	249,623,383
ส่วนเกินมูลค่าหุ้น					
			252,068,801	252,068,801	252,068,801
สำรองส่วนทุนจากการจ่ายโดยใช้หุ้นเป็นเกณฑ์					
			39,287,081	39,287,081	39,287,081
กำไรสะสม					
	จัดสรรแล้ว - ทุนสำรองตามกฎหมาย	26	33,211,208	25,711,208	25,650,374
	ยังไม่ได้จัดสรร		754,323,925	601,733,591	450,576,848
องค์ประกอบอื่นของส่วนของผู้ถือหุ้น					
			43,331,459	25,381,489	91,475,257
รวมส่วนของผู้ถือหุ้นของบริษัทใหญ่					
			1,371,845,857	1,193,805,553	1,108,681,744
ส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม					
			(18,478,040)	-	-
รวมส่วนของผู้ถือหุ้น					
			1,353,367,817	1,193,805,553	1,108,681,744
รวมหนี้สินและส่วนของผู้ถือหุ้น					
			1,782,991,671	1,312,328,322	1,310,110,427

บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)

งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568

		(หน่วย : บาท)			
หมายเหตุ		งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
		2568	2567	2568	2567
รายได้จากการให้บริการ	7	1,220,239,773	1,120,297,089	-	-
ต้นทุนการให้บริการ		(685,336,951)	(563,803,157)	-	-
กำไรขั้นต้น		534,902,822	556,493,932	-	-
รายได้เงินปันผล		-	-	134,279,203	184,230,735
รายได้อื่น	28	10,238,224	60,182,009	10,477,356	33,267,738
กำไรจากการขายเงินลงทุนในบริษัทย่อย		12,620,620	-	1,287,068	-
ค่าใช้จ่ายในการขาย		(177,348,638)	(180,624,292)	-	-
ค่าใช้จ่ายในการบริหาร		(201,056,630)	(198,536,054)	(14,991,801)	(20,142,823)
ต้นทุนทางการเงิน		(4,778,717)	(14,177,551)	(3,988,033)	(13,015,614)
ส่วนแบ่งกำไรจากเงินลงทุนในบริษัทร่วม		604,164	2,780,884	-	-
ส่วนแบ่งกำไร (ขาดทุน) จากเงินลงทุนในกิจการร่วมค้า		(1,763,623)	751,199	(1,763,623)	751,199
กำไรก่อนรายได้ (ค่าใช้จ่าย) ภาษีเงินได้		173,418,222	226,870,127	125,300,170	185,091,235
รายได้ (ค่าใช้จ่าย) ภาษีเงินได้	31	(36,844,181)	(45,586,759)	39,662	(429,432)
กำไรสำหรับปี		136,574,041	181,283,368	125,339,832	184,661,803
กำไร (ขาดทุน) เบ็ดเสร็จอื่น:					
รายการที่อาจถูกจัดประเภทรายการใหม่ไว้ใน					
กำไรหรือขาดทุนในภายหลัง					
ผลต่างของอัตราแลกเปลี่ยนจากการแปลงค่า					
งบการเงินที่เป็นเงินตราต่างประเทศ		606,356	(3,430,303)	-	-
รวมรายการที่อาจถูกจัดประเภทรายการใหม่					
ไว้ในกำไรหรือขาดทุนในภายหลัง		606,356	(3,430,303)	-	-
รายการที่จะไม่จัดประเภทรายการใหม่ไว้ใน					
กำไรหรือขาดทุนในภายหลัง					
ผลกำไร(ขาดทุน)จากเงินลงทุนในตราสารทุนที่กำหนดให้วัดมูลค่า					
ด้วยมูลค่ายุติธรรมผ่านกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น		(25,291,038)	275,796,000	(25,291,038)	275,796,000
ผลกำไรจากการขายเงินลงทุนในตราสารทุนที่กำหนดให้วัดมูลค่า					
ด้วยมูลค่ายุติธรรมผ่านกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น		35,038,084	40,763,068	35,038,084	40,763,068
การวัดมูลค่าใหม่ของการผูกพันผลประโยชน์พนักงาน		-	4,086,122	-	2,710,164
ภาษีเงินได้ของรายการที่จะไม่ถูกจัดประเภทใหม่					
ไว้ในกำไรหรือขาดทุนในภายหลัง		(2,250,408)	(88,804,981)	(39,662)	(88,804,981)
รวมรายการที่จะไม่จัดประเภทรายการใหม่					
ไปยังกำไรหรือขาดทุนในภายหลัง		7,496,638	231,840,209	9,707,384	230,464,251
กำไรเบ็ดเสร็จอื่นสำหรับปี - สุทธิจากภาษี		8,102,994	228,409,906	9,707,384	230,464,251
กำไรเบ็ดเสร็จรวมสำหรับปี		144,677,035	409,693,274	135,047,216	415,126,054

หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการนี้

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)

งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ (ต่อ)

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568

		(หน่วย : บาท)			
		งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
หมายเหตุ		2568	2567	2568	2567
การแบ่งปันกำไร (ขาดทุน)					
	ส่วนที่เป็นของบริษัทใหญ่	143,018,983	189,348,730	125,339,832	184,661,803
	ส่วนที่เป็นของส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม	(6,444,942)	(8,065,362)	-	-
		136,574,041	181,283,368	125,339,832	184,661,803
การแบ่งปันกำไร (ขาดทุน) เบ็ดเสร็จรวม					
	ส่วนที่เป็นของบริษัทใหญ่	148,480,537	416,405,196	135,047,216	415,126,054
	ส่วนที่เป็นของส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม	(3,803,502)	(6,711,922)	-	-
		144,677,035	409,693,274	135,047,216	415,126,054
กำไรต่อหุ้น		บาท	บาท	บาท	บาท
กำไรต่อหุ้นขั้นพื้นฐาน	32	0.29	0.38	0.25	0.37
กำไรต่อหุ้นปรับลด	32	0.29	0.38	0.25	0.37

119

(หน่วย : บาท)

(หน่วย : บาท)

หมายเหตุ	(หน่วย :บาท)			
	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2568	2567	2568	2567
กระแสเงินสดจากกิจกรรมดำเนินงาน				
กำไรก่อนค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้				
	173,418,222	226,870,127	125,300,170	185,091,235
รายการปรับปรุง				
ค่าเสื่อมราคาและค่าตัดจำหน่าย	16,17,18	89,641,348	80,356,966	536,924
ค่าเผื่อ (กลับรายการ) ขาดทุนจากการด้อยค่าค่าสิทธิล่วงหน้า	12	17,370,616	6,290,500	-
ขาดทุนจากการตัดจำหน่ายค่าสิทธิล่วงหน้า	12	5,641,831	9,616,193	-
ค่าเผื่อ (กลับรายการ) การด้อยค่าของสินทรัพย์ไม่มีตัวตน	18	(7,497,747)	490,823	-
ขาดทุนจากการตัดจำหน่ายสินทรัพย์ไม่มีตัวตน	18	9,782,658	8,720,443	-
(กำไร) ขาดทุนจากการเปลี่ยนแปลงมูลค่า				
สินทรัพย์ทางการเงินที่ยังไม่เกิดขึ้นจริง	11	885,570	(8,978,589)	(2,335,436)
กำไรจากการจำหน่ายสินทรัพย์ทางการเงินอื่น	11	(311,500)	(252,865)	-
กำไรจากการขายเงินลงทุนในบริษัทย่อย		(12,620,620)	-	(1,287,068)
กำไรจากการจำหน่ายอุปกรณ์		(2,124,065)	(376,987)	(3,245,643)
ขาดทุนจากอัตราแลกเปลี่ยนที่ยังไม่เกิดขึ้นจริง		1,033,171	1,087,158	989,469
ค่าใช้จ่ายผลประโยชน์พนักงาน	24	2,408,443	2,291,511	198,310
เงินปันผลรับ		(3,096,861)	(5,055,937)	(134,279,203)
ดอกเบี้ยรับ		(1,688,212)	(2,195,327)	(1,494,349)
ส่วนแบ่งกำไรจากเงินลงทุนในบริษัทร่วม	15 (ง)	(604,164)	(2,780,884)	-
ส่วนแบ่ง (กำไร) ขาดทุนจากเงินลงทุนในกิจการร่วมค้า	15 (จ)	1,763,623	(751,199)	1,763,623
ต้นทุนทางการเงิน		4,778,717	14,177,551	3,988,033
กระแสเงินสดก่อนการเปลี่ยนแปลงในสินทรัพย์และหนี้สินดำเนินงาน		278,781,030	329,509,484	(9,865,170)
การเปลี่ยนแปลงในสินทรัพย์และหนี้สินดำเนินงาน				
ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น		(7,627,005)	29,410,021	18,465,922
ค่าสิทธิล่วงหน้า	12	(28,596,800)	(25,072,311)	-
สินทรัพย์หมุนเวียนอื่น		(302,427)	(220,875)	(119,635)
สินทรัพย์ไม่หมุนเวียนอื่น		1,377,510	120,457	-
เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น		35,453,840	(63,026,476)	(3,544,522)
รายได้รับล่วงหน้า		9,832,465	(13,813,918)	-
เงินสดได้มาจากกิจกรรมดำเนินงาน		288,918,613	256,906,382	4,936,595
ดอกเบี้ยรับ		572,774	862,524	378,910
ดอกเบี้ยจ่าย		(770,490)	-	(58,767)
ภาษีเงินได้รับคืน (จ่ายออก)		(43,378,173)	(57,407,235)	694,856
เงินสดสุทธิได้มาจากกิจกรรมดำเนินงาน		245,342,724	200,361,671	5,951,594
				3,635,641

บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
งบกระแสเงินสด (ต่อ)
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568

		(หน่วย : บาท)			
		งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
		2568	2567	2568	2567
กระแสเงินสดจากกิจกรรมลงทุน					
เงินสดรับจากการขายสินทรัพย์ทางการเงินหมุนเวียนอื่น	11	51,201,175	29,787,961	-	19,452,319
เงินสดจ่ายซื้ออุปกรณ์		(11,118,843)	(3,005,355)	(910,518)	(5,550)
เงินสดจ่ายซื้อสินทรัพย์ไม่มีตัวตน		(43,085,358)	(88,744,097)	-	-
เงินสดจ่ายเพื่อให้กู้ยืมระยะสั้นแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน		-	(15,000,000)	-	(15,000,000)
เงินสดรับ (จ่าย) ลงทุนในสินทรัพย์ทางการเงินที่วัดมูลค่าด้วยมูลค่ายุติธรรมผ่านกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น		42,186,312	100,763,069	42,186,312	100,763,069
เงินฝากธนาคารที่มีภาระค้ำประกันเพิ่มขึ้น		-	(5,000,000)	-	(5,000,000)
เงินสดรับจากการขายเงินลงทุนในบริษัทย่อย		38,321	-	3,525,908	-
เงินสดรับจากการจำหน่ายอุปกรณ์		2,124,989	438,172	3,245,724	382,477
เงินสดรับจากดอกเบี้ยรับ		594,319	755,950	594,319	755,950
เงินสดรับจากเงินปันผลในเงินลงทุน		1,400,000	-	134,279,203	184,230,735
เงินสดสุทธิได้มาจากการลงทุน		43,340,915	19,995,700	182,920,948	285,579,000
กระแสเงินสดจากกิจกรรมจัดหาเงิน					
เงินสดรับค่าหุ้นจากการใช้สิทธิใบสำคัญแสดงสิทธิ		-	10,616,021	-	10,616,021
เงินสดจ่ายเงินกู้ยืมระยะสั้นจากกิจการที่เกี่ยวข้องกัน		-	(110,000,000)	-	(110,000,000)
เงินสดจ่ายเงินกู้ยืมระยะยาวจากสถาบันการเงิน	19	(80,040,000)	(80,040,000)	(80,040,000)	(80,040,000)
เงินสดรับจ่ายเงินกู้ยืมระยะสั้นจากกรรมการ		-	(80,000,000)	-	(80,000,000)
เงินสดจ่ายหุ้นซื้อคืน		-	(93,624,726)	-	(93,624,726)
เงินปันผลจ่าย		(49,930,208)	(842)	(49,930,162)	(808)
เงินสดจ่ายดอกเบี้ยจ่าย		(4,381,176)	(17,355,836)	(4,284,124)	(17,017,992)
เงินสดจ่ายชำระหนี้สินตามสัญญาเช่า		(8,891,883)	(9,778,916)	(337,233)	(296,679)
เงินสดสุทธิใช้ไปในกิจกรรมจัดหาเงิน		(143,243,267)	(380,184,299)	(134,591,519)	(370,364,184)
ผลต่างจากการแปลงค่างบการเงิน		1,803,828	997,533	-	-
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดเพิ่มขึ้น (ลดลง) สุทธิ		147,244,200	(158,829,395)	54,281,023	(81,149,543)
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดต้นปี		185,622,696	344,546,347	27,247,394	108,486,693
ขาดทุนจากอัตราแลกเปลี่ยนที่ยังไม่เกิดขึ้นจริง					
ของเงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด		(1,728,705)	(94,256)	(709,024)	(89,756)
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดปลายปี		331,138,191	185,622,696	80,819,393	27,247,394
รายการที่ไม่ใช่เงินสด					
ซื้ออุปกรณ์โดยยังไม่ได้ชำระเงิน		1,179,144	16,314,750	1,179,144	-
ซื้อสินทรัพย์ไม่มีตัวตนโดยยังไม่ได้ชำระเงิน		40,196,480	-	-	-

บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568

1. ข้อมูลทั่วไป

บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน) (“บริษัท”) เป็นบริษัทมหาชนจำกัด ซึ่งจัดตั้งขึ้นในประเทศไทย และมีที่อยู่ตามที่ได้จดทะเบียนตั้งอยู่เลขที่ 51 อาคารเมเจอร์ ทาวเวอร์ พระราม 9 - รามคำแหง ชั้นที่ 18 ห้องเลขที่ 3 - 8 ถนนพระราม 9 แขวงหัวหมาก เขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร

บริษัทเป็นบริษัทจดทะเบียนในตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย เพื่อวัตถุประสงค์ในการรายงานข้อมูล จึงรวมเรียกบริษัทและบริษัทย่อยว่า “กลุ่มกิจการ”

กลุ่มกิจการประกอบธุรกิจหลักในการให้บริการเผยแพร่เกมออนไลน์

งบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการได้รับอนุมัติจากคณะกรรมการบริษัทเมื่อวันที่ 26 กุมภาพันธ์ 2569

2. เกณฑ์การจัดทำงบการเงิน

งบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการได้จัดทำขึ้นตามหลักการบัญชีที่รับรองทั่วไปในประเทศไทยภายใต้พระราชบัญญัติการบัญชี 2543 ซึ่งหมายถึงมาตรฐานรายงานทางการเงินไทยที่ออกภายใต้พระราชบัญญัติวิชาชีพบัญชี 2547 และข้อกำหนดของคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ว่าด้วยการจัดทำและนำเสนอรายงานทางการเงินภายใต้พระราชบัญญัติหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์

งบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการได้จัดทำขึ้นโดยใช้เกณฑ์ราคาทุนเดิมในการวัดมูลค่าขององค์ประกอบของงบการเงิน ยกเว้นเรื่องที่ต้องอธิบายในนโยบายการบัญชีในลำดับต่อไป

งบการเงินนี้จัดทำและแสดงหน่วยเงินตราเป็นเงินบาท และมีการเปิดเผยในหมายเหตุประกอบงบการเงินเพื่อให้แสดงเป็นหลักพันบาท

การจัดทำงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการให้สอดคล้องกับหลักการบัญชีที่รับรองทั่วไปในประเทศไทย กำหนดให้ใช้ประมาณการทางบัญชีที่สำคัญและการใช้ดุลยพินิจของผู้บริหารซึ่งจัดทำขึ้นตามกระบวนการในการนำนโยบายการบัญชีของกลุ่มกิจการไปถือปฏิบัติ ทั้งนี้กลุ่มกิจการได้เปิดเผยเรื่องการใช้ดุลยพินิจของผู้บริหาร หรือความซับซ้อน หรือเกี่ยวกับข้อสมมติฐานและประมาณการที่มีนัยสำคัญต่องบการเงินในหมายเหตุ 5

งบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการฉบับภาษาอังกฤษจัดทำขึ้นจากงบการเงินตามกฎหมายที่เป็นภาษาไทยในกรณีที่เมื่อความขัดแย้งกันหรือมีการตีความในสองภาษาแตกต่างกัน ให้ใช้งบการเงินตามกฎหมายฉบับภาษาไทยเป็นหลัก

3. นโยบายการบัญชีที่มีสาระสำคัญ

นโยบายการบัญชีที่มีสาระสำคัญที่ใช้ในการจัดทำงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการมีดังต่อไปนี้

3.1 บัญชีกลุ่มกิจการ - เงินลงทุนในบริษัทย่อย บริษัทร่วม และกิจการร่วมค้า

3.1.1 บริษัทย่อย

บริษัทย่อย หมายถึง กิจการ (ซึ่งรวมถึงกิจการเฉพาะกิจ) ที่กลุ่มกิจการควบคุม กลุ่มกิจการควบคุมกิจการเมื่อกลุ่มกิจการมีการเปิดรับหรือมีสิทธิในผลตอบแทนผันแปรจากการเกี่ยวข้องกับผู้ที่ได้รับการลงทุนและมีความสามารถทำให้เกิดผลกระทบต่อผลตอบแทนจากการใช้อำนาจเหนือผู้ที่ได้รับการควบคุม กลุ่มกิจการรวมงบการเงินของบริษัทย่อยไว้ในงบการเงินรวมตั้งแต่วันที่กลุ่มกิจการมีอำนาจในการควบคุมบริษัทย่อย กลุ่มกิจการจะไม่นำงบการเงินของบริษัทย่อยมารวมไว้ในงบการเงินร่วมนับจากวันที่กลุ่มกิจการสูญเสียอำนาจควบคุม

กลุ่มกิจการบันทึกบัญชีการรวมธุรกิจโดยถือปฏิบัติตามวิธีซื้อสิ่งตอบแทนที่โอนให้สำหรับการซื้อบริษัทย่อย ประกอบด้วยมูลค่ายุติธรรมของสินทรัพย์ที่ผู้ซื้อโอนให้และหนี้สินที่ก่อขึ้นเพื่อจ่ายชำระให้แก่ผู้ถือหุ้นเดิมของผู้ถูกซื้อและส่วนได้เสียในส่วนของผู้ถือหุ้นที่ออกโดยกลุ่มกิจการ สิ่งตอบแทนที่โอนให้รวมถึงมูลค่ายุติธรรมของสินทรัพย์ หรือหนี้สินที่ผู้ซื้อคาดว่าจะต้องจ่ายชำระตามข้อตกลง ต้นทุนที่เกี่ยวข้องกับการซื้อจะรับรู้เป็นค่าใช้จ่ายเมื่อเกิดขึ้น

มูลค่าเริ่มแรกของสินทรัพย์ที่ระบุได้ที่ได้มาและหนี้สินและหนี้สินที่อาจเกิดขึ้นที่รับมาจากการรวมธุรกิจจะถูกวัดมูลค่าด้วยมูลค่ายุติธรรม ณ วันที่ซื้อในการรวมธุรกิจแต่ละครั้ง กลุ่มกิจการวัดมูลค่าของส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมในผู้ถูกซื้อด้วยมูลค่ายุติธรรม หรือมูลค่าของสินทรัพย์สุทธิที่ระบุได้ของผู้ถูกซื้อตามสัดส่วนของหุ้นที่ถือโดยส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม

ในการรวมธุรกิจที่ดำเนินการสำเร็จจากการทยอยซื้อ ผู้ซื้อต้องวัดมูลค่าส่วนได้เสียที่ผู้ซื้อถืออยู่ในผู้ถูกซื้อก่อนหน้าการรวมธุรกิจใหม่ โดยใช้มูลค่ายุติธรรม ณ วันที่ซื้อและรับรู้ผลกำไรหรือขาดทุนที่เกิดขึ้นจากการวัดมูลค่าใหม่นั้นในกำไรหรือขาดทุน

สิ่งตอบแทนที่คาดว่าจะต้องจ่ายออกไปโดยกลุ่มกิจการรับรู้ด้วยมูลค่ายุติธรรม ณ วันที่ซื้อ การเปลี่ยนแปลงในมูลค่ายุติธรรมของสิ่งตอบแทนที่คาดว่าจะต้องจ่ายที่รับรู้ภายหลังวันที่ซื้อซึ่งจัดประเภทเป็นสินทรัพย์หรือหนี้สินให้รับรู้ในกำไรหรือขาดทุน สิ่งตอบแทนที่คาดว่าจะต้องจ่ายซึ่งจัดประเภทเป็นส่วนของผู้ถือหุ้นต้องไม่มีการวัดมูลค่าใหม่และให้บันทึกการจ่ายชำระในภายหลังไว้ในส่วนของผู้ถือหุ้น

ส่วนเกินของมูลค่าสิ่งตอบแทนที่โอนให้มูลค่าส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมในผู้ถูกซื้อและมูลค่ายุติธรรม ณ วันที่ซื้อธุรกิจของส่วนได้เสียในส่วนของผู้ถือหุ้นของผู้ถูกซื้อที่ผู้ซื้อถืออยู่ก่อนการรวมธุรกิจที่มากกว่ามูลค่ายุติธรรมสุทธิ ณ วันที่ซื้อของสินทรัพย์สุทธิที่ระบุได้ที่ได้มาต้องรับรู้เป็นค่าความนิยม หากมูลค่าของมูลค่าสิ่งตอบแทนที่โอนให้มูลค่าส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมในผู้ถูกซื้อ และมูลค่ายุติธรรม ณ วันที่ซื้อธุรกิจของส่วนได้เสียในส่วนของผู้ถือหุ้นของผู้ถูกซื้อที่ผู้ซื้อถืออยู่ก่อนการรวมธุรกิจ น้อยกว่ามูลค่ายุติธรรมของ

สินทรัพย์สุทธิของบริษัทย่อยที่ได้มาเนื่องจากการซื้อในราคาต่ำกว่ามูลค่ายุติธรรม จะรับรู้ส่วนต่างโดยตรงไปยังกำไรขาดทุน

กิจการจะตัดรายการบัญชีระหว่างกัน ยอดคงเหลือและกำไรที่ยังไม่ได้เกิดขึ้นจริงระหว่างกันในกลุ่มกิจการขาดทุนที่ยังไม่ได้เกิดขึ้นจริงก็จะตัดรายการในทำนองเดียวกัน เว้นแต่รายการนั้นมีหลักฐานว่าสินทรัพย์ที่โอนระหว่างกันเกิดการด้อยค่า นโยบายการบัญชีของบริษัทย่อยได้ถูกปรับปรุงเพื่อให้สอดคล้องกับนโยบายการบัญชีของกลุ่มกิจการ

ในงบการเงินเฉพาะกิจการ เงินลงทุนในบริษัทย่อยจะบันทึกบัญชีด้วยราคาทุนหักค่าเผื่อการด้อยค่า ต้นทุนจะมีการปรับเพื่อสะท้อนการเปลี่ยนแปลงสิ่งตอบแทนที่เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงมูลค่าสิ่งตอบแทนที่คาดว่าจะต้องจ่าย ต้นทุนนั้นจะรวมต้นทุนทางตรงที่เกี่ยวข้องกับการได้มาของเงินลงทุนนี้

3.1.2 บริษัทร่วม

บริษัทร่วมเป็นกิจการที่กลุ่มกิจการมีอิทธิพลอย่างเป็นสาระสำคัญแต่ไม่ถึงกับควบคุมซึ่งโดยทั่วไปก็คือการที่กลุ่มกิจการถือหุ้น ที่มีสิทธิออกเสียงอยู่ระหว่างร้อยละ 20 ถึงร้อยละ 50 ของสิทธิออกเสียงทั้งหมด เงินลงทุนในบริษัทร่วมรับรู้โดยใช้วิธีส่วนได้เสียในการแสดงในงบการเงินรวมภายใต้วิธีส่วนได้เสียกลุ่มกิจการรับรู้เงินลงทุนเมื่อเริ่มแรกด้วยราคาทุน มูลค่าตามบัญชีของเงินลงทุนนี้จะเพิ่มขึ้นหรือลดลงในภายหลังวันที่ได้มาด้วยส่วนแบ่งกำไรหรือขาดทุนของผู้ได้รับการลงทุนตามสัดส่วนที่ผู้ลงทุนมีส่วนได้เสียอยู่ เงินลงทุนในบริษัทร่วมของกลุ่มกิจการรวมถึงค่าความนิยมที่ระบุได้ ณ วันที่ซื้อเงินลงทุน

ถ้าส่วนได้เสียของผู้ถือหุ้นในบริษัทร่วมนั้นลดลงแต่ยังคงมีอิทธิพลอย่างมีนัยสำคัญ กิจการต้องจัดประเภทรายการที่เคยรับรู้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่นเข้ากำไรหรือขาดทุนเฉพาะสัดส่วนในส่วนได้เสียของผู้ถือหุ้นที่ลดลง

ส่วนแบ่งกำไรหรือขาดทุนของกลุ่มกิจการในบริษัทร่วมที่เกิดขึ้นภายหลังการได้มาจะรวมไว้ในกำไรหรือขาดทุน และส่วนแบ่งในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น ที่เกิดขึ้นภายหลังการได้มาจะรวมไว้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น ผลสะสมของการเปลี่ยนแปลงภายหลังการได้มาดังกล่าวข้างต้น จะปรับปรุงกับราคาตามบัญชีของเงินลงทุน เมื่อส่วนแบ่งขาดทุนของกลุ่มกิจการในบริษัทร่วมมีมูลค่าเท่ากับหรือเกินกว่ามูลค่าส่วนได้เสียของกลุ่มกิจการในบริษัทร่วมนั้น กลุ่มกิจการจะไม่รับรู้ส่วนแบ่งขาดทุนอีกต่อไป เว้นแต่กลุ่มกิจการมีภาระผูกพันในหนี้ของบริษัทร่วม หรือรับว่าจะจ่ายหนี้แทนบริษัทร่วม

กลุ่มกิจการมีการพิจารณาทุกสิ้นรอบระยะเวลาบัญชีว่ามีข้อบ่งชี้ที่แสดงว่าเงินลงทุนในบริษัทร่วมเกิดการด้อยค่าหรือไม่ หากมีข้อบ่งชี้เกิดขึ้นกลุ่มกิจการจะคำนวณผลขาดทุนจากการด้อยค่า โดยเปรียบเทียบมูลค่าที่คาดว่าจะได้รับคืนกับมูลค่าตามบัญชีของเงินลงทุนและรับรู้ผลต่างไปที่ส่วนแบ่งกำไรขาดทุนของเงินลงทุนในบริษัทร่วมในกำไรหรือขาดทุน

รายการกำไรที่ยังไม่ได้เกิดขึ้นจริงระหว่างกลุ่มกิจการกับบริษัทร่วมจะตัดบัญชีเท่าที่กลุ่มกิจการมีส่วนได้เสียในบริษัทร่วมนั้น รายการขาดทุนที่ยังไม่ได้เกิดขึ้นจริงก็จะตัดบัญชีในทำนองเดียวกัน เว้นแต่รายการนั้นมีหลักฐานว่าสินทรัพย์ที่โอนระหว่างกันเกิดการด้อยค่า

บริษัทร่วมจะเปลี่ยนนโยบายการบัญชีเท่าที่จำเป็นเพื่อให้สอดคล้องกับนโยบายการบัญชีของกลุ่มกิจการ ถ้าไรและขาดทุนจากการลดสัดส่วนในบริษัทร่วมจะรับรู้ในกำไรหรือขาดทุน

ในงบการเงินเฉพาะกิจการ เงินลงทุนในบริษัทร่วมจะบันทึกบัญชีด้วยราคาทุนหักค่าเผื่อการด้อยค่า ต้นทุนจะมีการปรับ เพื่อสะท้อนการเปลี่ยนแปลงสิ่งตอบแทนที่เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงมูลค่าของสิ่งตอบแทนที่คาดว่าจะต้องจ่าย ต้นทุนจะรวมต้นทุนทางตรงที่เกี่ยวข้องจากการได้มาของเงินลงทุนนี้

3.1.3 กิจการร่วมค้า

กิจการร่วมค้าเป็นการรวมกิจการ 2 ธุรกิจขึ้นโดยทำสัญญาที่จะร่วมลงทุนเพื่อดำเนินธุรกิจร่วมกันในทางการค้าหรือหากำไร ภายใต้ข้อตกลงหรือสัญญาร่วมค้าซึ่งกำหนดวัตถุประสงค์และเป้าหมายในการดำเนินการอย่างชัดเจนโดยมีการกำหนดสัดส่วนการถือหุ้น หน้าที่ความรับผิดชอบ และสิทธิของแต่ละฝ่ายรวมถึงการจัดสรรผลประโยชน์อันเกิดจากการดำเนินการ

สำหรับเงินลงทุนบริษัทในกิจการร่วมค้า กลุ่มกิจการแสดงในงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะแสดงวิธีส่วนได้เสีย โดยรวมส่วนแบ่งกำไรหรือขาดทุนหัก ค่าเผื่อการด้อยค่า (ถ้ามี) และกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่นของกิจการที่ควบคุมร่วมกัน หากส่วนแบ่งขาดทุนของกิจการร่วมค้ามีจำนวนเท่ากับหรือเกินกว่ามูลค่าเงินลงทุน มูลค่าเงินลงทุนจะถูกลดลงและหยุดรับรู้ส่วนแบ่งขาดทุน เว้นแต่มีภาระผูกพันตามกฎหมาย หรือภาระผูกพันจากการอนุমানในหนี้สินของกิจการร่วมค้าหรือรับว่าจะจ่ายหนี้สินแทนกิจการร่วมค้า โดยกิจการจะรับรู้ขาดทุนเพิ่มเป็นหนี้สิน

3.1.4 รายการกับส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม

กลุ่มกิจการปฏิบัติต่อรายการกับส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมเช่นเดียวกันกับส่วนที่เป็นของผู้ถือหุ้นของกลุ่มกิจการ สำหรับการซื้อส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม ผลต่างระหว่างสิ่งตอบแทนที่จ่ายให้และมูลค่าตามบัญชีของสินทรัพย์สุทธิของหุ้นที่ซื้อเข้ามาในบริษัทย่อยจะถูกบันทึกในส่วนของผู้ถือหุ้น และกำไรหรือขาดทุนจากการขายในส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมจะถูกบันทึกในส่วนของผู้ถือหุ้น

3.1.5 การจำหน่ายบริษัทย่อย

เมื่อกิจกรรมสูญเสียการควบคุม ส่วนได้เสียในกิจการที่เหลืออยู่จะวัดมูลค่าใหม่โดยใช้มูลค่ายุติธรรม การเปลี่ยนแปลงในมูลค่าจะรับรู้ในกำไรหรือขาดทุนมูลค่ายุติธรรมนั้นจะถือเป็นมูลค่าตามบัญชีเริ่มแรกของมูลค่าของเงินลงทุน เพื่อวัตถุประสงค์ในการวัดมูลค่าในเวลาต่อมาของเงินลงทุนที่เหลืออยู่ในรูปของบริษัทร่วมกิจการร่วมค้า หรือสินทรัพย์ทางการเงิน สำหรับทุกจำนวนที่เคยรับรู้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่นในส่วนที่เกี่ยวข้องกับกิจการนั้นจะถูกปฏิบัติเสมือนว่ากลุ่มกิจการมีการจำหน่ายสินทรัพย์หรือหนี้สินที่เกี่ยวข้องนั้นออกไป

3.1.6 รายการบัญชีระหว่างกัน

กิจการจะตัดรายการบัญชีระหว่างกัน ยอดคงเหลือและกำไรที่ยังไม่ได้เกิดขึ้นจริงระหว่างกันในกลุ่มกิจการกำไรที่ยังไม่ได้เกิดขึ้นจริงระหว่างกลุ่มกิจการกับบริษัทร่วมและกิจการร่วมค้าจะถูกตัดรายการภายในขอบเขตที่กลุ่มกิจการมีส่วนได้เสียในบริษัทร่วมและกิจการร่วมค้า ขาดทุนที่ยังไม่ได้เกิดขึ้นจริงก็จะตัดรายการในทำนองเดียวกัน เว้นแต่รายการนั้นมีหลักฐานว่าสินทรัพย์ที่โอนระหว่างกันเกิดการด้อยค่า

3.2 การแปลงค่าเงินตราต่างประเทศ

3.2.1 สกุลเงินที่ใช้ในการดำเนินงานและสกุลเงินที่นำเสนองบการเงิน

รายการที่รวมในงบการเงินของแต่ละบริษัทในกลุ่มกิจการถูกวัดมูลค่าโดยใช้สกุลเงินของสภาพแวดล้อมทางเศรษฐกิจหลักที่บริษัทดำเนินงานอยู่ (สกุลเงินที่ใช้ในการดำเนินงาน) งบการเงินแสดงในสกุลเงินบาท ซึ่งเป็นสกุลเงินที่ใช้ในการดำเนินงานและสกุลเงินที่นำเสนองบการเงินของบริษัท

3.2.2 รายการและยอดคงเหลือ

รายการที่เป็นสกุลเงินตราต่างประเทศแปลงค่าเป็นสกุลเงินที่ใช้ในการดำเนินงานโดยใช้อัตราแลกเปลี่ยน ณ วันที่เกิดรายการหรือวันที่ตราหากรายการนั้นถูกวัดมูลค่าใหม่ รายการกำไรและรายการขาดทุนที่เกิดจากการรับหรือจ่ายชำระที่เป็นเงินตราต่างประเทศและที่เกิดจากการแปลงค่าสินทรัพย์และหนี้สินที่เป็นตัวเงินซึ่งเป็นเงินตราต่างประเทศด้วยอัตราแลกเปลี่ยน ณ วันสิ้นปีได้บันทึกไว้ในกำไรหรือขาดทุน

เมื่อมีการรับรู้รายการกำไรหรือขาดทุนของรายการที่ไม่เป็นตัวเงินไว้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น องค์ประกอบของอัตราแลกเปลี่ยนทั้งหมดของกำไรหรือขาดทุนนั้นจะรับรู้ไว้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่นด้วย ในทางตรงข้ามการรับรู้กำไรหรือขาดทุนของรายการที่ไม่เป็นตัวเงินไว้ในกำไรหรือขาดทุน องค์ประกอบของอัตราแลกเปลี่ยนทั้งหมดของกำไรหรือขาดทุนนั้นจะรับรู้ไว้ในกำไรขาดทุนด้วย

3.2.3 กลุ่มกิจการ

การแปลงค่าผลการดำเนินงานและฐานะการเงินของแต่ละบริษัทในกลุ่มกิจการ (ที่มีใช้สกุลเงินของเศรษฐกิจที่มีภาวะเงินเฟ้อรุนแรง) ซึ่งมีสกุลเงินที่ใช้ในการดำเนินงานแตกต่างจากสกุลเงินที่นำเสนองบการเงินได้ถูกแปลงค่าเป็นสกุลเงินที่นำเสนองบการเงินดังนี้

- สินทรัพย์และหนี้สินที่แสดงอยู่ในฐานะการเงินแต่ละปีแปลงค่าด้วยอัตราปิด ณ วันที่ของแต่ละฐานะการเงินนั้น
- รายได้และค่าใช้จ่ายในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จแปลงค่าด้วยอัตราถัวเฉลี่ย และ
- ผลต่างของอัตราแลกเปลี่ยนทั้งหมดรับรู้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น

ค่าความนิยมและการปรับมูลค่ายุติธรรมที่เกิดจากการซื้อหน่วยงานในต่างประเทศถือเป็นสินทรัพย์และหนี้สินของหน่วยงานในต่างประเทศนั้นและแปลงค่าด้วยอัตราปิด

3.3 เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด

ในงบกระแสเงินสด เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดรวมถึงเงินสดในมือ เงินฝากธนาคารประเภทจ่ายคืนเมื่อทวงถาม เงินลงทุนระยะสั้นอื่นที่มีสภาพคล่องสูงซึ่งมีอายุไม่เกินสามเดือนนับจากวันที่ได้มาและไม่คิดภาระค่าประกัน และเงินเบิกเกินบัญชี ซึ่งเงินเบิกเกินบัญชีจะแสดงไว้ในส่วนของหนี้สินหมุนเวียนในงบฐานะการเงิน

3.4 ลูกหนี้การค้า

ลูกหนี้การค้าแสดงถึงจำนวนเงินที่ลูกค้าจะต้องชำระซึ่งเกิดจากการขายสินค้าหรือให้บริการตามปกติของธุรกิจ

กลุ่มกิจการรับรู้ลูกหนี้การค้าเมื่อเริ่มแรกด้วยจำนวนเงินของสิ่งตอบแทนที่ปราศจากเงื่อนไขในการได้รับชำระ ยกเว้นในกรณีที่เป็นการขายสินค้าที่มีมูลค่าการจัดหาเงินที่มีนัยสำคัญ กลุ่มกิจการจะรับรู้ลูกหนี้ด้วยมูลค่าปัจจุบันของสิ่งตอบแทน และจะวัดมูลค่าในภายหลังด้วยราคาทุนตัดจำหน่ายเนื่องจากกลุ่มกิจการตั้งใจที่จะรับชำระกระแสเงินสดตามสัญญา

ทั้งนี้ การพิจารณาการด้อยค่าของลูกหนี้การค้าได้เปิดเผยในหมายเหตุ 9

3.5 สินทรัพย์ทางการเงิน

3.5.1 การจัดประเภท

กลุ่มกิจการจัดประเภทสินทรัพย์ทางการเงินประเภทตราสารหนี้ตามลักษณะการวัดมูลค่า โดยพิจารณาจาก ก) โมเดลธุรกิจในการบริหารสินทรัพย์ดังกล่าว และ ข) ลักษณะกระแสเงินสดตามสัญญาว่าเข้าเงื่อนไขของการเป็นเงินต้นและดอกเบี้ย (SPPI) หรือไม่ ดังนี้

- รายการที่วัดมูลค่าภายหลังด้วยมูลค่ายุติธรรม (ผ่านกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่นหรือผ่านกำไรหรือขาดทุน) และ
- รายการที่วัดมูลค่าด้วยราคาทุนตัดจำหน่าย

กลุ่มกิจการจะสามารถจัดประเภทเงินลงทุนในตราสารหนี้ใหม่ก็ต่อเมื่อมีการเปลี่ยนแปลงในโมเดลธุรกิจในการบริหารสินทรัพย์เท่านั้น

สำหรับเงินลงทุนในตราสารทุน กลุ่มกิจการสามารถเลือก (ซึ่งไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้) ที่จะวัดมูลค่าเงินลงทุนในตราสารทุน ณ วันที่รับรู้เริ่มแรกด้วยมูลค่ายุติธรรมผ่านกำไรขาดทุน (FVPL) หรือด้วยมูลค่ายุติธรรมผ่านกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น (FVOCI) ยกเว้นเงินลงทุนในตราสารทุนที่ถือไว้เพื่อชำระวัดมูลค่าด้วย FVPL เท่านั้น

3.5.2 การรับรู้รายการและการตัดรายการ

ในการซื้อหรือได้มาหรือขายสินทรัพย์ทางการเงินโดยปกติจะรับรู้รายการ ณ วันที่ทำรายการค้า ซึ่งเป็นวันที่กลุ่มกิจการเข้าทำรายการซื้อหรือขายสินทรัพย์นั้น โดยกลุ่มกิจการจะตัดรายการสินทรัพย์ทางการเงินออกเมื่อสิทธิในการได้รับกระแสเงินสดจากสินทรัพย์นั้นสิ้นสุดลงหรือได้ถูกโอนไปและกลุ่มกิจการได้โอนความเสี่ยงและผลประโยชน์ที่เกี่ยวข้องกับการเป็นเจ้าของสินทรัพย์ออกไป

3.5.3 การวัดมูลค่า

ในการรับรู้รายการเมื่อเริ่มแรก กลุ่มกิจการวัดมูลค่าของสินทรัพย์ทางการเงินด้วยมูลค่ายุติธรรมบวกต้นทุนการทำรายการซึ่งเกี่ยวข้องโดยตรงกับการได้มาซึ่งสินทรัพย์นั้น สำหรับสินทรัพย์ทางการเงินที่วัดมูลค่าด้วย FVPL กลุ่มกิจการจะรับรู้ต้นทุนการทำรายการที่เกี่ยวข้องเป็นค่าใช้จ่ายในกำไรหรือขาดทุน

กลุ่มกิจการจะพิจารณาสินทรัพย์ทางการเงินซึ่งมีอนุพันธ์แฝงในภาพรวมว่าลักษณะกระแสเงินสดตามสัญญาว่าเข้าเงื่อนไขของการเป็นเงินต้นและดอกเบี้ย (SPPI) หรือไม่

3.5.4 ตราสารหนี้

การวัดมูลค่าในภายหลังของตราสารหนี้ขึ้นอยู่กับโมเดลธุรกิจของกลุ่มกิจการในการจัดการสินทรัพย์ทางการเงิน และลักษณะของกระแสเงินสดตามสัญญาของสินทรัพย์ทางการเงิน การวัดมูลค่าสินทรัพย์ทางการเงินประเภทตราสารหนี้สามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเภทดังนี้

- ราคาทุนตัดจำหน่าย: สินทรัพย์ทางการเงินที่กลุ่มกิจการถือไว้เพื่อรับชำระกระแสเงินสดตามสัญญาซึ่งประกอบด้วยเงินต้นและดอกเบี้ยเท่านั้น จะวัดมูลค่าด้วยราคาทุนตัดจำหน่าย และรับรู้รายได้ดอกเบี้ยจากสินทรัพย์ทางการเงินดังกล่าวตามวิธีอัตราดอกเบี้ยที่แท้จริงและแสดงในรายการรายได้อื่นกำไรหรือขาดทุนที่เกิดขึ้นจากการตัดรายการจะรับรู้โดยตรงในกำไรหรือขาดทุน และแสดงรายการในกำไร(ขาดทุน)อื่นพร้อมกับกำไร/ขาดทุนจากอัตราแลกเปลี่ยน รายการขาดทุนจากการด้อยค่าแสดงเป็นรายการแยกต่างหากในงบกำไรขาดทุน
- มูลค่ายุติธรรมผ่านกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น (FVOCI): สินทรัพย์ทางการเงินที่กลุ่มกิจการถือไว้เพื่อ ก) รับชำระกระแสเงินสดตามสัญญาซึ่งประกอบด้วยเงินต้นและดอกเบี้ยเท่านั้น และ ข) เพื่อขายจะวัดมูลค่าด้วย FVOCI และรับรู้การเปลี่ยนแปลงในมูลค่าของสินทรัพย์ทางการเงินผ่านกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น ยกเว้น 1) รายการขาดทุน/กำไรจากการด้อยค่า 2) รายได้ดอกเบี้ยที่คำนวณตามวิธีอัตราดอกเบี้ยที่แท้จริง และ 3) กำไรขาดทุนจากอัตราแลกเปลี่ยน จะรับรู้ในกำไรหรือขาดทุน เมื่อกลุ่มกิจการตัดรายการสินทรัพย์ทางการเงินดังกล่าว กำไรหรือขาดทุนที่รับรู้สะสมไว้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่นจะถูกโอนจัดประเภทใหม่เข้ากำไรหรือขาดทุนและแสดงในรายการกำไร (ขาดทุน) อื่น รายได้ดอกเบี้ยจะแสดงในรายการรายได้อื่น รายการขาดทุนจากการด้อยค่าแสดงเป็นรายการแยกต่างหากในงบกำไรขาดทุน
- มูลค่ายุติธรรมผ่านกำไรหรือขาดทุน (FVPL): กลุ่มกิจการจะวัดมูลค่าสินทรัพย์ทางการเงินอื่นที่ไม่เข้าเงื่อนไขการวัดมูลค่าด้วยราคาทุนตัดจำหน่ายหรือ FVOCI ข้างต้น ด้วย FVPL โดยกำไรหรือขาดทุนที่เกิดจากการวัดมูลค่ายุติธรรมจะรับรู้ในกำไรหรือขาดทุนและแสดงเป็นรายการสุทธิในกำไร (ขาดทุน) อื่นในรอบระยะเวลาที่เกิดรายการ

3.5.5 ตราสารทุน

กลุ่มกิจการวัดมูลค่าตราสารทุนด้วยมูลค่ายุติธรรม ในกรณีที่กลุ่มกิจการเลือกรับรู้กำไร/ขาดทุนจากมูลค่ายุติธรรมในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น (FVOCI) กลุ่มกิจการจะไม่โอนจัดประเภทกำไร/ขาดทุนที่รับรู้สะสมดังกล่าวไปยังกำไรหรือขาดทุนเมื่อมีการตัดรายการเงินลงทุนในตราสารทุนดังกล่าวออกไป ทั้งนี้ เงินปันผลจากเงินลงทุนในตราสารทุนดังกล่าวจะรับรู้ในกำไรหรือขาดทุน และแสดงในรายการรายได้อื่น เมื่อกลุ่มกิจการมีสิทธิได้รับเงินปันผลนั้น

การเปลี่ยนแปลงในมูลค่ายุติธรรมของเงินลงทุนในตราสารทุนที่วัดมูลค่าด้วย FVPL จะรับรู้ในรายการกำไร/ขาดทุนอื่นในงบกำไรขาดทุน

ขาดทุน/กลับรายการขาดทุนจากการด้อยค่าจะแสดงรวมอยู่ในการเปลี่ยนแปลงในมูลค่ายุติธรรม

3.5.6 การด้อยค่า

กลุ่มกิจการใช้วิธีอย่างง่าย (Simplified approach) ตาม TFRS 9 ในการรับรู้การด้อยค่าของลูกหนี้การค้าและลูกหนี้หมุนเวียนอื่น ตามประมาณการผลขาดทุนด้านเครดิตตลอดอายุของสินทรัพย์ดังกล่าวตั้งแต่วันที่กลุ่มกิจการเริ่มรับรู้ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้หมุนเวียนอื่น

ในการพิจารณาผลขาดทุนด้านเครดิตที่คาดว่าจะเกิดขึ้น ผู้บริหารได้จัดกลุ่มลูกหนี้ตามความเสี่ยงด้านเครดิตที่มีลักษณะร่วมกันและตามกลุ่มระยะเวลาที่เกินกำหนดชำระ ทั้งนี้เนื่องจากสินทรัพย์ที่เกิดจากสัญญานั้นเป็นงานที่ส่งมอบแต่ยังไม่ได้เรียกเก็บซึ่งมีลักษณะความเสี่ยงใกล้เคียงกับลูกหนี้สำหรับสัญญาประเภทเดียวกัน ผู้บริหารจึงได้ใช้อัตราผลขาดทุนด้านเครดิตของลูกหนี้กับสินทรัพย์ที่เกิดจากสัญญาที่เกี่ยวข้องด้วยอัตราขาดทุนด้านเครดิตที่คาดว่าจะเกิดขึ้นพิจารณาจากลักษณะการจ่ายชำระในอดีต ข้อมูลผลขาดทุนด้านเครดิตจากประสบการณ์ในอดีต รวมทั้งข้อมูลและปัจจัยในอนาคตที่อาจมีผลกระทบต่อการจ่ายชำระของลูกหนี้

สำหรับสินทรัพย์ทางการเงินอื่นที่วัดมูลค่าด้วยราคาทุนตัดจำหน่าย และ FVOCI กลุ่มกิจการใช้วิธีการทั่วไป (General approach) ตาม TFRS 9 ในการวัดมูลค่าผลขาดทุนด้านเครดิตที่คาดว่าจะเกิดขึ้น ซึ่งกำหนดให้พิจารณาผลขาดทุนที่คาดว่าจะเกิดขึ้นภายใน 12 เดือนหรือตลอดอายุสินทรัพย์ ขึ้นอยู่กับว่ามีการเพิ่มขึ้นของความเสียหายด้านเครดิตอย่างมีนัยสำคัญหรือไม่ และรับรู้ผลขาดทุนจากการด้อยค่าตั้งแต่เริ่มรับรู้สินทรัพย์ทางการเงินดังกล่าว

กลุ่มกิจการประเมินความเสี่ยงด้านเครดิตของสินทรัพย์ทางการเงินดังกล่าว ณ ทุกสิ้นรอบระยะเวลารายงานว่า มีการเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญนับตั้งแต่การรับรู้รายการเมื่อแรกเริ่มหรือไม่ (เปรียบเทียบความเสี่ยงของการผิดสัญญาที่จะเกิดขึ้น ณ วันที่รายงาน กับความเสี่ยงของการผิดสัญญาที่จะเกิดขึ้น ณ วันที่รับรู้รายการเริ่มแรก)

กลุ่มกิจการพิจารณาและรับรู้ผลขาดทุนด้านเครดิตที่คาดว่าจะเกิดขึ้น โดยพิจารณาถึงการคาดการณ์ในอนาคตมาประกอบกับประสบการณ์ในอดีต โดยผลขาดทุนด้านเครดิตที่รับรู้เกิดจากประมาณการความน่าจะเป็นของผลขาดทุนด้านเครดิตถัวเฉลี่ยถ่วงน้ำหนัก (เช่น มูลค่าปัจจุบันของจำนวนเงินสดที่คาดว่าจะไม่ได้รับทั้งหมดถัวเฉลี่ยถ่วงน้ำหนัก) โดยจำนวนเงินสดที่คาดว่าจะไม่ได้รับ หมายถึงผลต่างระหว่างกระแสเงินสดตามสัญญาทั้งหมดและกระแสเงินสดซึ่งกลุ่มกิจการคาดว่าจะได้รับ คัดลดด้วยอัตราดอกเบี้ยที่แท้จริงเมื่อแรกเริ่มของสัญญา

กลุ่มกิจการวัดมูลค่าผลขาดทุนด้านเครดิตที่คาดว่าจะเกิดขึ้นโดยสะท้อนถึงปัจจัยต่อไปนี้

- จำนวนเงินที่คาดว่าจะไม่ได้รับถ่วงน้ำหนักตามประมาณการความน่าจะเป็น
- มูลค่าเงินตามเวลา
- ข้อมูลสนับสนุนและความสมเหตุสมผล ณ วันที่รายงาน เกี่ยวกับประสบการณ์ในอดีต สภาพการณ์ในปัจจุบัน และการคาดการณ์ไปในอนาคต

ผลขาดทุนและการกลับรายการผลขาดทุนจากการด้อยค่าบันทึกในกำไรหรือขาดทุนเป็นรายการแยกต่างหาก

3.6 อุปกรณ์

อุปกรณ์แสดงมูลค่าตามราคาทุนหักค่าเสื่อมราคาสะสมและค่าเพื่อการด้อยค่าสินทรัพย์ (ถ้ามี) ต้นทุนเริ่มแรกจะรวมต้นทุนทางตรงอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการซื้อสินทรัพย์นั้น

ต้นทุนที่เกิดขึ้นภายหลังจะรวมอยู่ในมูลค่าตามบัญชีของสินทรัพย์หรือรับรู้แยกเป็นอีกสินทรัพย์หนึ่งตามความเหมาะสม เมื่อต้นทุนนั้นเกิดขึ้นและคาดว่าจะให้ประโยชน์เชิงเศรษฐกิจในอนาคตแก่กลุ่มกิจการและต้นทุนดังกล่าวสามารถวัดมูลค่าได้อย่างน่าเชื่อถือ มูลค่าตามบัญชีของชิ้นส่วนที่ถูกเปลี่ยนแทนออกจะถูกตัดรายการออก สำหรับค่าซ่อมแซมและบำรุงรักษาอื่น ๆ กลุ่มกิจการจะรับรู้ต้นทุนดังกล่าวเป็นค่าใช้จ่ายในกำไรหรือขาดทุนเมื่อเกิดขึ้น

ค่าเสื่อมราคาของอุปกรณ์คำนวณด้วยวิธีเส้นตรงเพื่อลดราคาทุนแต่ละชนิดให้เท่ากับมูลค่าคงเหลือตลอดอายุการให้ประโยชน์ที่ได้ประมาณการไว้ของสินทรัพย์ดังต่อไปนี้

ส่วนปรับปรุงอาคาร	6	ปี
อุปกรณ์แม่ข่าย	5	ปี
เครื่องตกแต่ง ติดตั้งและอุปกรณ์สำนักงาน	3 และ 5	ปี
ยานพาหนะ	5	ปี

ทุกสิ้นรอบรอบระยะเวลารายงาน กลุ่มกิจการได้มีการทบทวนและปรับปรุงมูลค่าคงเหลือและอายุการให้ประโยชน์ของสินทรัพย์ให้เหมาะสม

ในกรณีที่มูลค่าตามบัญชีสูงกว่ามูลค่าที่คาดว่าจะได้รับคืน มูลค่าตามบัญชีจะถูกปรับลดให้เท่ากับมูลค่าที่คาดว่าจะได้รับคืนทันที (หมายเหตุ 3.8)

ผลกำไรหรือขาดทุนที่เกิดจากการจำหน่ายอุปกรณ์คำนวณโดยเปรียบเทียบจากสิ่งตอบแทนสุทธิที่ได้รับจากการจำหน่ายสินทรัพย์กับมูลค่าตามบัญชีของสินทรัพย์ และจะรับรู้บัญชีผลกำไรหรือขาดทุนอื่นสุทธิในกำไรหรือขาดทุน

3.7 สินทรัพย์ไม่มีตัวตน

ค่าลิขสิทธิ์เกม

ค่าลิขสิทธิ์เกมที่ได้มาจากการซื้อจะแสดงด้วยราคาทุนหักค่าตัดจำหน่ายสะสมและผลขาดทุนจากการด้อยค่าสะสมของสินทรัพย์ (ถ้ามี) การตัดจำหน่ายของค่าลิขสิทธิ์เกมคอมพิวเตอร์คำนวณโดยใช้วิธีเส้นตรงตลอดอายุสัญญาภายในระยะเวลา 2 ถึง 3 ปี ในขณะที่ค่าลิขสิทธิ์เกมมือถือคำนวณโดยใช้วิธีนับผลรวมจำนวนปีตามอายุสัญญาภายในระยะเวลา 2 ถึง 3 ปี

โปรแกรมคอมพิวเตอร์

สิทธิการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ซื้อและมีลักษณะเฉพาะจะบันทึกเป็นสินทรัพย์ โดยคำนวณจากต้นทุนในการได้มาและการดำเนินการให้โปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้นสามารถนำมาใช้งานได้ตามประสงค์ โดยจะตัดจำหน่ายโดยใช้วิธีเส้นตรงตลอดอายุประมาณการให้ประโยชน์ภายในระยะเวลา 3 - 10 ปี ต้นทุนที่ใช้ในการบำรุงรักษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ให้บันทึกเป็นค่าใช้จ่ายเมื่อเกิดขึ้น ค่าใช้จ่ายที่เกิดจากการพัฒนาที่เกี่ยวข้องโดยตรงในการออกแบบและทดสอบโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีลักษณะเฉพาะเจาะจงซึ่งกลุ่มกิจการเป็นผู้ดูแล จะรับรู้เป็นสินทรัพย์ไม่มีตัวตนเมื่อเป็นไปตามข้อกำหนดทุกข้อของการรับรู้สินทรัพย์ไม่มีตัวตน

ค่าสิทธิการใช้สนามกอล์ฟ

ค่าสิทธิการใช้สนามกอล์ฟที่ได้มาจากการซื้อจะแสดงด้วยราคาทุนหักค่าเผื่อการด้อยค่า (ถ้ามี) ค่าสิทธิการใช้สนามกอล์ฟไม่มีการตัดจำหน่าย เนื่องจากมีอายุการให้ประโยชน์ไม่จำกัด

ความสัมพันธ์กับลูกค้า

ความสัมพันธ์กับลูกค้าที่เกี่ยวข้องที่ได้มาจากการรวมธุรกิจจะรับรู้ด้วยมูลค่ายุติธรรม ณ วันรวมธุรกิจ ความสัมพันธ์กับลูกค้าที่เกี่ยวข้องมีอายุการให้ประโยชน์ที่ทราบได้แน่นอนและวัดมูลค่าที่ราคาทุนหักค่าตัดจำหน่ายสะสมและค่าเผื่อการด้อยค่า การตัดจำหน่ายคำนวณโดยใช้วิธีเส้นตรงตลอดอายุที่คาดว่าจะให้ประโยชน์ของความสัมพันธ์กับลูกค้าภายในระยะเวลา 3 ถึง 13 ปี

3.8 การด้อยค่าของสินทรัพย์

สินทรัพย์ที่มีอายุการให้ประโยชน์ไม่ทราบแน่ชัด เช่น ค่าความนิยม ซึ่งไม่มีการตัดจำหน่ายจะถูกทดสอบการด้อยค่าเป็นประจำทุกปี สินทรัพย์อื่นที่มีการตัดจำหน่ายจะมีการทบทวนการด้อยค่า เมื่อมีเหตุการณ์หรือสถานการณ์บ่งชี้ว่าราคาตามบัญชีอาจสูงกว่ามูลค่าที่คาดว่าจะได้รับคืน รายการขาดทุนจากการด้อยค่าจะรับรู้เมื่อราคาตามบัญชีของสินทรัพย์สูงกว่ามูลค่าสุทธิที่คาดว่าจะได้รับคืน ซึ่งหมายถึงจำนวนที่สูงกว่าระหว่างมูลค่ายุติธรรมหักต้นทุนในการขายเทียบกับมูลค่าจากการใช้ สินทรัพย์จะถูกจัดเป็นหน่วยที่เล็กที่สุดที่สามารถแยกออกมาได้ เพื่อวัตถุประสงค์ของการประเมินการด้อยค่า สินทรัพย์ที่ไม่ใช่สินทรัพย์ทางการเงินนอกเหนือจากค่าความนิยมซึ่งรับรู้รายการขาดทุนจากการด้อยค่าไปแล้ว จะถูกประเมินความเป็นไปได้ที่จะกลับรายการขาดทุนจากการด้อยค่า ณ วันสิ้นรอบระยะเวลารายงาน

3.9 สัญญาเช่า - กรณีที่กลุ่มกิจการเป็นผู้เช่า

กลุ่มกิจการรับรู้สัญญาเช่าเมื่อกลุ่มกิจการสามารถเข้าถึงสินทรัพย์ตามสัญญาเช่า เป็นสินทรัพย์สิทธิการใช้และหนี้สินตามสัญญาเช่า โดยค่าเช่าที่ชำระจะบันทึบเป็นการจ่ายชำระหนี้สินและต้นทุนทางการเงิน โดยต้นทุนทางการเงินจะรับรู้ในกำไรหรือขาดทุนตลอดระยะเวลาสัญญาเช่าด้วยอัตราดอกเบี้ยคงที่จากยอดหนี้สินตามสัญญาเช่าที่คงเหลืออยู่ กลุ่มกิจการคิดค่าเสื่อมราคาสินทรัพย์สิทธิการใช้ตามวิธีเส้นตรงตามอายุที่สั้นกว่าระหว่างอายุสินทรัพย์และระยะเวลาการเช่า

กลุ่มกิจการบันทึบบัญชีตอบแทนในสัญญาไปยังส่วนประกอบของสัญญาที่เป็นการเช่าและส่วนประกอบของสัญญาที่ไม่เป็นการเช่าตามราคาเอกเทศเปรียบเทียบของแต่ละส่วนประกอบ

สินทรัพย์และหนี้สินตามสัญญาเช่ารับรู้เริ่มแรกด้วยมูลค่าปัจจุบัน หนี้สินตามสัญญาเช่าประกอบด้วยมูลค่าปัจจุบันของการจ่ายชำระตามสัญญาเช่า ดังนี้

- ค่าเช่าคงที่ (รวมถึงการจ่ายชำระคงที่โดยเนื้อหา) สุทธิด้วยเงินงูใจค้างรับ
- ค่าเช่าผันแปรที่อ้างอิงจากอัตราหรือดัชนี
- มูลค่าที่คาดว่าจะต้องจ่ายจากการรับประกันมูลค่าคงเหลือ
- ราคาสิทธิเลือกซื้อหากมีความแน่นอนอย่างสมเหตุสมผลที่กลุ่มกิจการจะใช้สิทธิ และ
- ค่าปรับจากการยกเลิกสัญญา หากอายุของสัญญาเช่าสะท้อนถึงการที่กลุ่มกิจการคาดว่าจะยกเลิกสัญญานั้น

การจ่ายชำระตามสัญญาเช่าในช่วงการต่ออายุสัญญาเช่าได้รวมอยู่ในการคำนวณหนี้สินตามสัญญาเช่า หากกลุ่มกิจการมีความแน่นอนอย่างสมเหตุสมผลในการใช้สิทธิต่ออายุสัญญาเช่า

กลุ่มกิจการจะคิดลดค่าเช่าจ่ายข้างต้นด้วยอัตราดอกเบี้ยโดยนัยตามสัญญา หากไม่สามารถหาอัตราดอกเบี้ยโดยนัยได้ กลุ่มกิจการจะคิดลดด้วยอัตราการกู้ยืมส่วนเพิ่มของผู้เช่า ซึ่งก็คืออัตราที่สะท้อนถึงการกู้ยืมเพื่อให้ได้มาซึ่งสินทรัพย์ที่มีมูลค่าใกล้เคียงกัน ในสถานะเศรษฐกิจ อายุสัญญา และเงื่อนไขที่ใกล้เคียงกัน

กลุ่มกิจการมีสัญญาเช่าซึ่งกำหนดค่าเช่าจ่ายผันแปรตามดัชนีหรืออัตรา ซึ่งยังไม่รวมอยู่ในการวัดมูลค่าหนี้สินตามสัญญาเช่าจนกระทั่งดัชนีหรืออัตรานั้นมีผลต่อการจ่ายชำระ กลุ่มกิจการปรับปรุงหนี้สินตามสัญญาเช่าไปยังสินทรัพย์สิทธิการใช้ที่เกี่ยวข้องเมื่อการจ่ายชำระค่าเช่าดังกล่าวเปลี่ยนแปลงไป

สินทรัพย์สิทธิการใช้จะรับรู้ด้วยราคาทุน ซึ่งประกอบด้วย

- จำนวนที่รับรู้เริ่มแรกของหนี้สินตามสัญญาเช่า
- ค่าเช่าจ่ายที่ได้ชำระก่อนเริ่ม หรือ ณ วันที่ทำสัญญา สู้จากเงินคงจ่ายที่ได้รับตามสัญญาเช่า
- ต้นทุนทางตรงเริ่มแรก
- ต้นทุนการปรับปรุงสภาพสินทรัพย์

ค่าเช่าที่จ่ายตามสัญญาเช่าระยะสั้นและสัญญาเช่าสินทรัพย์ที่มีมูลค่าต่ำจะรับรู้เป็นค่าใช้จ่ายตามวิธีเส้นตรง สัญญาเช่าระยะสั้นคือสัญญาเช่าที่มีอายุสัญญาเช่าน้อยกว่าหรือเท่ากับ 12 เดือน

3.10 หนี้สินทางการเงิน

3.10.1 การจัดประเภท

กลุ่มกิจการจะพิจารณาจัดประเภทเครื่องมือทางการเงินที่กลุ่มกิจการเป็นผู้ออกเป็นหนี้สินทางการเงินหรือตราสารทุนโดยพิจารณาภาระผูกพันตามสัญญา ดังนี้

- หากกลุ่มกิจการมีภาระผูกพันตามสัญญาที่จะต้องส่งมอบเงินสดหรือสินทรัพย์ทางการเงินอื่นให้กับกิจการอื่น โดยไม่สามารถปฏิเสธการชำระหรือเลื่อนการชำระออกไปอย่างไม่มีกำหนดได้นั้น เครื่องมือทางการเงินนั้นจะจัดประเภทเป็นหนี้สินทางการเงิน เว้นแต่ว่าการชำระนั้นสามารถชำระโดยการออกตราสารทุนของกลุ่มกิจการเองด้วยจำนวนตราสารทุนที่คงที่ เพื่อแลกเปลี่ยนกับจำนวนเงินที่คงที่
- หากกลุ่มกิจการไม่มีภาระผูกพันตามสัญญาหรือสามารถเลื่อนการชำระภาระผูกพันตามสัญญาไปได้ เครื่องมือทางการเงินดังกล่าวจะจัดประเภทเป็นตราสารทุน

เงินกู้ยืมจัดประเภทเป็นหนี้สินหมุนเวียนเมื่อกลุ่มกิจการไม่มีสิทธิอันปราศจากเงื่อนไขให้เลื่อนชำระหนี้ออกไปอีกเป็นเวลาไม่น้อยกว่า 12 เดือน นับจากวันสิ้นรอบระยะเวลารายงาน

3.10.2 การวัดมูลค่า

ในการรับรู้รายการเมื่อเริ่มแรกกลุ่มกิจการต้องวัดมูลค่าหนี้สินทางการเงินด้วยมูลค่ายุติธรรม และวัดมูลค่าหนี้สินทางการเงินทั้งหมดภายหลังการรับรู้รายการด้วยราคาทุนตัดจำหน่าย

3.10.3 การตัดรายการและการเปลี่ยนแปลงเงื่อนไขของสัญญา

กลุ่มกิจการตัดรายการหนี้สินทางการเงินเมื่อภาระผูกพันที่ระบุในสัญญาได้มีการปฏิบัติตามแล้ว หรือได้มีการยกเลิกไป หรือสิ้นสุดลงแล้ว

หากกลุ่มกิจการมีการเจรจาต่อรองหรือเปลี่ยนแปลงเงื่อนไขของหนี้สินทางการเงิน กลุ่มกิจการจะต้องพิจารณาว่ารายการดังกล่าวเข้าเงื่อนไขของการตัดรายการหรือไม่ หากเข้าเงื่อนไขของการตัดรายการ กลุ่มกิจการจะต้องรับรู้หนี้สินทางการเงินใหม่ด้วยมูลค่ายุติธรรมของหนี้สินใหม่นั้น และตัดรายการหนี้สินทางการเงินนั้นด้วยมูลค่าตามบัญชีที่เหลืออยู่ และรับรู้ส่วนต่างในรายการกำไร/ขาดทุนอื่นในกำไรหรือขาดทุน

หากกลุ่มกิจการพิจารณาแล้วว่าการต่อรองเงื่อนไขดังกล่าวไม่เข้าเงื่อนไขของการตัดรายการ กลุ่มกิจการจะปรับปรุงมูลค่าของหนี้สินทางการเงินโดยการคิดลดกระแสเงินสดใหม่ตามสัญญาด้วยอัตราดอกเบี้ยที่แท้จริงเดิมของหนี้สินทางการเงินนั้น และรับรู้ส่วนต่างในรายการกำไรหรือขาดทุนอื่นในกำไรหรือขาดทุน

3.10.4 ตราสารอนุพันธ์การบัญชีสำหรับอนุพันธ์ที่เป็นเครื่องมือทางการเงินและกิจกรรมป้องกันความเสี่ยง

กลุ่มกิจการได้ทำสัญญาซื้อขายเงินตราต่างประเทศล่วงหน้าเพื่อช่วยป้องกันความเสี่ยงให้แก่กลุ่มกิจการจากความเคลื่อนไหวในอัตราแลกเปลี่ยนด้วยการกำหนดอัตราที่จะใช้รับรู้สินทรัพย์ที่เป็นสกุลเงินต่างประเทศที่จะได้รับจริง หรือที่จะใช้รับรู้หนี้สินที่เป็นสกุลเงินต่างประเทศที่จะต้องจ่ายชำระ อนุพันธ์ทางการเงินรับรู้เมื่อเริ่มแรกด้วยมูลค่ายุติธรรม ณ วันที่กลุ่มกิจการเข้าทำสัญญาอนุพันธ์ และวัดมูลค่าภายหลังด้วยมูลค่ายุติธรรม ณ วันสิ้นรอบระยะเวลารายงาน โดยกลุ่มกิจการรับรู้การเปลี่ยนแปลงในมูลค่ายุติธรรมของอนุพันธ์ไปยังกำไรหรือขาดทุน จำนวนที่เพิ่มขึ้นหรือลดลงจากจำนวนเงินที่จะได้รับจริงจากสินทรัพย์หรือที่จะต้องจ่ายชำระหนี้สิน จะนำไปหักกลบลบกันกับมูลค่าที่เปลี่ยนแปลงไปของสัญญาที่เกี่ยวข้อง รายการกำไรและรายการขาดทุนจากเครื่องมืออนุพันธ์จะนำมาหักกลบลบกันในการนำเสนอรายงานทางการเงิน

3.11 เงินกู้ยืม

เงินกู้ยืมรับรู้เริ่มแรกด้วยมูลค่ายุติธรรมของสิ่งตอบแทนที่ได้รับหักด้วยต้นทุนการจัดทำรายการที่เกิดขึ้น เงินกู้ยืมวัดมูลค่าในเวลาต่อมาด้วยวิธีราคาทุนตัดจำหน่ายตามวิธีอัตราดอกเบี้ยที่แท้จริง ผลต่างระหว่างเงินที่ได้รับ (หักด้วยต้นทุนการจัดทำรายการที่เกิดขึ้น) เมื่อเทียบกับมูลค่าที่จ่ายคืนเพื่อชำระหนี้สินนั้นจะรับรู้ในกำไรหรือขาดทุนตลอดช่วงระยะเวลาการกู้ยืม

3.12 ภาษีเงินได้ปัจจุบันและภาษีเงินได้รอการตัดบัญชี

ค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้สำหรับปีประกอบด้วย ภาษีเงินได้ของปีปัจจุบันและภาษีเงินได้รอการตัดบัญชี ภาษีเงินได้จะรับรู้ในกำไรหรือขาดทุน ยกเว้นส่วนภาษีเงินได้ที่เกี่ยวข้องกับรายการที่รับรู้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น หรือรายการที่รับรู้โดยตรงไปยังส่วนของผู้ถือหุ้น ในกรณีนี้ภาษีเงินได้ต้องรับรู้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่นหรือโดยตรงไปยังส่วนของผู้ถือหุ้นตามลำดับ

ภาษีเงินได้ของปีปัจจุบันคำนวณจากอัตราภาษีตามกฎหมายภาษีที่มีผลบังคับใช้อยู่ หรือที่คาดได้ค่อนข้างแน่ว่าจะมีผลบังคับใช้ภายในสิ้นรอบระยะเวลาที่รายงานในประเทศที่บริษัทและบริษัทย่อยดำเนินงานอยู่และเกิดรายได้เพื่อเสียภาษี

ผู้บริหารจะประเมินสถานะของการขึ้นแบบแสดงรายการภาษีเป็นงวด ๆ ในกรณีที่มีสถานการณ์ที่การนำกฎหมายภาษีไปปฏิบัติขึ้นอยู่กับการตีความ และจะตั้งประมาณการค่าใช้จ่ายภาษีที่เหมาะสมจากจำนวนที่คาดว่าจะต้องจ่ายชำระภาษีแก่หน่วยงานจัดเก็บ

ภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีรับรู้ตามวิธีนี้สิน เมื่อเกิดผลต่างชั่วคราวระหว่างฐานภาษีของสินทรัพย์และหนี้สิน และราคาตามบัญชีที่แสดงอยู่ในงบการเงิน อย่างไรก็ตาม กลุ่มกิจการจะไม่รับรู้ภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีที่เกิดจากการรับรู้เริ่มแรกของรายการสินทรัพย์หรือรายการหนี้สินที่เกิดจากรายการที่ไม่ใช่การรวมธุรกิจ และ ณ วันที่เกิดรายการรายการนั้นไม่มีผลกระทบต่อกำไรหรือขาดทุนทั้งทางบัญชีหรือทางภาษี เงินลงทุนในบริษัทย่อย บริษัทร่วม และส่วนได้เสียในการร่วมการงานซึ่งกลุ่มกิจการเป็นผู้ควบคุมการกลับรายการผลแตกต่างชั่วคราว และอาจเป็นไปได้ว่าผลแตกต่างชั่วคราวจะไม่กลับรายการในอนาคตอันใกล้ ภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีคำนวณจากอัตราภาษี (และกฎหมายภาษีอากร) ที่มีผลบังคับใช้อยู่ หรือที่คาดได้ค่อนข้างแน่ว่าจะมีผลบังคับใช้ภายในสิ้นรอบระยะเวลาที่รายงาน และคาดว่าจะอัตราภาษีดังกล่าวจะนำไปใช้เมื่อสินทรัพย์ภาษีเงินได้รอตัดบัญชีที่เกี่ยวข้องได้ใช้ประโยชน์ หรือหนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชีได้มีการจ่ายชำระ

สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอตัดบัญชีจะรับรู้หากมีความเป็นไปได้ค่อนข้างแน่ว่ากลุ่มกิจการจะมีกำไรทางภาษีเพียงพอที่จะนำจำนวนผลต่างชั่วคราวนั้นมาใช้ประโยชน์ กลุ่มกิจการได้ตั้งภาษีเงินได้รอตัดบัญชีของผลต่างชั่วคราวของเงินลงทุนในบริษัทร่วม บริษัทย่อย และส่วนได้เสียในการร่วมการงาน เว้นแต่กลุ่มกิจการสามารถควบคุมจังหวะเวลาของการกลับรายการผลต่างชั่วคราวและการกลับรายการผลต่างชั่วคราวมีความเป็นไปได้ค่อนข้างแน่ว่าจะไม่เกิดขึ้นได้ภายในระยะเวลาที่คาดการณ์ได้ในอนาคต

ภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีและหนี้สินภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีจะแสดงหักกลบกกันก็ต่อเมื่อกิจการมีสิทธิตามกฎหมายที่จะนำสินทรัพย์ภาษีเงินได้ของปีปัจจุบันมาหักกลบกกับหนี้สินภาษีเงินได้ของปีปัจจุบัน และทั้งสินทรัพย์ภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีและหนี้สินภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีเกี่ยวข้องกับภาษีเงินได้ที่ประเมินโดยหน่วยงานจัดเก็บภาษีหน่วยงานเดียวกัน โดยการเรียกเก็บเป็นหน่วยภาษีเดียวกันหรือหน่วยภาษีต่างกันซึ่งตั้งใจจะจ่ายหนี้สินและสินทรัพย์ภาษีเงินได้ของปีปัจจุบันด้วยยอดสุทธิ

3.13 ผลประโยชน์พนักงาน

3.13.1 ผลประโยชน์พนักงานระยะสั้น

ผลประโยชน์ พนักงานระยะสั้น คือ ผลประโยชน์ที่คาดว่าจะต้องจ่ายชำระภายใน 12 เดือนหลังจากวันสิ้นรอบระยะเวลาบัญชี เช่น (ค่าจ้าง เงินเดือน ลาประจำปีและลาป่วยที่มีการจ่ายค่าแรง ส่วนแบ่งกำไรและโบนัส และค่ารักษาพยาบาล) โดยรับรู้ตามช่วงเวลาการให้บริการของพนักงานไปจนถึงวันสิ้นสุดรอบระยะเวลารายงาน กลุ่มกิจการจะบันทึกหนี้สินด้วยจำนวนที่คาดว่าจะต้องจ่าย

3.13.2 โครงการสมทบเงินที่กำหนดไว้

โครงการสมทบเงินที่กำหนดไว้ คือ โครงการผลประโยชน์เมื่อออกจากงานที่กลุ่มกิจการจัดให้มีกองทุนสำรองเลี้ยงชีพ ซึ่งเป็นลักษณะของแผนการจ่ายสมทบที่ได้กำหนดการจ่ายสมทบไว้แล้ว สิทธิประโยชน์ของกองทุนสำรองเลี้ยงชีพได้แยกออกไปจากสินทรัพย์ของกลุ่มกิจการและบริหารโดยผู้จัดการกองทุน กองทุนสำรองเลี้ยงชีพดังกล่าวได้รับเงินสะสมเข้ากองทุนจากพนักงานและกลุ่มกิจการ

เงินจ่ายสมทบเข้ากองทุนสำรองเลี้ยงชีพ บันทึกเป็นค่าใช้จ่ายในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จสำหรับรอบระยะเวลาบัญชีที่เกิดรายการนั้น

3.13.3 ผลประโยชน์พนักงานเมื่อเกษียณอายุ

กลุ่มกิจการจัดให้มีผลประโยชน์พนักงานเมื่อมีการเลิกจ้างเพื่อจ่ายให้แก่พนักงานเป็นไปตามกฎหมายแรงงานไทย จำนวนเงินดังกล่าวขึ้นอยู่กับฐานเงินเดือนและจำนวนปีที่พนักงานทำงานให้บริษัทนับถึงวันที่สิ้นสุดการทำงานที่จะเกิดขึ้นในอนาคต ทั้งนี้ผลประโยชน์พนักงานคำนวณโดยใช้วิธีคิดลดแต่ละหน่วยที่ประมาณการไว้ (วิธี Projected Unit Credit) ตามเกณฑ์คณิตศาสตร์ประกันภัย (Actuarial Technique) โดยนักคณิตศาสตร์ประกันภัยอิสระ ซึ่งเป็นการประมาณการ จากมูลค่าปัจจุบันของกระแสเงินสดที่คาดว่าจะต้องจ่ายในอนาคต โดยคำนวณบนพื้นฐานของเงินเดือนพนักงาน อัตราการลาออก อายุจนถึงเกษียณ อัตราการตาย อายุงาน และปัจจัยอื่นๆ และคำนวณคิดลดโดยใช้อัตราดอกเบี้ยของพันธบัตรรัฐบาลที่มีกำหนดเวลาใกล้เคียงกับระยะเวลาของหนี้สินดังกล่าว ค่าไรและขาดทุนจากการประมาณการตามหลักคณิตศาสตร์ประกันภัยเกิดขึ้นจากการปรับปรุงหรือเปลี่ยนแปลงข้อสมมุติฐานจะรับรู้ในส่วนของผู้ถือหุ้นผ่านกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่นในปีที่เกิดขึ้น ต้นทุนบริการในอดีตจะถูกรับรู้ทันทีในกำไรหรือขาดทุน

3.13.4 ผลประโยชน์เมื่อเลิกจ้าง

กลุ่มกิจการจะรับรู้ผลประโยชน์เมื่อเลิกจ้างก่อนถึงกำหนดเมื่อ 1) กลุ่มกิจการไม่สามารถยกเลิกข้อเสนอให้ผลประโยชน์ และ 2) กิจการรับรู้ต้นทุนสำหรับการปรับโครงสร้างที่เกี่ยวข้อง โดยผลประโยชน์ที่มีกำหนดชำระเกินกว่า 12 เดือนภายหลังรอบระยะเวลารายงาน ต้องคิดลดเป็นมูลค่าปัจจุบัน

3.14 การจ่ายโดยใช้หุ้นเป็นเกณฑ์

กลุ่มกิจการได้รับบริการจากพนักงาน เป็นสิ่งตอบแทนสำหรับตราสารทุนของกิจการในกลุ่มกิจการ (สิทธิซื้อหุ้น) มูลค่ายุติธรรมของสิทธิซื้อหุ้นของพนักงานจะรับรู้เป็นค่าใช้จ่ายตามระยะเวลาได้รับสิทธิ โดยรับรู้พร้อมกับการเพิ่มขึ้นของตราสารทุน ทั้งนี้ มูลค่ายุติธรรมของสิทธิซื้อหุ้นที่ออกให้ จะถูกกำหนดโดย

- เงื่อนไขการดำเนินการทางด้านการตลาด เช่น ราคาหุ้นของกิจการ และ
- ผลกระทบของเงื่อนไขการได้รับสิทธิที่ไม่ใช่เงื่อนไขการบริการหรือผลงาน (เช่น ข้อกำหนดในเรื่องการออกของพนักงานหรือการถือหุ้นในช่วงระยะเวลาที่กำหนด)

- ไม่รวมผลกระทบของการบริการ และเงื่อนไขการได้รับสิทธิที่ไม่ใช่เงื่อนไขการดำเนินการทางด้านการตลาด (เช่น ความสามารถในการทำกำไร การเติบโตของยอดขายตามที่กำหนดไว้ และการคงสภาพการเป็นพนักงานของกิจการในช่วงเวลาที่กำหนด)

เงื่อนไขผลงานที่ไม่ใช่การดำเนินการทางด้านการตลาดและเงื่อนไขการบริการ จะรวมอยู่ในข้อสมมติฐานเกี่ยวกับจำนวนของสิทธิซื้อหุ้นที่คาดว่าจะได้รับ

ณ วันที่สิ้นรอบระยะเวลาการรายงาน กลุ่มกิจการจะทบทวนการประเมินจำนวนของสิทธิซื้อหุ้นที่คาดว่าจะได้รับ และจะรับรู้ผลกระทบของการปรับปรุง (หากมี) จากการประมาณการเริ่มแรกในกำไรหรือขาดทุน พร้อมกับการปรับปรุงรายการไปยังส่วนของเจ้าของ

บริษัทจะออกหุ้นใหม่เมื่อมีการใช้สิทธิ สิ่งตอบแทนที่ได้รับสุทธิจากต้นทุนในการทำรายการทางตรงจะบันทึกไปยังทุนเรือนหุ้นและส่วนเกินมูลค่าหุ้น

กรณีที่บริษัทให้สิทธิซื้อตราสารทุนแก่พนักงานของบริษัทอยู่ในกลุ่มกิจการจะปฏิบัติเหมือนเป็นเงินทุนสนับสนุนจากบริษัทใหญ่

3.15 ประมวลการหนี้สิน

กลุ่มกิจการจะบันทึกประมวลการหนี้สินซึ่งไม่รวมถึงประมวลการหนี้สินสำหรับผลตอบแทนพนักงาน อันเป็นภาระผูกพันในปัจจุบันตามกฎหมายหรือตามข้อตกลงที่จัดทำไว้ อันเป็นผลสืบเนื่องมาจากเหตุการณ์ในอดีต ซึ่งการชำระภาระผูกพันนั้นมีความเป็นไปได้ค่อนข้างแน่ที่จะส่งผลให้กลุ่มกิจการต้องสูญเสียทรัพยากรออกไป และตามประมวลการที่น่าเชื่อถือของจำนวนที่ต้องจ่าย ในกรณีที่กลุ่มกิจการคาดว่าประมวลการหนี้สินเป็นรายจ่ายที่จะได้รับคืน กลุ่มกิจการจะบันทึกเป็นสินทรัพย์แยกต่างหากเมื่อคาดว่าจะได้รับรายจ่ายนั้นคืนอย่างแน่นอน

3.16 ทุนเรือนหุ้น

หุ้นสามัญจะจัดประเภทไว้เป็นส่วนของผู้ถือหุ้น หุ้นประเภทอื่นซึ่งรวมถึงหุ้นบุริมสิทธิชนิดบังคับไถ่ถอนจะจัดประเภทไว้เป็นหนี้สิน

ต้นทุนส่วนเพิ่มที่เกี่ยวข้องกับการออกหุ้นใหม่หรือการออกสิทธิในการซื้อหุ้นซึ่งสุทธิจากภาษีจะถูกแสดงในส่วนของผู้ถือหุ้น โดยนำไปหักจากสิ่งตอบแทนที่ได้รับจากการออกตราสารทุนดังกล่าว

3.16.1 ทุนหุ้นซื้อคืน

กรณีที่บริษัทในกลุ่มบริษัทซื้อหุ้นสามัญของบริษัทกลับคืน สิ่งตอบแทนที่จ่ายไปรวมถึงต้นทุนเพิ่มเติมที่เกี่ยวข้องโดยตรง (สุทธิจากภาษีเงินได้) จะรับรู้เป็นต้นทุนซื้อคืนและแสดงเป็นรายการหักจากยอดรวมของส่วนของเจ้าของของบริษัทจนกว่า ทุนหุ้นซื้อคืนดังกล่าวจะถูกยกเลิกไปหรือจำหน่ายออกไปใหม่ เมื่อมีการจำหน่ายหุ้นหุ้นซื้อคืนออกไปใหม่ สิ่งตอบแทนใด ๆ ที่ได้รับจากการนำหุ้นหุ้นซื้อคืนออกจำหน่ายใหม่สุทธิจากต้นทุนเพิ่มเติมที่เกี่ยวข้องโดยตรงและจากภาษีเงินได้ที่เกี่ยวข้องจะแสดงรวมไว้ในส่วนของเจ้าของ

3.17 การรับรู้รายได้

รายได้จากสัญญาที่ทำกับลูกค้า (Revenue from Contracts with Customers)

บริษัทรับรู้รายได้ตามมาตรฐานรายได้จากสัญญาที่ทำกับลูกค้า โดยรายได้เกิดจากการให้บริการเกมออนไลน์และการขายไอเทมภายในเกม รายได้จะรับรู้เมื่อการควบคุมของสินค้าและบริการได้โอนให้ผู้เล่น และจำนวนเงินที่รับสามารถวัดได้อย่างน่าเชื่อถือ

บริษัทได้ระบุภาระผูกพันตามสัญญาเป็นรายเกม และประเมินตามลักษณะของไอเทมที่ผู้เล่นซื้อโดย

รายได้ได้รับการรับรู้ เมื่อผู้เล่นมีสิทธิในการใช้งานไอเทมนั้นจริง เนื่องจากเป็นเวลาที่บริษัทได้ปฏิบัติตามภาระผูกพันในการให้บริการเสร็จสมบูรณ์

ลักษณะบทบาทของบริษัท (Principal vs Agent)

บริษัททำหน้าที่เป็น ผู้มอบหมาย (Principal) ในการให้บริการแก่ผู้เล่น เนื่องจากบริษัทมีการควบคุมแพลตฟอร์มเกม และเป็นผู้กำหนดโครงสร้างราคาของไอเทมก่อนโอนบริการให้ผู้เล่น ดังนั้น บริษัทรับรู้รายได้ในลักษณะ ยอดขายรวม (Gross basis)

รายได้จากการเป็นตัวแทนจำหน่าย แสดงด้วยจำนวนเงินสุทธิจากภาษีขาย เงินคืนและส่วนลด โดยไม่รวมรายการขายภายในกลุ่มกิจการสำหรับงบการเงินรวม รายได้ดังกล่าวรับรู้เมื่อผู้เล่นเกมจ่ายเงินผ่านช่องทางเดิมเงิน

รายได้ดอกเบี้ยและรายได้อื่นรับรู้ตามเกณฑ์คงค้าง เว้นแต่จะมีความไม่แน่นอนในการรับชำระ

เงินปันผลรับรู้เมื่อสิทธิที่จะได้รับเงินปันผลนั้นเกิดขึ้น

การรับรู้รายได้ของกลุ่มบริษัทในรูปแบบขั้นต้น (Gross) หรือสุทธิ (Net) ขึ้นอยู่กับการพิจารณาว่ากลุ่มกิจการเป็น "ตัวการ" (Principal) หรือ "ตัวแทน" (Agent) ตามธุรกรรมที่เกิดขึ้น

กลุ่มกิจการเป็นตัวการ เมื่อควบคุมการบริการที่ระบุก่อนที่การบริการจะโอนไปให้ลูกค้า

กลุ่มกิจการเป็นตัวแทน เมื่อไม่ได้ควบคุมการบริการที่ระบุที่จัดหาโดยบุคคลอื่นก่อนที่จะโอนให้กับลูกค้า

ข้อบ่งชี้ว่ากลุ่มกิจการควบคุมการบริการที่ระบุก่อนโอนไปยังลูกค้า

- กลุ่มกิจการเป็นผู้รับผิดชอบหลักในการปฏิบัติตามข้อตกลงที่จะจัดหาการบริการที่ระบุ
- กลุ่มกิจการมีความเสี่ยงจากการบริการก่อนที่การบริการที่ระบุจะโอนให้ลูกค้า หรือหลังจากโอนการควบคุมให้ลูกค้า
- กลุ่มกิจการเป็นผู้มีสิทธิในการกำหนดราคาการบริการที่ระบุ

3.18 การจ่ายเงินปันผล

เงินปันผลจ่ายไปยังผู้ถือหุ้นของบริษัทจะรับรู้ในค่านี้นั้นในงบการเงินของกลุ่มกิจการในรอบระยะเวลาบัญชีซึ่งที่ประชุมผู้ถือหุ้นของบริษัทได้อนุมัติการจ่ายเงินปันผลประจำปี และที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทได้อนุมัติการจ่ายเงินปันผลระหว่างกาล

3.19 ข้อมูลจำแนกตามส่วนงาน

ส่วนงานดำเนินงานได้ถูกราชงานในลักษณะเดียวกับรายงานภายในที่นำเสนอให้ผู้มีอำนาจตัดสินใจสูงสุดด้านการดำเนินงาน ผู้มีอำนาจตัดสินใจสูงสุดด้านการดำเนินงานหมายถึงบุคคลที่มีหน้าที่ในการจัดสรรทรัพยากรและประเมินผลการปฏิบัติงานของส่วนงานดำเนินงาน ซึ่งพิจารณาว่าคือคณะกรรมการบริษัทที่ทำการตัดสินใจเชิงกลยุทธ์

4. การจัดการความเสี่ยงทางการเงิน

4.1 ปัจจัยความเสี่ยงทางการเงิน

กลุ่มกิจการต้องเผชิญกับความเสี่ยงทางการเงินที่สำคัญได้แก่ ความเสี่ยงจากตลาด (รวมถึงความเสี่ยงจากอัตราแลกเปลี่ยน และความเสี่ยงจากอัตราดอกเบี้ย) ความเสี่ยงจากการให้สินเชื่อ และความเสี่ยงด้านสภาพคล่อง ฝ่ายบริหารของกลุ่มกิจการเป็นผู้ดำเนินการในการจัดการความเสี่ยง แผนการจัดการความเสี่ยงโดยรวมของกลุ่มกิจการจึงมุ่งเน้นความผันผวนของตลาดการเงินและแสวงหาวิธีการลดผลกระทบที่ทำให้เสียหายต่อผลการดำเนินงานทางการเงินของกลุ่มกิจการให้เหลือน้อยที่สุดเท่าที่เป็นไปได้

4.1.1 ความเสี่ยงจากตลาด

ความเสี่ยงจากอัตราแลกเปลี่ยน

กลุ่มกิจการมีบริษัทย่อยและบริษัทร่วมที่มีการดำเนินงานในต่างประเทศ ซึ่งกลุ่มกิจการมีความเสี่ยงจากอัตราแลกเปลี่ยนเงินตราต่างประเทศที่เกิดจากสกุลเงินตราต่างประเทศ โดยส่วนใหญ่เป็นสกุลเงินดอลลาร์สหรัฐ, ริงกิตมาเลเซีย, เบริยูลูสิงคโปร์ และเปโซฟิลิปปินส์ อย่างไรก็ตาม กลุ่มกิจการเชื่อว่าในสถานการณ์ปัจจุบันความเสี่ยงด้านอัตราแลกเปลี่ยนเงินตราต่างประเทศจะไม่มีผลกระทบที่เป็นสาระสำคัญต่อผลการดำเนินงานของกลุ่มกิจการ

ความเสี่ยงจากอัตราดอกเบี้ย

ความเสี่ยงจากอัตราดอกเบี้ยของกลุ่มกิจการเกิดจากหนี้สินตามสัญญาเช่า เงินกู้ยืมจากกิจการที่เกี่ยวข้องกัน และเงินกู้ยืมจากสถาบันการเงิน หนี้สินตามสัญญาเช่าคิดอัตราดอกเบี้ยแบบผันแปร และเงินกู้ยืมจากกรรมการคิดอัตราดอกเบี้ยแบบคงที่ ทั้งนี้ผู้บริหารพิจารณาเห็นว่าความเสี่ยงจากอัตราดอกเบี้ยไม่เป็นสาระสำคัญ

ความเสี่ยงด้านราคา

ความเสี่ยงด้านราคาตราสารทุนเกิดจากการลงทุนในตราสารทุนซึ่งจัดประเภทตามมูลค่ายุติธรรมผ่านกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น (FVOCI) หรือตามมูลค่ายุติธรรมผ่านกำไรหรือขาดทุน (FVPL) (หมายเหตุ 15)

เพื่อบริหารความเสี่ยงด้านราคาที่เกิดจากการลงทุนในตราสารทุน กลุ่มกิจการจึงกระจายการลงทุน การกระจายการลงทุนจะดำเนินการตามขีดจำกัดที่กลุ่มกิจการกำหนด

กำไรหลังหักภาษีสำหรับปีจะเพิ่มขึ้นหรือลดลงอันเป็นผลมาจากกำไร (ขาดทุน) จากหน่วยลงทุนในกองทุนรวมที่จัดประเภทเป็น FVPL องค์ประกอบอื่น ๆ ของส่วนของผู้ถือหุ้นจะเพิ่มขึ้นหรือลดลงอันเป็นผลมาจากกำไร (ขาดทุน) จากตราสารทุนที่จัดประเภทเป็น FVOCI

4.1.2 ความเสี่ยงด้านการให้สินเชื่อ

ความเสี่ยงด้านการให้สินเชื่อเกิดจากเงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด กระแสเงินสดตามสัญญาของตราสารหนี้ที่บันทึกด้วย ก) ราคาทุนตัดจำหน่าย ข) ด้วยมูลค่ายุติธรรมผ่านกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น (FVOCI) และ ค) ด้วยมูลค่ายุติธรรมผ่านกำไรหรือขาดทุน (FVPL) เครื่องมือทางการเงินที่เป็นอนุพันธ์ที่เป็นประโยชน์และเงินฝากกับธนาคารและสถาบันการเงิน ตลอดจนความเสี่ยงด้านการให้สินเชื่อแก่ลูกค้ารวมถึงลูกหนี้ค้าง

รายได้ส่วนใหญ่ของกลุ่มกิจการได้แก่ รายได้จากการให้บริการเผยแพร่เกมออนไลน์ ซึ่งผู้เล่นเกมส่วนใหญ่จะจ่ายให้ล่วงหน้า ดังนั้นกลุ่มกิจการไม่เคยประสบปัญหาในการเรียกเก็บหนี้เป็นอย่างเป็นสาระสำคัญ ผู้บริหารเห็นว่ากลุ่มกิจการไม่มีความเสี่ยงด้านการให้สินเชื่ออย่างเป็นสาระสำคัญ

การด้อยค่าของสินทรัพย์ทางการเงิน

กลุ่มกิจการมีสินทรัพย์ทางการเงินที่ต้องมีการพิจารณาตามโมเดลการวัดมูลค่าผลขาดทุนด้านเครดิตที่คาดว่าจะเกิดขึ้นดังนี้

- ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้หมุนเวียนอื่น
- เงินให้กู้ยืมแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกันที่แสดงในราคาทุนตัดจำหน่าย
- สินทรัพย์ทางการเงินที่วัดมูลค่าด้วยมูลค่ายุติธรรมผ่านกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น (FVOCI)
- สินทรัพย์ทางการเงินที่วัดมูลค่าด้วยมูลค่ายุติธรรมผ่านกำไรขาดทุน (FVPL)

แม้ว่ากลุ่มกิจการจะมีรายการเงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดซึ่งเข้าเงื่อนไขการพิจารณาการด้อยค่าภายใต้ TFRS 9 แต่บริษัทพิจารณาว่าการด้อยค่าของรายการดังกล่าวเป็นจำนวนเงินที่ไม่มีความสำคัญ

การประเมินการด้อยค่าของลูกหนี้การค้าและลูกหนี้หมุนเวียนอื่น บริษัทใช้วิธีอย่างง่าย (Simplified approach) ตาม TFRS 9 ในการวัดมูลค่าผลขาดทุนด้านเครดิตที่คาดว่าจะเกิดขึ้นซึ่งคำนวณค่าเพื่อผลขาดทุนด้านเครดิตที่คาดว่าจะเกิดขึ้นตลอดอายุลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น ในการพิจารณาค่าเพื่อผลขาดทุนด้านเครดิตที่คาดว่าจะเกิดขึ้น ผู้บริหารได้จัดกลุ่มลูกหนี้ตามความเสี่ยงด้านเครดิตที่มีลักษณะร่วมกันและตามกลุ่มระยะเวลาที่เกินกำหนดชำระ รายละเอียดของค่าเพื่อผลขาดทุนด้านเครดิตแสดงไว้ในหมายเหตุ 9

4.1.3 ความเสี่ยงด้านสภาพคล่อง

การจัดการความเสี่ยงด้านสภาพคล่องอย่างรอบคอบ หมายถึง การดำรงไว้ซึ่งเงินสดและหลักทรัพย์ในความต้องการของตลาด ความสามารถในการหาแหล่งเงินทุนที่เพียงพอและความสามารถในการบริหารความเสี่ยง กลุ่มกิจการตั้งเป้าหมายความดำรงความยืดหยุ่นในการระดมเงินทุนโดยการรักษาวางเงินสินเชื่อให้มีความเพียงพอ เนื่องจากลักษณะทางธุรกิจที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา

วันครบกำหนดของหนี้สินทางการเงิน

ตารางต่อไปนี้แสดงให้เห็นถึงหนี้สินทางการเงินที่จัดประเภทตามระยะเวลาการครบกำหนดตามสัญญาซึ่งแสดงด้วยจำนวนเงินตามสัญญาที่ไม่ได้มีการคิดลด ทั้งนี้ ยอดคงเหลือที่ครบกำหนดภายในระยะเวลา 12 เดือน จะเท่ากับมูลค่าตามบัญชีของหนี้สินที่เกี่ยวข้องเนื่องจากการการคิดลดไม่มีนัยสำคัญ กระแสเงินสดที่แสดงภายใต้สัญญาแลกเปลี่ยนอัตราดอกเบี้ยนั้นเป็นกระแสเงินสดโดยประมาณจากอัตราดอกเบี้ยล่วงหน้าที่เกี่ยวข้อง ณ วันสิ้นรอบระยะเวลารายงาน

(หน่วย : พันบาท)

วันครบกำหนดของหนี้สินทางการเงิน	งบการเงินรวม				มูลค่าตามบัญชี
	ภายใน 1 ปี	1 - 5 ปี	มากกว่า 5 ปี	รวม	
ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568					
เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้หมุนเวียนอื่น	162,694	-	-	162,694	162,694
เงินกู้ยืมจากสถาบันทางการเงิน	53,240	-	-	53,240	53,240
รวมหนี้สินทางการเงิน	215,934	-	-	215,934	215,934

(หน่วย : พันบาท)

วันครบกำหนดของหนี้สินทางการเงิน	งบการเงินเฉพาะกิจการ				มูลค่าตามบัญชี
	ภายใน 1 ปี	1 - 5 ปี	มากกว่า 5 ปี	รวม	
ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568					
เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้หมุนเวียนอื่น	12,881	-	-	12,881	12,881
เงินกู้ยืมจากสถาบันทางการเงิน	53,240	-	-	53,240	53,240
เงินกู้ยืม	3,000	-	-	3,000	3,000
รวมหนี้สินทางการเงิน	69,121	-	-	69,121	69,121

บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568

(หน่วย : พันบาท)

วันครบกำหนดของหนี้สินทางการเงิน	งบการเงินรวม				มูลค่าตามบัญชี
	ภายใน 1 ปี	1 - 5 ปี	มากกว่า 5 ปี	รวม	
ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2567					
เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้หมุนเวียนอื่น	93,441	-	-	93,441	93,441
เงินกู้ยืมจากสถาบันทางการเงิน	80,040	53,240	-	133,280	133,280
รวมหนี้สินทางการเงิน	173,481	53,240	-	226,721	226,721

(หน่วย : พันบาท)

วันครบกำหนดของหนี้สินทางการเงิน	งบการเงินเฉพาะกิจการ				มูลค่าตามบัญชี
	ภายใน 1 ปี	1 - 5 ปี	มากกว่า 5 ปี	รวม	
ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2567					
เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้หมุนเวียนอื่น	16,787	-	-	16,787	16,787
เงินกู้ยืมจากสถาบันทางการเงิน	80,040	53,240	-	133,280	133,280
เงินกู้ยืม	3,000	-	-	3,000	3,000
รวมหนี้สินทางการเงิน	99,827	53,240	-	153,067	153,067

4.2 มูลค่ายุติธรรม

วิธีการประมาณมูลค่ายุติธรรมตามความแตกต่างของระดับข้อมูลมีดังนี้

- ระดับ 1: ราคาเสนอซื้อขาย (ไม่ต้องปรับปรุง) ในตลาดที่มีสภาพคล่องสำหรับสินทรัพย์หรือหนี้สินอย่างเดียวกัน
- ระดับ 2: ข้อมูลอื่นนอกเหนือจากราคาเสนอซื้อขายซึ่งรวมอยู่ในข้อมูลระดับ 1 ทั้งที่สามารถสังเกตได้โดยตรง (ได้แก่ ข้อมูลราคา) หรือโดยอ้อม (ได้แก่ ข้อมูลที่คำนวณมาจากราคา) สำหรับสินทรัพย์นั้นหรือหนี้สินนั้น
- ระดับ 3: ข้อมูลสำหรับสินทรัพย์หรือหนี้สินซึ่งไม่ได้มาจากข้อมูลที่สามารถสังเกตได้จากตลาด (ได้แก่ ข้อมูลที่ไม่สามารถสังเกตได้)

บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568

ตารางต่อไปนี้แสดงมูลค่ายุติธรรมและมูลค่าตามบัญชีของสินทรัพย์ทางการเงินและหนี้สินทางการเงินในแต่ละประเภท

(หน่วย : พันบาท)

งบการเงินรวม					
ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568					
	มูลค่ายุติธรรม				
	มูลค่ายุติธรรม ผ่านกำไรขาดทุน	ผ่านกำไรขาดทุน เบ็ดเสร็จอื่น	ราคาทุน ตัดจำหน่าย	รวมราคา ตามบัญชี	มูลค่ายุติธรรม
สินทรัพย์ทางการเงิน					
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด	-	-	331,138	331,138	331,138
เงินฝากธนาคารที่มีภาระค้ำประกัน	-	-	55,000	55,000	55,000
ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้หมุนเวียนอื่น	-	-	76,343	76,343	76,343
เงินให้กู้ยืมแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน	-	-	22,500	22,500	22,500
สินทรัพย์ทางการเงินหมุนเวียนอื่น	114,998	-	-	114,998	114,998
สินทรัพย์ทางการเงินที่วัดมูลค่าด้วยมูลค่า ยุติธรรมผ่านกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น	-	942,797	-	942,797	942,797
	114,998	942,797	484,981	1,542,776	1,542,776
หนี้สินทางการเงิน					
เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้หมุนเวียนอื่น	-	-	162,694	162,694	162,694
เงินกู้ยืมจากสถาบันการเงิน	-	-	53,240	53,240	53,240
	-	-	215,934	215,934	215,934

บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568

(หน่วย : พันบาท)

งบการเงินเฉพาะกิจการ					
ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568					
	มูลค่ายุติธรรม				
	มูลค่ายุติธรรม ผ่านกำไรขาดทุน	ผ่านกำไรขาดทุน เบ็ดเสร็จอื่น	ราคาทุนตัด จำหน่าย	รวมราคา ตามบัญชี	มูลค่ายุติธรรม
สินทรัพย์ทางการเงิน					
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด	-	-	80,819	80,819	80,819
เงินฝากธนาคารที่มีภาระค้ำประกัน	-	-	55,000	55,000	55,000
ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้หมุนเวียนอื่น	-	-	10,922	10,922	10,922
เงินให้กู้ยืมแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน	-	-	22,500	22,500	22,500
สินทรัพย์ทางการเงินหมุนเวียนอื่น	36,258	-	-	36,258	36,258
สินทรัพย์ทางการเงินที่วัดมูลค่าด้วยมูลค่า ยุติธรรมผ่านกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น	-	942,797	-	942,797	942,797
	36,258	942,797	169,241	1,148,296	1,148,296
หนี้สินทางการเงิน					
เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้หมุนเวียนอื่น	-	-	12,881	12,881	12,881
เงินกู้ยืมจากสถาบันการเงิน	-	-	53,240	53,240	53,240
เงินกู้ยืมจากกิจการที่เกี่ยวข้องกัน	-	-	3,000	3,000	3,000
	-	-	69,121	69,121	69,121

บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568

(หน่วย : พันบาท)

	งบการเงินรวม				
	ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2567				
	มูลค่ายุติธรรม				
	มูลค่ายุติธรรม ผ่านกำไรขาดทุน	ผ่านกำไรขาดทุน เบ็ดเสร็จอื่น	ราคาทุน ตัดจำหน่าย	รวมราคา ตามบัญชี	มูลค่ายุติธรรม
สินทรัพย์ทางการเงิน					
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด	-	-	185,623	185,623	185,623
เงินฝากธนาคารที่มีภาระค้ำประกัน	-	-	55,000	55,000	55,000
ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้หมุนเวียนอื่น	-	-	70,776	70,776	70,776
เงินให้กู้ยืมแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน	-	-	22,500	22,500	22,500
สินทรัพย์ทางการเงินหมุนเวียนอื่น	166,175	-	-	166,175	166,175
สินทรัพย์ทางการเงินที่วัดมูลค่าด้วยมูลค่า					
ยุติธรรมผ่านกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น	-	975,236	-	975,236	975,236
	166,175	975,236	333,899	1,475,310	1,475,310
หนี้สินทางการเงิน					
เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้หมุนเวียนอื่น	-	-	93,441	93,441	93,441
เงินกู้ยืมจากสถาบันการเงิน	-	-	133,280	133,280	133,280
	-	-	226,721	226,721	226,721

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568

(หน่วย : พันบาท)

งบการเงินเฉพาะกิจการ					
ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2567					
	มูลค่ายุติธรรม				
	มูลค่ายุติธรรม ผ่านกำไรขาดทุน	ผ่านกำไรขาดทุน เบ็ดเสร็จอื่น	ราคาทุนตัด จำหน่าย	รวมราคา ตามบัญชี	มูลค่ายุติธรรม
สินทรัพย์ทางการเงิน					
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด	-	-	27,247	27,247	27,247
เงินฝากธนาคารที่มีภาระค้ำประกัน	-	-	55,000	55,000	55,000
ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้หมุนเวียนอื่น	-	-	29,147	29,147	29,147
เงินให้กู้ยืมแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน	-	-	22,500	22,500	22,500
สินทรัพย์ทางการเงินหมุนเวียนอื่น	33,923	-	-	33,923	33,923
สินทรัพย์ทางการเงินที่วัดมูลค่าด้วยมูลค่า ยุติธรรมผ่านกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น	-	975,236	-	975,236	975,236
	33,923	975,236	133,894	1,143,053	1,143,053
หนี้สินทางการเงิน					
เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้หมุนเวียนอื่น	-	-	16,787	16,787	16,787
เงินกู้ยืมจากสถาบันการเงิน	-	-	133,280	133,280	133,280
เงินกู้ยืมจากกิจการที่เกี่ยวข้องกัน	-	-	3,000	3,000	3,000
	-	-	153,067	153,067	153,067

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568

(หน่วย : พันบาท)

	งบการเงินรวม			
	ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568			
	ข้อมูลระดับที่ 1	ข้อมูลระดับที่ 2	ข้อมูลระดับที่ 3	รวม
สินทรัพย์ทางการเงินที่วัดมูลค่าด้วยมูลค่ายุติธรรมผ่านกำไรหรือขาดทุน				
หน่วยลงทุนในกองทุนรวม (หมายเหตุ 11)	114,998	-	-	114,998
สินทรัพย์ทางการเงินที่วัดมูลค่าด้วยมูลค่ายุติธรรมผ่านกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น				
เงินลงทุนในตราสารทุนจดทะเบียน (หมายเหตุ 14)	6,624	-	-	6,624
เงินลงทุนในตราสารทุน (หมายเหตุ 14)	-	-	936,173	936,173
	121,622	-	936,173	1,057,795

(หน่วย : พันบาท)

	งบการเงินเฉพาะกิจการ			
	ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568			
	ข้อมูลระดับที่ 1	ข้อมูลระดับที่ 2	ข้อมูลระดับที่ 3	รวม
สินทรัพย์ทางการเงินที่วัดมูลค่าด้วยมูลค่ายุติธรรมผ่านกำไรหรือขาดทุน				
หน่วยลงทุนในกองทุนรวม (หมายเหตุ 11)	36,258	-	-	36,258
สินทรัพย์ทางการเงินที่วัดมูลค่าด้วยมูลค่ายุติธรรมผ่านกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น				
เงินลงทุนในตราสารทุนจดทะเบียน (หมายเหตุ 14)	6,624	-	-	6,624
เงินลงทุนในตราสารทุน (หมายเหตุ 14)	-	-	936,173	936,173
	42,882	-	936,173	979,055

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568

(หน่วย : พันบาท)

	งบการเงินรวม			
	ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2567			
	ข้อมูลระดับที่ 1	ข้อมูลระดับที่ 2	ข้อมูลระดับที่ 3	รวม
สินทรัพย์ทางการเงินที่วัดมูลค่าด้วยมูลค่ายุติธรรมผ่าน				
กำไรหรือขาดทุน				
หน่วยลงทุนในกองทุนรวม (หมายเหตุ 11)	166,175	-	-	166,175
สินทรัพย์ทางการเงินที่วัดมูลค่าด้วยมูลค่ายุติธรรมผ่าน				
กำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น				
เงินลงทุนในตราสารทุนจดทะเบียน (หมายเหตุ 14)	15,264	-	-	15,264
เงินลงทุนในตราสารทุน (หมายเหตุ 14)	-	-	959,972	959,972
	181,439	-	959,972	1,141,411

(หน่วย : พันบาท)

	งบการเงินเฉพาะกิจการ			
	ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2567			
	ข้อมูลระดับที่ 1	ข้อมูลระดับที่ 2	ข้อมูลระดับที่ 3	รวม
สินทรัพย์ทางการเงินที่วัดมูลค่าด้วยมูลค่ายุติธรรมผ่าน				
กำไรหรือขาดทุน				
หน่วยลงทุนในกองทุนรวม (หมายเหตุ 11)	33,923	-	-	33,923
สินทรัพย์ทางการเงินที่วัดมูลค่าด้วยมูลค่ายุติธรรมผ่าน				
กำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น				
เงินลงทุนในตราสารทุนจดทะเบียน (หมายเหตุ 14)	15,264	-	-	15,264
เงินลงทุนในตราสารทุน (หมายเหตุ 14)	-	-	959,972	959,972
	49,187	-	959,972	1,009,159

5. ประมาณการทางบัญชีที่สำคัญ ข้อสมมติฐานและการใช้ดุลยพินิจ

การประมาณการ ข้อสมมติฐานและการใช้ดุลยพินิจ ได้มีการประเมินทบทวนอย่างต่อเนื่อง และอยู่บนพื้นฐานของประสบการณ์ในอดีตและปัจจัยอื่น ๆ ซึ่งรวมถึงการคาดการณ์ถึงเหตุการณ์ในอนาคตที่เชื่อว่ามีเหตุผลในสถานการณ์ขณะนั้น

กลุ่มกิจการมีการประมาณการทางบัญชี และใช้ข้อสมมติฐานที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ในอนาคต ผลของประมาณการทางบัญชีอาจไม่ตรงกับผลที่เกิดขึ้นจริง ประมาณการทางบัญชีที่สำคัญและข้อสมมติฐานที่มีความเสี่ยงอย่างเป็นสาระสำคัญที่อาจเป็นเหตุให้เกิดการปรับปรุงยอดคงเหลือของสินทรัพย์และหนี้สินในรอบระยะเวลาบัญชีหน้า มีดังนี้

5.1 ประมาณการการด้อยค่าของสินทรัพย์ไม่มีตัวตน และค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า

กลุ่มกิจการพิจารณาการด้อยค่าของสินทรัพย์ไม่มีตัวตน และค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า เมื่อมีข้อบ่งชี้ของการด้อยค่าตามที่ได้กล่าวในหมายเหตุ 3.8 มูลค่าที่คาดว่าจะได้รับคืนของหน่วยสินทรัพย์ที่ก่อให้เกิดเงินสดพิจารณาจากการคำนวณมูลค่าจากการใช้ การคำนวณดังกล่าวอาศัยการประมาณการ

5.2 อุปกรณ์ และสินทรัพย์ไม่มีตัวตน

ผู้บริหารเป็นผู้ประมาณการอายุการใช้งานและมูลค่าคงเหลือสำหรับอุปกรณ์และสินทรัพย์ไม่มีตัวตน ซึ่งอายุการใช้งานของสินทรัพย์ส่วนใหญ่จะพิจารณาจากอายุการใช้งานเชิงเทคนิคและประโยชน์เชิงเศรษฐกิจ โดยผู้บริหารจะมีการทบทวนค่าเสื่อมราคาเมื่ออายุการใช้งานและมูลค่าคงเหลือมีความแตกต่างไปจากการประมาณการในปีก่อนอย่างเป็นสาระสำคัญ และมีการตัดจำหน่ายสินทรัพย์ที่ไม่ได้ใช้งาน

5.3 ค่าเผื่อขาดทุนที่คาดว่าจะเกิด

กลุ่มกิจการได้ประมาณการค่าเผื่อขาดทุนที่คาดว่าจะเกิดเพื่อให้สะท้อนถึงการด้อยค่าลงของลูกหนี้การค้าและเงินให้กู้ยืมรวมถึงดอกเบี้ยค้างรับ อันเป็นผลมาจากการที่ลูกหนี้ผิคนัดชำระหนี้หรือไม่มีความสามารถในการชำระหนี้ โดยการประมาณการนั้นจะพิจารณาจากประสบการณ์ในอดีตของการติดตามทวงถาม ความมีชื่อเสียง และอายุของหนี้ที่ค้างค้าง ของลูกหนี้แต่ละราย โดยส่วนใหญ่ผู้บริหารจะพิจารณาตั้งค่าเผื่อขาดทุนที่คาดว่าจะเกิดเต็มจำนวนสำหรับยอดลูกหนี้ที่ค้างนานและไม่มีหลักประกันใด ๆ

5.4 ภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงาน

มูลค่าปัจจุบันของภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงานขึ้นอยู่กับหลายปัจจัยที่ใช้ในการคำนวณตามหลักคณิตศาสตร์ ประกันภัยโดยมีข้อสมมติฐานหลายตัว รวมถึงข้อสมมติฐานเกี่ยวกับอัตราคิดลด การเปลี่ยนแปลงของข้อสมมติฐานเหล่านี้จะส่งผลกระทบต่อมูลค่าของภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงาน

กลุ่มกิจการได้พิจารณาอัตราคิดลดที่เหมาะสมในแต่ละปี ซึ่งได้แก่อัตราดอกเบี้ยที่ควรจะใช้ในการกำหนดมูลค่าปัจจุบันของประมาณการกระแสเงินสดที่คาดว่าจะต้องจ่ายภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงาน ในการพิจารณาอัตราคิดลดที่เหมาะสม กลุ่มกิจการพิจารณาใช้สกุลเงินเดียวกับสกุลเงินที่ต้องจ่ายชำระผลประโยชน์เมื่อเกษียณอายุและมีอายุครบกำหนดใกล้เคียงกับระยะเวลาที่ต้องจ่ายชำระภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงานที่เกี่ยวข้อง

ข้อสมมติฐานหลักอื่น ๆ สำหรับภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงานอ้างอิงกับสถานการณ์ปัจจุบันในตลาด ข้อมูลเพิ่มเติมเปิดเผยในหมายเหตุ 24

6. การจัดการความเสี่ยงในส่วนของทุน

วัตถุประสงค์ของกลุ่มกิจการในการบริหารทุนของกลุ่มกิจการนั้นเพื่อบำรุงไว้ซึ่งความสามารถในการดำเนินงานต่อเนื่องของกลุ่มกิจการเพื่อสร้างผลตอบแทนต่อผู้ถือหุ้นและเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่มีส่วนได้เสียอื่น และเพื่อบำรุงไว้ซึ่งโครงสร้างของทุนที่เหมาะสมเพื่อลดต้นทุนของเงินทุน

ในการดำรงไว้หรือปรับโครงสร้างของทุน กลุ่มกิจการอาจปรับนโยบายการจ่ายเงินปันผลให้กับผู้ถือหุ้น การคืนทุนให้แก่ผู้ถือหุ้น การออกหุ้นใหม่ หรือการขายทรัพย์สินเพื่อลดภาระหนี้

7. ข้อมูลจำแนกตามส่วนงาน

คณะกรรมการบริษัท คือ ผู้มีอำนาจตัดสินใจสูงสุดด้านการดำเนินงานของกลุ่มกิจการ ผู้บริหารกำหนดส่วนงานดำเนินงานจากข้อมูลที่ถูกตรวจสอบโดยคณะกรรมการบริษัท และมีวัตถุประสงค์เพื่อจัดสรรทรัพยากรและประเมินผลการปฏิบัติงาน

คณะกรรมการบริษัทพิจารณาธุรกิจจากเขตภูมิศาสตร์และประเภทผลิตภัณฑ์และบริการ สำหรับเขตภูมิศาสตร์ ผู้บริหารพิจารณาจากผลการปฏิบัติงานในเขตประเทศไทย ประเทศสิงคโปร์ ประเทศมาเลเซีย ประเทศฟิลิปปินส์และประเทศอื่น ๆ สำหรับบริการ ผู้บริหารพิจารณากิจกรรมจากการให้บริการเผยแพร่เกมออนไลน์และจากการเป็นตัวแทนจำหน่ายในเขตภูมิศาสตร์เหล่านี้ รายได้หลักของกิจการเกิดจากการให้บริการเผยแพร่เกมออนไลน์

คณะกรรมการบริษัทได้ประเมินผลการปฏิบัติการของส่วนงานดำเนินงานโดยวัดมูลค่าของกำไรก่อนดอกเบี้ยก่อนค่าใช้จ่ายทางภาษีที่ได้ปรับปรุงแล้ว เกณฑ์ในการวัดมูลค่านั้นไม่รวมหน่วยงานดำเนินงานที่ยกเลิกและผลกระทบของค่าใช้จ่ายที่ไม่ควรเกิดขึ้นอีกจากส่วนงานดำเนินงาน เช่น ต้นทุนปรับโครงสร้าง ค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับกฎหมาย และการด้อยค่าของค่าความนิยม เมื่อการด้อยค่านั้นเกิดจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นไม่บ่อย การวัดมูลค่านั้นจะไม่รวมผลกระทบของการจ่ายโดยใช้หุ้นเป็นเกณฑ์ที่ชำระด้วยตราสารทุน และกำไรขาดทุนที่ยังไม่รับรู้ของสินทรัพย์ทางการเงิน นอกจากนี้รายได้ทางการเงินและต้นทุนทางการเงินจะไม่ถูกจัดสรรไปยังส่วนงานดำเนินงาน เพราะฝ่ายบริหารการเงินส่วนกลางทำหน้าที่บริหารจัดการเกี่ยวกับการเงินของกลุ่มกิจการ

รายได้ระหว่างส่วนงานนั้นมีการต่อรองราคากันเป็นอิสระในลักษณะของผู้ที่ไม่มีมีความเกี่ยวข้องกัน รายได้จากลูกค้าภายนอกที่รายงานแก่คณะกรรมการบริษัทนั้นวัดมูลค่าลักษณะเดียวกันกับมูลค่าในกำไรหรือขาดทุน

ข้อมูลส่วนงานดำเนินงานที่น่าเสนอนี้สอดคล้องกับรายงานภายในของบริษัทที่มีอำนาจตัดสินใจสูงสุดด้านการดำเนินงาน ได้รับและสอบทานอย่างสม่ำเสมอเพื่อใช้ในการตัดสินใจในการจัดสรรทรัพยากรให้กับส่วนงานและประเมินผลการดำเนินงานของส่วนงาน ทั้งนี้ผู้มีอำนาจตัดสินใจสูงสุดด้านการดำเนินงานของบริษัท คือคณะกรรมการบริษัท

บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชันส์ จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568

เพื่อวัตถุประสงค์ในการบริหารงาน บริษัทและบริษัทย่อยจัดโครงสร้างองค์กรเป็นหน่วยธุรกิจตามบริการ บริษัทและบริษัทย่อยมี

ส่วนงานที่รายงานทั้งสิ้น 3 ส่วนงาน ดังนี้

- ส่วนงานจากการให้บริการเผยแพร่เกมออนไลน์ เป็นส่วนงานที่ให้บริการเผยแพร่เกมออนไลน์ที่ดำเนินงานผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นการปฏิบัติตามสัญญาสิทธิการเผยแพร่เกมกับผู้พัฒนาเกม
- ส่วนงานจากการเป็นตัวแทนจำหน่าย เป็นส่วนงานการให้บริการช่องทางการชำระเงิน
- รายได้อื่น ส่วนใหญ่ประกอบด้วย รายได้จากการให้บริการด้านการตลาด

ผู้มีอำนาจตัดสินใจสูงสุดสอบทานผลการดำเนินงานของแต่ละหน่วยธุรกิจแยกจากกันเพื่อวัตถุประสงค์ในการตัดสินใจเกี่ยวกับการจัดสรรทรัพยากรและการประเมินผลการปฏิบัติงาน การประเมินผลการปฏิบัติงานของส่วนงานโดยพิจารณาจากกำไรหรือขาดทุนจากการดำเนินงานและสินทรัพย์รวมซึ่งวัดมูลค่าโดยใช้เกณฑ์เดียวกับที่ใช้ในการวัดกำไรหรือขาดทุนจากการดำเนินงานและสินทรัพย์รวมในข้อมูลทางการเงิน

การบันทึกบัญชีสำหรับรายการระหว่างส่วนงานที่รายงานเป็นไปในลักษณะเดียวกับการบันทึกบัญชีสำหรับรายการธุรกิจกับบุคคลภายนอก

บริษัท แอสฟิร อินโนเวชันส์ จำกัด (มหาชน)
 หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
 สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568

ข้อมูลรายได้และกำไรของส่วนงานของบริษัทและบริษัทย่อยสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568 และ 2567 มีดังต่อไปนี้

	ส่วนงานเผยแพร่เกมออนไลน์ ¹⁾				ส่วนงานตัวแทนจำหน่าย ²⁾		อื่น ๆ		งบการเงินรวม		(หน่วย : พันบาท)
	2568	2567	2568	2567	2568	2567	2568	2567	2568	2567	
รายได้จากการบริการให้กับลูกค้าภายนอก	1,145,276	1,112,382	6,885	3,107	68,079	4,808			1,220,240	1,120,297	
กำไรของส่วนงาน	494,004	549,096	6,885	3,381	34,014	4,017			534,903	556,494	
รายได้ (ค่าใช้จ่าย) ที่ไม่ได้เป็นส่วน:											
ดอกเบี้ยรับ									1,688	2,195	
รายได้อื่น									8,549	57,987	
กำไรจากการขายเงินลงทุนในบริษัทย่อย									12,621	-	
ค่าใช้จ่ายอื่น									(378,405)	(379,160)	
ต้นทุนทางการเงิน									(4,779)	(14,178)	
ส่วนแบ่งกำไร (ขาดทุน) จากเงินลงทุนในบริษัทร่วมและกิจการร่วมค้า									(1,159)	3,532	
ค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้									(36,844)	(45,587)	
ส่วนของผู้มีส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม									6,445	8,065	
กำไรส่วนที่เป็นของผู้ถือหุ้นของบริษัทใหญ่สำหรับปี									143,019	189,348	

1) ส่วนงานจากการให้บริการเผยแพร่เกมออนไลน์ เป็นส่วนงานที่ให้บริการเผยแพร่เกมออนไลน์ที่ดำเนินงานผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นการปฏิบัติตามสัญญาสิทธิการเผยแพร่เกมกับผู้พัฒนาเกม

2) ส่วนงานจากการเป็นตัวแทนจำหน่าย เป็นส่วนงานการให้บริการช่องทางทางการเงิน

บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568

ข้อมูลเกี่ยวกับเขตภูมิศาสตร์

รายได้จากลูกค้าภายนอกสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568 และ 2567 กำหนดขึ้นตามสถานที่ตั้งของบริษัทและบริษัทย่อย ดังนี้

	(หน่วย : พันบาท)	
	2568	2567
ไทย	417,499	356,612
สิงคโปร์	768,769	702,391
เวียดนาม	33,926	61,210
ประเทศอื่น ๆ	46	84
รวม	1,220,240	1,120,297

8. เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด

เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568 และ 2567 มีรายละเอียดดังนี้

	(หน่วย : พันบาท)			
	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2568	2567	2568	2567
เงินสดในมือ	231	239	30	27
เงินฝากธนาคารประเภทจ่ายคืนเมื่อทวงถาม	330,907	185,384	80,789	27,220
รวมเงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด	331,138	185,623	80,819	27,247

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568 เงินฝากธนาคารประเภทจ่ายคืนเมื่อทวงถามมีอัตราดอกเบี้ยระหว่างร้อยละ 0.03 ถึง 2.25 ต่อปี (31 ธันวาคม 2567: ร้อยละ 0.03 ถึง 2.95 ต่อปี)

วงเงินกู้ยืม

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568 และ 2567 บริษัทมีวงเงินกู้ยืมที่ยังไม่ได้เบิกออกมาใช้ 50 ล้านบาท

บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568

9. ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้หมุนเวียนอื่น

ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้หมุนเวียนอื่น ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568 และ 2567 มีรายละเอียดดังนี้

	(หน่วย : พันบาท)			
	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2568	2567	2568	2567
ลูกหนี้การค้า				
- บุคคลภายนอก	32,380	18,105	10	-
หัก ค่าเผื่อขาดทุนที่คาดว่าจะเกิดขึ้น	-	-	-	-
ลูกหนี้การค้า - สุทธิ	32,380	18,105	10	-
ลูกหนี้การค้า				
- บริษัทย่อย (หมายเหตุ 35 (ง))	-	-	28,919	28,919
หัก ค่าเผื่อขาดทุนที่คาดว่าจะเกิดขึ้น	-	-	(28,919)	(28,919)
ลูกหนี้การค้า - สุทธิ (หมายเหตุ 35 (ง))	-	-	-	-
ลูกหนี้การค้า - สุทธิ	32,380	18,105	10	-
ลูกหนี้หมุนเวียนอื่นจากกิจการที่เกี่ยวข้องกัน (หมายเหตุ 35 (ง))	771	515	8,881	6,988
ดอกเบี้ยค้างรับจากกิจการที่เกี่ยวข้องกัน (หมายเหตุ 35 (ง))	1,650	1,129	1,650	1,129
รายได้ค้างรับจากบุคคลภายนอก	11,173	19,810	20	19,279
ลูกหนี้หมุนเวียนอื่นจากบุคคลภายนอก	30,369	31,217	361	1,751
ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้หมุนเวียนอื่น - สุทธิ	76,343	70,776	10,922	29,147

บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568

ลูกหนี้การค้า สามารถวิเคราะห์ตามอายุหนี้ที่ค้างชำระได้ดังนี้

(หน่วย : พันบาท)

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2568	2567	2568	2567
บุคคลภายนอก				
ลูกหนี้การค้า				
ยังไม่ถึงกำหนดชำระ	18,617	16,003	-	-
ไม่เกิน 3 เดือน	1,280	2,102	10	-
3 - 6 เดือน	12,479	-	-	-
6 - 12 เดือน	1	-	-	-
เกินกว่า 12 เดือน	3	-	-	-
รวม	32,380	18,105	10	-
<u>หัก</u> ค่าเผื่อขาดทุนที่คาดว่าจะเกิดขึ้น	-	-	-	-
ลูกหนี้การค้าบุคคลภายนอก - สุทธิ	32,380	18,105	10	-
กิจการที่เกี่ยวข้องกัน (หมายเหตุ 35 (ง))				
ลูกหนี้การค้า				
ยังไม่ถึงกำหนดชำระ	-	-	-	-
ไม่เกิน 3 เดือน	-	-	-	-
3 - 6 เดือน	-	-	-	-
6 - 12 เดือน	-	-	-	-
เกินกว่า 12 เดือน	-	-	28,919	28,919
รวม	-	-	28,919	28,919
<u>หัก</u> ค่าเผื่อขาดทุนที่คาดว่าจะเกิดขึ้น	-	-	(28,919)	(28,919)
ลูกหนี้การค้ากิจการที่เกี่ยวข้องกัน - สุทธิ	-	-	-	-

บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568

10. เงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน

ยอดคงเหลือของเงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568 และ 2567 มีรายละเอียดดังนี้

(หน่วย : พันบาท)

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2568	2567	2568	2567
บริษัท คับเพลย์ เอ็นเตอร์เทนเมนต์ จำกัด กิจการร่วมค้า				
(หมายเหตุ 35 (จ))	22,500	22,500	22,500	22,500
รวมเงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน	22,500	22,500	22,500	22,500

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568 บริษัทมีเงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่บริษัท คับเพลย์ เอ็นเตอร์เทนเมนต์ จำกัด จำนวน 22.5 ล้านบาท พร้อมด้วยคอกเบี้ยอัตราร้อยละ 4.25 ต่อปี อายุสัญญากำหนดชำระเมื่อทวงถาม (2567: จำนวน 22.5 ล้านบาท)

11. สินทรัพย์ทางการเงินหมุนเวียนอื่น

สินทรัพย์ทางการเงินหมุนเวียนอื่น ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568 และ 2567 มีรายละเอียดดังนี้

(หน่วย : พันบาท)

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2568	2567	2568	2567
สินทรัพย์ทางการเงินที่วัดมูลค่าด้วยมูลค่ายุติธรรมผ่านกำไรหรือขาดทุน				
ยอดคงเหลือต้นปี	166,175	186,471	33,923	52,018
การลงทุนเพิ่มขึ้น	-	99,533	-	-
หน่วยลงทุนเพิ่มขึ้นจากการจ่ายปันผล	3,097	5,055	-	-
การขายเงินลงทุน	(50,890)	(129,067)	-	(19,199)
การเปลี่ยนแปลงในมูลค่าเงินลงทุน	(885)	8,979	2,335	1,104
ผลต่างอัตราแลกเปลี่ยน	(2,499)	(4,796)	-	-
รวมสินทรัพย์ทางการเงินหมุนเวียนอื่น				
(หมายเหตุ 36)	114,998	166,175	36,258	33,923

บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568

12. ค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า

(หน่วย : พันบาท)

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2568	2567	2568	2567
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	52,607	45,346	-	-
เพิ่มขึ้น	46,435	47,409	-	-
ค่าตัดจำหน่าย	(17,838)	(22,336)	-	-
ตัดจำหน่ายสินทรัพย์	(5,642)	(9,616)	-	-
ค่าเพื่อการซื้อขาย	(17,371)	(6,290)	-	-
ผลต่างจากอัตราแลกเปลี่ยน	(2,004)	(1,906)	-	-
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	56,187	52,607	-	-

13. เงินฝากธนาคารที่มีภาระค้ำประกัน

เงินฝากธนาคารที่มีภาระค้ำประกัน ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568 และ 2567 มีรายละเอียดดังนี้

(หน่วย : พันบาท)

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2568	2567	2568	2567
เงินฝากธนาคารที่มีภาระค้ำประกัน	55,000	55,000	55,000	55,000
รวมเงินฝากธนาคารที่มีภาระค้ำประกัน	55,000	55,000	55,000	55,000

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568 และ 2567 บริษัทมีเงินฝากธนาคารที่มีภาระค้ำประกันกับสถาบันการเงินในรูปแบบเงินฝากออมทรัพย์ มีอัตราดอกเบี้ยร้อยละ 0.20 ต่อปี (2567: ร้อยละ 0.35 ต่อปี) บริษัทได้นำไปเป็นหลักประกันค้ำประกันวงเงินสินเชื่อและวงเงินการแลกเปลี่ยนเงินตราต่างประเทศ

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568

14. สินทรัพย์ทางการเงินที่วัดมูลค่าด้วยมูลค่ายุติธรรมผ่านกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น

สินทรัพย์ทางการเงินตามมูลค่ายุติธรรมผ่านกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น (FVOCI) ประกอบด้วย

- ตราสารทุนที่ไม่ได้ถือไว้เพื่อการค้าและกลุ่มบริษัทได้เลือกโดยไม่สามารถเพิกถอนได้ตั้งแต่การรับรู้ครั้งแรกให้รับรู้ในประเภทนี้

	(หน่วย : พันบาท)			
	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2568	2567	2568	2567
สินทรัพย์ทางการเงินที่วัดมูลค่าด้วยมูลค่ายุติธรรมผ่านกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น				
- บริษัท ดับบลิว เอส โอ แอล จำกัด (มหาชน)				
(เดิมชื่อ บริษัท สบาย เทคโนโลยี จำกัด (มหาชน)) ⁽¹⁾	326,602	326,602	326,602	326,602
- บริษัท บิทคับ ออนไลน์ จำกัด ⁽²⁾	517,852	540,000	517,852	540,000
- บริษัท เคอะ บิ๊กส์เบง ทิออริย์ จำกัด	14,000	14,000	14,000	14,000
- บริษัท กรีนมูนส์ จำกัด ⁽³⁾	15,000	-	15,000	-
กำไรจากการวัดมูลค่าเงินลงทุนในตราสารทุน	69,343	94,634	69,343	94,634
รวมสินทรัพย์ทางการเงินที่วัดมูลค่าด้วยมูลค่ายุติธรรมผ่านกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น	942,797	975,236	942,797	975,236

สินทรัพย์ทางการเงินนี้เป็นเงินลงทุนในตราสารทุน ที่ไม่ใช่เงินลงทุนที่ถือไว้เพื่อค้าหรือไม่เป็นสิ่งตอบแทนที่คาดว่าจะต้องจ่ายซึ่งเกิดจากการรวมธุรกิจ กิจการถือไว้เพื่อช่วยในการดำเนินธุรกิจและให้การสนับสนุนธุรกิจระหว่างกัน

⁽¹⁾ในการประชุมสามัญผู้ถือหุ้นประจำปีของบริษัท สบาย เทคโนโลยี จำกัด (มหาชน) (“บริษัท”) ซึ่งจัดขึ้นเมื่อวันที่ 28 เมษายน 2568 ที่ประชุมมีมติอนุมัติการเปลี่ยนแปลงชื่อบริษัท ตราประทับของบริษัท รวมถึงการเปลี่ยนแปลงสัญลักษณ์หลักทรัพย์ของบริษัท เพื่อให้สอดคล้องกับชื่อบริษัทใหม่ คือ บริษัท ดับบลิว เอส โอ แอล จำกัด (มหาชน) (WSOL)

⁽²⁾วันที่ 28 พฤศจิกายน 2568 คณะกรรมการบริษัทได้อนุมัติให้ขายเงินลงทุนของ บริษัท บิทคับ ออนไลน์ จำกัด จำนวน 158,287 หุ้นในมูลค่า 58 ล้านบาท โดยขายให้แก่บุคคลภายนอกซึ่งไม่มีความสัมพันธ์ และ/หรือไม่เกี่ยวข้องกับผู้บริหาร กรรมการ ผู้ถือหุ้นรายใหญ่ และผู้มีอำนาจควบคุมของบริษัท เมื่อวันที่ 2 ธันวาคม 2568 บริษัทได้ขายเงินลงทุนจำนวน 153,155 หุ้น มูลค่ารวม 57.19 ล้านบาท

วันที่ 26 กันยายน พ.ศ. 2567 คณะกรรมการบริษัทได้มีมติอนุมัติให้ขายเงินลงทุนของ บริษัท บิทคับ ออนไลน์ จำกัด จำนวน 414,900 หุ้นในมูลค่า 101 ล้านบาท โดยขายให้แก่บุคคลภายนอกซึ่งไม่มีความสัมพันธ์ และ/หรือไม่เกี่ยวข้องกับผู้บริหาร กรรมการ ผู้ถือหุ้นรายใหญ่ และผู้มีอำนาจควบคุมของบริษัท เมื่อวันที่ 30 กันยายน พ.ศ. 2567

⁽³⁾ในเดือนเมษายน 2568 บริษัทได้ลงทุนในบริษัท กรีนมูนส์ จำกัด เป็นจำนวนเงิน 15 ล้านบาท ตามมติที่ได้รับอนุมัติจากคณะกรรมการบริษัทในการประชุมครั้งที่ 1/2568 ซึ่งจัดขึ้นเมื่อวันที่ 26 กุมภาพันธ์ 2568 เกี่ยวกับการลงทุนในตราสารทุน

วันที่ 31 ธันวาคม 2568 และ 2567 บริษัทได้จำหน่ายหุ้นบริษัท บิทคับ ออนไลน์ จำกัด จำนวน 1 ล้านหุ้น จำนวน 145 ล้านบาท เพื่อชำระหนี้เงินกู้ยืมระยะยาวจากสถาบันการเงิน (หมายเหตุ 19)

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
 หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและการเงินเฉพาะกิจการ
 สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568

15. เงินลงทุนในบริษัทย่อย บริษัทร่วม และกิจการร่วมค้า

รายละเอียดของเงินลงทุนของบริษัทย่อย บริษัทร่วม และกิจการร่วมค้า ณ วันที่ในฐานการเงินระหว่างปีมีดังนี้

15 (ก) เงินลงทุนในบริษัทย่อย

กลุ่มกิจการมีบริษัทย่อย ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568 และ 2567 ดังต่อไปนี้

ชื่อ	สถานที่หลักในการประกอบธุรกิจ/ ประเทศที่จดทะเบียนจัดตั้ง	ลักษณะของธุรกิจ		สัดส่วนของหุ้นสามัญที่ถือโดยบริษัทใหญ่ (ร้อยละ)		สัดส่วนของหุ้นสามัญที่ถือโดยกลุ่มกิจการ (ร้อยละ)		สัดส่วนของหุ้นสามัญที่ถือโดยส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม (ร้อยละ)	
		จัดตั้ง		2568	2567	2568	2567	2568	2567
ทางตรง									
บริษัทย่อยที่ถือหุ้นโดยบริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)									
บริษัท เอ แคปปิตอล จำกัด	ไทย	ธุรกิจลงทุน		100.00	100.00	100.00	100.00	-	-
บริษัท เพลล์พาร์ค จำกัด	ไทย	บริการเผยแพร่เกมออนไลน์		99.99	99.99	99.99	99.99	0.01	0.01
Playpark Pte Ltd.	สิงคโปร์	บริการเผยแพร่เกมออนไลน์		100.00	100.00	100.00	100.00	-	-
PT. Asiasoft	อินโดนีเซีย	บริการเผยแพร่เกมออนไลน์		99.90	99.90	99.90	99.90	0.10	0.10
Playpark Inc. (หมายเหตุ 15 (ข))	ฟิลิปปินส์	บริการเผยแพร่เกมออนไลน์		-	40.00	-	40.00	100.00	60.00
Playpark Company Limited Vietnam	เวียดนาม	ธุรกิจลงทุน		49.00	49.00	49.00	49.00	51.00	51.00

ทางอ้อม

บริษัทย่อยที่ถือหุ้นโดย Playpark Company Limited Vietnam

Dzogame Company Limited	เวียดนาม	บริการเผยแพร่เกมออนไลน์		-	-	100.00	100.00	-	-
-------------------------	----------	-------------------------	--	---	---	--------	--------	---	---

บริษัทย่อยดังกล่าวข้างต้น ได้รวมอยู่ในการจัดทำงานการเงินรวมของกลุ่มกิจการ สัดส่วนของสิทธิในการออกเสียงในบริษัทย่อยที่ถือ โดยบริษัทใหญ่ ไม่แตกต่างจากสัดส่วนที่ถือหุ้นสามัญ บริษัทใหญ่ ไม่ได้ถือหุ้นบุริมสิทธิของบริษัทย่อยที่รวมอยู่ในกลุ่มกิจการ

บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568

การเปลี่ยนแปลงของเงินลงทุนในบริษัทย่อยสามารถวิเคราะห์ได้ดังต่อไปนี้

	(หน่วย : พันบาท)	
	งบการเงินเฉพาะกิจการ	
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม	2568	2567
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	155,805	155,805
จำหน่ายเงินลงทุน	(2,239)	-
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	153,566	155,805
ณ วันที่ 31 ธันวาคม		
ราคาทุน	218,837	221,076
หัก ค่าเผื่อการด้อยค่าของเงินลงทุน	(65,271)	(65,271)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	153,566	155,805

15 (ข) การจำหน่ายเงินลงทุนในบริษัทย่อย

เมื่อวันที่ 29 กุมภาพันธ์ 2567 ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัท ครั้งที่ 4/2567 ของบริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน) บริษัทได้มีมติอนุมัติให้ขายหุ้นของ Playpark Inc. ("PPI") ซึ่งบริษัทได้ถือหุ้นในสัดส่วนร้อยละ 40 โดยขายหุ้นสามัญของ PPI จำนวน 1,600,000 หุ้นในมูลค่า 4 ล้านบาท ให้แก่บุคคลภายนอกซึ่งไม่มีความสัมพันธ์ และ / หรือ ไม่เกี่ยวข้องกับผู้บริหาร กรรมการ ผู้ถือหุ้นรายใหญ่ และผู้มีอำนาจควบคุมของบริษัท และบริษัทย่อย บริษัทดำเนินการขายหุ้นเสร็จสิ้นเมื่อวันที่ 28 มีนาคม 2568 โดยภายหลังการทำรายการดังกล่าวมีผลทำให้ Playpark Inc. ("PPI") สิ้นสภาพการเป็นบริษัทย่อย

ข้อมูลทางการเงินโดยสรุปของบริษัทมีส่วนได้เสียที่ไม่อำนาจควบคุมที่สำคัญ

งบประมาณเงินโดยสรุป

(ประเภท : กศน.)

บริษัท แอสฟิয়ার อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
 หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและการเงินเฉพาะกิจการ
 สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568

งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จโดยสรุป

	Playpark Co., Ltd. Vietnam			(หน่วย : พันบาท)	
	Playpark Inc.		Playpark Co., Ltd. Vietnam	รวม	
	สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม		สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม	สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม	
	2568	2567	2568	2567	2567
รายได้	-	-	33,925	61,210	33,925
กำไร (ขาดทุน) ก่อนภาษีเงินได้			3,641	(31,810)	3,641
ค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้	-	(117)	-	-	(117)
กำไร (ขาดทุน) หลังภาษีจากการดำเนินงานต่อเนื่อง	-	486	3,641	(31,810)	3,641
กำไร (ขาดทุน) เบ็ดเสร็จ	-	486	3,641	(31,810)	3,641
กำไร (ขาดทุน) ส่วนที่เป็นของส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม	-	291	(6,441)	(8,355)	(6,441)
กำไร (ขาดทุน) เบ็ดเสร็จอื่นที่เป็นของส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม	-	(65)	2,641	1,418	2,641
					1,353

งบประมาณเงินสดโดยสรุป

	Playpark Inc.	Playpark Co., Ltd. Vietnam	รวม	(หน่วย : พันบาท)
	สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม	สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม	สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม	
	2568	2567	2568	2567
กระแสเงินสดจากกิจกรรมดำเนินงาน				
เงินสด (ใช้ไป) ได้มาจากกิจกรรมดำเนินงาน	-	(1,862)	2,490	(19,108)
จ่ายดอกเบี้ย	-	-	(165)	(382)
จ่ายภาษีเงินได้	-	(125)	-	-
เงินสดสุทธิ (ใช้ไป) ได้มาจากกิจกรรมดำเนินงาน	-	(1,987)	2,325	(19,490)
เงินสดสุทธิ (ใช้ไป) ได้มาจากกิจกรรมลงทุน	-	-	7,368	3,672
เงินสดสุทธิ (ใช้ไป) ได้มาจากกิจกรรมจัดหาเงิน	-	-	(9,184)	5,169
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด				
เพิ่มขึ้น (ลดลง) สุทธิ	-	(1,987)	509	(10,649)
เงินสดรายการเทียบเท่าเงินสดต้นปี	3,488	5,574	5,478	12,588
ผลต่างของอัตราแลกเปลี่ยนจากการแปลงค่าทางการเงิน	-	(99)	5,880	3,539
ลดลงจากการจำหน่ายเงินลงทุนในบริษัทย่อย	(3,488)	-	-	-
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดปลายปี	-	3,488	11,867	5,478
			11,867	8,966

15 (ง) เงินลงทุนในบริษัทร่วม

เงินลงทุนที่ปฏิบัติตามวิธีส่วนได้เสีย

จำนวนที่รับรู้ในงบฐานะการเงินมีดังนี้

ณ วันที่ 31 ธันวาคม

บริษัทร่วม

(หน่วย : พันบาท)

งบการเงินรวม

2568

2567

12,853

13,649

12,853

13,649

จำนวนที่รับรู้ในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จมีดังนี้

(หน่วย : พันบาท)

งบการเงินรวม

2568

2567

604

2,781

604

2,781

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม

บริษัทร่วม

บริษัท เอสพีแอร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
 หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
 สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568

ลักษณะของเงินลงทุนบริษัทรวมในปี 2568 และ 2567 มีดังนี้										
ชื่อ	สถานที่ประกอบธุรกิจ/ประเทศที่จดทะเบียนจัดตั้ง	สัดส่วนของส่วนได้เสีย		ลักษณะความสัมพันธ์	วิธีการวัดมูลค่า	(หน่วย : พันบาท)				
		2568 (ร้อยละ)	2567 (ร้อยละ)			วิธีการลงทุน				
		2568	2567			2568	2567			
		วิธีราคาทุน	วิธีส่วนได้เสีย							
		2568	2567			2568	2567			
ทางอ้อม										
บริษัทย่อยที่ถือหุ้นโดยบริษัท เอ แคปปิตอล จำกัด										
บริษัท ไทยแวย์ คอมมิวนิเคชั่น จำกัด	ไทย	40.00	40.00	บริการผ่านเว็บไซต์	วิธีส่วนได้เสีย	4,327	4,327	12,853	13,649	
หัก ค่าเผื่อการด้อยค่าเงินลงทุน ในบริษัทรวม							-	-	-	-
รวมเงินลงทุนในบริษัทรวม - สุทธิ							4,327	4,327	12,853	13,649

บริษัท แอสฟิร อินโนเวชันส์ จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568

การเปลี่ยนแปลงของเงินลงทุนในบริษัทร่วมระหว่างปีสามารถวิเคราะห์ได้ดังต่อไปนี้

	(หน่วย : พันบาท)
	งบการเงินรวม
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568	
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	13,649
หัก เงินปันผลรับ	(1,400)
ส่วนแบ่งกำไร	604
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	12,853
ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568	
ราคาตามบัญชี	12,853
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	12,853

รายการข้างล่างนี้แสดงรายชื่อบริษัทร่วมที่มีสาระสำคัญต่อกลุ่มกิจการตามความเห็นของกรรมการ บริษัทร่วมดังกล่าวมีทุนเรือนหุ้นทั้งหมดเป็นหุ้นสามัญ ซึ่งกลุ่มกิจการได้ถือหุ้นทางตรง

ข้อมูลทางการเงินโดยสรุปสำหรับบริษัทร่วม

ข้อมูลทางการเงินสำหรับบริษัท ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น จำกัด ซึ่งปฏิบัติตามวิธีส่วนได้เสีย แสดงดังต่อไปนี้

งบฐานะการเงินโดยสรุป

	(หน่วย : พันบาท)	
ณ วันที่ 31 ธันวาคม	2568	2567
สินทรัพย์หมุนเวียน		
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด	9,551	12,398
สินทรัพย์หมุนเวียนอื่น (ไม่รวมเงินสด)	22,972	28,429
รวมสินทรัพย์หมุนเวียน	32,523	40,827
สินทรัพย์ไม่หมุนเวียน	3,924	920
	36,447	41,747
หนี้สินหมุนเวียน		
หนี้สินหมุนเวียนอื่น (รวมเจ้าหนี้การค้า)	(11,282)	(14,592)
รวมหนี้สินหมุนเวียน	(11,282)	(14,592)
สินทรัพย์สุทธิ	25,165	27,155

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชันส์ จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568

ข้อมูลทางการเงินสำหรับบริษัท ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น จำกัด ซึ่งปฏิบัติตามวิธีส่วนได้เสีย แสดงดังต่อไปนี้

งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จโดยสรุป

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม	(หน่วย : พันบาท)	
	2568	2567
รายได้	136,773	131,650
ต้นทุนขาย	(92,433)	(86,595)
ค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร	(41,542)	(37,805)
ค่าเสื่อมราคาและค่าตัดจำหน่าย	(562)	(299)
ปรับปรุงกำไรปีก่อน	(726)	-
กำไรเบ็ดเสร็จรวม	1,510	6,951

งบฐานะการเงินและงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จของบริษัท ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น เป็นข้อมูลจัดทำโดยฝ่ายบริหาร โดยยังไม่ได้ผ่านการตรวจสอบโดยผู้สอบบัญชี อย่างไรก็ตาม ผู้บริหารพิจารณาว่าผลกระทบต่องบการเงินรวมของกลุ่มกิจการไม่มีสาระสำคัญ

ข้อมูลข้างต้นเป็นจำนวนที่รวมอยู่ในงบการเงินของบริษัทรวม (ซึ่งไม่ใช่เพียงแค่ส่วนแบ่งของกลุ่มกิจการในบริษัทร่วมดังกล่าว) และปรับปรุงเกี่ยวกับความแตกต่างของนโยบายการบัญชีของกลุ่มกิจการและบริษัทรวม

การกระทบยอดรายการข้อมูลทางการเงินโดยสรุป

การกระทบยอดรายการระหว่างข้อมูลทางการเงินโดยสรุปกับมูลค่าตามบัญชีของส่วนได้เสียของกิจการในบริษัทรวม

	(หน่วย : พันบาท)	
	ณ วันที่ 31 ธันวาคม	
	2568	2567
สินทรัพย์สุทธิ ณ วันที่ 1 มกราคม	27,155	20,204
กำไรในระหว่างปี	1,510	6,951
หัก จ่ายปันผล	(3,500)	-
สินทรัพย์สุทธิ	25,165	27,155
ส่วนได้เสียในบริษัทรวม (ร้อยละ 40.00)	10,066	10,862
ค่าความนิยม	2,787	2,787
มูลค่าตามบัญชี	12,853	13,649

กลุ่มกิจการ ไม่มีหนี้สินที่อาจเกิดขึ้นซึ่งเกี่ยวข้องกับส่วนได้เสียของกลุ่มกิจการในบริษัทรวม

บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชันส์ จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568

15 (จ) เงินลงทุนในกิจการร่วมค้า

การเปลี่ยนแปลงของเงินลงทุนในบริษัทร่วมค้าระหว่างปีสามารถวิเคราะห์ได้ดังต่อไปนี้

	(หน่วย : พันบาท)
	งบการเงินรวม และ
	งบการเงินเฉพาะกิจการ
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568	
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	5,446
ส่วนแบ่งขาดทุน	(1,764)
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	3,682

เมื่อวันที่ 12 กันยายน 2565 บริษัทได้ร่วมทุนกับ บริษัท บิทคับ แคปปิตอล กรุ๊ป โฮลดิ้งส์ จำกัด โดยจัดตั้งบริษัทใหม่ ภายใต้ชื่อ “บริษัท คับเพลย์ เอ็นเตอร์เทนเมนท์ จำกัด” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาระบบนิเวศครบวงจรสำหรับ Blockchain Gaming เพื่อรองรับเกมต่าง ๆ ที่อยู่ในรูปแบบโมเดลธุรกิจเดิม (Conventional Game) ให้สามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบโมเดลธุรกิจไปสู่ Hybrid GameFi โดยมีทุนจดทะเบียนเริ่มต้นจำนวน 20 ล้านบาท แบ่งออกเป็น หุ้นสามัญจำนวน 2 ล้านหุ้น มูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 10 บาท โดยมีสัดส่วนการถือหุ้น ดังนี้ บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชันส์ จำกัด (มหาชน) ร้อยละ 50 และบริษัท บิทคับ แคปปิตอล กรุ๊ป โฮลดิ้งส์ จำกัด ร้อยละ 50

บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชันส์ จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568

16. อุปกรณ์

(หน่วย : พันบาท)

	งบการเงินรวม				
	ส่วนปรับปรุง		อุปกรณ์และ เครื่องตกแต่ง		
	อาคาร	อุปกรณ์แม่ข่าย	สำนักงาน	ยานพาหนะ	รวม
วันที่ 1 มกราคม 2567					
ราคาทุน	10,696	172,236	37,585	5,893	226,410
หัก ค่าเสื่อมราคาสะสม	(2,289)	(158,164)	(29,446)	(5,854)	(195,753)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	8,407	14,072	8,139	39	30,657
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2567					
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	8,407	14,072	8,139	39	30,657
ซื้อสินทรัพย์	-	1,645	1,360	-	3,005
โอนเข้า	-	182	-	-	182
จำหน่าย/ตัดจำหน่ายสินทรัพย์ - สุทธิ	-	-	(61)	-	(61)
ค่าเสื่อมราคาสำหรับปี	(1,786)	(5,261)	(3,397)	(12)	(10,456)
ผลต่างจากอัตราแลกเปลี่ยน	-	(329)	(47)	-	(376)
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	6,621	10,309	5,994	27	22,951
วันที่ 31 ธันวาคม 2567					
ราคาทุน	10,696	168,434	37,923	4,611	221,664
หัก ค่าเสื่อมราคาสะสม	(4,075)	(158,125)	(31,929)	(4,584)	(198,713)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	6,621	10,309	5,994	27	22,951

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชันส์ จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568

(หน่วย : พันบาท)

	งบการเงินรวม				
	ส่วนปรับปรุง		อุปกรณ์และ เครื่องตกแต่ง		
	อาคาร	อุปกรณ์แม่ข่าย	สำนักงาน	ยานพาหนะ	รวม
วันที่ 1 มกราคม 2568					
ราคาทุน	10,696	168,434	37,923	4,611	221,664
หัก ค่าเสื่อมราคาสะสม	(4,075)	(158,125)	(31,929)	(4,584)	(198,713)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	6,621	10,309	5,994	27	22,951
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568					
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	6,621	10,309	5,994	27	22,951
ซื้อสินทรัพย์	-	7,702	2,506	2,090	12,298
จำหน่าย/ตัดจำหน่ายสินทรัพย์ - สุทธิ	-	-	(1)	-	(1)
ค่าเสื่อมราคาสำหรับปี	(1,781)	(5,093)	(3,118)	(407)	(10,399)
ผลต่างจากอัตราแลกเปลี่ยน	-	(265)	18	-	(247)
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	4,840	12,653	5,399	1,710	24,602
วันที่ 31 ธันวาคม 2568					
ราคาทุน	10,696	170,160	36,731	2,240	219,827
หัก ค่าเสื่อมราคาสะสม	(5,856)	(157,507)	(31,332)	(530)	(195,225)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	4,840	12,653	5,399	1,710	24,602

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชันส์ จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568

(หน่วย : พันบาท)

	งบการเงินเฉพาะกิจการ			
	อุปกรณ์และเครื่อง		ยานพาหนะ	รวม
	อุปกรณ์แม่ข่าย	ตกแต่งสำนักงาน		
วันที่ 1 มกราคม 2567				
ราคาทุน	38,418	9,286	5,833	53,537
หัก ค่าเสื่อมราคาสะสม	(38,418)	(9,068)	(5,833)	(53,319)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	-	218	-	218
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2567				
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	-	218	-	218
ซื้อสินทรัพย์	-	5	-	5
โอนเข้า	182	-	-	182
ค่าเสื่อมราคาสำหรับปี	(100)	(52)	-	(152)
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	82	171	-	253
วันที่ 31 ธันวาคม 2567				
ราคาทุน	49,022	8,997	4,551	62,570
หัก ค่าเสื่อมราคาสะสม	(48,940)	(8,826)	(4,551)	(62,317)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	82	171	-	253

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568

	(หน่วย : พันบาท)			
	งบการเงินเฉพาะกิจการ			
	อุปกรณ์แม่ข่าย	อุปกรณ์และเครื่อง ตกแต่งสำนักงาน	ยานพาหนะ	รวม
วันที่ 1 มกราคม 2568				
ราคาทุน	49,022	8,997	4,551	62,570
หัก ค่าเสื่อมราคาสะสม	(48,940)	(8,826)	(4,551)	(62,317)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	82	171	-	253
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568				
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	82	171	-	253
ซื้อสินทรัพย์	-	-	2,090	2,090
จำหน่าย / ตัดจำหน่ายสินทรัพย์ - สุทธิ	-	-	-	-
ค่าเสื่อมราคาสำหรับปี	(82)	(32)	(395)	(509)
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	-	139	1,695	1,834
วันที่ 31 ธันวาคม 2568				
ราคาทุน	38,418	7,849	2,180	48,447
หัก ค่าเสื่อมราคาสะสม	(38,418)	(7,710)	(485)	(46,613)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	-	139	1,695	1,834

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568 บริษัทมียานพาหนะอยู่ภายใต้สัญญาเช่าการเงินโดยมีมูลค่าตามบัญชีจำนวนเงิน 1.70 ล้านบาท

บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568

17. สินทรัพย์สิทธิการใช้

	(หน่วย : พันบาท)		
	งบการเงินรวม		
	ส่วนปรับปรุงอาคาร	อุปกรณ์แม่ข่าย	รวม
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2567			
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	10,538	865	11,403
การซื้อเพิ่มขึ้น	18,716	-	18,716
โอนออก	-	(182)	(182)
ค่าเสื่อมราคา/ตัดจำหน่าย	(8,998)	(683)	(9,681)
ผลต่างจากอัตราแลกเปลี่ยน	(81)	-	(81)
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	20,175	-	20,175

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568			
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	20,175	-	20,175
การซื้อเพิ่มขึ้น	1,512	-	1,512
ค่าเสื่อมราคา/ตัดจำหน่าย	(9,896)	-	(9,896)
ผลต่างจากอัตราแลกเปลี่ยน	(309)	-	(309)
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	11,482	-	11,482

	(หน่วย : พันบาท)	
	งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	อุปกรณ์แม่ข่าย	
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2567		
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ		865
โอนออก		(182)
ค่าเสื่อมราคา/ตัดจำหน่าย		(683)
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ		-

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568		
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ		-
โอนออก		-
ค่าเสื่อมราคา/ตัดจำหน่าย		-
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ		-

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชันส์ จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568

18. สินทรัพย์ไม่มีตัวตน

(หน่วย : พันบาท)

	งบการเงินรวม				
	ค่าลิขสิทธิ์เกม	โปรแกรมคอมพิวเตอร์	ค่าสิทธิการเข้าใช้สนามกอล์ฟ	ความสัมพันธ์กับลูกค้า	รวม
วันที่ 1 มกราคม 2567					
ราคาทุน	277,119	93,527	3,944	14,728	389,318
หัก ค่าตัดจำหน่ายสะสม	(199,868)	(87,071)	-	(14,728)	(301,667)
หัก ค่าเพื่อการด้อยค่า	(12,365)	-	(1,472)	-	(13,837)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	64,886	6,456	2,472	-	73,814
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2567					
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	64,886	6,456	2,472	-	73,814
การซื้อเพิ่มขึ้น	105,059	-	-	-	105,059
จำหน่าย/ตัดจำหน่ายสินทรัพย์	(8,720)	-	-	-	(8,720)
ค่าตัดจำหน่ายสำหรับปี	(58,136)	(2,084)	-	-	(60,220)
ค่าเพื่อการด้อยค่า	(491)	-	-	-	(491)
ผลต่างจากอัตราแลกเปลี่ยน	(843)	(479)	(88)	-	(1,410)
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	101,755	3,893	2,384	-	108,032
วันที่ 31 ธันวาคม 2567					
ราคาทุน	282,146	93,242	3,803	13,437	392,628
หัก ค่าตัดจำหน่ายสะสม	(172,893)	(89,349)	-	(13,437)	(275,679)
หัก ค่าเพื่อการด้อยค่า	(7,498)	-	(1,419)	-	(8,917)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	101,755	3,893	2,384	-	108,032

บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568

(หน่วย : พันบาท)

	งบการเงินรวม				
	ค่าลิขสิทธิ์เกม	โปรแกรมคอมพิวเตอร์	ค่าสิทธิการเข้าใช้สนามกอล์ฟ	ความสัมพันธ์กับลูกค้า	รวม
วันที่ 1 มกราคม 2568					
ราคาทุน	282,146	93,242	3,803	13,437	392,628
หัก ค่าตัดจำหน่ายสะสม	(172,893)	(89,349)	-	(13,437)	(275,679)
หัก ค่าเผื่อการด้อยค่า	(7,498)	-	(1,419)	-	(8,917)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	101,755	3,893	2,384	-	108,032
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568					
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	101,755	3,893	2,384	-	108,032
การซื้อเพิ่มขึ้น	83,282	-	-	-	83,282
จำหน่าย/ตัดจำหน่ายสินทรัพย์	(9,782)	-	-	-	(9,782)
ค่าตัดจำหน่ายสำหรับปี	(68,367)	(979)	-	-	(69,346)
กลับรายการค่าเผื่อการด้อยค่า	7,498	-	-	-	7,498
ผลต่างจากอัตราแลกเปลี่ยน	91	-	(45)	-	46
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	114,477	2,914	2,339	-	119,730
วันที่ 31 ธันวาคม 2568					
ราคาทุน	231,689	92,657	3,732	-	328,078
หัก ค่าตัดจำหน่ายสะสม	(117,212)	(89,743)	-	-	(206,955)
หัก ค่าเผื่อการด้อยค่า	-	-	(1,393)	-	(1,393)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	114,477	2,914	2,339	-	119,730

บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568

(หน่วย : พันบาท)

	งบการเงินเฉพาะกิจการ		
	โปรแกรม		
	ค่าลิขสิทธิ์เกม	คอมพิวเตอร์	รวม
วันที่ 1 มกราคม 2567			
ราคาทุน	24,725	42,263	66,988
หัก ค่าตัดจำหน่ายสะสม	(24,725)	(42,140)	(66,865)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	-	123	123
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2567			
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	-	123	123
ค่าตัดจำหน่ายสำหรับปี	-	(29)	(29)
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	-	94	94
วันที่ 31 ธันวาคม 2567			
ราคาทุน	-	42,263	42,263
หัก ค่าตัดจำหน่ายสะสม	-	(42,169)	(42,169)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	-	94	94
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568			
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	-	94	94
ค่าตัดจำหน่ายสำหรับปี	-	(28)	(28)
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	-	66	66
วันที่ 31 ธันวาคม 2568			
ราคาทุน	-	42,263	42,263
หัก ค่าตัดจำหน่ายสะสม	-	(42,197)	(42,197)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	-	66	66

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชันส์ จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568

19. เงินกู้ยืมจากสถาบันการเงิน

เงินกู้ยืมจากสถาบันการเงิน ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568 และ 2567 มีรายละเอียดดังนี้

	(หน่วย : พันบาท)			
	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2568	2567	2568	2567
เงินกู้ยืม	53,240	133,280	53,240	133,280
หัก: ส่วนที่ถึงกำหนดชำระภายในหนึ่งปี	(53,240)	(80,040)	(53,240)	(80,040)
เงินกู้ยืม - สุทธิจากส่วนที่ถึงกำหนดชำระภายในหนึ่งปี	-	53,240	-	53,240

การเปลี่ยนแปลงของบัญชีเงินกู้ยืมจากสถาบันการเงิน สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568 และ 2567 มีรายละเอียดดังนี้

	(หน่วย : พันบาท)			
	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2568	2567	2568	2567
ยอดคงเหลือต้นปี	133,280	213,320	133,280	213,320
หัก: จ่ายคืนเงินกู้ระหว่างปี	(80,040)	(80,040)	(80,040)	(80,040)
ยอดคงเหลือปลายปี	53,240	133,280	53,240	133,280

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568 บริษัทมีเงินกู้ยืมจากสถาบันการเงิน จำนวน 53 ล้านบาท พร้อมด้วยดอกเบี้ยอัตราร้อยละ THOR + 2.5 ต่อปี อายุสัญญากำหนดระยะเวลา 3 ปี (2567 : 133 ล้านบาท)

เงินกู้ยืมดังกล่าวข้างต้น ค้ำประกันการกู้ยืมโดยนำหุ้นสามัญของบริษัท บิทคับ ออนไลน์ จำกัด เป็นจำนวนทั้งหมด 1 ล้านหุ้น เป็นจำนวนเงิน 145 ล้านบาท (หมายเหตุ 14) และค้ำประกันการชำระหนี้โดย บริษัท เพลย์พาร์ก จำกัด ไว้ต่อธนาคารในวงเงินค้ำประกันไม่น้อยกว่า 240 ล้านบาท และมีเงินฝากเป็นหลักประกันไม่น้อยกว่า 50 ล้านบาท

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568

20. เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้หมุนเวียนอื่น

	(หน่วย : พันบาท)			
	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2568	2567	2568	2567
เจ้าหนี้การค้า - บุคคลอื่น	111,530	47,290	-	-
เจ้าหนี้หมุนเวียนอื่น - กิจการที่เกี่ยวข้องกัน (หมายเหตุ 35 (ง))	-	-	9,275	11,991
เจ้าหนี้หมุนเวียนอื่น - บุคคลอื่น	19,331	16,765	720	1,523
ค่าใช้จ่ายค้างจ่าย	31,833	29,386	2,884	3,256
ดอกเบี้ยค้างจ่ายบริษัทย่อย (หมายเหตุ (35 (ง)))	-	-	2	17
รวมเจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้หมุนเวียนอื่น	162,694	93,441	12,881	16,787

21. เงินกู้ยืมระยะสั้นจากกิจการที่เกี่ยวข้องกัน

เงินกู้ยืมระยะสั้นจากกิจการที่เกี่ยวข้องกัน ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568 และ 2567 มีรายละเอียดดังนี้

เงินกู้ยืมระยะสั้นจาก	(ร้อยละต่อปี)		(หน่วย : พันบาท)			
	อัตราดอกเบี้ย		งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2568	2567	2568	2567	2568	2567
บริษัท เอ แคปปิตอล จำกัด (หมายเหตุ 35 (ฉ))	0.85	0.85	-	-	3,000	3,000
รวมเงินกู้ยืมระยะสั้นจากกิจการที่เกี่ยวข้องกัน			-	-	3,000	3,000

การเปลี่ยนแปลงของบัญชีเงินกู้ยืมระยะสั้นจากกิจการที่เกี่ยวข้องกัน สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568 และ 2567 มีรายละเอียดดังนี้

	(หน่วย : พันบาท)			
	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2568	2567	2568	2567
ยอดคงเหลือต้นปี	-	190,000	3,000	193,000
บวก: กู้เพิ่มระหว่างปี	-	-	-	25,000
หัก: จ่ายคืนเงินกู้ระหว่างปี	-	(190,000)	-	(215,000)
ยอดคงเหลือปลายปี	-	-	3,000	3,000

บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568

22. รายได้รับล่วงหน้า

จำนวนรายได้ที่รับรู้ในปีที่เคยมรวมอยู่ในหนี้สินที่เกิดจากสัญญาเข้ามาตั้งแต่ปีดังต่อไปนี้

	(หน่วย : พันบาท)			
	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2568	2567	2568	2567
ยอดคงเหลือตามบัญชีต้นปี	92,623	106,437	-	-
เพิ่มขึ้น	1,109,668	1,019,319	-	-
รับรู้เป็นรายได้จากการให้บริการเผยแพร่เกมออนไลน์	(1,099,836)	(1,033,133)	-	-
ยอดคงเหลือตามบัญชีปลายปี	102,455	92,623	-	-

23. ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี

ภาษีเงินได้รอตัดบัญชีคำนวณจากผลแตกต่างชั่วคราวตามวิธีหนี้สินโดยใช้อัตราภาษีร้อยละ 17 ถึงร้อยละ 24

สินทรัพย์และหนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชีสามารถวิเคราะห์ได้ดังนี้

	(หน่วย : พันบาท)			
	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2568	2567	2568	2567
สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี				
สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี	5,907	6,836	6,465	6,425
	5,907	6,836	6,465	6,425
หนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชี				
หนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชี	(55,855)	(55,613)	(51,623)	(51,583)
	(55,855)	(55,613)	(51,623)	(51,583)
สินทรัพย์ (หนี้สิน) ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี - สุทธิ	(49,948)	(48,777)	(45,158)	(45,158)

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชันส์ จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568

รายการเคลื่อนไหวของภาษีเงินได้รอตัดบัญชีมีดังนี้

	(หน่วย : พันบาท)			
	งบการเงินรวม		งบการเงินรวม	
	2568	2567	2568	2567
ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี - สุทธิ ณ วันที่ 1 มกราคม	(48,777)	40,052	(45,158)	44,076
รายได้ (ค่าใช้จ่าย) ในกำไรหรือขาดทุน	1,079	(7,850)	40	(6,854)
ค่าใช้จ่ายในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น	(2,250)	(80,979)	(40)	(82,380)
ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี - สุทธิ ณ วันที่ 31 ธันวาคม	(49,948)	(48,777)	(45,158)	(45,158)

รายการเคลื่อนไหวของสินทรัพย์และหนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชีมีดังนี้

	(หน่วย : พันบาท)			
	งบการเงินรวม			
	รายได้ (ค่าใช้จ่าย) ใน			
		กำไรหรือขาดทุน		
ณ วันที่ 31 ธันวาคม	2567	กำไรหรือขาดทุน	เบ็ดเสร็จอื่น	2568
สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี				
ค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า	425	1,075	-	1,500
ประมาณการหนี้สินสำหรับผลประโยชน์พนักงาน	5,967	206	(2,210)	3,963
ประมาณการอื่น	444	-	-	444
	6,836	1,281	(2,210)	5,907
หนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชี				
รายได้รับล่วงหน้า	(4,030)	(202)	-	(4,232)
กำไรจากการเปลี่ยนแปลงมูลค่าเงินลงทุนในตราสารทุนที่กำหนดให้วัดมูลค่าด้วยมูลค่ายุติธรรม	(51,583)	-	(40)	(51,623)
	(55,613)	(202)	(40)	(55,855)
สินทรัพย์ (หนี้สิน) ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี - สุทธิ	(48,777)	1,079	(2,250)	(49,948)

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568

(หน่วย : พันบาท)

	งบการเงินเฉพาะ			
	รายได้ (ค่าใช้จ่าย) ใน			
	กำไรหรือขาดทุน			
	เบ็ดเสร็จอื่น			
ณ วันที่ 31 ธันวาคม	2567	กำไรหรือขาดทุน	เบ็ดเสร็จอื่น	2568
สินทรัพย์ภายในได้รับการตัดบัญชี				
ลูกหนี้การค้า	5,784	-	-	5,784
ประมาณการหนี้สินสำหรับผลประโยชน์พนักงาน	641	40	-	681
	6,425	40	-	6,465
หนี้สินภายในได้รับการตัดบัญชี				
กำไรจากการเปลี่ยนแปลงมูลค่าเงินลงทุน				
ในตราสารทุนที่กำหนดให้วัดมูลค่าด้วย				
มูลค่ายุติธรรม	(51,583)	-	(40)	(51,623)
	(51,583)	-	(40)	(51,623)
สินทรัพย์ (หนี้สิน) ภายในได้รับการตัดบัญชี - สุทธิ	(45,158)	40	(40)	(45,158)

24. ประมาณการหนี้สินหมุนเวียนและไม่หมุนเวียนสำหรับผลประโยชน์พนักงาน

จำนวนที่รับรู้ในงบฐานะการเงินมีดังนี้

(หน่วย : พันบาท)

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2568	2567	2568	2567
หนี้สินหมุนเวียนสำหรับผลประโยชน์พนักงาน	2,656	2,656	2,656	2,656
หนี้สินไม่หมุนเวียนสำหรับผลประโยชน์พนักงาน	17,155	14,747	745	547
หนี้สินที่รับรู้ในงบฐานะการเงิน	19,811	17,403	3,401	3,203

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชันส์ จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568

รายการเคลื่อนไหวของประมาณการหนี้สินสำหรับผลประโยชน์พนักงานในระหว่างปี มีดังต่อไปนี้

(หน่วย : พันบาท)

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2568	2567	2568	2567
ราคาตามบัญชีต้นปี	17,403	19,197	3,203	5,725
ต้นทุนบริการปัจจุบัน	2,001	1,948	183	178
ต้นทุนดอกเบี้ย	407	344	15	10
ขาดทุนจากการวัดมูลค่าใหม่ของประมาณการหนี้สิน				
ไม่หมุนเวียนสำหรับผลประโยชน์พนักงาน	-	(4,086)	-	(2,710)
ราคาตามบัญชีปลายปี	19,811	17,403	3,401	3,203

ค่าใช้จ่ายทั้งหมดที่รับรู้ในกำไรหรือขาดทุนสำหรับแต่ละรายการดังนี้

(หน่วย : พันบาท)

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2568	2567	2568	2567
ต้นทุนบริการปัจจุบัน	2,001	1,948	183	178
ต้นทุนดอกเบี้ย	407	344	15	10
รวม (แสดงอยู่ในค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับพนักงาน)	2,408	2,292	198	188

จากค่าใช้จ่ายทั้งหมดจำนวน 2.41 ล้านบาท และ 0.20 ล้านบาท (2567: 2.29 ล้านบาท และ 0.19 ล้านบาท) ได้รวมอยู่ในต้นทุนขายและค่าใช้จ่ายในการบริหารในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จรวมและงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จเฉพาะกิจการตามลำดับ

ข้อสมมติหลักในการประมาณการตามหลักคณิตศาสตร์ประกันภัยที่ใช้เป็นดังนี้

(ร้อยละ)

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2568	2567	2568	2567
อัตราคิดลด	2.74 - 2.76	2.74 - 2.76	2.74	2.74
อัตราการขึ้นเงินเดือนในอนาคต	5.00	5.00	5.00	5.00
อัตราการลาออก	1.91 - 34.38	1.91 - 34.38	1.91 - 22.92	1.91 - 22.92

บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568

การวิเคราะห์ความอ่อนไหวของข้อสมมติหลักในการประมาณการตามหลักคณิตศาสตร์ประกันภัย:

ผลกระทบต่อภาระผูกพันโครงการผลประโยชน์ที่กำหนดไว้	(หน่วย : พันบาท)			
	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2568	2567	2568	2567
อัตราคิดลด				
ลดลง ร้อยละ 1	1,542	1,478	118	91
เพิ่มขึ้น ร้อยละ 1	(1,366)	(1,302)	(101)	(77)
อัตราการเพิ่มขึ้นของเงินเดือน				
ลดลง ร้อยละ 1	(1,651)	(2,613)	(112)	(81)
เพิ่มขึ้น ร้อยละ 1	1,849	3,249	131	94
อัตราการลาออก				
ลดลง ร้อยละ 1	2,228	1,900	124	89
เพิ่มขึ้น ร้อยละ 1	(1,845)	(1,580)	(106)	(76)

การวิเคราะห์ความอ่อนไหวข้างต้นนี้อ้างอิงจากการเปลี่ยนแปลงข้อสมมติ ขณะที่ให้ข้อสมมติอื่นคงที่ ในทางปฏิบัติ สถานการณ์ดังกล่าวยากที่จะเกิดขึ้น และการเปลี่ยนแปลงในข้อสมมติอาจมีความสัมพันธ์กัน ในการคำนวณการวิเคราะห์ความอ่อนไหวของภาระผูกพันผลประโยชน์ที่กำหนดไว้ที่มีต่อการเปลี่ยนแปลงในข้อสมมติหลักได้ใช้วิธีเดียวกับการคำนวณหนี้สินที่รับรู้ในงบฐานะการเงิน

การวิเคราะห์การครบกำหนดของการจ่ายชำระผลประโยชน์เมื่อเกษียณอายุที่ไม่มีการคิดลด:

ผลประโยชน์เมื่อเกษียณอายุ	(หน่วย : พันบาท)				
	งบการเงินรวม				
	น้อยกว่า 1 ปี	ระหว่าง 1-2 ปี	ระหว่าง 2-5 ปี	เกินกว่า 5 ปี	รวม
ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2567	2,656	-	3,261	13,512	19,429
ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568	2,656	315	4,493	12,284	19,748

ระยะเวลาถัวเฉลี่ยถ่วงน้ำหนักของภาระผูกพันผลประโยชน์เมื่อเกษียณอายุ คือ 10 - 12 ปี (2567: 10 - 12 ปี)

บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568

(หน่วย : พันบาท)

	งบการเงินเฉพาะกิจการ				
	น้อยกว่า 1 ปี	ระหว่าง 1-2 ปี	ระหว่าง 2-5 ปี	เกินกว่า 5 ปี	รวม
ผลประโยชน์เมื่อเกษียณอายุ					
ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2567	2,656	-	-	559	3,215
ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568	2,656	-	-	559	3,215
ระยะเวลาเฉลี่ยถ่วงน้ำหนักของภาระผูกพันผลประโยชน์เมื่อเกษียณอายุ คือ 10 ปี (2567: 10 ปี)					

25. **ทุนเรือนหุ้น**

เมื่อวันที่ 23 เมษายน 2568 ที่ประชุมผู้ถือหุ้นของบริษัทได้มีมติอนุมัติเพิ่มทุนจดทะเบียนของบริษัท จากทุนจดทะเบียนเดิมจำนวน 249,623,383 บาท เป็นทุนจดทะเบียนใหม่ จำนวน 257,112,084 บาท โดยการออกหุ้นสามัญเพิ่มทุนจำนวน 14,977,402 หุ้น มูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 0.50 บาท เพื่อรองรับการเสนอขายหุ้นสามัญที่ออกใหม่ของบริษัทให้แก่กรรมการผู้บริหาร และพนักงานของบริษัท และ/หรือ บริษัทย่อย (AS-ESOP 2025) โดยบริษัทได้จดทะเบียนเพิ่มทุนดังกล่าวกับกรมพัฒนาธุรกิจการค้าและกระทรวงพาณิชย์แล้วเมื่อวันที่ 19 พฤษภาคม 2568

บริษัทเปิดเสนอขายหุ้นสามัญในระหว่างวันที่ 26 พฤษภาคม 2568 ถึง 30 พฤษภาคม 2568 อย่างไรก็ดี ไม่มีการใช้สิทธิเกิดขึ้นในช่วงเวลาดังกล่าว

เมื่อวันที่ 24 มกราคม พ.ศ. 2567 บริษัทได้ออกหุ้นสามัญจากการใช้สิทธิใบสำคัญแสดงสิทธิ (AS-W2) 3,033,149 หุ้น ในราคาหุ้นละ 3.50 บาท รวมเป็นมูลค่า 10,616,021 บาท ซึ่งประกอบด้วยหุ้นที่ออกและชำระแล้ว 1,516,574 บาท และส่วนเกินมูลค่าหุ้นสามัญ 9,099,447 บาท

เมื่อวันที่ 26 เมษายน พ.ศ. 2567 ที่ประชุมผู้ถือหุ้นของบริษัทได้มีมติการลดทุนจดทะเบียนของบริษัท จากทุนจดทะเบียนเดิมจำนวน 256,503,737 บาท เป็นทุนจดทะเบียนใหม่ 255,382,383 บาท โดยการตัดหุ้นสามัญจดทะเบียนที่ยังไม่ได้จำหน่ายจากใบสำคัญแสดงสิทธิหมดอายุ จำนวน 2,242,707 หุ้น มูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 0.50 บาท และแก้ไขหนังสือบริคณห์สนธิ ข้อ 4 ของบริษัทเรื่องทุนจดทะเบียนเพื่อให้สอดคล้องกับการลดทุนจดทะเบียน ทั้งนี้บริษัทได้จดทะเบียนลดทุนกับกรมพัฒนาธุรกิจการค้า กระทรวงพาณิชย์แล้วเมื่อวันที่ 2 พฤษภาคม พ.ศ. 2567

เมื่อวันที่ 9 สิงหาคม พ.ศ. 2567 คณะกรรมการบริษัทได้มีมติการลดทุนจดทะเบียนของบริษัท จากทุนจดทะเบียนเดิมจำนวน 255,382,383 บาท เป็นทุนจดทะเบียนใหม่ 249,623,383 บาท โดยการตัดหุ้นสามัญซื้อคืนจำนวน 11,518,000 หุ้น มูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 0.50 บาท และแก้ไขหนังสือบริคณห์สนธิ ข้อ 4 ของบริษัทเรื่องทุนจดทะเบียนเพื่อให้สอดคล้องกับการลดทุนจดทะเบียน ทั้งนี้บริษัทได้จดทะเบียนลดทุนกับกรมพัฒนาธุรกิจการค้า กระทรวงพาณิชย์แล้วเมื่อวันที่ 10 กันยายน พ.ศ. 2567

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568

รายการกระทบยอดจำนวนทุนจดทะเบียนและทุนที่ออกและชำระแล้วสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568 เป็นดังนี้

	ทุนจดทะเบียน	ทุนที่ออกและชำระแล้ว
จำนวนหุ้นสามัญ ณ วันที่ 1 มกราคม 2568 (หุ้น)	499,246,766	499,246,766
เพิ่มทุนจดทะเบียน	14,977,402	-
จำนวนหุ้นสามัญ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568 (หุ้น)	514,224,168	499,246,766
มูลค่าหุ้น (บาทต่อหุ้น)	0.50	0.50
ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568 (บาท)	257,112,084	249,623,383

26. ทุนสำรองตามกฎหมาย

ตามพระราชบัญญัติบริษัทมหาชนจำกัด พ.ศ. 2535 บริษัทต้องกันเงินสำรองตามกฎหมายอย่างน้อยร้อยละ 5 ของกำไรสุทธิหลังจากหักส่วนของขาดทุนสะสมยกมา (ถ้ามี) จนกว่าสำรองนี้จะมีมูลค่าไม่น้อยกว่าร้อยละ 10 ของทุนจดทะเบียนของบริษัทสำรองตามกฎหมายดังกล่าวไม่สามารถนำไปจ่ายเงินปันผลได้

27. การจ่ายโดยใช้หุ้นเป็นเกณฑ์ - ใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญ

27 (ก) ใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญที่จัดสรรให้แก่กรรมการและพนักงานของบริษัท (AS-WB)

บริษัทได้ออกใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญที่จัดสรรให้แก่กรรมการและพนักงานของบริษัท และบริษัทย่อย (AS-WB) โดยเป็นใบสำคัญแสดงสิทธิจดทะเบียนและไม่สามารถโอนให้บุคคลอื่นได้ ไม่มีราคาเสนอขายและมีอายุไม่เกิน 3 ปี นับตั้งแต่วันที่ 14 สิงหาคม 2563 ในจำนวนไม่เกิน 20,493,850 หน่วย ใบสำคัญแสดงสิทธิ 1 หน่วยสามารถใช้สิทธิซื้อหุ้นสามัญได้ 1 หุ้น ในราคาหุ้นละ 0.86 บาท โดยเริ่มใช้สิทธิครั้งแรกระหว่างวันที่ 16 - 20 กันยายน 2563 และสามารถใช้สิทธิได้ทุก ๆ 6 เดือนคือทุกวันที่ 16 - 20 มีนาคม และ 16 - 20 กันยายน ตลอดอายุของใบสำคัญแสดงสิทธิ

รายการเคลื่อนไหวของจำนวนสิทธิซื้อหุ้นที่คงเหลือ และราคาใช้สิทธิถัวเฉลี่ยถ่วงน้ำหนักที่เกี่ยวข้องกันดังนี้

	งบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ	
	ราคาใช้สิทธิ	
	ถัวเฉลี่ยถ่วงน้ำหนัก	
	บาทต่อหุ้น	จำนวนสิทธิ
วันที่ 1 มกราคม 2567	0.86	1,329,420
สิทธิที่หมดอายุ	0.86	(1,329,420)
วันที่ 31 ธันวาคม 2567	-	-

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชันส์ จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568

ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2567 บริษัทมีใบสำคัญแสดงสิทธิ AS-WB ที่ยังไม่ได้ใช้สิทธิ จำนวน 1,329,420 หน่วย มูลค่าที่ตราไว้หน่วยละ 0.86 บาท เป็นจำนวนเงิน 1,143,301 บาท เป็นใบสำคัญแสดงสิทธิหมดอายุ โดยประกาศใช้สิทธิครั้งสุดท้ายเมื่อวันที่ 24 มีนาคม พ.ศ. 2567

27 (ข) ใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญ ครั้งที่ 2 (AS-W2)

บริษัทได้ออกใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญของบริษัท ซึ่งจัดสรรให้แก่ผู้ถือหุ้นเดิมตามสัดส่วนการถือหุ้น (AS-W2) โดยเป็นใบสำคัญแสดงสิทธิจดทะเบียนและสามารถโอนให้บุคคลอื่นได้ ในจำนวนไม่เกิน 82,636,430 หน่วย ใบสำคัญแสดงสิทธิ 1 หน่วย สามารถใช้สิทธิซื้อหุ้นสามัญได้ 1 หุ้น ในราคาหุ้นละ 3.50 บาท โดยมีอายุ 3 ปี นับตั้งแต่วันที่ 25 มกราคม 2564 โดยเริ่มใช้สิทธิครั้งแรกในวันที่ 25 มิถุนายน 2564 และสามารถใช้สิทธิได้ทุก ๆ 6 เดือนคือทุกวันที่ 25 มิถุนายน และ 25 ธันวาคม ตลอดอายุของใบสำคัญแสดงสิทธิ

รายการเคลื่อนไหวของจำนวนสิทธิซื้อหุ้นที่คงเหลือ และราคาใช้สิทธิถัวเฉลี่ยถ่วงน้ำหนักที่เกี่ยวข้องกันดังนี้

	งบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ	
	ราคาใช้สิทธิ	
	ถัวเฉลี่ยถ่วงน้ำหนัก	
	บาทต่อหุ้น	จำนวนสิทธิ
วันที่ 1 มกราคม 2567	3.50	3,946,436
สิทธิเลือกที่มีการใช้สิทธิ	3.50	(3,033,149)
สิทธิที่หมดอายุ	3.50	(913,287)
วันที่ 31 ธันวาคม 2567	-	-

ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2567 บริษัทมีใบสำคัญแสดงสิทธิ AS-W2 ที่ยังไม่ได้ใช้สิทธิ จำนวน 913,287 หน่วย มูลค่าที่ตราไว้หน่วยละ 3.50 บาท เป็นจำนวนเงิน 3,196,504 บาท เป็นใบสำคัญแสดงสิทธิหมดอายุ โดยประกาศใช้สิทธิครั้งสุดท้ายเมื่อวันที่ 24 มกราคม พ.ศ. 2567

บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568

28. รายได้อื่น

(หน่วย : พันบาท)

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2568	2567	2568	2567
ดอกเบี้ยรับ	1,688	2,594	1,494	2,008
ค่านายหน้า	201	32,086	201	19,279
กำไรจากการจำหน่ายทรัพย์สินและเงินลงทุน	2,436	6,200	3,246	283
กำไรจากอัตราแลกเปลี่ยน	-	9,881	2,015	5,767
ค่าบริหารจัดการ	1,959	2,211	2,294	2,887
รายได้อื่น	3,954	7,210	1,227	3,044
รวมรายได้อื่น	10,238	60,182	10,477	33,268

29. หุ้นทุนซื้อคืน

(หน่วย : พันบาท)

	งบการเงินรวม และงบการเงินเฉพาะกิจการ
หุ้นสามัญของบริษัท	
วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2567	-
เพิ่มขึ้น	93,625
การลดทุนจดทะเบียนและทุนชำระแล้ว โดยการตัดหุ้นที่ซื้อคืน	(93,625)
วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2567	-

เมื่อวันที่ 12 มกราคม 2567 คณะกรรมการของบริษัทมีมติอนุมัติโครงการซื้อหุ้นคืนเพื่อบริหารทางการเงิน ภายในวงเงินไม่เกิน 120,000,000 บาท โดยหุ้นสามัญที่จะซื้อคืนมีจำนวนไม่เกิน 15,000,000 หุ้น มูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 0.50 บาท คิดเป็นร้อยละ 2.95 ของหุ้นสามัญที่จำหน่ายได้แล้วทั้งหมดของบริษัท ในการนี้บริษัทจะดำเนินการซื้อหุ้นคืนโดยวิธีการซื้อในตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย

โดยมีกำหนดระยะเวลาซื้อหุ้นคืนตั้งแต่วันที่ 19 มกราคม 2567 ถึงวันที่ 18 เมษายน 2567 ทั้งนี้ ณ วันที่ 29 มกราคม 2567 บริษัทได้ดำเนินการซื้อหุ้นคืนจำนวน 11,518,000 หุ้น คิดเป็นร้อยละ 2.26 เป็นจำนวนเงิน 93.63 ล้านบาท และได้ประกาศสิ้นสุดโครงการซื้อหุ้นคืนดังกล่าวแล้ว

ในการประชุมคณะกรรมการบริษัท ครั้งที่ 6/2567 เมื่อวันที่ 9 สิงหาคม 2567 คณะกรรมการบริษัทได้มีมติอนุมัติการลดทุนจดทะเบียนและทุนชำระแล้วของบริษัทโดยการตัดหุ้นสามัญซื้อคืนจำนวน 11,518,000 หุ้น บริษัทได้จดทะเบียนลดทุนกับกรมพัฒนาธุรกิจการค้า กระทรวงพาณิชย์แล้วเมื่อวันที่ 10 กันยายน 2567 ภายหลังการลดทุน บริษัทมีหุ้นสามัญจำนวน 499,246,766 หุ้น มูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 0.50 บาท เป็นจำนวนเงิน 249.62 ล้านบาท

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชันส์ จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568

30. ค่าใช้จ่ายตามธรรมชาติ

รายการที่รวมอยู่ในการคำนวณกำไรจากการดำเนินงาน สามารถนำมาแยกตามธรรมชาติได้ดังนี้

	(หน่วย : พันบาท)			
	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2568	2567	2568	2567
เงินเดือน ค่าแรง และผลประโยชน์อื่นของพนักงาน	199,434	201,769	12,258	13,909
ค่าสิทธิ	382,512	337,717	-	-
ค่าเสื่อมราคา	20,295	20,137	509	835
ค่าตัดจำหน่าย	69,346	60,220	28	29
ขาดทุนจากการตัดจำหน่ายสินทรัพย์ไม่มีตัวตน	9,782	8,720	-	-
ขาดทุน (กลับรายการ) จากการด้อยค่าของสินทรัพย์ไม่มีตัวตน	(7,498)	491	-	-
ขาดทุนจากการตัดจำหน่ายค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า	5,642	9,616	-	-
ขาดทุนจากการด้อยค่าของค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า	17,371	6,290	-	-

31. ค่าใช้จ่าย (รายได้) ภาษีเงินได้

	(หน่วย : พันบาท)			
	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2568	2567	2568	2567
ภาษีเงินได้ปัจจุบัน				
ภาษีเงินได้ปัจจุบันสำหรับกำไรทางภาษีสำหรับปี	37,923	45,446	-	-
การปรับปรุงจากปีก่อน	-	117	-	-
รวมภาษีเงินได้ปัจจุบัน	37,923	45,563	-	-
ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี				
รายการที่เกิดจากผลแตกต่างชั่วคราว				
- สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี	(1,281)	24	(40)	429
- หนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชี	202	-	-	-
รวม ค่าใช้จ่าย (รายได้) ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี	(1,079)	24	(40)	429
รวม ค่าใช้จ่าย (รายได้) ภาษีเงินได้	36,844	45,587	(40)	429

บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
 หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
 สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568

ภาษีเงินได้สำหรับกำไรก่อนหักภาษีของกลุ่มกิจการมียอดจำนวนเงินที่แตกต่างจากการคำนวณกำไร (ขาดทุน) ทางบัญชีคู่กับอัตราภาษีเงินได้ของกลุ่มกิจการ โดยมีรายละเอียดดังนี้

	(หน่วย : พันบาท)			
	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2568	2567	2568	2567
กำไรก่อนค่าใช้จ่าย (รายได้) ภาษีเงินได้	173,418	226,870	125,300	185,091
อัตราภาษีเงินได้นิติบุคคล	ร้อยละ 17 - 20	ร้อยละ 17 - 20	ร้อยละ 20	ร้อยละ 20
ภาษีคำนวณจากอัตราภาษี	60,356	83,092	25,060	37,018
ผลกระทบทางภาษี:				
การปรับปรุงจากปีก่อน	-	117	-	-
รายได้ที่ได้รับยกเว้น	(28,036)	(40,491)	(26,856)	(36,996)
ค่าใช้จ่ายที่ไม่สามารถหักภาษี	3,361	2,962	799	95
การรับรู้ภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีสำหรับปี	(1,079)	24	(40)	429
การใช้ประโยชน์ทางภาษีจากการขายเงินลงทุนในตรา				
สารทุนที่กำหนดให้วัดมูลค่าด้วยมูลค่ายุติธรรม				
ผ่านกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น	7,008	8,153	7,008	8,153
ขาดทุนทางภาษีที่ไม่ได้รับรู้เป็นภาษีเงินได้				
รอการตัดบัญชี	(4,766)	(8,270)	(6,011)	(8,270)
ค่าใช้จ่าย (รายได้) ภาษีเงินได้	36,844	45,587	(40)	429

32. กำไรต่อหุ้น

กำไรต่อหุ้นขั้นพื้นฐานส่วนที่เป็นของบริษัทใหญ่คำนวณโดยการหารกำไรสุทธิส่วนที่เป็นของบริษัทใหญ่ด้วยจำนวนหุ้นสามัญถ่วงถ่วงน้ำหนักที่ออกจำหน่ายอยู่ในระหว่างปี

สำหรับกำไรต่อหุ้นปรับลดส่วนที่เป็นของบริษัทใหญ่คำนวณจากจำนวนหุ้นสามัญถ่วงถ่วงถ่วงน้ำหนักที่รวมสมมติฐานว่าหุ้นสามัญเทียบเท่าปรับลดได้ถูกแปลงเป็นหุ้นสามัญทั้งหมด

กำไรต่อหุ้นขั้นพื้นฐานคำนวณได้ดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2568	2567	2568	2567
ส่วนแบ่งกำไรสำหรับปีที่เป็นของผู้ถือหุ้น				
ของบริษัทใหญ่ (พันบาท)	143,019	189,349	125,340	184,662
จำนวนหุ้นสามัญถ่วงถ่วงน้ำหนักที่ถือโดย				
ผู้ถือหุ้น (พันหุ้น)	499,247	499,755	499,247	499,755
กำไรต่อหุ้นขั้นพื้นฐาน (บาทต่อหุ้น)	0.29	0.38	0.25	0.37

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568

กำไรต่อหุ้นปรับลดจำนวนได้ดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2568	2567	2568	2567
ส่วนแบ่งกำไรสำหรับปีที่เป็นของผู้ถือหุ้น				
ของบริษัทใหญ่ (พันบาท)	143,019	189,349	125,340	184,662
จำนวนหุ้นสามัญถ่วงน้ำหนักที่ถือโดย				
ผู้ถือหุ้น (พันหุ้น)	499,247	499,755	499,247	499,755
กำไรต่อหุ้นปรับลด (บาทต่อหุ้น)	0.29	0.38	0.25	0.37

33. เงินปันผลจ่าย

เมื่อวันที่ 13 สิงหาคม 2568 ในการประชุมคณะกรรมการบริษัท มีมติอนุมัติให้จ่ายเงินปันผลระหว่างกาลอัตราหุ้นละ 0.10 บาท สำหรับหุ้นสามัญจำนวน 499.25 ล้านหุ้น เป็นจำนวนเงิน 49.92 ล้านบาท โดยจ่ายให้แก่ผู้ถือหุ้นทั้งหมดที่มีชื่ออยู่ในทะเบียน และบริษัทได้จ่ายเงินปันผลให้แก่ผู้ถือหุ้นเมื่อวันที่ 12 กันยายน 2568

34. ภาระผูกพัน

สัญญาการใช้สิทธิ

กลุ่มกิจการมีสัญญาการใช้สิทธิซอฟต์แวร์ สิทธิในการให้บริการเผยแพร่เกมออนไลน์ และสิทธิในการเป็นตัวแทนจำหน่าย กับบริษัทในประเทศและต่างประเทศหลายแห่ง ภายใต้สัญญาดังกล่าว บริษัทและบริษัทย่อยมีภาระที่จะต้องชำระค่าสิทธิเริ่มแรก ค่าสิทธิขั้นต่ำคิดตามสัญญา และค่าสิทธิคิดตามรายได้ตามที่กำหนดไว้ในสัญญา กำหนดระยะเวลาชำระค่าสิทธิขั้นต่ำขึ้นอยู่กับข้อตกลงของการจ่ายเงินในสัญญา

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568 และ 2567 กลุ่มกิจการมีภาระที่จะต้องชำระค่าสิทธิเริ่มแรกและค่าสิทธิขั้นต่ำดังนี้

	(หน่วย : พันบาท)			
	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2568	2567	2568	2567
ค่าสิทธิเริ่มแรก	11,666	57,019	-	-
ค่าสิทธิขั้นต่ำคิดตามรายได้	14,031	13,824	-	-

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชันส์ จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568

35. รายการกับบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกัน

บุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกันกับบริษัทหมายถึงบุคคลหรือกิจการที่มีอำนาจควบคุมบริษัท ถูกควบคุมโดยบริษัท ไม่ว่าจะเป็นโดยตรงหรือทางอ้อม หรืออยู่ภายใต้การควบคุมเดียวกันกับบริษัท รวมถึงบริษัทที่ทำหน้าที่ถือหุ้น บริษัทย่อย และกิจการที่เป็นบริษัทย่อยในเครือเดียวกัน นอกจากนี้บุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกันยังหมายรวมถึงบริษัทร่วม และบุคคลซึ่งถือหุ้นที่มีสิทธิออกเสียง ไม่ว่าทางตรงหรือทางอ้อมและมีอิทธิพลอย่างเป็นสาระสำคัญกับบริษัท ผู้บริหารสำคัญ กรรมการหรือพนักงานของบริษัท ตลอดจนทั้งสมาชิกในครอบครัวที่ใกล้ชิดกับบุคคลดังกล่าว และกิจการที่เกี่ยวข้องกับบุคคลเหล่านั้น

ในการพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกันกับบริษัทแต่ละรายการ บริษัทคำนึงถึงเนื้อหาของความสัมพันธ์มากกว่ารูปแบบทางกฎหมาย

บริษัทถูกถือหุ้นโดยนายปราโมทย์ สุดจิตพร ในสัดส่วนร้อยละ 36 จำนวนหุ้นที่เหลือร้อยละ 64 ถือโดยบุคคลทั่วไป

เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วมที่สำคัญ เปิดเผยในหมายเหตุ 15

รายการค้าที่สำคัญกับกิจการที่เกี่ยวข้องกัน สามารถสรุปได้ดังนี้

35.(ก) ความสัมพันธ์

ความสัมพันธ์ที่กลุ่มบริษัทและบริษัทมีกับบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกัน มีดังนี้

บริษัท	ความสัมพันธ์
บริษัท เอ แคปปิตอล จำกัด	บริษัทย่อย
บริษัท เพลซ์พาร์ต จำกัด	บริษัทย่อย
PlayPark Pte Ltd.	บริษัทย่อย
PT. Asiasoft	บริษัทย่อย
PlayPark Company Limited - Vietnam	บริษัทย่อย
Dzogame Company Limited	บริษัทย่อย
บริษัท ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น จำกัด	บริษัทร่วมของบริษัท เอ แคปปิตอล จำกัด
บริษัท คับเพลย์ เอ็นเตอร์เทนเมนต์ จำกัด	กิจการร่วมค้า
บุคคลหรือผู้เกี่ยวข้องอื่น	บุคคลที่เกี่ยวข้องกับกรรมการของบริษัทหรือกรรมการบริษัทร่วมกัน

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568

35.(ข) รายได้จากการขายและบริการ และอื่น ๆ

		(หน่วย : พันบาท)	
		งบการเงินรวม	งบการเงินเฉพาะกิจการ
		2568	2567
สำหรับปีสิ้นสุด 31 ธันวาคม			
รายได้ดอกเบี้ย			
กิจการร่วมค้า		943	931
		943	931
รายได้เงินปันผล			
บริษัทย่อย		-	-
		-	-
รายได้อื่น			
บริษัทย่อย		-	-
กิจการร่วมค้า		3,894	2,211
		3,894	2,211

35.(ค) การซื้อสินค้าและบริการ และอื่น ๆ

		(หน่วย : พันบาท)	
		งบการเงินรวม	งบการเงินเฉพาะกิจการ
		2568	2567
สำหรับปีสิ้นสุด 31 ธันวาคม			
ค่าบริหารจัดการ			
บริษัทย่อย		-	-
		-	-

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชันส์ จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568

35.(ง) ยอดคงเหลือที่เกิดจากการซื้อขายสินค้าและบริการและอื่น ๆ

(หน่วย : พันบาท)

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2568	2567	2568	2567
ลูกหนี้การค้า (หมายเหตุ 9)				
บริษัทย่อย	-	-	28,919	28,919
รวม	-	-	28,919	28,919
หัก ค่าเผื่อขาดทุนที่คาดว่าจะเกิดขึ้น	-	-	(28,919)	(28,919)
	-	-	-	-
ลูกหนี้หมุนเวียนอื่นและดอกเบี้ยค้างรับจาก				
กิจการที่เกี่ยวข้องกัน (หมายเหตุ 9)				
บริษัทย่อย - ลูกหนี้หมุนเวียนอื่น	-	-	8,727	6,815
กิจการร่วมค้า - ลูกหนี้หมุนเวียนอื่น	771	515	154	173
- ดอกเบี้ยค้างรับ	1,650	1,129	1,650	1,129
รวม	2,421	1,644	10,531	8,117
เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้หมุนเวียนอื่น				
(หมายเหตุ 20)				
บริษัทย่อย - เจ้าหนี้หมุนเวียนอื่น	-	-	9,275	11,991
ดอกเบี้ยค้างจ่ายบริษัทย่อย	-	-	2	17
รวม	-	-	9,277	12,008

35.(จ) เงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน (หมายเหตุ 10)

(หน่วย : พันบาท)

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2568	2567	2568	2567
กิจการร่วมค้า	22,500	22,500	22,500	22,500
รวม	22,500	22,500	22,500	22,500

บริษัท แอสฟิร อินโนเวชันส์ จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568

35.(ฉ) เงินกู้ยืมระยะสั้นจากกิจการที่เกี่ยวข้องกัน (หมายเหตุ 21)

(หน่วย : พันบาท)

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2568	2567	2568	2567
บริษัทย่อย	-	-	3,000	3,000
รวม	-	-	3,000	3,000

35.(ข) ค่าตอบแทนผู้บริหารสำคัญ

ผู้บริหารสำคัญรวมถึงกรรมการ (ไม่ว่าจะทำหน้าที่ในระดับบริหารหรือไม่) คณะผู้บริหารระดับสูง และเลขานุการบริษัท ค่าตอบแทนที่จ่ายหรือค้างจ่ายสำหรับผู้บริหารสำคัญสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568 และ 2567 มีดังนี้

(หน่วย : พันบาท)

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	2568	2567	2568	2567
เงินเดือนและผลประโยชน์ระยะสั้น	33,412	33,705	9,482	9,892
ผลประโยชน์เมื่อออกจากงาน	3,114	2,292	198	188
รวม	36,526	35,997	9,680	10,080

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568

36. การวัดมูลค่ายุติธรรมของเครื่องมือทางการเงิน

รายการสินทรัพย์ทางการเงินบางรายการของกลุ่มกิจการมีการวัดมูลค่าด้วยมูลค่ายุติธรรมในงบฐานะการเงิน ณ วันสิ้นรอบระยะเวลารายงาน

โดยตารางต่อไปนี้แสดงถึงข้อมูลเกี่ยวกับการประเมินมูลค่ายุติธรรมของสินทรัพย์ทางการเงินดังกล่าว

(หน่วย : พันบาท)

		มูลค่ายุติธรรม			
		งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	ระดับ	2568	2567	2568	2567
สินทรัพย์ทางการเงินที่วัดมูลค่าด้วยมูลค่ายุติธรรม					
ผ่านกำไรหรือขาดทุน					
หน่วยลงทุนในกองทุนรวม (หมายเหตุ 11)	1	114,998	166,175	36,258	33,923
รวม		114,998	166,175	36,258	33,923
สินทรัพย์ทางการเงินที่วัดมูลค่าด้วยมูลค่า					
ยุติธรรมผ่านกำไรหรือขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น					
- บริษัท ดับบลิว เอส โอ แอล จำกัด (มหาชน)					
(เดิมชื่อ บริษัท สบาย เทคโนโลยี จำกัด (มหาชน))	1	6,624	15,264	6,624	15,264
- บริษัท บิทคับ ออนไลน์ จำกัด	3	907,173	945,972	907,173	945,972
- บริษัท เคอะ บิ๊กส์เบง ทิออรีซี่ จำกัด	3	14,000	14,000	14,000	14,000
- บริษัท กรีนมูนส์ จำกัด	3	15,000	-	15,000	-
รวม		942,797	975,236	942,797	975,236

บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2568

37. สินทรัพย์และหนี้สินทางการเงินที่เป็นเงินตราต่างประเทศ

กลุ่มกิจการมียอดคงเหลือของสินทรัพย์และหนี้สินทางการเงินที่สำคัญที่เป็นสกุลเงินตราต่างประเทศดังนี้

สกุลเงิน	(หน่วย : หลักพัน)				(หน่วย : บาท)	
	งบการเงินรวม					
	สินทรัพย์ทางการเงิน		หนี้สินทางการเงิน		อัตราแลกเปลี่ยนเฉลี่ย	
	2568	2567	2568	2567	2568	2567
(บาทต่อ 1 หน่วยเงินตราต่างประเทศ)						
เหรียญสหรัฐอเมริกา	6,087	1,938	1,805	1,304	31.5826	33.9879
ริงกิตมาเลเซีย	536	218	229	-	7.7894	7.6109
เหรียญสิงคโปร์	3,759	3,910	62	38	24.5736	25.0470
เปโซฟิลิปปินส์	-	21,316	15,445	(21,316)	0.5350	0.5842
รูเปียนอินโดนีเซีย	260,332	182,995	-	-	1.8888	0.0021
เวียดนามดอง	3,876,220	3,496,180	7,976,513	4,761,551	0.0012	0.0013
เหรียญไต้หวัน	46	-	-	-	1.0082	-

สกุลเงิน	(หน่วย : หลักพัน)				(หน่วย : บาท)	
	งบเฉพาะกิจการ					
	สินทรัพย์ทางการเงิน		หนี้สินทางการเงิน		อัตราแลกเปลี่ยนเฉลี่ย	
	2568	2567	2568	2567	2568	2567
(บาทต่อ 1 หน่วยเงินตราต่างประเทศ)						
เหรียญสหรัฐอเมริกา	243	159	-	40	31.5826	33.9879
เหรียญสิงคโปร์	803	77	-	-	24.5736	25.0470

38. เหตุการณ์ภายหลังวันที่ในงบการเงิน

เมื่อวันที่ 26 กุมภาพันธ์ 2569 ในการประชุมคณะกรรมการบริษัท มีมติอนุมัติให้จ่ายเงินปันผลสำหรับปี 2568 อัตราหุ้นละ 0.20 บาท สำหรับหุ้นสามัญจำนวน 499.25 ล้านหุ้น เป็นจำนวน 99.84 ล้านบาท ซึ่งเมื่อหักการจ่ายปันผลระหว่างกาลในอัตราหุ้นละ 0.10 บาท ที่ได้จ่ายไปแล้วในวันที่ 12 กันยายน 2568 คงเหลือเป็นเงินปันผลงวดสุดท้ายในอัตราหุ้นละ 0.10 บาท คิดเป็นจำนวนเงิน 49.92 ล้านบาท เงินปันผลดังกล่าวจะจ่ายให้แก่ผู้ถือหุ้นในวันที่ 13 พฤษภาคม 2569



ส่วนที่ 4 : **เอกสารแนบ**



คณะกรรมการบริษัทฯ

1. นายปราโมทย์ สุดจิตพร
ประธานกรรมการ
2. นายกิตติพงษ์ พุกกะฮอรุณ
กรรมการผู้จัดการ
3. นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันติวงศ์
กรรมการอิสระ และประธานกรรมการตรวจสอบ
4. นางมลฤดี สุพันธ์รัชต์
กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ
5. พ.ต.อ. ญาณพล ยั่งยืน
กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ
6. นายธีรเดช คำรงค์พลาสิกดิ์
กรรมการ (ลาออกในวันที่ 25 ธันวาคม 2568)

คณะผู้บริหาร

7. Mr. Quach Dong Quang
ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร กลุ่มธุรกิจเทคโนโลยี (พลอยพาร์ค)
8. Mr. Ung Chek Wai, Gerry
ประธานเจ้าหน้าที่บริหารสูงสุดด้านการเงิน
9. นายกฤษพล ใจจักษ์
ประธานเจ้าหน้าที่บริหารฝ่ายปฏิบัติการร่วม
กลุ่มธุรกิจเทคโนโลยี (พลอยพาร์ค) สายงานด้านการให้บริการเทคน
10. Mr. Tan Woel Jinn
ประธานเจ้าหน้าที่บริหารฝ่ายปฏิบัติการร่วม
กลุ่มธุรกิจเทคโนโลยี (พลอยพาร์ค) สายงานด้านการให้บริการเทคน
11. นายอาสา ผิวงำ
ประธานเจ้าหน้าที่บริหารฝ่ายปฏิบัติการ
กลุ่มธุรกิจเทคโนโลยี (พลอยพาร์ค) สายงานบริการการตลาด



ประวัติคณะกรรมการบริษัทฯ และคณะผู้บริหาร

ชื่อ-นามสกุล	นายปราโมทย์ สุดจิตพร		
อายุ	51 ปี		
ตำแหน่ง	ประธานกรรมการ		
วันที่ได้รับแต่งตั้งให้เป็นกรรมการครั้งแรก	17 พฤษภาคม 2550		
การถือครองหุ้น ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568	• หุ้นจำนวน 171,517,114 หุ้น • ใบสำคัญแสดงสิทธิ 0 หน่วย		
การถือครองหุ้นของกลุ่มสมรส ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568	• หุ้นจำนวน 0 หน่วย • ใบสำคัญแสดงสิทธิ 0 หน่วย		
ประวัติการทำผิดกฎหมาย ในระยะเวลา 10 ปี	ไม่มี		
ประวัติการศึกษา	ปริญญาตรี บริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ		
ประวัติการอบรมสัมมนา	<u>หลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)</u> • หลักสูตร Director Accreditation Program (DAP 50/2006) • Role of the Chairman Program Thai Institute of Directors		
ประวัติการทำงาน (การดำรงตำแหน่ง ในบริษัทจดทะเบียน)	ระยะเวลา 2550 - ปัจจุบัน	ตำแหน่ง ประธานกรรมการ	หน่วยงาน บริษัท แอสฟิร อินโนเวชันส์ จำกัด (มหาชน)
ประวัติการทำงาน (การดำรงตำแหน่ง ในบริษัทจำกัด / องค์กรอื่น ๆ)	ระยะเวลา 2565 - ปัจจุบัน	ตำแหน่ง กรรมการ	หน่วยงาน บริษัท คับเพลย์ เอ็นเตอร์เทนเมนต์ จำกัด
	2551 - ปัจจุบัน	กรรมการ	บริษัท เอ แคปปิตอล จำกัด
	2547 - ปัจจุบัน	กรรมการ	บริษัท เพลย์พาร์ค จำกัด
	2547 - ปัจจุบัน	กรรมการ	บริษัท เอเชีย แอสเซท จำกัด
ความเชี่ยวชาญ	บริหารธุรกิจ, เทคโนโลยีสารสนเทศ, อุตสาหกรรมเกม		

ชื่อ-นามสกุล	นายกิตติพงศ์ พุกขอรุณ		
อายุ	57 ปี		
ตำแหน่ง	กรรมการผู้จัดการ		
วันที่ได้รับแต่งตั้งให้เป็นกรรมการครั้งแรก	23 เมษายน 2563		
การถือครองหุ้น ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568	• หุ้น 675 • ใบสำคัญแสดงสิทธิ 0		
การถือครองหุ้นของกลุ่มสมรส ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568	• หุ้น 0 • ใบสำคัญแสดงสิทธิ 0		

ประวัติการทำผิดกฎหมาย ในระยะเวลา 10 ปี	ไม่มี		
ประวัติการศึกษา	ปริญญาตรี บริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยอีสัสัมชัญ		
ประวัติการอบรมสัมมนา	<u>หลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)</u> - หลักสูตร Successful Formulation & Execution of Strategy (รุ่น 13/2011) - หลักสูตร Directors Accreditation Program (DAP) รุ่น 170 - Director Certification Program (DCP) (รุ่น 358/2567) อื่นๆ - Executive Development Program (EDP) (รุ่น 8/2554)		
ประวัติการทำงาน (การดำรงตำแหน่ง ในบริษัทจดทะเบียน)	ระยะเวลา 2563 - ปัจจุบัน	ตำแหน่ง กรรมการผู้จัดการ	หน่วยงาน บริษัท แอสฟิร อินโนเวชันส์ จำกัด (มหาชน)
	2565 - ปัจจุบัน	ประธานเจ้าหน้าที่ บริหาร กลุ่มธุรกิจ บล็อกเชนและนวัตกรรม	บริษัท แอสฟิร อินโนเวชันส์ จำกัด (มหาชน)
ประวัติการทำงาน (การดำรงตำแหน่ง ในบริษัทจำกัด / องค์กรอื่น ๆ)	ระยะเวลา 2566 – ปัจจุบัน	ตำแหน่ง กรรมการ	หน่วยงาน บริษัท เดอะ บิ๊กส์แอง ทิออรี จำกัด
	2565 - ปัจจุบัน	กรรมการและประธาน เจ้าหน้าที่บริหาร	บริษัท คับเพลย์ เอ็นเตอร์เทนเมนต์ จำกัด
	2559 - ปัจจุบัน	กรรมการ	บริษัท ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น จำกัด
ความเชี่ยวชาญ	บริหารธุรกิจ		

ชื่อ-นามสกุล	นายเฉลิมพงษ์ จิตต์จันทวงศ์
อายุ	65 ปี
ตำแหน่ง	กรรมการอิสระ และประธานกรรมการตรวจสอบ
วันที่ได้รับแต่งตั้งให้เป็น กรรมการครั้งแรก	17 พฤษภาคม 2550
การถือครองหุ้น ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568	- หุ้น 750,000 - ใบสำคัญแสดงสิทธิ 0
การถือครองหุ้นของคู่สมรส ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568	- หุ้น 0 - ใบสำคัญแสดงสิทธิ 0
ประวัติการทำผิดกฎหมาย ในระยะเวลา 10 ปี	ไม่มี
ประวัติการศึกษา	- นิติศาสตรมหาบัณฑิต Cornell University ประเทศสหรัฐอเมริกา - เนติบัณฑิตไทย เนติบัณฑิตยสภา - นิติศาสตรบัณฑิต (เกียรตินิยม) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย - ประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขากฎหมายธุรกิจ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ประวัติการอบรมสัมมนา	<u>หลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)</u> - หลักสูตร Director Accreditation Program (DAP 53/2006) - หลักสูตร Understanding the Fundamental of Financial Statements (UFS 9/2007)

ประวัติการทำงาน (การดำรงตำแหน่ง ในบริษัทจดทะเบียน)	ระยะเวลา 2550 – ปัจจุบัน	ตำแหน่ง กรรมการอิสระ และประธานกรรมการ ตรวจสอบ	หน่วยงาน บริษัท แอสฟิร อินโนเวชันส์ จำกัด (มหาชน)
ประวัติการทำงาน (การดำรงตำแหน่ง ในบริษัทจำกัด / องค์กรอื่น ๆ)	ระยะเวลา 2530 - ปัจจุบัน	ตำแหน่ง นายความ	หน่วยงาน บริษัท สำนักกฎหมาย ดำเนิน สมเกียรติ และบุญมา จำกัด
ความเชี่ยวชาญ	กฎหมาย		

ชื่อ-นามสกุล	นางมลฤดี สุพพันธุ์ศรี
อายุ	61 ปี
ตำแหน่ง	กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ
วันที่ได้รับแต่งตั้งให้เป็น กรรมการครั้งแรก	23 พฤศจิกายน 2550
การถือครองหุ้น ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568	- หุ้น 400,000 - ใบสำคัญแสดงสิทธิ 0
การถือครองหุ้นของคู่สมรส ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568	- หุ้น 0 - ใบสำคัญแสดงสิทธิ 0
ประวัติการทำผิดกฎหมาย ในระยะเวลา 10 ปี	ไม่มี
ประวัติการศึกษา	- บัณฑิตมหาบัณฑิต สาขาบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ - ประกาศนียบัตรบัณฑิตทางการสอบบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ - บัญชีบัณฑิต เกียรตินิยมอันดับ 2 สาขาบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ - ผู้สอบบัญชีรับอนุญาตแห่งประเทศไทย เลขทะเบียน 4020 - อนุญาติตตูลาการ สถาบันอนุญาติตตูลาการ - อนุญาติตตูลาการ สำนักอนุญาติตตูลาการ สำนักงานศาลยุติธรรม - นักบัญชีวิชาชีพอาเซียน
ประวัติการอบรมสัมมนา	<u>หลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)</u> - หลักสูตร Director Certification Program (DCP 31/2003) ปี 2546 - หลักสูตร Director Diploma Award (Fellow Member) รุ่น 11/2003 ปี 2546 - หลักสูตร Director Accreditation Program (DAP 34/2005) ปี 2548 - หลักสูตร Audit Committee Program (ACP 23/2008) ปี 2551 - หลักสูตร Ethical Leadership (ELP รุ่น 23/2021) ปี 2564 - หลักสูตร Anti-Corruption the Practical Guide (ACPG 57/2021) ปี 2564 - หลักสูตร Advanced Audit Committee Program (AACP 43/2022) ปี 2565 - หลักสูตร Director Leadership Certification Program (DLCP 7/2022) ปี 2565 - หลักสูตร Hot Issue for Directors - What Directors Need to Know About Digital Assets? (HOT 3/2022) ปี 2565 - หลักสูตร How to Develop a Risk Management Plan (HRP 35/2023) ปี 2566 - หลักสูตรประกาศนียบัตร Strategic Board Master Class (SBM 14/2024) ปี 2567 - หลักสูตร Successful Formulation & Execution of Strategy (SFE 46/2024) ปี 2567 - หลักสูตร Director 's Guide to Legal Obligations and Duties (DLD 5/2025) ปี 2568 <u>หลักสูตรอื่น ๆ</u> - หลักสูตร CFO Certification Program (CFO 1/2004) ปี 2547 - หลักสูตรการพัฒนาความรู้ต่อเนื่องทางวิชาชีพของผู้ทำบัญชีและผู้สอบบัญชี ที่สภาวิชาชีพบัญชีในพระบรมราชูปถัมภ์ กำหนดให้อบรมทุกปี อย่างน้อยปีละ 40 ชั่วโมง

ประวัติการอบรมสัมมนา	• การสัมมนา Future Economy 2025: Powered by Technology เตรียมพร้อมสู่อนาคต เศรษฐกิจแห่งปี 2025 โลกแห่งการเปลี่ยนแปลงที่ขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยี : ผลกระทบของ AI และ เศรษฐกิจไทยในยุคใหม่ การเตรียมพร้อมสำหรับ Agentic AI Revolution และกลยุทธ์การลงทุน ในโลกที่เปลี่ยนแปลง รวมถึงบทบาทของคณะกรรมการบริษัทในการนำพาประเทศไทยสู่ความ เป็นผู้นำด้านนวัตกรรม, สมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD) • การสัมมนา Deloitte Thailand CFO Forum - 2025 Get Ready! IFRS S1 and S2 Are Just Around the Corner, บริษัท ดีลอยท์ กูช โรบิกส์ โซียยส์ สอบบัญชี จำกัด • การสัมมนา Director Briefing 4/2025 หัวข้อ 'Leading Beyond Questions: The Board's Adaptive Leadership in Driving Organizational Change, สมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการ บริษัทไทย (IOD) • การสัมมนา PwC Thailand Seminar หัวข้อ การบูรณาการ ESG ในการตรวจสอบภายใน (Integrating ESG into Internal Audit), PwC Thailand • การสัมมนา Audit Committee Forum Session 58: Fraud Risk Management - Strengthening Oversight and Foster Transparency การบริหารความเสี่ยงด้านการทุจริต , KPMG Thailand • การสัมมนา Director's Briefing 13: Fiduciary Duty in Action: How Independent Directors navigate Family Ownership Conflicts in the Boardroom , สมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการ บริษัทไทย (IOD) • การสัมมนา Director's Briefing 12/2025 From Compliance to Competitiveness: การ กำกับดูแลด้าน Climate ที่สร้างความได้เปรียบเชิงกลยุทธ์, สมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการ บริษัทไทย (IOD) • Insight in SET ID_AC Focus, จัดโดย ตลาดหลักทรัพย์ฯ • การสัมมนาคณะกรรมการตรวจสอบ Audit Committee Forum No. 59 IFRS S1 and S2 – Preparing for ISSB Standards Adoption and Governance, KPMG Thailand • อัปเดตบัญชี กฎหมาย ภาษี สำหรับนักบัญชี ปี 2568 (From Regulation to Strategy: The Accountant Edge), FORVIS MAZARS (THAILAND)		
ประวัติการทำงาน (การดำรงตำแหน่ง ในบริษัทจดทะเบียน)	ระยะเวลา 2550 – ปัจจุบัน	ตำแหน่ง กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ	หน่วยงาน บริษัท แอสฟิร อินโนเวชันส์ จำกัด (มหาชน)
	2556 - ปัจจุบัน	กรรมการอิสระ กรรมการตรวจสอบ กรรมการบริหารความ เสี่ยง และกรรมการ สรรหาและพิจารณาค่า ตอบแทน	บริษัท แพลน บี มีเดีย จำกัด (มหาชน)
	2558 - ปัจจุบัน	รองประธานกรรมการ กรรมการอิสระ และประธานกรรมการ ตรวจสอบ	บริษัท เอเอสเอ็น โบรกเกอร์ จำกัด (มหาชน)
	2559 - ปัจจุบัน	กรรมการอิสระ ประธานกรรมการ ตรวจสอบ และกรรมการบริหาร ความเสี่ยง	บริษัท ซิลิคอน คราฟท์ เทคโนโลยี จำกัด (มหาชน)
ประวัติการทำงาน (การดำรงตำแหน่ง ในบริษัทจำกัด / องค์กรอื่น ๆ)	ระยะเวลา 2536 - ปัจจุบัน	ตำแหน่ง อาจารย์พิเศษ ภาค วิชาการบัญชี คณะพาณิชยศาสตร์และ การบัญชี	หน่วยงาน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
	2547 - ปัจจุบัน	อาจารย์พิเศษ คณะบัญชี	มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

ประวัติการทำงาน (การดำรงตำแหน่ง ในบริษัทจำกัด / องค์กรอื่น ๆ)	2566 - 2568	กรรมการอิสระ และ ประธานคณะกรรมการ ตรวจสอบ	บริษัท สีดเดอร์ กรุ๊ป จำกัด (มหาชน)
	2558 - 2564 และ 2563	รองกรรมการผู้จัดการ ด้านบัญชีและการเงิน	บริษัท นวนคร จำกัด (มหาชน) และ บริษัท ผลิตไฟฟ้านวนคร จำกัด)
ความเชี่ยวชาญ	การเงินและบัญชี		

ชื่อ-นามสกุล	พ.ต.อ. ญาณพล ยั่งยืน		
อายุ	72 ปี		
ตำแหน่ง	กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ		
วันที่ได้รับแต่งตั้งให้เป็น กรรมการครั้งแรก	13 พฤศจิกายน 2560		
การถือครองหุ้น ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568	- หุ้น 211,000 - ใบสำคัญแสดงสิทธิ 0		
การถือครองหุ้นของกลุ่มสมรส ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568	- หุ้น 0 - ใบสำคัญแสดงสิทธิ 0		
ประวัติการทำผิดกฎหมาย ในระยะเวลา 10 ปี	ไม่มี		
ประวัติการศึกษา	- ร.บ. (ตร.) (ร.น.นายร้อยตำรวจ รุ่น 28) - ผังเมืองมหาบัณฑิต คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย - วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต (สาขาวิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์) ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ คณะวิศวกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย - หลักสูตรผู้บริหารเทคโนโลยีสารสนเทศระดับสูง (CIO) รุ่นที่ 16 - หลักสูตรนักบริหารชั้นสูง สำนักงาน ก.พ. (นบส.46) - หลักสูตรวิทยาลัยตลาดทุน รุ่นที่ 7 (วตท.7) - หลักสูตรการบริหารความมั่นคงแห่งชาติ รุ่นที่ 3 (นบช.3) - หลักสูตรนักบริหารชั้นสูง สำนักงาน ก.พ. 2 รุ่นที่ 3 (นบส.2-3) - หลักสูตรการพัฒนาการเมืองและการเลือกตั้งระดับสูง รุ่นที่ 3 (พตส.3) - หลักสูตรการบริหารจัดการความมั่นคงชั้นสูง รุ่นที่ 4 (สวปอ.มส.4)		
ประวัติการอบรมสัมมนา	<u>หลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)</u> หลักสูตร Director Accreditation Program (รุ่น 144/2018)		
ประวัติการทำงาน (การดำรงตำแหน่ง ในบริษัทจดทะเบียน)	ระยะเวลา 2560 – ปัจจุบัน	ตำแหน่ง กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ	หน่วยงาน บริษัท แอสฟิร อินโนเวชันส์ จำกัด (มหาชน)
ประวัติการทำงาน (การดำรงตำแหน่ง ในบริษัทจำกัด / องค์กรอื่น ๆ)	ระยะเวลา 2562 – ปัจจุบัน	ตำแหน่ง กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ ด้านวิศวกรรมศาสตร์	คณะกรรมการการรักษาความมั่นคง ปลอดภัยไซเบอร์แห่งชาติ (กมช.)
		รองอธิบดี กรมสอบสวนคดีพิเศษ	กรมสอบสวนคดีพิเศษ กระทรวงยุติธรรม
		รองเลขาธิการคณะ กรรมการป้องกันและ ปราบปรามการทุจริตใน ภาครัฐ (ป.ป.ท.)	สำนักงาน ป.ป.ท. กระทรวงยุติธรรม

ความเชี่ยวชาญ	- คณะกรรมการพิจารณาพิจารณากฎหมายอาชญากรรมทางคอมพิวเตอร์ 2550,2559 - กรรมการพิจารณาร่างพรบ.ไซเบอร์ พ.ศ. 2562 - กรรมการพิจารณาร่างพรบ.คุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562 - กรรมการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์แห่งชาติ
---------------	---

ชื่อ-นามสกุล	นายธีรเดช ดำรงค์พลสิทธิ์		
อายุ	51 ปี		
ตำแหน่ง	กรรมการ		
วันที่ได้รับแต่งตั้งให้เป็นกรรมการครั้งแรก	12 กุมภาพันธ์ 2567 (ลาออกจากตำแหน่ง มีผล 25 ธันวาคม 2568)		
การถือครองหุ้น ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568	- หุ้น 0 - ใบสำคัญแสดงสิทธิ 0		
การถือครองหุ้นของคู่สมรส ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568	- หุ้น 0 - ใบสำคัญแสดงสิทธิ 0		
ประวัติการทำผิดกฎหมาย ในระยะเวลา 10 ปี	ไม่มี		
ประวัติการศึกษา	- ปริญญาเอก สาขาบริหารธุรกิจและการจัดการ, การเงิน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ - ปริญญาโท สาขาคณิตศาสตร์และธุรกิจ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย - ปริญญาตรี วิทยาศาสตร์สถิติ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่		
ประวัติการอบรมสัมมนา	<u>หลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)</u> • หลักสูตร Director Certificate Program (DCP 2563)		
ประวัติการทำงาน (การดำรงตำแหน่ง ในบริษัทจดทะเบียน)	ระยะเวลา 2567 – 2568	ตำแหน่ง กรรมการ	หน่วยงาน บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
	2562-2567	กรรมการผู้จัดการใหญ่ (ร่วม)	บริษัท ทู คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
	2562-2564	กรรมการผู้จัดการ, ธุรกิจค้าปลีกและการดำเนินงาน	บริษัท ทู คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
ประวัติการทำงาน (การดำรงตำแหน่ง ในบริษัทจำกัด / องค์กรอื่น ๆ)	ระยะเวลา 2567 – ปัจจุบัน	ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร	บริษัท เอ็ก ดิจิทัล จำกัด
	2561-2562	กรรมการผู้จัดการ, สื่อ, เอเชียแปซิฟิก	บริษัท ดันนัมมี้ (ประเทศไทย) จำกัด
	2548-2551	ผู้อำนวยการฝ่ายปฏิบัติการ, การวิจัยแบบปรับแต่ง	Taylor Nelson Sofres (ประเทศไทย)
ความเชี่ยวชาญ	ข้อมูล, ความเข้าใจ, สื่อ, และความสามารถด้านดิจิทัลในอุตสาหกรรมสินค้าอุปโภคบริโภค (FMCG), การขายปลีก, โทรคมนาคม และภาคการเงินในประเทศไทย, มาเลเซีย, สิงคโปร์, เวียดนาม, ออสเตรเลีย และประเทศอื่น ๆ ในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก (APAC)		

ชื่อ-นามสกุล	Mr. Quach Dong Quang		
อายุ	59 ปี		
ตำแหน่ง	ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร กลุ่มธุรกิจเกมออนไลน์ (เพลย์พาร์ค)		
วันที่ได้รับแต่งตั้งให้เป็นกรรมการครั้งแรก	25 กุมภาพันธ์ 2565		
การถือครองหุ้น ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568	• หุ้น 389,000 • ใบสำคัญแสดงสิทธิ 0		
การถือครองหุ้นของกลุ่มสมรส ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568	• หุ้น 358,180 • ใบสำคัญแสดงสิทธิ 0		
ประวัติการทำผิดกฎหมาย ในระยะเวลา 10 ปี	ไม่มี		
ประวัติการศึกษา	• University of Warwick - Warwick Business School - Msc. Management Science and Operations Research • University of Nottingham - BA. Social Science • Dudley College of Technology		
ประวัติการอบรมสัมมนา	ไม่มี		
ประวัติการทำงาน (การดำรงตำแหน่ง ในบริษัทจดทะเบียน)	ระยะเวลา 2565 - ปัจจุบัน	ตำแหน่ง ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร กลุ่มธุรกิจเกมออนไลน์ (เพลย์พาร์ค)	หน่วยงาน บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
	2544 - 2547	Regional Manager - SEA	Vivendi Universal
ประวัติการทำงาน (การดำรงตำแหน่ง ในบริษัทจำกัด / องค์กรอื่น ๆ)	ระยะเวลา 2557 - ปัจจุบัน	ตำแหน่ง กรรมการ	หน่วยงาน Playpark Pte. Ltd.
ความเชี่ยวชาญ	บริหารธุรกิจ, อุตสาหกรรมเกม		

ชื่อ-นามสกุล	Mr. Ung Chek Wai, Gerry		
อายุ	58 ปี		
ตำแหน่ง	ประธานเจ้าหน้าที่บริหารฝ่ายการเงิน		
วันที่ได้รับแต่งตั้งให้เป็นกรรมการครั้งแรก	1 พฤศจิกายน 2560		
การถือครองหุ้น ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568	• หุ้น 524,962 • ใบสำคัญแสดงสิทธิ 0		
การถือครองหุ้นของกลุ่มสมรส ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568	• หุ้น 200,000 • ใบสำคัญแสดงสิทธิ 0		
ประวัติการทำผิดกฎหมาย ในระยะเวลา 10 ปี	ไม่มี		
ประวัติการศึกษา	• Business Administration, Middlesex University • Master of Science in Corporate Finance, Salford University		

ประวัติการอบรมสัมมนา	หลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD) • หลักสูตร Director Accreditation Program (รุ่น 88/2011) • E-learning CFO's Refresh 2567		
ประวัติการทำงาน (การดำรงตำแหน่ง ในบริษัทจดทะเบียน)	ระยะเวลา 2560 - ปัจจุบัน	ตำแหน่ง ประธานเจ้าหน้าที่ บริหารฝ่ายการเงิน	หน่วยงาน บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
ประวัติการทำงาน (การดำรงตำแหน่ง ในบริษัทจำกัด / องค์กรอื่น ๆ)	ระยะเวลา 2551 - ปัจจุบัน	ตำแหน่ง กรรมการ	หน่วยงาน Playpark Pte. Ltd.
	2562 – ปัจจุบัน	กรรมการ	Playpark Inc.
	2562 – ปัจจุบัน	กรรมการ	PT. Asiasoft
	2563 – 2566	กรรมการ	AS Online Sdn. Bhd.
ความเชี่ยวชาญ	การเงิน, บริหารธุรกิจ		

ชื่อ-นามสกุล	นายกฤษพล ใจจรงค์		
อายุ	45 ปี		
ตำแหน่ง	ประธานเจ้าหน้าที่บริหารฝ่ายปฏิบัติการ กลุ่มธุรกิจเกมออนไลน์ (เพลย์พาร์ค)		
วันที่ได้รับแต่งตั้งให้เป็น กรรมการครั้งแรก	1 สิงหาคม 2566		
การถือครองหุ้น ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568	• หุ้น 0 • ใบสำคัญแสดงสิทธิ 0		
การถือครองหุ้นของกลุ่มสมรส ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568	• หุ้น 0 • ใบสำคัญแสดงสิทธิ 0		
ประวัติการทำผิดกฎหมาย ในระยะเวลา 10 ปี	ไม่มี		
ประวัติการศึกษา	• M.Sc. Environmental Management, Chulalongkorn University • B.Sc. Environmental Engineering, Thammasat University		
ประวัติการอบรมสัมมนา	ไม่มี		
ประวัติการทำงาน (การดำรงตำแหน่ง ในบริษัทจดทะเบียน)	ระยะเวลา กุมภาพันธ์ 2568 - ปัจจุบัน	ตำแหน่ง ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร ฝ่ายปฏิบัติการร่วม กลุ่มธุรกิจเกมออนไลน์ (เพลย์พาร์ค) สายงาน ด้านการให้บริการเกม	หน่วยงาน บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด มหาชน
	สิงหาคม 2566 - มกราคม 2568	ประธานเจ้าหน้าที่ บริหารฝ่ายปฏิบัติการ กลุ่มธุรกิจเกมออนไลน์ (เพลย์พาร์ค)	บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
	ธันวาคม 2552 - เมษายน 2555	ผู้ช่วยผู้จัดการโครงการ	บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)

ประวัติการทำงาน (การดำรงตำแหน่ง ในบริษัทจำกัด / องค์กรอื่น ๆ)	ระยะเวลา พฤษภาคม 2564 - มกราคม 2566	ตำแหน่ง ที่ปรึกษาอิสระ	หน่วยงาน Undefined Inc.
ความเชี่ยวชาญ	บริหารธุรกิจ, การให้บริการธุรกิจเกมพีซีและมือถือในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้		

ชื่อ-นามสกุล	Mr. Tan Woei Jinn		
อายุ	44 ปี		
ตำแหน่ง	ประธานเจ้าหน้าที่บริหารฝ่ายปฏิบัติการร่วม กลุ่มธุรกิจเกมออนไลน์ (เพลย์พาร์ค) สายงานด้านการให้บริการเกม		
วันที่ได้รับแต่งตั้งให้เป็น กรรมการครั้งแรก	1 กุมภาพันธ์ 2568		
การถือครองหุ้น ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568	- หุ้น 0 - ใบสำคัญแสดงสิทธิ 0		
การถือครองหุ้นของคู่สมรส ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568	- หุ้น 0 - ใบสำคัญแสดงสิทธิ 0		
ประวัติการทำผิดกฎหมาย ในระยะเวลา 10 ปี	ไม่มี		
ประวัติการศึกษา	Bachelor of Science (Honours) in Computer Studies, University of Sunderland		
ประวัติการอบรมสัมมนา	ไม่มี		
ประวัติการทำงาน (การดำรงตำแหน่ง ในบริษัทจดทะเบียน)	ระยะเวลา กุมภาพันธ์ 2568 - ปัจจุบัน	ตำแหน่ง ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร ฝ่ายปฏิบัติการร่วม กลุ่มธุรกิจเกมออนไลน์ (เพลย์พาร์ค) สายงาน ด้านการให้บริการเกม	หน่วยงาน บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด มหาชน
ประวัติการทำงาน (การดำรงตำแหน่ง ในบริษัทจำกัด / องค์กรอื่น ๆ)	ระยะเวลา ธันวาคม 2565 - มกราคม 2568	ตำแหน่ง ผู้บริหารสูงสุดประจำ ประเทศสิงคโปร์, มาเลเซีย, อินโดนีเซีย	หน่วยงาน PlayPark Pte. Ltd.
	มีนาคม 2563 – พฤศจิกายน 2565	ผู้อำนวยการอาวุโสสาย งาน Global Publishing	NetEase Interactive Entertainment Pte. Ltd.
ความเชี่ยวชาญ	บริหารธุรกิจ อุตสาหกรรมเกม		

ชื่อ-นามสกุล	นายอาสา ผิวงำ		
อายุ	51 ปี		
ตำแหน่ง	ประธานเจ้าหน้าที่บริหารฝ่ายปฏิบัติการ กลุ่มธุรกิจเกมออนไลน์ (เพลย์พาร์ค) สายงานด้านการให้บริการ		
วันที่ได้รับแต่งตั้งให้เป็น กรรมการครั้งแรก	1 กุมภาพันธ์ 2568		
การถือครองหุ้น ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568	- หุ้น 0 - ใบสำคัญแสดงสิทธิ 0		

การถือครองหุ้นของคู่สมรส ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568	• หุ้น 0 • ใบสำคัญแสดงสิทธิ 0		
ประวัติการทำผิดกฎหมาย ในระยะเวลา 10 ปี	ไม่มี		
ประวัติการศึกษา	• New York Institute of Technology, Master of Arts in Communication Arts • Bachelor of Architecture, Chulalongkorn University		
ประวัติการอบรมสัมมนา	ไม่มี		
ประวัติการทำงาน (การดำรงตำแหน่ง ในบริษัทจดทะเบียน)	ระยะเวลา 2568 - ปัจจุบัน	ตำแหน่ง ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร ฝ่ายปฏิบัติการ กลุ่ม ธุรกิจเกมออนไลน์ (เพลย์พาร์ค) สายงาน ด้านการให้บริการ	หน่วยงาน บริษัท แอสฟิียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
	2566 - 2568	ประธานเจ้าหน้าที่ฝ่ายการตลาด กลุ่มธุรกิจเกมออนไลน์ (เพลย์พาร์ค)	บริษัท แอสฟิียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
	2562	Head of New Digital Business	บริษัท เอ็ม เอฟ อี ซี จำกัด (มหาชน)
ประวัติการทำงาน (การดำรงตำแหน่ง ในบริษัทจำกัด / องค์กรอื่น ๆ)	ระยะเวลา 2564 - 2566	ตำแหน่ง Deputy Managing Director	หน่วยงาน บริษัท จินวานิชย์ จำกัด
	2563	CEO Thailand/SEA	บริษัท ลาวา เพอร์ฟอร์แมนซ์ มาร์เก็ตติ้ง จำกัด
ความเชี่ยวชาญ	บริหารธุรกิจ, พัฒนาธุรกิจ, การตลาด, การสื่อสารและประชาสัมพันธ์		

รายละเอียดเกี่ยวกับผู้ประสานงาน กับหน่วยงานตรวจสอบภายใน

ชื่อ-นามสกุล	นายชวินทร์ ตรีถาวรยืนยง		
อายุ	42		
คุณวุฒิการศึกษาล่าสุด	ปริญญาโท วิทยาศาสตร์ สาขาการเงิน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย		
สัดส่วนการถือหุ้น (%)	ไม่มี		
ความสัมพันธ์ทาง ครอบครัวระหว่าง กรรมการและผู้บริหาร	ไม่มี		
ประสบการณ์ทำงาน ในระยะเวลา 5 ปี	สิงหาคม 2563 - ปัจจุบัน	ผู้อำนวยการ ฝ่ายบัญชีและการเงิน	บริษัท แอสฟิร อินโนเวชันส์ จำกัด (มหาชน)
	มิถุนายน 2562 - กรกฎาคม 2563	รองกรรมการผู้จัดการ ฝ่ายบัญชีและการเงิน	บริษัท วอริทซ์ สปอร์ต จำกัด

5. ข้อมูลทั่วไปและข้อมูลสำคัญอื่น

5.1 ข้อมูลทั่วไปของบริษัท (ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568)

ชื่อบริษัท	บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชันส์ จำกัด (มหาชน)
ประเภทธุรกิจ	ประกอบธุรกิจด้านการลงทุนในธุรกิจการให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ โดยมุ่งเน้นการให้บริการเกมออนไลน์และเกมบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ในประเทศไทย มาเลเซีย ฟิลิปปินส์ สิงคโปร์ อินโดนีเซีย และเวียดนาม โดยการถือหุ้นและเข้าไปบริหารงาน (Holding Company)
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	51 อาคารเมเจอร์ ทาวเวอร์ พระราม 9 - รามคำแหง ชั้น 18 ห้องเลขที่ 3-8 ถนนพระราม 9 แขวงห้วยหมาก เขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร 10240
เลขทะเบียนบริษัท	0107550000050
โทรศัพท์	66 2769 8888
โทรสาร	66 2717 4250
เว็บไซต์	https://asphere.co
ทุนจดทะเบียน	257,112,084 บาท
ทุนชำระแล้ว	249,623,383 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญจำนวน 499,246,766 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 0.50 บาท

การลงทุนในบริษัทอื่นตั้งแต่ร้อยละ 10 ขึ้นไป (ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568)

ชื่อบริษัท	บริษัท เอ แคปปิตอล จำกัด
ประเภทธุรกิจ	การเข้าไปลงทุนในบริษัทอื่น (Holding Company)
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	51 อาคารเมเจอร์ ทาวเวอร์ พระราม 9 - รามคำแหง ชั้น 18 ห้องเลขที่ 3-8 ถนนพระราม 9 แขวงห้วยหมาก เขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร 10240
โทรศัพท์	66 2769 8888
โทรสาร	66 2717 4250
ทุนจดทะเบียน	20,000,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญ จำนวน 200,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 100 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	ร้อยละ 99.99 ของทุนจดทะเบียน

ชื่อบริษัท	บริษัท เพลย์พาร์ค จำกัด
ประเภทธุรกิจ	ให้บริการเกมออนไลน์
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	51 อาคารเมเจอร์ ทาวเวอร์ พระราม 9 - รามคำแหง ชั้น 18 ห้องเลขที่ 3-8 ถนนพระราม 9 แขวงห้วยหมาก เขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร 10240
โทรศัพท์	66 2769 8888
โทรสาร	66 2717 4250
เว็บไซต์	www.playpark.com
ทุนจดทะเบียน	75,000,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญจำนวน 1,500,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 50 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	ถือหุ้นอยู่ร้อยละ 99.99 ของทุนจดทะเบียน

ชื่อบริษัท	บริษัท ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น จำกัด
ประเภทธุรกิจ	ให้บริการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร และจำหน่ายซอฟต์แวร์และอุปกรณ์ไอทีบนเว็บไซต์ รวมทั้งให้บริการดาวน์โหลดซอฟต์แวร์ และบริการโฆษณาบนเว็บไซต์ www.thaiware.com
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	3 อาคารธนาการ ชั้น 21 โซน A/W ถนนสาทรใต้ แขวงยานนาวา เขตสาทร กรุงเทพมหานคร 10120
โทรศัพท์	66 2635 0744
โทรสาร	66 2635 0745
เว็บไซต์	www.thaiware.com
ทุนจดทะเบียน	1,500,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญจำนวน 150,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 10 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	บริษัท เอ แคลปิตอล จำกัด ถือหุ้นอยู่ร้อยละ 40 ของทุนจดทะเบียน

ชื่อบริษัท	บริษัท คับเพลย์ เอ็นเตอร์เทนเมนต์ จำกัด
ประเภทธุรกิจ	การพัฒนาระบบนิเวศครบวงจรสำหรับ Blockchain Gaming
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	51 อาคารเมเจอร์ ทาวเวอร์ พระราม 9 - รามคำแหง ชั้น 18 ห้องเลขที่ 3-8 ถนนพระราม 9 แขวงห้วยหมาก เขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร 10240
โทรศัพท์	66 2769 8888
โทรสาร	66 2717 4250
เว็บไซต์	https://astronize.com
ทุนจดทะเบียน	20,000,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญจำนวน 2,000,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 10 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	ถือหุ้นอยู่ร้อยละ 50 ของทุนจดทะเบียน

ชื่อบริษัท	บริษัท เดอะ บิ๊กส์แวง ทิโออรี่ จำกัด
ประเภทธุรกิจ	การพัฒนาาระบบโครงสร้างพื้นฐานสำหรับ Metaverse Platform
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	8/1 ถนนบรมราชชนนี แขวงศาลารธรรมสภณ์ เขตทวีวัฒนา กรุงเทพมหานคร
โทรศัพท์	0811370266
โทรสาร	ไม่มี
เว็บไซต์	https://bigbangtheory.io
ทุนจดทะเบียน	53,021,800 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญจำนวน 518,619 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 100 บาท
สัดส่วนการถือหุ้น	ถือหุ้นอยู่ร้อยละ 26.99 ของทุนจดทะเบียน

ชื่อบริษัท	Playpark Pte. Ltd.
ประเภทธุรกิจ	ให้บริการเกมออนไลน์ทั้งพีซีและโมบายล์ในประเทศสิงคโปร์
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	300 Beach Road #12-01 The Concourse Singapore (199555)
โทรศัพท์	65 6291 6129
เว็บไซต์	www.playpark.com/en-sg
ทุนจดทะเบียน	3,000,000 ดอลลาร์สิงคโปร์ เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	ร้อยละ 100.00 ของทุนจดทะเบียน

ชื่อบริษัท	PT. Asiasoft
ประเภทธุรกิจ	ให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศอินโดนีเซีย
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	Grand Slipi Tower 9th Fl. Unit G No. 105, RT/RW 001/004, Province DKI Jakarta, City West Jakarta, District Palmerah, Sub District Palmerah, 11480
โทรศัพท์	621 8066 0900
โทรสาร	621 8066 0901
เว็บไซต์	www.playpark.com/id-id
ทุนจดทะเบียน	31,744,520,000 รูเปียห์ เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	ร้อยละ 99.99 ของทุนชำระแล้ว

ชื่อบริษัท	Playpark Inc.
ประเภทธุรกิจ	ให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศฟิลิปปินส์
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	11th Floor Rockwell Business Center – Sheridan, South Tower, United corner Sheridan Streets, Highway Hills, Mandaluyong City 1550, Philippines
โทรศัพท์	63 2751 9600
โทรสาร	63 2813 8966
ทุนจดทะเบียน	4,000,000 เปโซฟิลิปปินส์
สัดส่วนการถือหุ้น	ร้อยละ 40 ของทุนชำระแล้ว

ชื่อบริษัท	Playpark Company Limited (Vietnam)
ประเภทธุรกิจ	ให้คำปรึกษาด้านการจัดการ
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	T5-4, 5Floors Lu Gia Plaza, No 70 Lu Gia Street, Ward 15, District 11, HCMC, VN
โทรศัพท์	ไม่มี
โทรสาร	ไม่มี
เว็บไซต์	ไม่มี
ทุนจดทะเบียน	22,000,000,000 ดองเวียดนาม
สัดส่วนการถือหุ้น	บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน) ถือหุ้นอยู่ร้อยละ 49 ของทุนจดทะเบียน

ชื่อบริษัท	Dzogame Company Limited
ประเภทธุรกิจ	การให้บริการเกมออนไลน์ วิดีโอเกม การให้บริการวิดีโอเกมออนไลน์
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	T5-4 Lu Gia Plaza, No 70 Lu Gia, Ward 15, District 11, HCMC, VN
โทรศัพท์	028.62644988
โทรสาร	ไม่มี
เว็บไซต์	https://dzogame.vn/
ทุนจดทะเบียน	28,000,000,000 ดองเวียดนาม
สัดส่วนการถือหุ้น	Playpark Company Limited (Vietnam) ถือหุ้นอยู่ร้อยละ 100 ของทุนจดทะเบียน

บุคคลอ้างอิง

นายทะเบียนหลักทรัพย์

บริษัท ศูนย์รับฝากหลักทรัพย์ (ประเทศไทย) จำกัด

93 อาคารตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย ถนนรัชดาภิเษก
แขวงดินแดง เขตดินแดง กรุงเทพมหานคร 10400

โทรศัพท์ 0 2009 9999

โทรสาร 0 2009 9991

ผู้สอบบัญชี

นางสาวกิติพรรณ พุ่มบ้านเช่า

ผู้สอบบัญชีรับอนุญาตเลขที่ 9552 และ/หรือ

นางสาววรรณวิวัฒน์ เหมชะญาติ

ผู้สอบบัญชีรับอนุญาตเลขที่ 7049

บริษัท ฟอรัวิส มาซาร์ส จำกัด

1 อาคารเอ็มไพร์ ทาวเวอร์ ชั้น 12

ห้องเลขที่ 1202-6, 1209-6, 1209-12

ถนนสาทรใต้ เขตสาทร

กรุงเทพมหานคร 10120

โทรศัพท์ 0 2670 1100

โทรสาร 0 2670 1101

ที่ปรึกษากฎหมาย - ไม่มี

ข้อมูลหลักทรัพย์และผู้ถือหุ้น

• หลักทรัพย์ของบริษัทฯ

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2568 บริษัทฯ มีทุนจดทะเบียนจำนวน 257,112,084 บาท ทุนจดทะเบียนชำระแล้วจำนวน 249,623,383 บาท แบ่งเป็นหุ้นสามัญจำนวน 499,246,766 หุ้น มูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 0.50 บาท

• ผู้ถือหุ้น

ผู้ถือหุ้นที่ถือหุ้นสูงสุด 10 รายแรก มีดังนี้

รายชื่อผู้ถือหุ้น	จำนวนหุ้น (ณ วันปิดสมุดทะเบียน ล่าสุด 14 มีนาคม 2567)	สัดส่วนการ ถือหุ้น (%)
1. นาย ปราโมทย์ สุกจิตพร	171,517,114	34.55
2. บริษัท ดับบลิว เอส โอ แอล จำกัด (มหาชน)	61,065,922	12.23
3. นาย ยรรยง พันธุ์วงศ์ล้อม	36,479,100	7.31
4. น.ส. วราภรณ์ พันธุ์วงศ์ล้อม	24,873,700	4.98
5. นาย วิบูลย์ ศิริกิจพานิชย์กุล	11,800,000	2.36
6. น.ส. รัญญรัตน์ อยู่แป้น	8,500,000	1.70
7. นาย จักรพงศ์ วสุโสภณ	8,326,000	1.67

รายชื่อผู้ถือหุ้น	จำนวนหุ้น (ณ วันปิดสมุดทะเบียน ล่าสุด 14 มีนาคม 2567)	สัดส่วนการ ถือหุ้น (%)
8. น.ส. วิภา ปิ่นเรืองหิรัญ	8,050,000	1.61
9. นาย อภิศักดิ์ เทพผดุงพร	7,375,900	1.48
10. นาย นิพันธ์ จิตตวรวานิช	6,495,000	1.30

กลุ่มผู้ถือหุ้นรายใหญ่ที่โดยพฤตินัยมีอิทธิพลต่อการกำหนดนโยบายการจัดการ หรือการดำเนินงานของบริษัทฯ อย่างมีนัยสำคัญ (กลุ่มผู้ถือหุ้น หรือผู้ถือหุ้นที่ถือหุ้นเกินกว่าร้อยละ 10 และดำรงตำแหน่งกรรมการบริษัท หรือส่งตัวแทนเข้ามาดำรงตำแหน่งกรรมการบริษัท ที่มีอำนาจจัดการ) ได้แก่ กลุ่มนายปราโมทย์ สุดจิตพร และ บริษัท ดับบลิว เอส โอ แอล จำกัด (มหาชน) [เดิมชื่อ บริษัท สมาย เทคโนโลยี จำกัด (มหาชน)]

• การออกหลักทรัพย์อื่น

บริษัทฯ ไม่มีการออกหลักทรัพย์ประเภทอื่น

• นโยบายการจ่ายเงินปันผล

ในกรณีปกติที่กลุ่มบริษัทฯ ไม่มีความจำเป็นในการใช้เงินเพื่อการลงทุนหรือขยายกิจการและมีกระแสเงินสดเพียงพอ กลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายการจ่ายเงินปันผลสำหรับบริษัทฯ และบริษัทย่อย ปีละ 2 ครั้ง โดยการจ่ายครั้งที่ 1 จะจ่ายเป็นเงินปันผลระหว่างกาล และการจ่ายครั้งที่ 2 จะจ่ายเป็นเงินปันผลประจำปี ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50.0 ของกำไรสุทธิของแต่ละบริษัท (ตามงบการเงินเฉพาะบริษัท) หลังหักภาษีเงินได้นิติบุคคล สำรองตามกฎหมาย และสำรองอื่น ๆ ที่จำเป็นและเหมาะสม ทั้งนี้ อัตราการจ่ายเงินปันผลดังกล่าวอาจเปลี่ยนแปลงได้ โดยขึ้นอยู่กับความจำเป็นและความเหมาะสม ภายใต้เงื่อนไขที่การดำเนินการดังกล่าวจะต้องก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อผู้ถือหุ้น เมื่อคณะกรรมการบริษัทมีมติอนุมัติให้จ่ายเงินปันผล มติดังกล่าวจะต้องถูกนำเสนอเพื่อขออนุมัติจากที่ประชุมผู้ถือหุ้น เว้นแต่เป็นการจ่ายเงินปันผลระหว่างกาลซึ่งคณะกรรมการบริษัทมีอำนาจอนุมัติให้จ่ายเงินปันผลระหว่างกาลได้ แล้วให้รายงานให้ที่ประชุมผู้ถือหุ้นทราบในการประชุมคราวต่อไป

ในระหว่างปี 2568 บริษัทฯ มีการจ่ายเงินปันผลระหว่างกาล สำหรับรอบผลประกอบการ 1 มกราคม 2568 - 30 มิถุนายน 2568 เป็นจำนวน 0.10 บาทต่อหุ้น จากกำไรสุทธิจากการดำเนินงาน โดยวันกำหนดรายชื่ผู้ถือหุ้น 29 สิงหาคม 2568 และวันจ่ายปันผล 12 กันยายน 2568

และที่ประชุมคณะกรรมการบริษัท ครั้งที่ 2/2569 เมื่อวันที่ 26 กุมภาพันธ์ 2569 ได้มีมติเห็นสมควรให้เสนอต่อที่ประชุมสามัญผู้ถือหุ้น เพื่อพิจารณาอนุมัติการจ่ายเงินปันผลประจำปีอีก 0.10 บาทต่อหุ้น จากกำไรสุทธิจากการดำเนินงาน สำหรับรอบผลประกอบการ 1 มกราคม 2568 - 31 ธันวาคม 2568 โดยกำหนดรายชื่ผู้ถือหุ้นที่มีสิทธิการได้รับเงินปันผลวันที่ 13 มีนาคม 2569 และกำหนดการจ่ายเงินปันผลในวันที่ 13 พฤษภาคม 2569 (สิทธิการได้รับเงินปันผลประจำปียังไม่มีผลแน่นอน เนื่องจากต้องได้รับอนุมัติจากที่ประชุมสามัญผู้ถือหุ้น หากแต่ได้รับอนุมัติจากที่ประชุมสามัญผู้ถือหุ้น ก็จะมีการจ่ายเงินปันผลสำหรับรอบผลประกอบการปี 2568 เป็นจำนวนรวมทั้งสิ้น 0.20 บาทต่อหุ้น)

5.2 ข้อมูลสำคัญอื่น

ไม่มี

5.3 ข้อพิพาททางกฎหมาย

ไม่มี

5.4 ตลาดรอง

ไม่มี

5.5 สถาบันการเงินที่ติดต่อประจำ (เฉพาะกรณีที่บริษัทฯ ออกตราสารหนี้)

ไม่มี

จรรยาบรรณธุรกิจ

บทนำ

จรรยาบรรณในการดำเนินธุรกิจฉบับนี้ (“จรรยาบรรณ”) ได้กล่าวถึงหลักการพื้นฐานเกี่ยวกับการปฏิบัติงานในหน้าที่ของกรรมการ ผู้บริหาร และพนักงานของ บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน) (“บริษัทฯ”) โดยได้กล่าวถึงข้อมูล หลักการ และคุณค่าหลักที่บริษัทฯ มุ่งหวัง จริยธรรม และความรับผิดชอบต่อผู้มีส่วนได้เสียต่างๆ เพื่อประโยชน์ในการสร้างมาตรฐานในการดำเนินธุรกิจของกรรมการและพนักงานด้วยความซื่อสัตย์สุจริตและยุติธรรมเพื่อให้การดำเนินธุรกิจประสบความสำเร็จและมีการกำกับดูแลกิจการที่ดี รวมถึงการรักษาชื่อเสียงของบริษัทฯ ซึ่งมีความสำคัญยิ่ง เนื่องจากความคาดหวังเกี่ยวกับการดำเนินธุรกิจที่เพิ่มขึ้นจากผู้มีส่วนได้เสียต่างๆ รวมไปถึงการเปลี่ยนแปลงในสภาพแวดล้อมทางธุรกิจ เนื่องจากการขยายตัวไปสู่ตลาดสากล การแข่งขันทางธุรกิจที่เพิ่มขึ้น ทั้งนี้ บริษัทฯ มีเจตนารมณ์ที่จะดำเนินนโยบายทางธุรกิจให้บรรลุผลสำเร็จภายใต้กฎหมายและกฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งสอดคล้องกับมาตรฐานและจริยธรรมสูงสุด

รายละเอียดในจรรยาบรรณฉบับนี้ไม่ได้กล่าวเฉพาะเจาะจงถึงทุกสถานการณ์หรือกฎระเบียบสำหรับทุกคำถามที่เกิดขึ้น หากแต่เป็นการให้แนวทางการดำเนินธุรกิจสำหรับพนักงาน ผู้บริหาร และกรรมการของบริษัทฯ และช่วยให้สามารถตัดสินใจอย่างถูกต้องและเหมาะสมในแต่ละสถานการณ์

คณะกรรมการบริษัทได้ให้ความเห็นชอบและอนุมัติจรรยาบรรณฉบับนี้ เมื่อวันที่ 20 มิถุนายน 2550 และในการประชุมคณะกรรมการบริษัท ครั้งที่ 8/2567 เมื่อวันที่ 8 พฤศจิกายน 2567 ได้ให้ความเห็นชอบและอนุมัติให้ปรับปรุงเนื้อหาของจรรยาบรรณฉบับนี้ เพื่อให้สอดคล้องกับสภาพการประกอบธุรกิจในปัจจุบัน จึงขอความร่วมมือให้พนักงาน ผู้บริหาร และกรรมการ ศึกษาและทำความเข้าใจ และยอมรับหลักปฏิบัติในการดำเนินงานต่อไป

1. วิสัยทัศน์ การกิจ และพันธกิจ

วิสัยทัศน์

Serving the infinite future.

การกิจ

- To inspire and connect everyone through transformative immersive experiences.
- To revolutionize technology and unlock new possibilities.
- Seizing limitless opportunities through strategic investments, driving sustainable growth, and shaping the future.

พันธสัญญา

- Delivering exceptional, immersive, and innovative digital lifestyle services that empower connections.
- Transforming the way everyone works, plays, and learns through groundbreaking innovations.
- Unleashing the full potential of promising technologies through strategic and expansive investments.

2. คุณค่าหลักที่มุ่งหวัง

บริษัทฯ ได้มุ่งหวังในการดำเนินยุทธศาสตร์ให้เป็นไปได้ตามภารกิจที่วางไว้โดยมีเป้าหมายที่จะมอบประสบการณ์และการบริการที่มีคุณภาพ สอดคล้องกับความต้องการของลูกค้า ภายใต้นโยบายการดำเนินธุรกิจที่รับผิดชอบต่อสังคม ทั้งนี้ ตลอดระยะเวลาที่ผ่านมาคุณค่าหลักที่บริษัทฯ มุ่งหวังเป็นสิ่งที่ช่วยผลักดันให้บรรลุเป้าหมายร่วมกัน และเป็นส่วนสำคัญในการมุ่งใจและรักษาไว้ซึ่งการเป็นบริษัทที่เป็นเลิศ สร้างและรักษาไว้ซึ่งความเชื่อมั่นและความพึงพอใจของลูกค้า สร้างคุณค่าแก่ผู้ถือหุ้น รับผิดชอบต่อสังคม โดยคุณค่าหลักที่บริษัทฯ ถือเป็นเจตนารมณ์กำหนดไว้ดังนี้

- **ความซื่อสัตย์ (Integrity) “บริษัทฯ มุ่งมั่นกระทำในสิ่งที่ถูกต้องเสมอ”** : ปฏิบัติหน้าที่และตัดสินใจโดยซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย มีคุณธรรมอยู่ภายใต้หลักกฎหมายและคุณค่าหลักของบริษัทฯ ที่ต้องยึดถือปฏิบัติทุกครั้ง รวมทั้งตระหนักถึงความเสี่ยงที่มีผลกระทบต่อองค์กร

- **ความไว้วางใจ (Trust) “บริษัทฯ เคารพต่อพนักงาน ลูกค้า ผู้ถือหุ้นและผู้มีส่วนได้เสียที่เกี่ยวข้อง”** : บริษัทฯ ให้ความสำคัญต่อบุคลากร ลูกค้า ผู้ถือหุ้น องค์กรกำกับดูแล และจะปฏิบัติต่อบุคคลดังกล่าวตามความเหมาะสม บริษัทฯ เชื่อมั่นในความสามารถและความมุ่งมั่นของแต่ละคน และเชื่อว่าพนักงาน ผู้บริหาร และกรรมการทุกคนจะทำงานอย่างเต็มความสามารถบนพื้นฐานความไว้วางใจซึ่งกันและกันเพื่อนำพาประโยชน์โดยรวมสู่องค์กร
- **บุคลากร (People) “บริษัทฯ เชื่อมั่นว่าพนักงานเป็นทรัพยากรที่มีคุณค่ามากที่สุด”** : บริษัทฯ ให้ความสำคัญในการสรรหาบุคลากรที่มีความสามารถและมีประสบการณ์ที่สอดคล้องกับความต้องการของบริษัทฯ เข้ามาปฏิบัติงาน และให้ความสำคัญต่อการให้รางวัลแก่บุคลากรโดยพิจารณาให้สอดคล้องกับผลการปฏิบัติงาน
- **ความเป็นผู้นำ (Leadership) “บริษัทฯ เป็นผู้นำการพัฒนาสินค้าและบริการที่เป็นเลิศ”** : บริษัทฯ มีความมุ่งมั่นในการเป็นผู้นำในการพัฒนาสินค้าและบริการใหม่ๆ และให้ความสำคัญกับการนำทรัพยากรมาใช้เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์พร้อมกับการทุ่มเทการทำงานอย่างเต็มที่ของพนักงาน ผู้บริหาร และกรรมการเพื่อให้อาจบรรลุผลตามกลยุทธ์และลคอุปสรรคต่าง ๆ
- **ความเป็นเจ้าของ (Ownership) “บริษัทฯ รับผิดชอบร่วมกันในผลที่เกิดขึ้นจากการกระทำของบริษัทฯ”** : พนักงาน ผู้บริหาร และกรรมการมีความรับผิดชอบร่วมกันในการผลักดันให้บริษัทฯ ประสบความสำเร็จตามเป้าหมาย มุ่งมั่นที่จะปรับปรุงพัฒนาประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานที่ได้มาตรฐานเสมือนหนึ่งเป็นเจ้าของร่วมกันและคำนึงถึงความสำเร็จในระยะยาวขององค์กรตลอดเวลา
- **การปฏิบัติตามกฎหมายและกฎระเบียบ (Compliance) “บริษัทฯ ปฏิบัติตามกฎหมายและกฎระเบียบอย่างเคร่งครัดที่เกี่ยวข้องทั้งหมด”** : บริษัทฯ ยึดมั่นว่าการดำเนินการทางธุรกิจและการกระทำของพนักงาน ผู้บริหาร และกรรมการนั้นเป็นไปตามกฎหมายและกฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งปฏิบัติตามอย่างมีคุณธรรมและความประพฤติที่ดี

3. การปฏิบัติตามกฎหมายและกฎระเบียบ

บริษัทฯ ยึดมั่นให้พนักงาน ผู้บริหาร และกรรมการทุกคนปฏิบัติตามกฎหมาย กฎระเบียบที่เกี่ยวข้องรวมถึงจริยธรรม การได้รับความกดดันจากคู่แข่งทางธุรกิจ สภาพแวดล้อมในการแข่งขันหรือความต้องการจากสภาพตลาดนั้น จะไม่เป็นสาเหตุในการฝ่าฝืนกฎหมาย

บริษัทฯ มุ่งมั่นที่จะดำรงไว้ซึ่งสัมพันธภาพที่ดีกับองค์กรกำกับดูแลโดยติดต่อและประสานงานอย่างเปิดเผย โปร่งใส และพร้อมให้ความร่วมมืออย่างดีตามที่องค์กรกำกับดูแลร้องขอ เพื่อก่อให้เกิดความเชื่อถือซึ่งกันและกัน

4. การปฏิบัติต่อผู้มีส่วนได้เสีย

บริษัทฯ ให้ความสำคัญแก่การกำกับดูแลผู้มีส่วนได้เสียทุกกลุ่ม เช่น ลูกค้า คู่ค้า พนักงาน ผู้ถือหุ้น ตลอดจนสาธารณชน และสังคมโดยรวม โดยบริษัทฯ จะปฏิบัติต่อบุคคลเหล่านี้ตามสิทธิ เงื่อนไข ข้อกฎหมาย และกฎระเบียบต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ผู้มีส่วนได้เสียดังกล่าวได้รับการดูแลและปฏิบัติด้วยดี รวมทั้งจะทำให้มีการร่วมมือกันระหว่างผู้มีส่วนได้เสียในกลุ่มต่างๆ ตามบทบาทและหน้าที่ เพื่อให้กิจการของบริษัทฯ ดำเนินไปด้วยดี มีความมั่นคงและตอบสนองผลประโยชน์ที่เป็นธรรมแก่ทุกฝ่ายเพื่อให้มั่นใจได้ว่าผู้มีส่วนได้เสียจะได้รับสิทธิอันพึงได้รับ บริษัทฯ ได้กำหนดแนวทางการปฏิบัติไว้เป็นลายลักษณ์อักษรในจรรยาบรรณ โดยได้มีการเผยแพร่ข้อมูลดังกล่าวผ่านทางเว็บไซต์ของบริษัทฯ และสื่อภายในของบริษัทฯ ได้แก่ เว็บไซต์ภายในของบริษัทฯ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ และโซเชียลมีเดียภายในของบริษัทฯ และบอร์ดประชาสัมพันธ์ภายในบริษัทฯ เพื่อให้ กรรมการ ผู้บริหาร และพนักงานทุกระดับถือปฏิบัติอย่างเคร่งครัดในการปฏิบัติงาน

การรับและพิจารณาข้อร้องเรียน

บริษัทฯ จัดให้มีช่องทางให้ผู้มีส่วนได้เสียสามารถติดต่อสื่อสาร ให้ข้อมูล รับเรื่องร้องเรียน ข้อคิดเห็น หรือข้อเสนอแนะ รวมถึงการแจ้งเบาะแสเกี่ยวกับพฤติกรรมที่อาจสื่อถึงการทุจริตหรือประพฤติมิชอบของบุคคลในองค์กร (Whistle Blowing) ทั้งจากพนักงานเอง และผู้มีส่วนได้เสียอื่น เพื่อให้เป็นไปตามการปฏิบัติตามการดูแลกิจการที่ดี ดังนี้

- ส่งจดหมายทางไปรษณีย์ ระบุหน้าซองถึงผู้รับแจ้งเบาะแสท่านใดท่านหนึ่ง ดังต่อไปนี้
 - ประธานคณะกรรมการตรวจสอบ (กรรมการอิสระ)
 - เลขาธิการบริษัทฯ
 - ฝ่ายทรัพยากรบุคคล

โดยส่งมายังที่ตั้งสำนักงานใหญ่ของบริษัทฯ
บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
51 เมเจอร์ ทาวเวอร์ พระราม 9 - รามคำแหง ชั้น 18 ห้องเลขที่ 3-8 ถนนพระราม 9 แขวงหัวหมาก เขตบางกะปิ
กรุงเทพมหานคร 10240
• อีเมล : auditcom@asphere.co
• โทรศัพท์: +66 2769 8888 / โทรสาร: +66 2090 2730

เพื่อสร้างความมั่นใจให้แก่ผู้ร้องเรียน และผู้แจ้งเบาะแส บริษัทฯ ให้ความสำคัญกับการเก็บข้อมูลร้องเรียน ข้อมูลที่ได้รับร้องเรียนจะถูกเก็บเป็นความลับโดยบริษัทฯ และมีมาตรการคุ้มครองแก่ผู้แจ้งข้อมูลหรือผู้ให้เบาะแสดังกล่าวเกี่ยวกับการทุจริตมิให้ได้รับการข่มขู่หรือคุกคามจากการแจ้งข้อมูลหรือเบาะแสดังกล่าว และสำหรับผู้ร้องเรียนที่เป็นพนักงาน จะได้รับความคุ้มครอง มิให้ได้รับผลกระทบต่อสถานภาพการทำงาน ส่วนผู้ใดที่กระทำการตอบโต้หรือคุกคามผู้ให้เบาะแสดังกล่าวจะถูกดำเนินการอย่างเหมาะสม รวมทั้งถูกดำเนินคดีตามกฎหมาย

การปฏิบัติต่อผู้ถือหุ้น

- **ความเท่าเทียมของผู้ถือหุ้น** : บริษัทฯ มุ่งมั่นให้มีการดำเนินการธุรกิจซึ่งมีผลการดำเนินงานที่ดี มีการเจริญเติบโตอย่างมั่นคง มีความสามารถในการแข่งขัน โดยคำนึงถึงสภาวะความเสี่ยงในปัจจุบันและอนาคต เพื่อให้เกิดการเพิ่มมูลค่าให้แก่ผู้ถือหุ้นในระยะยาว บริษัทฯ มีหน้าที่ในการดำเนินงาน เปิดเผยข้อมูลให้เกิดความโปร่งใสเป็นธรรม และพยายามอย่างเต็มที่ในการปกป้องทรัพย์สิน และสร้างไว้ซึ่งชื่อเสียงของบริษัทฯ คณะกรรมการบริษัทฯ ได้รับรู้ถึงสิทธิ และมีการดูแลสิทธิของผู้มีส่วนได้เสียทุกกลุ่มของบริษัทฯ อย่างเท่าเทียม และเป็นธรรม
- **ความเชื่อถือได้ของรายงานทางการเงิน** : การบันทึกรายการในรายงานทางการเงินของบริษัทฯ ต้องเป็นไปอย่างถูกต้องเหมาะสม ตามมาตรฐานการบัญชีที่รับรองทั่วไป รวมทั้งกฎหมายและระเบียบข้อบังคับที่เกี่ยวข้อง ห้ามมิให้พนักงานทำการปกปิดข้อมูลโดยเจตนา ซึ่งอาจทำให้เกิดความคลาดเคลื่อนของรายการหรือผลที่แท้จริงทางการเงินและที่ไม่ใช่ทางการเงิน หากพนักงานพบการดำเนินการใดที่อาจจะก่อให้เกิดการใช้สิทธิที่ไม่เหมาะสมการข่มขู่ หรือการจัดการใด ๆ ที่ทำให้เกิดความน่าสงสัยในความเป็นอิสระ ของผู้สอบบัญชี หรือผู้ตรวจสอบภายในในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับรายงานทางการเงิน กระบวนการต่าง ๆ หรือการควบคุมภายใน รวมไปถึงการพบข้อสงสัยในการนำเสนอผลการดำเนินการทางการเงินและการปฏิบัติงาน หรือพบการละเมิดลิขสิทธิ์ของบริษัทฯ ต้องรายงานผู้บริหารให้ทราบทันที

การปฏิบัติต่อพนักงาน – ก้าวไป

- **ความเสมอภาคและความเคารพในสิทธิเสรีภาพส่วนบุคคล** : พนักงานของบริษัทฯ ถือเป็นทรัพย์สินที่มีคุณค่าอย่างยิ่ง บริษัทฯ สรรหาและว่าจ้างบุคลากรที่มีความสามารถ และมีประสบการณ์เข้ามาปฏิบัติงานสัมพันธ์กันกับความเจริญเติบโตและความต้องการของบริษัทฯ บริษัทฯ พัฒนาความสามารถของพนักงานอย่างต่อเนื่องเพื่อให้มีความสามารถในระดับสูง และให้ค่าตอบแทนที่เหมาะสม และสามารถเทียบเคียงได้กับบริษัทชั้นนำทั่วไป นอกจากนั้น บริษัทฯ มุ่งพัฒนาเสริมสร้างวัฒนธรรมและบรรยากาศในการทำงานที่ดี และปฏิบัติกับพนักงานอย่างเท่าเทียมด้วยความเสมอภาคเป็นธรรม ปราศจากการเลือกปฏิบัติ และการล่วงละเมิดสิทธิเสรีภาพส่วนบุคคลทั้งทางตรงและทางอ้อม การตัดสินใจว่าจ้างพนักงานอยู่บนพื้นฐานของทักษะที่จำเป็นต่อการทำงานคุณสมบัติของแต่ละบุคคล และประสบการณ์ บริษัทฯ ให้ความสำคัญในด้านการดูแลสวัสดิภาพ และสวัสดิการของพนักงาน เช่น การจัดตั้งกองทุนสำรองเลี้ยงชีพ การตรวจสุขภาพประจำปี การประกันกลุ่มสำหรับพนักงาน การจัดให้มีการเข้าร่วมการซ้อมหนีไฟ การจัดให้มีระบบป้องกันภัย
- **ความรุนแรง การคุกคาม และอาชญากรรม** : ห้ามพนักงานก่อให้เกิดความรุนแรง หรือเจตนาก่อให้เกิดอันตรายต่อผู้อื่นหรือทรัพย์สินของผู้อื่น ห้ามพนักงานครอบครอง ชุกร้อน หรือใช้อาวุธใด ๆ ทั้งสิ้นภายในสถานประกอบการ
- **สิ่งมีพิษและยาเสพติด** : ห้ามพนักงานเสพ ใช้ ครอบครอง หรือแจกจ่ายสิ่งมีพิษและยาเสพติดในบริเวณสถานประกอบการ
- **ความปลอดภัยและชีวอนามัย** : บริษัทฯ ให้ความสำคัญในการสร้างสภาพแวดล้อมในที่ทำงานให้มีความปลอดภัยและมีชีวอนามัย รวมทั้งจะปฏิบัติตามกฎหมายและกฎระเบียบข้อบังคับที่เกี่ยวข้องกับความปลอดภัยและชีวอนามัย และจะพัฒนาระบบและวิธีปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง บริษัทฯ มุ่งหวังว่าจะไม่มีผู้ใดประสบอันตรายในขณะปฏิบัติงาน โดยพนักงานทุกคนควรปฏิบัติตามกฎระเบียบด้านความปลอดภัยในขณะปฏิบัติงาน พนักงานต้องรายงานการประสบอันตรายหรือสิ่งซึ่งอาจก่อให้เกิดอันตรายในสถานประกอบการต่อผู้บริหารทันที

- **ข้อมูลของพนักงาน** : บริษัทฯ เคารพในเกียรติ และสิทธิส่วนบุคคลของพนักงานทุกคน และจะเก็บรักษาข้อมูลส่วนบุคคลของพนักงานเฉพาะที่จำเป็นต่อการปฏิบัติงานอย่างมีประสิทธิภาพ หรือตามกฎหมายกำหนด โดยถือเป็นความลับ การใช้ประวัติหรือข้อมูลของพนักงานได้ถูกจำกัดไว้ให้ผู้ที่ได้รับอนุญาตเท่านั้นการเปิดเผยข้อมูลเหล่านี้จะเปิดเผยได้เฉพาะในกรณีผู้มีสิทธิตามกฎหมายต้องการทราบเท่านั้น
- **การพัฒนาบุคลากร** : บริษัทฯ ส่งเสริมให้เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ เห็นคุณค่าของพนักงาน และเปิดโอกาสให้พนักงานพัฒนาความสามารถไปสู่มืออาชีพและได้ทำงานตรงกับความรู้ความสามารถอย่างเต็มที่ และส่งเสริมให้พนักงานทำงานร่วมกันเป็นทีม

การปฏิบัติต่อพนักงาน – ความขัดแย้งทางผลประโยชน์

พนักงานต้องไม่แสวงหาประโยชน์ส่วนตนที่ขัดแย้งต่อผลประโยชน์ของบริษัทและลูกค้า การตัดสินใจดำเนินธุรกิจต้องอยู่บนพื้นฐานเพื่อประโยชน์สูงสุดของบริษัท พนักงานทุกคนจะต้องรายงานและเปิดเผยข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับความขัดแย้งทางผลประโยชน์ที่เกิดขึ้นหรืออาจเกิดขึ้นต่อผู้บริหารทันที

- **การใช้ข้อมูลภายในสำหรับการซื้อขายหลักทรัพย์** : การใช้ข้อมูลภายในสำหรับการซื้อขายหลักทรัพย์เป็นการกระทำที่ผิดกฎหมายและจรรยาบรรณ ทั้งนี้ พนักงานไม่ควรที่จะใช้ประโยชน์จากการรับรู้ข้อมูลการดำเนินงานของบริษัทฯ ซึ่งยังไม่ได้เปิดเผยต่อสาธารณชน ในการซื้อขายหลักทรัพย์ของบริษัทฯ ทั้งนี้ หมายรวมถึงข้อมูลของบริษัทฯ ที่เกี่ยวข้องหรือทำธุรกิจร่วมกันกับบริษัท นอกจากนี้แล้วพนักงานไม่ควรที่จะทำการส่งต่อหรือจัดหาข้อมูลให้กับบุคคลอื่นที่คาดว่าจะนำข้อมูลเหล่านั้นไปใช้ตัดสินใจในการลงทุนต่อไป
- **กิจกรรมภายนอกและความเสี่ยงทางธุรกิจ** : พนักงานต้องไม่ทำงานหรือได้รับค่าตอบแทนจากการทำงานให้กับคู่แข่งหรือคู่ค้า โดยไม่ได้รับอนุมัติจากผู้บริหาร การมีผลประโยชน์ต่างๆ เหล่านั้นต้องไม่ขัดแย้งต่อประสิทธิภาพในการทำงานที่มีให้กับบริษัท และไม่ก่อให้เกิดความเสียหายต่อธุรกิจของบริษัทฯ อันรวมถึงการไม่นำทรัพย์สินและบริการที่เป็นกรรมสิทธิ์ของบริษัทฯ ไปดำเนินงานภายนอก
- **การดำเนินกิจกรรมภายนอก** : ความเกี่ยวข้องกับการดำเนินกิจกรรมภายนอก เช่น การดำรงตำแหน่งกรรมการที่ปรึกษา ตัวแทนในบริษัทภายนอก ต้องได้รับความเห็นชอบจากผู้บริหาร ซึ่งจะต้องไม่ทำให้เกิดผลเสียหายต่อธุรกิจและชื่อเสียงของบริษัทฯ รวมถึงไม่มีผลกระทบต่อประสิทธิภาพในการทำงานให้กับบริษัทฯ
- **การทุจริต** : ความซื่อสัตย์และความเที่ยงตรงเป็นจุดยืนของบริษัทฯ และจะดำเนินการสอบสวนและฟ้องร้องดำเนินคดีต่อผู้กระทำความผิด พนักงาน ผู้บริหาร และกรรมการทุกคนมีหน้าที่ในการรายงานหากสงสัยว่ามีการทุจริตและการทุจริตเกิดขึ้นในองค์กร การรายงานดังกล่าวจะได้รับการสอบสวนและดำเนินการอย่างเหมาะสม
- **การติดต่อธุรกิจกับหน่วยงานราชการหรือข้าราชการ** : พนักงาน ผู้บริหาร และกรรมการต้องตระหนักว่า กิจกรรมที่เหมาะสมกับการดำเนินงานกับลูกค้าภาคเอกชนอาจไม่เหมาะสม หรือเป็นการฝ่าฝืนกฎหมายเมื่อเกี่ยวข้องกับหน่วยงานราชการหรือข้าราชการ ดังนั้น ไม่ควรมอบสิ่งที่มีค่าให้กับราชการหรือนักการเมือง เพื่อจูงใจให้พนักงานหรือนักการเมืองเหล่านั้นใช้อำนาจหน้าที่ช่วยเหลือเป็นกรณีพิเศษเด็ดขาด
- **ของขวัญและการเลี้ยงรับรอง** : การรับหรือให้ของขวัญที่มีมูลค่าไม่มาก รวมไปถึงการเลี้ยงรับรองต่าง ๆ ที่มีความเหมาะสมเป็นสิ่งที่ยอมรับได้ โดยหากเป็นธรรมเนียมปฏิบัติที่ยอมรับได้ทางธุรกิจ หรือเป็นไปตามประเพณีปฏิบัติตามเทศกาลต่าง ๆ แต่ต้องอยู่ภายใต้กฎระเบียบของบริษัทฯ หรือได้รับการอนุมัติจากผู้บริหาร พนักงานต้องไม่ยอมรับของขวัญ เงินสด หรือรายการเทียบเท่าเงินสดที่มุ่งหวังให้พนักงานกระทำความผิดกฎหมายหรือฝ่าฝืนข้อบังคับของบริษัทฯ หรือให้เกิดการยินยอมผ่อนปรนในข้อตกลงทางธุรกิจที่ไม่เหมาะสม

การปฏิบัติต่อลูกค้า

- **คุณภาพและความปลอดภัยของผลิตภัณฑ์** : บริษัทฯ มุ่งมั่นให้ลูกค้ามีความพึงพอใจโดยการนำเสนอบริการ และผลิตภัณฑ์ที่มีคุณภาพและเป็นเลิศแก่ลูกค้า และพร้อมให้การตอบสนองต่อความต้องการของลูกค้า รวมถึงการเปิดโอกาสให้ลูกค้าแสดงความคิดเห็นและจัดให้มีผู้รับผิดชอบในการรับข้อร้องเรียนของลูกค้า
- **ข้อมูลของลูกค้า** : ความสัมพันธ์กับลูกค้าอยู่บนพื้นฐานของความซื่อสัตย์และความเชื่อถือซึ่งกันและกัน บริษัทฯ เคารพในสิทธิและข้อมูลของลูกค้า โดยจะรักษาข้อมูลของลูกค้าเป็นความลับเสมือนหนึ่งเป็นข้อมูลของบริษัทฯ ดังนั้น บริษัทฯ จะไม่ใช้หรือเปิดเผยข้อมูลของลูกค้าหากไม่ได้รับอนุญาต หรือเป็นการปฏิบัติตามกฎหมายกำหนดเท่านั้น
- **การตลาดและการโฆษณา** : พนักงานพึงปฏิบัติต่อลูกค้าด้วยความเอาใจใส่อย่างสม่ำเสมอ และมุ่งสร้างความสัมพันธ์ระยะยาวให้เป็นที่ยอมรับจากลูกค้าโดยถูกต้องตามกฎหมาย และมีจริยธรรมทางธุรกิจ สื่อการตลาดและการโฆษณา และการดำเนินงานในนามของบริษัทฯ ต้องมีความถูกต้องตรงต่อความเป็นจริง และปฏิบัติตามกฎหมาย

และระเบียบข้อบังคับที่เกี่ยวข้อง บริษัทฯ จะไม่ยอมให้เกิดภัยแล้งที่ทำให้เกิดความเข้าใจผิดโดยเจตนา การละเว้นข้อมูลที่สำคัญ หรือการให้ข้อมูลเกี่ยวกับข้อเสนอของคู่แข่งที่ไม่ถูกต้องตามความเป็นจริง การเจรจาต่อรองกับลูกค้าควรกระทำอย่างมีความเป็นมืออาชีพ เป็นธรรมและไม่ควรเกิดสัญญาซื้อขายที่ไม่ได้รับการอนุมัติอย่างถูกต้อง

การปฏิบัติต่อลูกค้า

- **ความเสมอภาคและเคารพ** : บริษัทฯ เล็งเห็นความสำคัญของการปฏิบัติต่อลูกค้าด้วยความเสมอภาคและยุติธรรม ในการทำธุรกิจตามเงื่อนไขทางการค้าและปฏิบัติตามสัญญา มีการประพฤติตามกรอบกติกาการแข่งขันที่ดี หลีกเลี่ยงวิธีการไม่สุจริต ทั้งนี้ บริษัทฯ ให้ความสำคัญและเชื่อถือคู่ค้าเสมือนหนึ่งหุ้นส่วนทางการค้าของบริษัท
- **การคัดเลือกผู้ขาย คู่สัญญา และที่ปรึกษา** : การตัดสินใจในการสรรหาต้องกระทำตามหลักการของการได้รับผลประโยชน์ที่ดีที่สุดของบริษัทฯ ทั้งนี้ การคัดเลือกต้องกระทำอย่างไม่มีอคติ มีการจัดทำสัญญาที่ระบุถึงสินค้าและบริการไว้อย่างชัดเจน รวมถึงมีการระบุเรื่องการจ่ายเงินและค่าธรรมเนียมต่างๆ ซึ่งทุกสัญญาที่กระทำต้องได้รับการอนุมัติอย่างเหมาะสมจากผู้ที่เกี่ยวข้อง ห้ามมิให้พนักงานรับผลประโยชน์อื่นใดจากผู้ที่กำลังจะถูกคัดเลือกให้เป็นผู้ขาย คู่สัญญา หรือที่ปรึกษาของบริษัทฯ ซึ่งอาจทำให้เกิดอคติในการตัดสินใจได้
- **การรักษาความลับ** : พนักงานต้องไม่นำข้อมูลความลับของลูกค้าไปเปิดเผยต่อบุคคลอื่น การนำข้อมูลดังกล่าวมาใช้งานจะต้องเป็นไปตามวัตถุประสงค์เพื่อการดำเนินธุรกิจหรือเป็นไปตามที่กฎหมายกำหนดเท่านั้น

การปฏิบัติต่อคู่แข่ง

- **ข้อมูลของคู่แข่ง** : บริษัทฯ มีการประพฤติตามกรอบกติกาการแข่งขันที่ดี และได้หลีกเลี่ยงวิธีการที่ไม่สุจริตเพื่อทำลายคู่แข่ง หรือใช้วิธีการที่ผิดต่อกฎหมายหรือจริยธรรมเพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นความลับของคู่แข่ง
- **การแข่งขันอย่างเป็นธรรม** : พนักงานต้องดำเนินการแข่งขันทางธุรกิจอย่างเป็นธรรม คงไว้ซึ่งความเป็นอิสระในการตัดสินใจในกิจกรรมการขายและการตลาด รวมถึงการไม่ทำข้อตกลงหรือหาร่วมกับคู่แข่งทางด้านชื่อเสียงทางธุรกิจการเงิน หรือกฎหมาย พนักงานจะไม่ออกถ้อยแถลงเกี่ยวกับคู่แข่งอย่างไม่เหมาะสม ไม่ถูกต้องหรือหลอกลวง รวมถึงไม่แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับปัญหาของคู่แข่งทางด้านชื่อเสียงทางธุรกิจการเงิน หรือกฎหมาย

การปฏิบัติต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม

- **กิจกรรมต่อสังคมและชุมชน** : บริษัทฯ มีจิตสำนึกและตระหนักในความเป็นส่วนหนึ่งของสังคม ซึ่งมีหน้าที่รับผิดชอบในการช่วยเหลือสังคม สนับสนุนกิจกรรมสาธารณประโยชน์แก่ชุมชน ตลอดจนพัฒนาสภาพแวดล้อมของชุมชนและสังคม เพื่อชีวิตความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น โดยได้ดำเนินธุรกิจการให้บริการเกมออนไลน์โดยมีความรับผิดชอบต่อสังคมสูง ด้วยนโยบายการให้บริการเกมที่มีเนื้อหาที่เหมาะสมและไม่มี ความรุนแรง รวมทั้ง ได้เป็นผู้ให้บริการเกมออนไลน์รายแรกในประเทศไทยที่มีการจัดกลุ่มอายุผู้เล่นสำหรับแต่ละเกมเพื่อป้องกันเยาวชนจากการเล่นเกมที่ไม่เหมาะสม อีกทั้ง ได้จัดทำทีมจัดการเกมออนไลน์ (Game Master) ของทุกเกม เพื่อกำหน้าที่ตรวจสอบตราดูแลกิจกรรมในเกมต่าง ๆ ของผู้เล่นเกม และป้องกันไม่ให้เกิดความรุนแรง การพนัน หรือกิจกรรมใด ๆ ที่ไม่เหมาะสม นอกจากนี้ การให้บริการเกมออนไลน์ของบริษัทฯ ยังมีส่วนช่วยเพิ่มทักษะด้านคอมพิวเตอร์ให้แก่ผู้เล่นเกม รวมทั้งมีส่วนช่วยการขยายตัวของทางอินเทอร์เน็ตและโครงข่ายการสื่อสารทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งสามารถนำข้อมูลและความรู้ต่าง ๆ เข้าสู่ประชาชนได้สะดวกยิ่งขึ้น อีกทั้ง การพัฒนาเกมขึ้นเองโดยบริษัทฯ ยังมีส่วนช่วยส่งเสริมอุตสาหกรรมการวิจัยและพัฒนาซอฟต์แวร์และอนิเมชันในประเทศไทยอีกด้วย สำหรับการสนับสนุนการตอบแทนสังคมนั้น บริษัทฯ ได้บริจาคเงินเพื่อสนับสนุนการศึกษาด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ สนับสนุนการจัดกิจกรรมส่งเสริมการศึกษาและสุขภาพให้แก่กลุ่มผู้เล่นเกมของบริษัท และการบริจาคเงินเพื่อการกุศลต่าง ๆ อย่างสม่ำเสมอ
- **สิทธิมนุษยชน** : บริษัทฯ ยึดมั่นในการปฏิบัติต่อพนักงานอย่างเสมอภาค ยึดมั่นในกฎหมายเกี่ยวกับการว่าจ้างสภาพการทำงาน รวมถึงการใช้แรงงานอย่างเป็นธรรม
- **สิ่งแวดล้อม** : บริษัทฯ มุ่งมั่นในการดำเนินงานที่ใส่ใจต่อสิ่งแวดล้อม ให้ความสำคัญกับการป้องกันและลดการเกิดมลภาวะหรือสิ่งอื่นใด ที่ส่งผลกระทบต่อหรือทำลายสิ่งแวดล้อม
- **กิจกรรมและการมีส่วนร่วมทางสังคม** : บริษัทฯ มีหน้าที่ในการสนับสนุนให้พนักงานมีสิทธิและเสรีภาพในการสนับสนุนการเมือง และเข้าร่วมกิจกรรมทางการเมืองตามระบอบประชาธิปไตย โดยถือเป็นการดำเนินการโดยส่วนตัวของพนักงานแต่ละคน แต่ห้ามมิให้พนักงานให้การสนับสนุนด้านการเมืองในนามของบริษัทฯ ยกเว้นในกรณีที่ได้รับอนุมัติจากผู้บริหาร

การปฏิบัติต่อทรัพย์สินของบริษัทฯ

- **การปกป้องทรัพย์สินของบริษัทฯ** : บริษัทฯ มีนโยบายกำหนดให้พนักงานมีหน้าที่รับผิดชอบและใช้ทรัพย์สินของบริษัทฯ ให้เกิดประโยชน์อย่างสูงสุด และไม่นำไปใช้เพื่อประโยชน์ส่วนตัว ทั้งนี้ บริษัทฯ ถือว่าแหล่งที่มาทางเทคโนโลยีของข้อมูลต่างๆ ถือเป็นทรัพย์สินของบริษัทฯ ที่มีไว้เพื่อให้พนักงานใช้ในงานทางธุรกิจเท่านั้น ห้ามมิให้มีการนำไปใช้ในทางที่ไม่เหมาะสม หรือไม่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติงานเพื่อธุรกิจของบริษัทฯ

5. การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

บริษัทฯ จัดให้มีเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อใช้ในการดำเนินธุรกิจของบริษัทฯ โดยพนักงาน ผู้บริหาร และกรรมการของบริษัทฯ ต้องใช้สิ่งเหล่านี้อย่างถูกต้อง มีประสิทธิภาพ ภายใต้ข้อกำหนดของกฎหมาย คำสั่ง นโยบาย และระเบียบวิธีปฏิบัติในการใช้งานระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่ทางบริษัทฯ กำหนดเพื่อประโยชน์สูงสุดของบริษัทฯ และระมัดระวังมิให้เกิดผลกระทบต่อบริษัทฯ หรือผู้มีส่วนได้เสีย

การไม่ละเมิดลิขสิทธิ์และทรัพย์สินทางปัญญา

พนักงานของบริษัทฯ ต้องปฏิบัติงานโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีลิขสิทธิ์ถูกต้อง รวมถึงหากปฏิบัติหน้าที่บนเครื่องคอมพิวเตอร์ของบริษัทฯ ห้ามติดตั้งหรือใช้งานโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ไม่มีลิขสิทธิ์โดยเด็ดขาด

การเก็บรักษาข้อมูล

พนักงานของบริษัทฯ ต้องเก็บรักษาข้อมูลของตนเองให้เป็นความลับ ไม่บอกบุคคลอื่นเพื่อป้องกันไม่ให้บุคคลอื่นเข้าถึงข้อมูลของตนเอง รวมถึงไม่ใช้อินเตอร์เน็ตหรือเข้าไปยังเว็บไซต์ที่ไม่คุ้นเคย อันอาจก่อให้เกิดอันตรายต่อระบบคอมพิวเตอร์ของบริษัทฯ

การจัดให้มีการรักษาความปลอดภัยของระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ

บริษัทฯ ต้องจัดให้มีการรักษาความปลอดภัยของระบบเทคโนโลยีสารสนเทศที่สอดคล้องตามมาตรฐาน ซึ่งพนักงานมีหน้าที่รับผิดชอบในการดำเนินการตามมาตรการ และนโยบายรักษาความปลอดภัยของระบบดังกล่าวอย่างเคร่งครัด

การใช้คอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์ของบริษัทฯ

พนักงานของบริษัทฯ ต้องไม่ใช้คอมพิวเตอร์ และ/หรือ อุปกรณ์ของบริษัทฯ ในการสอดแนมแท็บเล็ต หรือเปิดดูในแฟ้มของผู้อื่น หรือสร้างหลักฐานที่เป็นเท็จอันอาจก่อให้เกิดการโจรกรรมข้อมูลข่าวสาร หรือทำผิดกฎหมาย

การใช้อินเทอร์เน็ต และอีเมลของบริษัทฯ

พนักงานของบริษัทฯ ต้องใช้อีเมลและอินเทอร์เน็ตที่บริษัทฯ จัดให้เพื่อธุรกิจของบริษัทฯ อย่างระมัดระวัง และไม่นำมาซึ่งความเสียหายชื่อเสียงของบริษัทฯ และไม่ใช่ชื่อหรือตราของบริษัทฯ ในสื่ออิเล็กทรอนิกส์สาธารณะส่วนตัว หรือโดยไม่ได้รับอนุญาต

6. การกำกับดูแลการปฏิบัติตามกฎหมายและจรรยาบรรณ

การรายงานการละเมิดกฎหมายและจรรยาบรรณ

ในกรณีที่มีการละเมิดหรือสงสัยว่าจะมีการละเมิดจรรยาบรรณหรือมีการดำเนินกิจกรรมที่ไม่เหมาะสมเกิดขึ้นที่บริษัทฯ พนักงานต้องรายงานประเด็นเหล่านี้ต่อผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมายอย่างทันที ซึ่งประเด็นที่เกิดขึ้นจะได้รับความสนใจจากผู้บริหารตามสายงานหรือผู้บริหารอื่น ๆ พนักงานทุกคนต้องได้รับ

การให้เกียรติ การเคารพ และต้องไม่ถูกตอบโต้อย่างรุนแรง คุกคาม หรือล่วงละเมิด จากการที่พนักงานรายงานประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการละเมิดกฎหมาย จริยธรรม หรือกฎระเบียบต่าง ๆ โดยสุจริต

ผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมายมีหน้าที่รับผิดชอบในการติดตามดูแลการปฏิบัติตามจรรยาบรรณของพนักงานฉบับนี้ พร้อมทั้งรับผิดชอบในการประเมินข้อมูล สอบสวนการกระทำที่ ละเมิดจรรยาบรรณพนักงาน และให้รายงานต่อคณะกรรมการตรวจสอบ และคณะกรรมการบริษัทเพื่อพิจารณาดำเนินการต่อไป

การลงโทษการละเมิดกฎหมายและจริยธรรม

เพื่อให้พนักงานปฏิบัติตามกฎหมายที่เกี่ยวข้องและจรรยาบรรณฉบับนี้ บริษัทฯ จะปฏิบัติต่อพนักงานที่ละเมิดจรรยาบรรณฉบับนี้อย่างจริงจัง และอาจส่งผลให้เกิดการลงโทษทางวินัย อันได้แก่ การตักเตือน การสั่งพักงาน การลดตำแหน่ง การลดเงินเดือน การเลิกจ้าง และอื่น ๆ ตามความเหมาะสม

การดูแลเรื่องการใช้ข้อมูลภายใน

บริษัทฯ มีนโยบายและยึดมั่นในจริยธรรม ความซื่อสัตย์ และความสุจริตในการดำเนินธุรกิจต่อลูกค้า บริษัทคู่ค้า และผู้ถือหุ้น โดยมีข้อบังคับและจรรยาบรรณของบริษัท (Code of Conduct) กำหนดแนวทางเพื่อให้พนักงาน ผู้บริหาร และกรรมการทุกคนยึดถือและนำไปปฏิบัติ ในกรณีที่พนักงาน ผู้บริหารและ/หรือกรรมการนำข้อมูล

บริษัทฯ ไปเปิดเผยหรือนำไปใช้ส่วนตน หรือกระทำการที่อาจขัดแย้งทางผลประโยชน์ ถือเป็นความผิดอย่างร้ายแรงและอาจถูกลงโทษทางวินัย

ในจรรยาบรรณของบริษัทฯ ได้กำหนดนโยบายและมาตรการการป้องกันการนำข้อมูลภายในของบริษัทฯ ซึ่งยังไม่ได้เปิดเผยต่อสาธารณชนไปใช้เพื่อแสวงหาผลประโยชน์ส่วนตน รวมทั้งการซื้อขายหลักทรัพย์ ดังนี้

- กรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของบริษัทฯ จะต้องรักษาความลับและ/หรือข้อมูลภายในของบริษัทฯ
- กรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของบริษัทฯ จะต้องไม่นำความลับและ/หรือข้อมูลภายในบริษัทฯ ไปเปิดเผยหรือแสวงหาผลประโยชน์แก่ตนเองหรือเพื่อประโยชน์แก่บุคคลอื่นใด ไม่ว่าโดยทางตรงหรือทางอ้อม และไม่ว่าจะได้รับผลตอบแทนหรือไม่ก็ตาม
- กรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของบริษัทฯ จะต้องไม่ทำการซื้อขาย โอนหรือรับโอน หลักทรัพย์ของบริษัทฯ โดยใช้ความลับและ/หรือข้อมูลภายในของบริษัทฯ และ/หรือเข้าทำนิติกรรมอื่นใด โดยใช้ความลับและ/หรือข้อมูลภายในของบริษัทฯ อันก่อให้เกิดความเสียหายแก่บริษัทฯ ไม่ว่าโดยทางตรงหรือทางอ้อม

ทั้งนี้ กรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของบริษัทฯ ซึ่งอยู่ในหน่วยงานที่ได้รับทราบข้อมูลภายในของบริษัทฯ ควรหลีกเลี่ยงการซื้อขายหลักทรัพย์ของบริษัทฯ ในช่วงระยะเวลา 1 เดือนก่อนการเปิดเผยงบการเงินต่อสาธารณชน และภายหลังเปิดเผยงบการเงินต่อสาธารณชน 1 วัน

ข้อกำหนดนี้ให้รวมถึงคู่สมรสและบุตรที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะของกรรมการ พนักงาน และลูกจ้างของบริษัทฯ ด้วย ผู้ใดฝ่าฝืนระเบียบข้อบังคับดังกล่าวจะถือว่าได้กระทำความผิดอย่างร้ายแรง

กรรมการและผู้บริหารของบริษัทฯ จะต้องรายงานการเปลี่ยนแปลงการถือหลักทรัพย์ของตนเอง คู่สมรส และบุตรที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะ ต่อสำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ (“สำนักงาน ก.ล.ต.”)

หากกรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของบริษัทฯ ฝ่าฝืนหรือไม่ปฏิบัติตามนโยบายของบริษัทฯ ดังกล่าว บริษัทฯ จะลงโทษทางวินัยกับกรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของบริษัทฯ ผู้นั้น โดยเริ่มตั้งแต่การตักเตือนเป็นหนังสือ การตัดค่าจ้าง การพักงานชั่วคราวโดยไม่ได้รับค่าจ้าง หรืออาจให้ออกจากงาน ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับความร้ายแรงของความผิดนั้น ซึ่งบริษัทฯ ได้ประกาศให้กรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของบริษัทฯ ทราบโดยทั่วกันแล้ว

นอกจากนี้ กรรมการและผู้บริหารทุกคนได้ลงนามรับทราบภาระหน้าที่ในรายงานการถือหลักทรัพย์ของตนในบริษัทฯ รวมถึงคู่สมรสและบุตรที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะ ตลอดจนรายงานการเปลี่ยนแปลงการถือหลักทรัพย์ ต่อสำนักงาน ก.ล.ต. และตลาดหลักทรัพย์ฯ ตามมาตรา 59 และบทลงโทษตามมาตรา 275 แห่งพระราชบัญญัติหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ พ.ศ.2535

7. การทบทวน ตรวจสอบ และปรับปรุง

บริษัทฯ กำหนดให้มีการทบทวน ตรวจสอบ และปรับปรุง จรรยาบรรณในการดำเนินธุรกิจฉบับนี้ เป็นประจำอย่างน้อยปีละ 1 ครั้ง หรือหากมีการแก้ไขเปลี่ยนแปลงที่มีสาระสำคัญให้สามารถปรับปรุงแก้ไขได้ทันที

รายงานความรับผิดชอบของคณะกรรมการต่อ รายงานทางการเงิน

คณะกรรมการบริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชันส์ จำกัด (มหาชน) จัดให้มีการจัดทำงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการของบริษัทฯ เพื่อแสดงฐานะการเงินและผลการดำเนินงานของบริษัทฯ และบริษัทย่อย รวมทั้งสารสนเทศทางการเงินที่ปรากฏในรายงานประจำปี 2568 ของบริษัทฯ ที่เป็นจริงและสมเหตุสมผลตามข้อกำหนดของกฎหมายที่เกี่ยวข้อง

คณะกรรมการบริษัทฯ มีการหน้าที่และความรับผิดชอบในฐานะกรรมการของบริษัทจดทะเบียน ในการกำกับดูแลให้รายงานทางการเงินของบริษัทฯ มีข้อมูลทางบัญชีที่ถูกต้อง ครบถ้วน โปร่งใส และเพียงพอ เพื่อที่จะดำรงรักษาไว้ซึ่งทรัพย์สินของบริษัทฯ เพื่อให้ทราบจุดอ่อนและรายการที่ผิดปกติอย่างมีนัยสำคัญ รวมทั้งมีการเปิดเผยข้อมูลที่เป็นสาระสำคัญอย่างเพียงพอในหมายเหตุประกอบงบการเงิน โดยเลือกใช้นโยบายการบัญชีที่เหมาะสมและถือปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ ตลอดจนพิจารณาถึงความสมเหตุสมผล ความระมัดระวังรอบคอบ และประมาณการที่เหมาะสมตามมาตรฐานการบัญชีที่รับรองทั่วไป

เพื่อให้การกำกับดูแลรายงานทางการเงินดังกล่าวเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ คณะกรรมการบริษัทได้แต่งตั้งคณะกรรมการตรวจสอบ ซึ่งประกอบด้วยกรรมการอิสระที่มีได้ดำรงตำแหน่งในคณะกรรมการบริหาร จำนวน 3 ท่าน เป็นผู้ดูแลรับผิดชอบเกี่ยวกับคุณภาพของรายงานทางการเงิน และระบบการควบคุมภายใน รวมทั้งเตรียมความพร้อมในการจัดทำงบการเงิน ซึ่งอิงตามมาตรฐาน International Financial Reporting Standards (IFRS) โดยความเห็นของคณะกรรมการตรวจสอบเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวได้ปรากฏในรายงานของคณะกรรมการตรวจสอบซึ่งแสดงไว้ในรายงานประจำปีแล้ว

คณะกรรมการบริษัทฯ มีความเห็นว่า งบการเงินรวมของบริษัทฯ แอสเพียร์ อินโนเวชันส์ จำกัด (มหาชน) และบริษัทย่อย และงบการเงินเฉพาะกิจการของบริษัทฯ แอสเพียร์ อินโนเวชันส์ จำกัด (มหาชน) ที่คณะกรรมการตรวจสอบได้สอบทานร่วมกับฝ่ายบริหารและผู้สอบบัญชีของ บริษัท คือ บริษัท ฟอรัวิส มาซาร์ส จำกัด ได้แสดงฐานะการเงิน และผลการดำเนินงานที่ถือปฏิบัติตามมาตรฐานการบัญชีที่รับรองทั่วไป มีการใช้นโยบายการบัญชีที่เหมาะสมและถือปฏิบัติโดยสม่ำเสมอ มีการเปิดเผยข้อมูลอย่างเพียงพอ และได้ปฏิบัติตามกฎหมายและกฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนมีการพิจารณาถึงความสมเหตุสมผลและความรอบคอบในการจัดทำงบการเงินดังกล่าว



นายปราโมทย์ สุธจิตพร
ประธานกรรมการ

แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ รายงานประจำปี 2568

BEYOND

Resilience

(แบบ 56-1 ONE REPORT)

2025



ASPHERE



บริษัท แอสเฟียร์ อินโวนชั่นส์ จำกัด (มหาชน)

51 อาคารเมเจอร์ทาวเวอร์ พระราม9-รามคำแหง OFFICE 3-8 ชั้นที่ 18
ถนนพระราม 9 แขวงหัวหมาก เขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร 10240

+66 (0) 2769 8888 | WWW.ASPHERE.CO