

แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ รายงานประจำปี 2566

SERVING THE INFINITE FUTURE

: TRANSFORMING THE LIFESTYLE THROUGH INNOVATIONS
(IIUU 56-1 ONE REPORT)



SERVING THE INFINITE FUTURE

แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ รายงานประจำปี 2566
(แบบ 56-1 ONE REPORT)



ASPHERE

CONTENT

ANNUAL REPORT 2023

สารจากประธานกรรมการ	1
ส่วนที่ 1 : การประกอบธุรกิจและผลการดำเนินงาน	2
1. โครงสร้างและการดำเนินงานของกลุ่มบริษัทฯ	3
2. การบริหารจัดการความเสี่ยง	27
3. การขับเคลื่อนธุรกิจเพื่อความยั่งยืน	33
4. การวิเคราะห์และคำอธิบายของฝ่ายจัดการ	43
ถึงผลการดำเนินงานและฐานะการเงิน	
5. ข้อมูลทั่วไปและข้อมูลสำคัญอื่น	50
ส่วนที่ 2 : การกำกับดูแลกิจการ	57
6. นโยบายการกำกับดูแลกิจการ	58
7. โครงสร้างการกำกับดูแลกิจการ และข้อมูลสำคัญเกี่ยวกับ	71
คณะกรรมการ คณะกรรมการชุดย่อย ผู้บริหาร พนักงาน และอื่น ๆ	
8. รายงานผลการดำเนินงานสำคัญด้านการกำกับดูแลกิจการ	86
9. การควบคุมภายในและรายการระหว่างกัน	91
ส่วนที่ 3 : งบการเงิน	96
ส่วนที่ 4 : เอกสารแนบ	198

สารจากประธานกรรมการ

ในปี 2566 ที่ผ่านมานับเป็นปีที่มีการพลิกบทบาทครั้งสำคัญของบริษัทฯ ในรอบ 22 ปีแห่งการดำเนินธุรกิจ ด้วยการขยายขอบเขตธุรกิจจากผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้สู่บริษัทดิจิทัลเทคโนโลยีชั้นนำที่มุ่งสู่ตลาดระดับโลก ซึ่งบริษัทฯ มีการปรับภาพลักษณ์องค์กรใหม่ พร้อมปรับเปลี่ยนชื่อเป็น “บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชันส์ จำกัด (มหาชน)” สละท่อนวิสัยทัศน์ “Serving the Infinite Future” ในการก้าวสู่การเป็นผู้นำที่จะสร้างสรรค์นวัตกรรมดิจิทัลแห่งอนาคตเพื่อตอบสนองโลกยุคใหม่ที่เทคโนโลยีกำลังเข้ามามีบทบาทเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วในทุกธุรกิจและชีวิตประจำวัน โดยปีที่ผ่านมา บริษัทฯ ได้มีการขยายการลงทุนในกลุ่มธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ (Disruptive Technology) ได้แก่ ธุรกิจบล็อกเชน และธุรกิจเมตาเวิร์ส ถือเป็นเทคโนโลยีแห่งอนาคตที่กำลังได้รับความนิยมอย่างสูง ซึ่งจะช่วยเสริมขีดความสามารถในการแข่งขันให้แก่กลุ่มธุรกิจในเครือ

สำหรับปี 2567 แอสเพียร์ อินโนเวชันส์ฯ ได้มีการวางกลยุทธ์และแผนดำเนินงานเพื่อขับเคลื่อนกลุ่มธุรกิจแต่ละแขนง โดยเฉพาะในส่วนของบริษัทเกมออนไลน์ที่ยังคงเป็นรากฐานหลักของกลุ่มบริษัทฯ โดยมุ่งรุกตลาดเกมในประเทศอินโดนีเซียและเวียดนามอย่างเข้มข้นด้วยการปรับกลยุทธ์เพื่อสร้างโอกาสและการเติบโตทางการตลาด ควบคู่กับการปรับกลยุทธ์การสรรหาเกมใหม่ ซึ่งจะเน้นการเปิดให้บริการเกมครอบคลุมในระดับภูมิภาคมากยิ่งขึ้น รวมถึงเพิ่มการให้บริการเกมแนวอื่นนอกเหนือจากเกมแนว RPG (Role-Playing Game) เพื่อช่วยสร้างความหลากหลายและขยายฐานผู้เล่นกลุ่มใหม่ สำหรับด้านกลุ่มธุรกิจเทคโนโลยี บล็อกเชนและนวัตกรรม ได้มีการเปิดให้บริการ Astronize แพลตฟอร์มเกมในรูปแบบ Hybrid Web 3.0 พร้อมเปิดให้บริการเกมแรก TSX by Astronize ครอบคลุม 26 ประเทศทั่วโลก ถือเป็นก้าวแรกในการให้บริการด้านโครงสร้างพื้นฐานเทคโนโลยีเกม เพื่อขับเคลื่อนอุตสาหกรรมเกมเข้าสู่ยุคใหม่ในโมเดลธุรกิจเว็บ 3.0 นอกเหนือจากนี้ ด้วยการเติบโตทางเทคโนโลยีที่เข้ามามีบทบาทสำคัญในหลากหลายธุรกิจ บริษัทฯ ยังมีความสนใจและแสวงหาโอกาสเพิ่มเติมในการลงทุนธุรกิจด้านเทคโนโลยีทางการตลาด (Marketing Technology) ซึ่งนับเป็นเทคโนโลยีที่จะกลายเป็นเครื่องมือสำคัญในการช่วยให้การทำการตลาดมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น โดยสามารถนำมาใช้อุปโภคบริโภคต่อกลุ่มธุรกิจในเครือและพันธมิตรในอนาคต

สุดท้ายนี้ ในนามของบริษัทฯ ใคร่ขอขอบคุณผู้ถือหุ้นทุกท่าน ลูกค้า ตลอดจนพันธมิตรทางธุรกิจ ที่มอบความเชื่อมั่นและให้การสนับสนุนด้วยดีมาโดยตลอด รวมถึงขอขอบคุณคณะผู้บริหารและพนักงาน ที่ได้ร่วมกันทุ่มเทแรงกาย แรงใจ เพื่อขับเคลื่อนบริษัทฯ ให้สามารถเติบโตได้อย่างมั่นคง เราขอให้คำมั่นว่าจะดำเนินธุรกิจด้วยความโปร่งใส ยึดถือในหลักบรรษัทภิบาลที่ดี และคำนึงถึงผลประโยชน์สูงสุดของผู้มีส่วนได้เสียทุกกลุ่ม พร้อมมุ่งมั่นในการผลักดันแอสเพียร์ อินโนเวชันส์ฯ ให้เติบโตในทุกมิติท่ามกลางสายธารแห่งความเปลี่ยนแปลงและโอกาสอีกมากมายในอนาคต



นายปราโมทย์ สุดจิตตพ
ประธานกรรมการ

ส่วนที่ 1

การประกอบธุรกิจ และผลการดำเนินงาน

1. โครงสร้างและการดำเนินงานของกลุ่มบริษัทฯ

1.1 วิสัยทัศน์ พันธกิจ และเป้าหมายในการดำเนินธุรกิจของบริษัทฯ

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

ในปี 2566 ที่ผ่านมา บริษัท แอสฟิร อินโนเวชันส์ จำกัด (มหาชน) ปรับโครงสร้างธุรกิจด้วยการขยายขอบเขตธุรกิจที่มากกว่า การให้บริการเกมออนไลน์ และตั้งเป้าหมายสู่การเป็นหนึ่งในบริษัทชั้นนำด้านดิจิทัลเทคโนโลยี ผ่านกลุ่มธุรกิจต่าง ๆ โดยกลุ่มธุรกิจเกมออนไลน์ยังคงเป็นฐานธุรกิจหลักของกลุ่มบริษัทฯ ซึ่งมีการตั้งเป้าหมายดังนี้

กลุ่มธุรกิจเกมออนไลน์ (เพลย์พาร์ค)

กลุ่มธุรกิจเกมออนไลน์ (เพลย์พาร์ค) มีการกำหนดวิสัยทัศน์และพันธกิจสำหรับเป็นแนวทางในการดำเนินงานในปี 2567 และในอนาคตคือ “การมุ่งเป็นแพลตฟอร์มเกมชั้นนำในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้” เพื่อเชื่อมโยงและเสริมพลังให้กับชุมชนผู้เล่นเกมที่หลากหลายผ่านประสบการณ์ความสนุกและน่าตื่นเต้น โดยมีพันธกิจคือ “การมอบความสนุกและความตื่นเต้นอย่างไม่สิ้นสุด” ให้กับเหล่าผู้เล่นเกมในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

สำหรับปี 2566 กลุ่มเกมกำลังสามารถทำผลงานได้ดี และด้วยการสนับสนุนอย่างเต็มที่จากทีมผู้พัฒนาเกมจะช่วยให้กลุ่มเกมสามารถสานต่อความสำเร็จได้อย่างต่อเนื่องในปี 2567 ด้วยปัจจัยเหล่านี้ทำให้เรามั่นใจว่าจะสามารถทำให้เพลย์พาร์คมีฐานที่มั่นคงในการขยายฐานผู้เล่นเกมได้

ในด้านภาพรวมของตลาดเกม เกมโมบายล์ยังคงเป็นแนวเกมที่สามารถครองส่วนแบ่งทางการตลาดได้สูงที่สุด และเมื่ออุตสาหกรรมเกมโมบายล์มีการเติบโตอย่างต่อเนื่องที่ ย่อมส่งผลต่อต้นทุนการซื้อลิขสิทธิ์เกมใหม่เพิ่มสูงขึ้นด้วยเช่นกัน ในขณะที่วงจรอายุของเกมโมบายล์ลดลงเหลือเพียงไม่กี่เดือนเมื่อเทียบกับเกมพีซีที่มีอายุหลายปี ดังนั้น เพลย์พาร์คจึงมีเกณฑ์การคัดสรรเกมใหม่ที่เข้มงวดยิ่งขึ้น รวมถึงมีการเพิ่มโมเดลธุรกิจให้มีความหลากหลายยิ่งขึ้น เพื่อให้สามารถขยายฐานผู้เล่นมากขึ้น เช่น Channeling, Co-publishing และการผสานการให้บริการในด้านต่าง ๆ เพื่อช่วยลดความเสี่ยง ในขณะเดียวกันได้มุ่งหาเกมโมบายล์ที่มีศักยภาพและมีโอกาสสูงที่จะประสบความสำเร็จ

นอกเหนือจากนั้น เรามีแผนที่จะขยายโมเดลทางธุรกิจของเพลย์พาร์คให้ครอบคลุมการเป็นแพลตฟอร์มการให้บริการ (Service Platform) เพิ่มเติมจากการเปิดให้บริการเกมเพียงอย่างเดียว เพื่อรองรับกลุ่มผู้พัฒนาเกมรายอื่นได้มากยิ่งขึ้น และด้วยกลยุทธ์ต่าง ๆ เหล่านี้ จะช่วยให้เพลย์พาร์คสามารถขยายฐานผู้ใช้งานได้ทั้งในกลุ่มผู้พัฒนาเกมและผู้เล่นเกม โดยจุดแข็งของเราอยู่ที่ตลาดเกมอาร์คเคด และเรามุ่งมั่นที่จะก้าวออกจากขอบเขตอันจำกัดนี้สู่ตลาดใหม่ที่มีความสามารถในการแข่งขันและโอกาสอีกมากมาย

กลุ่มเทคโนโลยีบล็อกเชนและนวัตกรรม

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

1.2 การเปลี่ยนแปลงและพัฒนากิจการที่สำคัญ

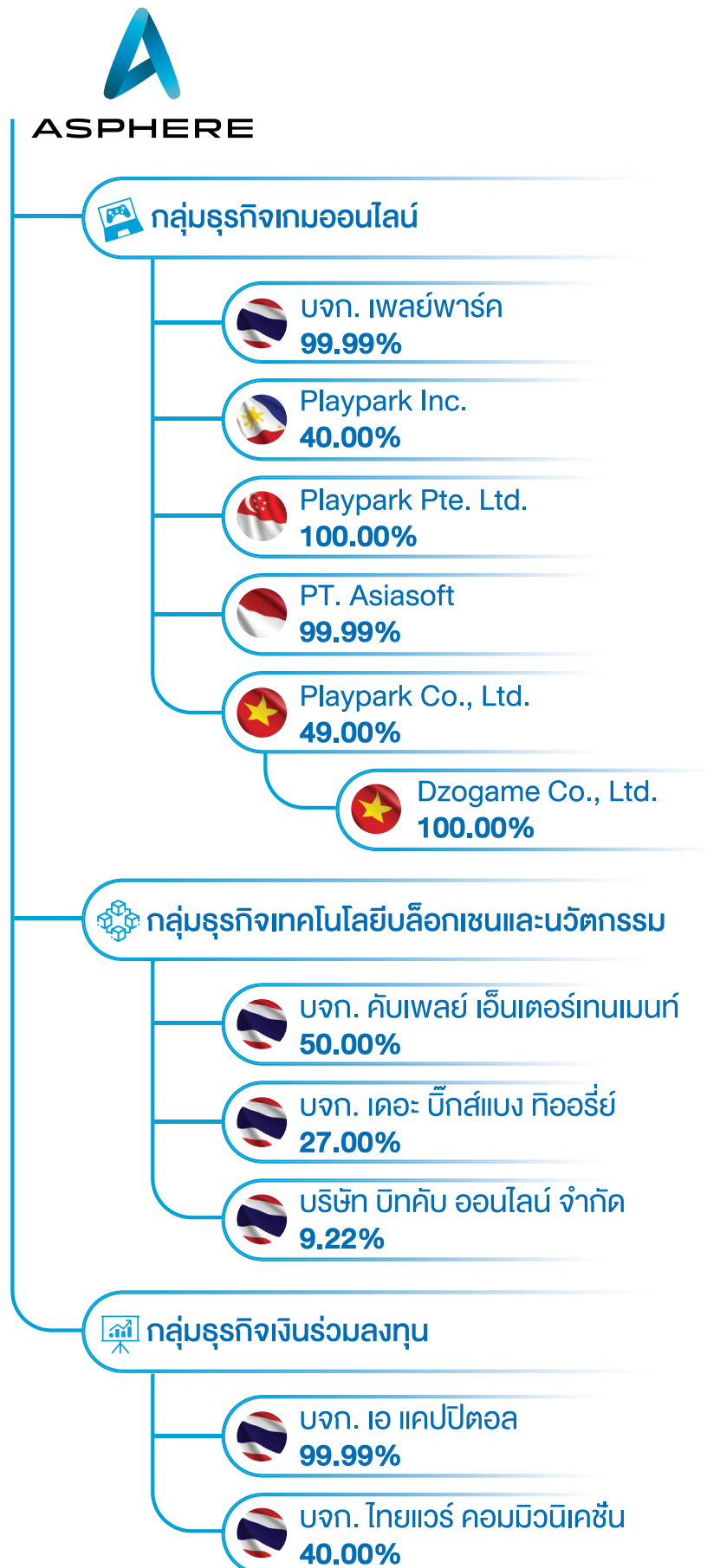
บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน) (“บริษัทฯ หรือ AS”) เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ก่อตั้งเมื่อวันที่ 20 กันยายน 2544 ด้วยทุนจดทะเบียน 5,000,000 บาท โดยแรกเริ่มมีวัตถุประสงค์เพื่อประกอบธุรกิจจัดจำหน่าย เกมพีซี มีผู้ร่วมก่อตั้งคือ นายปราโมทย์ สุดจิตพร Mr. Tan Tgow Lim และนายเลิศชาย กันภัย ซึ่งเป็นผู้มีประสบการณ์ในธุรกิจ ซอฟต์แวร์เพื่อความบันเทิงมาเป็นระยะเวลานาน และปัจจุบันบริษัทฯ ได้มีการขยายขอบเขตทางธุรกิจจากการเป็นผู้ให้บริการเกม ออนไลน์ โดยมุ่งสู่การเป็นหนึ่งในบริษัทชั้นนำด้านดิจิทัลเทคโนโลยี

- ปี 2546 บริษัทฯ เริ่มธุรกิจให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศไทย โดยเปิดตัวเกม Ragnarok Online ซึ่งซื้อลิขสิทธิ์มาจาก Gravity Co., Ltd. ประเทศเกาหลีใต้ แล้วนำมาดัดแปลงเป็นภาษาไทย เพื่อให้บริการแก่ผู้เล่นเกมในประเทศไทยจนประสบความสำเร็จอย่างสูง เป็นก้าวสำคัญที่ทำให้บริษัทฯ เป็นที่รู้จักในฐานะหนึ่งในผู้ให้บริการเกมออนไลน์ชั้นนำในไทย
- ปี 2547 - 2548 มีการปรับโครงสร้างบริษัทในกลุ่มที่มีผู้ถือหุ้นร่วมกัน โดยเข้าซื้อหุ้นบริษัทต่าง ๆ จากกลุ่มผู้ถือหุ้นหลัก ของบริษัทฯ เพื่อให้เกิดความชัดเจนในการดำเนินกิจการ รวมทั้งสามารถประหยัดค่าใช้จ่ายและเพิ่มประสิทธิภาพในการ บริหารงาน
- ปี 2549 ขยายตลาดสู่เกมแนว Casual ด้วยการเปิดให้บริการเกม Audition ซึ่งประสบความสำเร็จอย่างมาก และยังคง ครองอันดับ 1 ของเกมเด่นในประเทศไทยจนถึงวันนี้ 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 และยังเป็นแพลตฟอร์ม อีคอมเมิร์ซที่จำหน่ายซอฟต์แวร์ อุปกรณ์ไอที และแอดเจ็คทีฟอีกด้วย
- ปี 2555 ขยายตลาดสู่ประเทศมาเลเซีย ด้วยการลงทุนในบริษัท CIB Development Sdn. Bhd.
- ปี 2557 ก้าวเข้าสู่ตลาดเกมโมบายล์ เพื่อรองรับพฤติกรรมของผู้บริโภคที่นิยมใช้สมาร์ตโฟนเพิ่มมากขึ้น และด้วยกระแส ความนิยมของสื่อออนไลน์และการทำตลาดบนแพลตฟอร์มดิจิทัล บริษัทฯ จึงขยายธุรกิจด้านเอเจนซีการตลาดดิจิทัลด้วย การร่วมลงทุนใน บริษัท ธิงค์พลัส ดิจิตอล จำกัด เพื่อให้บริการด้านการวางแผนการตลาดดิจิทัลแบบครบวงจรแก่ลูกค้า องค์กรต่าง ๆ รวมถึงบริษัทในเครือ นอกจากนี้ในปีเดียวกัน ได้มุ่งสู่ธุรกิจการผลิตเนื้อหาดิจิทัลด้วยการร่วมลงทุนภายใต้ บริษัท มรินทร์ อินโนเวชั่น จำกัด เพื่อพัฒนาเกมออนไลน์และเกมโมบายล์ รวมถึงแอปพลิเคชันต่าง ๆ จากฝีมือคนไทย นอกจากนี้ บริษัทฯ ยังคงรุกตลาดในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ด้วยการขยายตลาดสู่ประเทศฟิลิปปินส์ จากการเข้าซื้อกิจการ ในบริษัท Level Up! Inc.
- ปี 2559 เพิ่มทุนจดทะเบียน จำนวน 102,469,254 บาท เป็นทุนจดทะเบียน 409,877,016 บาท
- ปี 2560 เพิ่มทุนจดทะเบียน บริษัท เพลย์พาร์ก จำกัด จำนวน 110,000,000 บาท เป็นทุนจดทะเบียน 150,000,000 บาท และร่วมลงทุนในบริษัท สกายเน็ต ซิสเต็มส์ จำกัด ซึ่งเป็นบริษัทเทคโนโลยีการเงินรูปแบบใหม่ (FinTech Startup) เพื่อ พัฒนาแอปพลิเคชันเกี่ยวกับการซื้อขายหุ้นและหลักทรัพย์
- ปี 2561 เพิ่มทุนจดทะเบียน บริษัท สกายเน็ต ซิสเต็มส์ จำกัด บริษัทร่วมในประเทศไทย และเพิ่มทุนจดทะเบียน Asiasoft Online Pte. Ltd. บริษัทย่อยในประเทศสิงคโปร์ พร้อมทั้งเปลี่ยนชื่อเป็น Playpark Pte. Ltd. นอกจากนี้ได้มีการเจรจาหาพันธมิตรทางธุรกิจในประเทศพม่าและอินโดนีเซีย เพื่อเตรียมการเปิดให้บริการเกมออนไลน์
- ปี 2562 ขยายการให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศอินโดนีเซีย โดยร่วมกับบริษัท PT. Wave Wahana Wisesa และ ลงนามข้อตกลงเป็นพันธมิตรทางธุรกิจกับบริษัท Krafton Inc. ผู้พัฒนาเกมระดับโลกจากประเทศเกาหลีใต้ ในการเปิด ให้บริการทดสอบเกม Ascent: Infinite Realm (A:IR) ครั้งแรกของโลกในประเทศไทย นอกจากนี้ยังประสบความสำเร็จ ในการรุกตลาดเกมโมบายล์ ด้วยการเปิดให้บริการเกม TS Online Mobile ซึ่งพัฒนาโดยบริษัท Chinese Gamers International จากไต้หวัน
- ปี 2563 บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) ลดทุนจดทะเบียนและทุนชำระแล้วของบริษัทฯ โดยการลดมูลค่า หุ้นที่ตราไว้ จากหุ้นละ 1.00 บาท เป็นหุ้นละ 0.50 บาท ซึ่งจะทำให้บริษัทคงเหลือทุนจดทะเบียน 256,173,135 บาท และ ทุนชำระแล้ว 204,938,596.50 บาท และในวันที่ 18 สิงหาคม 2563 ด้วยการเติบโตทางธุรกิจ ทำให้บริษัทฯ สามารถปลด เครื่องหมาย “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 นอกจากนี้ ได้มีการเปลี่ยนชื่อบริษัทย่อยในมาเลเซียเป็น Playpark Malaysia Sdn. Bhd. (เดิม CIB Net Station Sdn. Bhd.) เพื่อช่วยต่อยอดแบรนด์ PlayPark ให้เป็นที่จดจำยิ่งขึ้นในตลาดเกมภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ รวมถึงในปีเดียวกัน ด้วยการดำเนินธุรกิจด้วยความโปร่งใสและปฏิบัติตามนโยบายต่อต้านทุจริตคอร์รัปชันอย่างเคร่งครัด ส่งผลให้เอเชียซอฟท์ฯ ผ่านการรับรองเป็นสมาชิกของแนวร่วมต่อต้านคอร์รัปชันของภาคเอกชนไทย (CAC) โดยมีผลตั้งแต่วันที่ 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 เวนเจอร์ส จำกัด เพื่อพัฒนาระบบนิเวศของ Blockchain ครบวงจร สำหรับรองรับเกมที่อยู่ในโมเดลธุรกิจเดิม (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) จะเสนอตัวแทนเข้าร่วมคณะกรรมการบริษัทของเอเชียซอฟท์ฯ ผ่านการประชุมสามัญผู้ถือหุ้น 2566
- ปี 2566 บริษัทฯ ได้มีการเปลี่ยนแปลงที่สำคัญในด้านต่าง ๆ ดังนี้
 - ปรับเปลี่ยนชื่อบริษัท จาก บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) เป็น บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชันส์ จำกัด (มหาชน) และมีการปรับโครงสร้างบริษัทเป็นบริษัทที่ลงทุนในบริษัทอื่น (Holding Company) โดยมุ่งขยายขอบเขตธุรกิจสู่การเป็นบริษัทชั้นนำด้านดิจิทัลเทคโนโลยี
 - เปลี่ยนแปลงทุนชำระแล้วของบริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชันส์ 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 บิ๊กส์แวง ทือออร์รี่ จำกัด
 - จำหน่ายเงินลงทุน CIB Development Sdn. Bhd. ซึ่งเป็นบริษัทย่อยในประเทศมาเลเซีย ที่บริษัทฯ ถือหุ้นในสัดส่วนร้อยละ 61.68 ของทุนจดทะเบียน ซึ่งมีผลให้บริษัทดังกล่าวสิ้นสภาพการเป็นบริษัทย่อยของบริษัทฯ
 - ปรับเปลี่ยนชื่อบริษัท CONG TY TNHH CHAU A MEM เป็น บริษัท CONG TY TNHH DZOGAME ซึ่งเป็นบริษัทย่อยในประเทศเวียดนาม

1.3 โครงสร้างการถือหุ้นของกลุ่มบริษัทฯ

ณ 31 ธันวาคม 2566 กลุ่มแอสเฟียร์ฯ (กลุ่มบริษัทฯ) ประกอบด้วยบริษัทต่าง ๆ รวม 10 บริษัท ดังนี้



ขนาดของบริษัทตามเกณฑ์ Holding Company

จากกรณีที่บริษัทฯ ประกอบธุรกิจโดยการถือหุ้นในบริษัทอื่น (Holding Company) บริษัทฯ มีขนาดของบริษัทที่ประกอบธุรกิจหลักตามหลักเกณฑ์และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง โดยปัจจุบัน บริษัท เพลย์พาร์ก จำกัด เป็นบริษัทย่อยที่ประกอบธุรกิจหลักที่ไม่มีสถานะเป็นบริษัทจดทะเบียนตามเกณฑ์ Holding Company ณ 31 ธันวาคม 2566 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. เพลย์พาร์ก (“Playpark”)	ไทย	ให้บริการเกมออนไลน์
5. CIB Development Sdn. Bhd. (“CIB Dev”)	มาเลเซีย	ให้บริการเกมออนไลน์ทั้งพีซีและโมบายล์ในประเทศมาเลเซีย
6. Playpark Malaysia Sdn. Bhd. (“PPMY”) (เดิมชื่อ CIB Net Station Sdn. Bhd.)	มาเลเซีย	ให้บริการเกมออนไลน์ทั้งพีซีและโมบายล์ในประเทศมาเลเซีย (กลุ่มแอสเฟียร์ฯ ทยาย CIB Dev เมื่อไตรมาส 3 ปี 2566)
7. Playpark Inc. (“PPPH”)	ฟิลิปปินส์	ให้บริการเกมออนไลน์ทั้งพีซีและโมบายล์ในประเทศฟิลิปปินส์
8. Playpark Pte. Ltd. (“PPSG”) (เดิมชื่อ Asiasoft Online Pte. Ltd.)	สิงคโปร์	ให้บริการเกมออนไลน์ทั้งพีซีและโมบายล์ในประเทศสิงคโปร์
9. PT. Asiasoft (“APID”)	อินโดนีเซีย	ให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศอินโดนีเซีย
10. Playpark Co., Ltd. [เวียดนาม] (“PPVN”)	เวียดนาม	เพื่อการเข้าไปลงทุนในบริษัทอื่น (Holding Company) ในประเทศเวียดนาม
11. Dzogame Co., Ltd. (“DZO”)	เวียดนาม	ให้บริการเกมออนไลน์ทั้งพีซีและโมบายล์ในประเทศเวียดนาม
12. บจก. คับเพลย์ เอ็นเตอร์เทนเมนต์	ไทย	ให้บริการแพลตฟอร์ม Hybrid GameFi

1.4 ความสัมพันธ์กับกลุ่มธุรกิจของผู้ถือหุ้นใหญ่

การดำเนินธุรกิจหลักของบริษัทฯ มิได้มีความสัมพันธ์หรือเกี่ยวข้องกับการดำเนินธุรกิจอื่นของผู้ถือหุ้นรายใหญ่อย่างมีนัยสำคัญ

1.5. ลักษณะการประกอบธุรกิจ

1.5.1 โครงสร้างรายได้จากแต่ละสายผลิตภัณฑ์หรือกลุ่มธุรกิจ

รายได้ของกลุ่มบริษัทฯ แบ่งตามประเภทธุรกิจได้ 3 ประเภท ดังนี้

กลุ่มบริษัทฯ	2566		2565		2564	
	ล้านบาท	ร้อยละ	ล้านบาท	ร้อยละ	ล้านบาท	ร้อยละ
1. รายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์	1,436	99	1,561	99	1,850	99
2. รายได้จากการเป็นตัวแทนจำหน่าย	3	0	4	1	10	1
3. รายได้อื่น ๆ	10	1	11	0	2	0
รวม	1,449	100	1,576	100	1,862	100

รายได้ของกลุ่มบริษัทฯ แบ่งตามภูมิศาสตร์ได้ 2 ประเภท ดังนี้

ประเภทรายได้	2566		2565		2564	
	ล้านบาท	ร้อยละ	ล้านบาท	ร้อยละ	ล้านบาท	ร้อยละ
1. รายได้จากการดำเนินงานในไทย	453	31	516	33	556	30
2. รายได้จากการดำเนินงานในต่างประเทศ	996	69	1,060	67	1,306	70
รวม	1,449	100	1,576	100	1,862	100

1.5.2 ลักษณะผลิตภัณฑ์หรือบริการ

1.5.2.1 กลุ่มธุรกิจเกมออนไลน์ (เพลย์ฟาร์ค)

(1) ลักษณะประกอบธุรกิจ

กลุ่มบริษัทฯ เปิดให้บริการเกมออนไลน์ครั้งแรกในไทยเมื่อปี 2546 ด้วยเกม Ragnarok Online ซึ่งได้รับความนิยมอย่างสูง และในปี 2551 ได้เปิดให้บริการเกม MapleStory ซึ่งได้รับการตอบรับอย่างดีจากเกมเมอร์ในประเทศสิงคโปร์จวบจนถึงปัจจุบัน และหลังจากนั้นได้ขยายธุรกิจไปยังประเทศฟิลิปปินส์ และมาเลเซีย ทำให้บริษัทฯ เป็นที่รู้จักในฐานะหนึ่งในผู้ให้บริการเกมออนไลน์ชั้นนำในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ในระหว่างปี 2566 มีเกมออนไลน์ที่เปิดให้บริการทั้งบนแพลตฟอร์มพีซีและโมบายล์ รวม 34 เกม โดยในช่วง 3 ปีที่ผ่านมา การให้บริการเกมออนไลน์ถือเป็นธุรกิจหลักที่สร้างรายได้ให้แก่กลุ่มบริษัทฯ ในสัดส่วนเฉลี่ยร้อยละ 99 ของรายได้ทั้งหมด

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

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

วิธีการเติมเงินเข้าเกมต่าง ๆ ของกลุ่มบริษัทฯ จะเป็นการเติมเงินผ่านช่องทางต่าง ๆ จ้างต้นเข้าไปยังระบบ 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 เพื่อ

ตอบปัญหาและข้อสงสัยด้านเทคนิคและวิธีเล่นเกมผ่านระบบแชต (Live Chat) อีเมล (Email) และสื่อโซเชียลมีเดีย อาทิ Facebook Fanpage ของบริษัทฯ

ในระหว่างปี 2566 กลุ่มบริษัทฯ เปิดให้บริการเกมออนไลน์รวม 34 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. Cabal Online	PC - MMORPG	Item Sale
5. TLBB	PC - MMORPG	Item Sale
6. Elsword	PC - MMORPG	Item Sale
7. Flyff Universe	PC - MMORPG	Item Sale
8. Mosiang Online	PC - MMORPG	Item Sale
9. Rising Force Online	PC - MMORPG	Item Sale
10. Wulin Online	PC - MMORPG	Item Sale
11. New Mohun Online	PC - MMORPG	Item Sale
12. Gujian (Swords of Legend)	PC - MMORPG	Item Sale
13. Tam Quốc Chí (3 Kingdoms)	PC - MMORPG	Item Sale
14. Nine Dragons	PC - MMORPG	Item Sale
15. Elyon SEA (สิ้นสุดการให้บริการ ปี 2566)	PC - MMORPG	Item Sale
16. Audition	PC - Casual	Item Sale
17. Tales Runner (สิ้นสุดการให้บริการ ปี 2566)	PC - Casual	Item Sale
18. Mission Against Terror 2	PC - FPS	Item Sale
19. Genki Heroes (สิ้นสุดการให้บริการ ปี 2566)	Mobile - MMORPG	Item Sale
20. TS Online Mobile	Mobile - MMORPG	Item Sale
21. Club Audition Mobile	Mobile - Casual	Item Sale
22. Cabal Mobile	Mobile - MMORPG	Item Sale
23. Real Yulgang Mobile	Mobile - MMORPG	Item Sale
24. Legend of Condor Heroes	Mobile - MMORPG	Item Sale
25. HuangYi Mobile (สิ้นสุดการให้บริการ ปี 2566)	Mobile - MMORPG	Item Sale
26. Nine Songs of Fantasy	Mobile - MMORPG	Item Sale
27. TERA Classic SEA	Mobile - MMORPG	Item Sale
28. เซียนกระบี่สามภพ (สิ้นสุดการให้บริการ ปี 2566)	Mobile - MMORPG	Item Sale
29. Dream of a New World (สิ้นสุดการให้บริการ ปี 2566)	Mobile - Casual	Item Sale

เกมออนไลน์	ประเภทเกม*	รูปแบบการคิดค่าบริการ
30. Cyber Fantasy (เกมเปิดใหม่)	Mobile - MMORPG	Item Sale
31. Onmyoji Arena (เกมเปิดใหม่)	Mobile - MMORPG	Item Sale
32. Streetballers SEA (เกมเปิดใหม่)	Mobile - Casual	Item Sale
33. Immortal Kingdoms (เกมเปิดใหม่)	Mobile - MMORPG	Item Sale
34. Samkok Tactics (เกมเปิดใหม่)	Mobile - MMORPG	Item Sale
รวม 34 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 หรือคานะ 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

การให้บริการเกมออนไลน์เป็นธุรกิจที่สร้างรายได้หลักแก่กลุ่มบริษัทฯ ร้อยละ 99 ของรายได้ทั้งหมดในปีที่ผ่านมา โดยกลุ่มบริษัทฯ ดำเนินงานเต็มรูปแบบเพื่อให้บริการเกมออนไลน์แก่ผู้เล่นเกมในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เริ่มตั้งแต่การจัดซื้อลิขสิทธิ์เกมที่มีคุณภาพและตรงกับความต้องการของตลาด การบริหารจัดการเกมอย่างมีประสิทธิภาพ การทำการตลาดและประชาสัมพันธ์ การให้บริการแก้ไขปัญหาหรือให้ข้อมูลแก่ลูกค้า การจัดหาช่องทางการเติมเงินที่สะดวกและครอบคลุมในภูมิภาคและที่สำคัญ การจัดเตรียมระบบคอมพิวเตอร์สำหรับให้บริการ ได้แก่ ระบบเซิร์ฟเวอร์ อุปกรณ์เครือข่ายและระบบรักษาความปลอดภัย โปรแกรมคอมพิวเตอร์ต่าง ๆ และการจัดทำเว็บไซต์เกมและช่องทางการสื่อสารกับผู้เล่นผ่านสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ เพื่อมอบประสบการณ์การเล่นเกมที่ดียิ่งสุดให้แก่ผู้เล่น

ในระหว่างปี 2566 กลุ่มบริษัทฯ ให้บริการเกมใน 6 ประเทศ รวม 34 เกม ดังนี้

ประเทศที่ให้บริการ	จำนวน (เกม)	เกมออนไลน์ที่ให้บริการในระหว่างปี 2566
ไทย	17	Yulgang, Elsword, Audition, Tales Runner, Elyon SEA, Genki Heroes, Flyff Universe, TS Online Mobile, Real Yulgang Mobile, Legend of Condor Heroes, HuangYi Mobile, Nine Songs of Fantasy, TERA Classic SEA, Streetballers SEA, Immortal Kingdoms, Samkok Tactics, เซียนกระบี่สามภพ

ประเทศที่ให้บริการ	จำนวน (เกม)	เกมออนไลน์ที่ให้บริการในระหว่างปี 2565
สิงคโปร์	16	MapleStorySEA, Perfect World, TLBB, Flyff Universe, Mosiang Online, Wulin Online, Rising Force Online, New Mohun Online, Audition Next Level, Mission Against Terror 2, Elyon SEA, Genki Heroes, Club Audition Mobile, Dream of a New World, TERA Classic SEA, Streetballers SEA
มาเลเซีย	17	MapleStorySEA, Perfect World, TLBB, Flyff Universe, Mosiang Online, Wulin Online, Rising Force Online, New Mohun Online, Audition Next Level, Mission Against Terror 2, Elyon SEA, Genki Heroes, Club Audition Mobile, Dream of a New World, TERA Classic SEA, Streetballers SEA, Gujian
ฟิลิปปินส์	13	Cabal Online, Flyff Universe, Rising Force Online, Audition Next Level, Mission Against Terror 2, Perfect World, Elyon SEA, Genki Heroes, Cabal Mobile, Club Audition Mobile, Dream of a New World, TERA Classic SEA, Streetballers SEA
อินโดนีเซีย	6	Flyff Universe, Elyon SEA, Genki Heroes, Dream of a New World, TERA Classic SEA, Streetballers SEA
เวียดนาม	15	Yulgang, Rising Force Online, Tam Quốc Chí (3 Kingdoms), Nine Dragons, Elyon SEA, Genki Heroes, Flyff Universe, TS Online Mobile, Cabal Mobile, Real Yulgang Mobile, Legend of Condor Heroes, TERA Classic SEA, Cyber Fantasy, Onmyoji Arena, Gujian

หมายเหตุ : มีบางเกมเปิดให้บริการในหลายประเทศ ทำให้จำนวนนับรวมมากกว่า 34 เกม

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 อีกทั้งยังมีร้านค้าออนไลน์ จำหน่ายแก็ดเจ็ต 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 หรือการเก็บค่าเช่าเล่นตามเวลา (Airtime Sale) เป็นการเปิดให้เล่นฟรีแต่ขายไอเทมในเกม (Item Sale) เป็นส่วนใหญ่ โดยผู้ให้บริการเกมเชื่อว่าการให้บริการเล่นเกมฟรีก่อน จะสามารถดึงดูดให้ผู้เล่นเกมจำนวนมากเข้ามาทดลองเล่นเกมได้ง่ายขึ้น และหากเกมเป็นที่ถูกใจของผู้เล่น โอกาสที่ผู้ให้บริการจะสามารถสร้างรายได้จากการขายไอเทมก็จะมากกว่าการขายในรูปแบบอื่น ๆ นอกจากนี้ ยังมีรูปแบบการหารายได้จากค่าโฆษณาที่ปรากฏในเกมโมบายล์ประเภทแนว Casual ซึ่งผู้เล่นสามารถเล่นได้ฟรีโดยแลกกับการดูโฆษณาที่แทรกเข้ามาระหว่างการเล่นเกม

(2) กิจกรรมทางการตลาดและการจัดจำหน่าย

กิจกรรมทางการตลาด

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

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

กลุ่มบริษัทฯ 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	-	- Dzo Card - Gate Card - iSEC Card
บัตรเงินสด	TrueMoney Cash Card	-	-	-	-	-
บัตรเครดิตและบัตรเครดิต	Credit, Debit Card	-	-	Paypal	-	Credit, Debit Card
ระบบชำระเงินออนไลน์	- Online Banking - ธนาคารกรุงเทพ - ธนาคารกรุงศรีอยุธยา - ธนาคารกรุงไทย - ธนาคารไทยพาณิชย์ - Mobile Banking - K Plus - SCB Easy - QR Payment - ธนาคารกรุงเทพ - ธนาคารกรุงศรีอยุธยา - ธนาคารกรุงไทย - ธนาคารไทยพาณิชย์ - ธนาคารทหารไทยธนชาติ - ธนาคารออมสิน - ธนาคารกสิกร	- Online Banking - Affin Bank - AGRONet - 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	-	- Online Banking - BPI - BDO - Union Bank - RCBC - UCPB - Metrobank - Codashop - Bank Transfer	- Online Banking - BCA - BNI - Danamon - Hana Bank - BRI - CIMB - Mandiri - Permata Bank - QR Payment - QRIS	- Online Banking - VCB - BIDV - Agribank - Vietinbank - Techcombank - VPBank - Sacombank - TPBank - MBBank - DongaBank - VIB - Eximbank - SHB - MSB - HDBank - SeaBank - ABBank - BacABank - NamABank - NCB - OceanBank

ช่องทาง	ไทย	มาเลเซีย	สิงคโปร์	ฟิลิปปินส์	อินโดนีเซีย	เวียดนาม
ระบบชำระเงิน ออนไลน์	ธนาคารยูโอบี	UOB Bank	-			- PVComBank - SCB - BVBank - VietABank - ACB - ShinhanBank - OCB - LienVietPost Bank - KienLongBank - PGBank - WooriBank - SaigonBank - BaoVietBank - UOB - VRB - GPBank - PublicBank - VietBank - VietCredit - Viettel Money - VNPT Money - 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

ช่องทาง	ไทย	มาเลเซีย	สิงคโปร์	ฟิลิปปินส์	อินโดนีเซีย	เวียดนาม
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	• 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	• Razer Gold Wallet • Gudang Voucher • GoPay • OVO • LinkAja • ShopeePay • Sakuku	-
อื่น ๆ	• Pay with Point (นำคะแนนบัตรเครดิตมาแลกเป็นเงินเพื่อเติมเข้าเกม)	-	-	• Codashop over ◦ the counter ◦ Robinsons Dept Store ◦ SM Department Store ◦ SM Supermarket ◦ Savemore ◦ M. Lhuillier ◦ EC Pay (Gacash I Payment Center) ◦ Cebuana Lhuillier Bills Payment • Razer Gold over the counter ◦ SM Department Store ◦ SM Supermarket ◦ Robinsons Dept Store	• DCB - Telkomsel • DCB - Smartfren • DCB - XL • DCB - Tri • DCB - Indosat • Over the Counter - Alfamart • Over the Counter - Indomaret	-

สำหรับเกมที่ให้บริการบนแพลตฟอร์มโมบายส์ ผู้เล่นสามารถเติมเงินเข้าเกมผ่านช่องทางการชำระเงินของ App Store สำหรับระบบปฏิบัติการ iOS และ Google Play สำหรับระบบปฏิบัติการ Android นอกจากนี้ ยังสามารถใช้ช่องทางการเติมเงินดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้น เพื่อเติมเงินเข้าเกมโมบายส์ได้อีกด้วย

(3) กลยุทธ์การแข่งขัน

เพลย์ฟาร์คมุ่งมั่นที่จะเป็นผู้นำด้านการให้บริการเกมโมบายส์ชั้นนำในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยมีวิสัยทัศน์ในการส่งมอบประสบการณ์ที่ดีที่สุดในการเล่นเกมให้กับผู้เล่นหลายล้านคน บริษัทฯ จึงมีการขยายเข้าสู่ตลาดเกมโมบายส์อย่างจริงจังนับตั้งแต่ปลายปี 2564 โดยมีการพัฒนาศักยภาพด้านการดำเนินงานในรูปแบบใหม่ ๆ เพื่อรองรับการเติบโตอย่างต่อเนื่อง ด้วยบุคลากรที่มีความสามารถและหลากหลายที่ประจำอยู่ในประเทศไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย เวียดนาม ฟิลิปปินส์ และอินโดนีเซีย บริษัทฯ จึงมีข้อได้เปรียบในการแข่งขันที่แข็งแกร่งในตลาดเหล่านี้ โดยสามารถเปิดให้บริการเกมโมบายส์หลากหลายภาษาได้พร้อมกันในหลายประเทศ โดยใช้ประโยชน์จากฐานผู้เล่นของบริษัทฯ ที่มีจำนวนมากและมีความภักดีต่อแบรนด์ นอกเหนือ

จากนี้ บริษัทฯ ยังมีความเชี่ยวชาญด้านการตลาดในระดับภูมิภาค ควบคู่กับทักษะด้านการบริหารคอมพิวเตอร์ผู้เล่นในแต่ละประเทศ ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญที่ทำให้ทีมงานมีความเข้าใจในความต้องการและความชื่นชอบของผู้เล่น ยิ่งไปกว่านั้น ด้วยความร่วมมือเชิงกลยุทธ์กับเหล่าพันธมิตรและชื่อเสียงของบริษัทฯ ในอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ ทำให้สามารถจัดหาเกมต่าง ๆ ที่มีเนื้อหาและคุณภาพสูงได้ในต้นทุนที่ต่ำกว่าโมเดลธุรกิจที่เปิดให้บริการเกมในประเทศเดียว

บริษัทฯ เชื่อกันว่าการผสมผสานระหว่างเกมที่มีคุณภาพและเครื่องมือทางการตลาดอันทันสมัยคือกุญแจสู่ความสำเร็จของเรา บริษัทฯ ให้ความสำคัญกับการบริหารจัดการการลงทุนทุกด้านอย่างมีประสิทธิภาพ ไม่ว่าจะเป็นการพัฒนาผลิตภัณฑ์ เกมแพลตฟอร์มการตลาด หรือโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยมีเป้าหมายในการให้บริการเกมโมบายล์ที่สามารถสร้างการมีส่วนร่วมและให้ความเพลิดเพลินแก่ลูกค้ามากที่สุด

กลุ่มเกมโมบายล์

ตลาดเกมโมบายล์ถือเป็นตลาดที่มีการแข่งขันสูง โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับเกมที่มี IP เป็นที่รู้จัก ซึ่งสามารถดึงดูดผู้เล่นเกมและมีโอกาสประสบความสำเร็จสูง บริษัทฯ จึงต้องเผชิญกับการแข่งขันที่รุนแรงในการเจรจาซื้อลิขสิทธิ์เกมคุณภาพที่มีจำนวนจำกัด ซึ่งส่งผลให้ต้นทุนและความเสี่ยงในการเข้าถึงลิขสิทธิ์ของเกมเหล่านี้มีแนวโน้มที่จะเพิ่มสูงขึ้น ด้วยเหตุนี้ บริษัทฯ จึงมองหากลยุทธ์ใหม่แก่การแข่งขันด้านราคาเพียงอย่างเดียว เรามุ่งสร้างสายสัมพันธ์ที่ดีและเครือข่ายอันแข็งแกร่งกับพันธมิตรทางธุรกิจ นับเป็นอีกกลยุทธ์ในการเพิ่มโอกาสในการเข้าถึงเกมเหล่านี้ก่อนผู้ให้บริการรายอื่น นอกจากนี้ บริษัทฯ มียังทรัพยากรสำคัญในด้านต่าง ๆ ที่จะช่วยส่งเสริมให้การเปิดให้บริการเกมประสบความสำเร็จ

นอกเหนือจากการเข้าถึงเกมโมบายล์ใหม่ ๆ บริษัทฯ ได้มุ่งเพิ่มช่องทางการสร้างรายได้และฐานผู้เล่นผ่านโมเดลธุรกิจแบบ Channelling รวมถึงโมเดลธุรกิจอื่น ๆ นอกเหนือจากการเปิดให้บริการเกม ซึ่งจะช่วยสร้างการเติบโตทั้งในด้านรายได้ ผู้เล่น รวมถึงคอมพิวเตอร์ โดยปราศจากความเสี่ยงในด้านการจัดหาเกมใหม่ อีกทั้งบริษัทฯ ยังมีแผนขยายพอร์ตโฟลิโอเกมที่มาจากรัฐบาลอื่น ๆ อาทิ ยุโรปและอเมริกา นอกเหนือจากเกมส่วนใหญ่ที่มาจากผู้พัฒนาในประเทศจีน

บริษัทฯ มั่นใจว่ากลยุทธ์ในการค้นหาเกมคุณภาพที่มี IP เป็นที่รู้จัก รวมถึงเพิ่มความหลากหลายของโมเดลทางธุรกิจ และการขยายพอร์ตโฟลิโอเกม จะช่วยให้เราบรรลุเป้าหมายตามที่วางไว้ และสามารถสร้างคุณค่าให้แก่ลูกค้า รวมถึงผู้มีส่วนได้เสียทุกกลุ่ม

การกระจายการลงทุนในธุรกิจเกมออนไลน์ไปยังหลายประเทศที่มีศักยภาพ

บริษัทฯ มุ่งมั่นในการลงทุนและเสริมสร้างศักยภาพในตลาดอินโดนีเซียและเวียดนาม ซึ่งเป็นสองตลาดที่มีการเติบโตและมีศักยภาพสูงที่สุดในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ด้วยประสบการณ์และความเชี่ยวชาญอย่างกว้างขวางในตลาดเหล่านี้ของ บริษัทฯ ส่งผลให้เรามีความได้เปรียบเหนือคู่แข่ง

สำหรับพื้นที่ในการเปิดให้บริการ เกมพีซีส่วนใหญ่จะเปิดให้บริการแบบแยกรายประเทศ ในขณะที่เกมโมบายล์จะเน้นเปิดให้บริการครอบคลุมในหลายประเทศ ซึ่งช่วยให้สามารถเข้าถึงกลุ่มผู้เล่นได้กว้างขึ้น ช่วยเสริมสร้างการรับรู้ของแบรนด์ได้มากขึ้น รวมถึงสามารถสร้างรายได้ได้มากขึ้น นอกจากนี้ บริษัทฯ ยังสามารถปรับแต่งเนื้อหาในเกมให้สอดคล้องกับบรรทัดและวัฒนธรรมท้องถิ่นของแต่ละตลาด เพื่อให้มั่นใจว่าผู้เล่นจะชื่นชอบและเกิดความผูกพันกับตัวเกม

บริษัทฯ เชื่อกันว่ากลยุทธ์การลงทุนในตลาดอินโดนีเซียและเวียดนาม รวมถึงการเปิดให้บริการเกมโมบายล์พร้อมกันในหลายประเทศ และการปรับเปลี่ยนตัวเกมให้ตรงกับความต้องการและความชื่นชอบของแต่ละตลาด จะช่วยให้บริษัทฯ สามารถก้าวสู่ความสำเร็จตามที่ได้ตั้งเป้าหมายไว้ได้

การเพิ่มจำนวนเกมออนไลน์ และพัฒนาเนื้อหาเกมที่ยังคงเปิดให้บริการอย่างต่อเนื่อง

ความสามารถในการดำเนินงานในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เป็นข้อได้เปรียบที่สำคัญยิ่งของบริษัทฯ เนื่องจากปัจจุบันนี้ ผู้พัฒนาให้ความสนใจในแนวทางการเปิดให้บริการเกมที่รองรับได้หลายภาษา และใช้เซิร์ฟเวอร์เดียวในการเปิดให้บริการทั่วภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ซึ่งผู้พัฒนาจะใช้เพียงทีมเดียวในการพัฒนาและให้บริการเกมนั้น ๆ โดยไม่จำเป็นต้องมีทีมพัฒนาหลายทีมในการดูแลเกมหลายประเทศ จึงเป็นการช่วยลดค่าใช้จ่าย และทำให้การเปิดเกมใหม่หรือเกมเก่ามีประสิทธิภาพมากขึ้น ซึ่งถือเป็นข้อได้เปรียบหลักที่จะสร้างประโยชน์ให้แก่บริษัทฯ มากยิ่งขึ้นในปี 2564 เป็นต้นไป ทั้งในส่วนของเกมพีซีและเกมโมบายล์

นอกเหนือจากการเปิดให้บริการเกมในตลาดปัจจุบันทั้ง 6 ประเทศ บริษัทฯ มีแผนปรับเปลี่ยนโครงสร้าง เพื่อให้สามารถรองรับการเปิดให้บริการหลายเกมพร้อมกันในทุกประเทศทั่วเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ซึ่งนับเป็นอีกกลยุทธ์หลักเพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันให้กับบริษัทฯ

การเสริมสร้างฐานทางการตลาดให้แข็งแกร่งอย่างต่อเนื่องและมั่นคงเป็นสำคัญ

กลุ่มบริษัทฯ เสริมสร้างฐานทางการตลาดให้แข็งแกร่งอย่างต่อเนื่อง โดยมุ่งเน้นกลยุทธ์ 4 ด้าน เพื่อสร้างความแตกต่างจากคู่แข่ง และรักษาสถานการณ์เป็นผู้ให้บริการเกมออนไลน์ชั้นนำในภูมิภาค

- การนำเสนอเกมออนไลน์ชั้นนำที่เป็นที่รู้จักและเป็นที่ยอมรับในตลาดต่างประเทศ : กลุ่มบริษัทฯ เชื่อว่าเกมที่เป็นที่รู้จักและได้รับความนิยมในตลาดต่างประเทศ มักมีจุดเด่นทั้งด้านรูปแบบและเนื้อหา ซึ่งจะช่วยเพิ่มโอกาสความสำเร็จของกลุ่มบริษัทฯ ในการทำการตลาดในประเทศเป้าหมาย
- การนำเกมออนไลน์ที่เคยได้รับความนิยมในอดีตกลับมาเปิดให้บริการอีกครั้ง : กลุ่มบริษัทฯ เล็งเห็นว่าเกมออนไลน์ที่เคยได้รับความนิยมในอดีตนั้น ยังคงมีฐานลูกค้าที่เฝ้ารอการนำเกมกลับมาให้บริการใหม่อีกครั้ง จุดแข็งของเกมจะต้องมีเนื้อหาและภาพรวมที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตของผู้เล่นเกมยุคใหม่ จึงต้องปรับเปลี่ยนให้เกมเข้ากับพฤติกรรมของผู้บริโภคและพัฒนากลยุทธ์เพื่อเพิ่มโอกาสในการสร้างรายได้และขยายฐานลูกค้าของกลุ่มบริษัทฯ
- การทำกิจกรรมทางการตลาดโดยตรงแก่กลุ่มเป้าหมาย : กลุ่มบริษัทฯ สามารถใช้ฐานลูกค้าจากข้อมูลของบริษัทฯ เป็นจุดเริ่มต้นในการทำกิจกรรมทางการตลาดโดยตรง เพื่อรักษาและขยายฐานลูกค้าอย่างต่อเนื่อง ซึ่งรวมถึงกิจกรรมเปิดตัวและแนะนำเกมใหม่ การส่งเสริมการเล่นเกมนั้นในรูปแบบกิจกรรมในเกม เช่น การแข่งขันในเกมออนไลน์ กิจกรรมพิเศษตามเทศกาล เป็นต้น และในรูปแบบกิจกรรมนอกเกมออนไลน์ เช่น การรวมกลุ่มและสังสรรค์ระหว่างผู้เล่นเกม การส่งจดหมายแนะนำเกมใหม่ การสนับสนุนกิจกรรมช่วยเหลือสังคม เป็นต้น
- การขยายช่องทางการเติมเงินให้ครอบคลุมและทั่วถึง : กลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายเพิ่มช่องทางการเติมเงินให้ครอบคลุมทั่วทั้งภูมิภาคมากยิ่งขึ้น โดยมุ่งขยายเครือข่ายไปยังช่องทางที่หลากหลาย รวมถึงการปรับเปลี่ยนหรือเพิ่มช่องทางใหม่ ๆ ให้สอดคล้องกับพฤติกรรมของผู้บริโภคยุคใหม่ที่เปลี่ยนแปลงจากเดิม อีกทั้งเพื่อเป็นการลดต้นทุนการเติมเงินของกลุ่มบริษัทฯ ให้ต่ำลง แต่อำนวยความสะดวกแก่ผู้เล่นมากยิ่งขึ้น ซึ่งจะช่วยสร้างความได้เปรียบในการแข่งขัน นอกจากนี้ ช่องทางการจัดจำหน่ายหรือช่องทางการเติมเงินยังสามารถใช้เป็นช่องทางทำการตลาดได้เป็นอย่างดี เช่น การจัดกิจกรรมทางการตลาดหรือการส่งเสริมการขายร่วมกัน การใช้สื่อโฆษณาที่ได้รับการสนับสนุนจากช่องทางการเติมเงินหรือการจัดจำหน่ายในการแนะนำผลิตภัณฑ์ให้เข้าถึงกลุ่มผู้เล่น

การทำกิจกรรมทางการตลาดเพื่อกระตุ้นยอดขายไอเทม

เนื่องจากเกมออนไลน์ส่วนใหญ่ที่กลุ่มบริษัทฯ ให้บริการในปัจจุบัน คิดค่าบริการจากการขายไอเทมในเกม กลุ่มบริษัทฯ จึงมุ่งเน้นทำการตลาดโดยตรงต่อกลุ่มผู้เล่นเกม เพื่อกระตุ้นการซื้อไอเทมอย่างต่อเนื่อง เช่น การจัดแพ็คเกจการขายไอเทมในแต่ละเดือน การทำ Item Shop/Item Mall ในเว็บไซต์ การทำโปรโมชั่นกระตุ้นการเติมเงินกับช่องทางเติมเงินต่าง ๆ โดยประชาสัมพันธ์ถึงกลุ่มผู้เล่นผ่านทางสื่อต่าง ๆ ของกลุ่มบริษัทฯ

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.)
มาเลเซีย	- iBox* (24 ชั่วโมง) - Live Chat (11.00 - 20.00 น.) - Facebook Fan Page
สิงคโปร์	- iBox* (24 ชั่วโมง) - Live Chat (11.00 - 20.00 น.) - Facebook Fan Page

ประเทศ	ช่องทางการให้บริการ
ฟิลิปปินส์	- iBox* (11.00 - 20.00 น.) - Live Chat (11.00 - 20.00 น.) - E-Support* (11.00 - 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 2566 ภาพรวมความพึงพอใจในการให้บริการของลูกค้า คิดเป็นร้อยละ 90.08 (ปี 2565 ร้อยละ 96.51 และปี 2564 ร้อยละ 95.98)

การพัฒนาระบบเทคโนโลยีสารสนเทศที่ใช้ในการให้บริการเกมออนไลน์

ในการเล่นเกมนออนไลน์จะต้องมีการติดต่อสื่อสารกันตลอดเวลาระหว่างเครื่องของผู้เล่นและเซิร์ฟเวอร์ที่ให้บริการ ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีประสิทธิภาพดีและมีความปลอดภัยสูงจะช่วยให้ผู้เล่นเกมมีปฏิสัมพันธ์ในโลกของเกมได้พร้อมกันอย่างราบรื่น ต่อเนื่อง และรวดเร็ว ซึ่งถือเป็นหัวใจสำคัญของการเล่นเกมออนไลน์ ดังนั้นกลุ่มบริษัทฯ จึงลงทุนพัฒนาประสิทธิภาพและความปลอดภัยของระบบ เทคโนโลยีสารสนเทศอย่างต่อเนื่อง โดยกลุ่มบริษัทฯ มีทีมงานที่ศึกษา วิเคราะห์ และปรับปรุงระบบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกมและการให้บริการอื่น ๆ ให้มีความทันสมัยและง่ายต่อการใช้งานยิ่งขึ้นในทุกปี อีกทั้งยังมีการพัฒนาระบบและอุปกรณ์เพื่อให้ความเสถียรมากยิ่งขึ้น และมีการอัปเดตระบบซอฟต์แวร์ (DR Site) ให้ดียิ่งขึ้น รวมถึงการอัปเดตซอฟต์แวร์บนระบบโครงสร้างพื้นฐานหลักเป็นเวอร์ชันล่าสุด เพื่อให้ทันสมัยและสามารถรองรับพีฟอร์เมอร์ใหม่ 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 เพื่อช่วยเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันกับผู้ประกอบการทั้งในอุตสาหกรรมเดียวกันและในธุรกิจความบันเทิงอื่น ๆ ในขณะเดียวกัน อัตราค่าบริการดังกล่าวจะต้องสามารถสร้างผลตอบแทนที่ดีให้แก่กลุ่มบริษัทฯ ได้อย่างไรก็ตาม กลุ่มบริษัทฯ ไม่มีนโยบายทำการตลาดด้วยอัตราค่าบริการที่ต่ำกว่าคู่แข่ง (Price War)

(4) การตลาดและการแข่งขัน

(4.1) ภาพรวมอุตสาหกรรมเกมออนไลน์โดยทั่วไปในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

เพลย์พาร์คมุ่งเน้นที่จะเป็นผู้นำด้านการให้บริการเกมโมบายล์ชั้นนำในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ อันประกอบไปด้วย ประเทศไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย อินโดนีเซีย ฟิลิปปินส์ และเวียดนาม โดยจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในภูมิภาคนี้มีการเติบโตขึ้นร้อยละ 2 ต่อปี และมีการแพร่หลายของสมาร์ตโฟนสูงถึงร้อยละ 89 ทำให้ภูมิภาคนี้นับเป็นสนามการแข่งขันของอุตสาหกรรมเกมที่คึกคัก มีผู้เล่นเกมมากกว่า 100 ล้านคน โดยเกมโมบายล์มีอัตราการเติบโตสูงที่สุด ร้อยละ 7.4 ต่อปี (อ้างอิงแหล่งข้อมูลจาก Insiderintelligence.com, statista)

ด้วยค่าบริการอินเทอร์เน็ตในปัจจุบันที่มีราคาย่อมเยา ประกอบกับความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี นับเป็นปัจจัยที่เอื้อหนุนให้ตลาดเกมโมบายล์กลายเป็นตลาดหลักของอุตสาหกรรมเกม ซึ่งมีการคาดการณ์อัตราการเติบโตเฉลี่ยต่อปี (CAGR) ร้อยละ 12 ในระหว่างปี 2564 - 2569

นอกจากนี้ บริษัทฯ ยังมุ่งเน้นที่จะปรับปรุงเนื้อหาในเกมโมบายล์เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เล่นเกมในแต่ละตลาด โดยอาศัยความแข็งแกร่งจากแพลตฟอร์มของ PlayPark และเครือข่ายพันธมิตร ผสานเข้ากับเทคโนโลยีอันทันสมัย อาทิ Business Intelligence, Customer Data Platform และ AI (Artificial Intelligence) ซึ่งจะช่วยให้เราสามารถดึงดูดกลุ่มผู้เล่นเกมและไขว่คว้าโอกาสทางธุรกิจในตลาดที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วได้

ถึงแม้ทิศทางของตลาดจะมีแนวโน้มที่ดี ทว่าเรายังคงต้องเผชิญกับความท้าทายในด้านอื่น ๆ ด้วยแต่ละประเทศต้องการแนวทางเฉพาะตัวในการดำเนินงาน สืบเนื่องมาจากความแตกต่างทางด้านภาวะเศรษฐกิจ โครงสร้างพื้นฐาน กรอบกฎระเบียบ รวมถึงความต้องการของผู้เล่นเกม นอกจากนี้ การส่งเสริมบุคลากรที่มีความสามารถ รวมถึงการดึงดูดผู้เชี่ยวชาญในอุตสาหกรรมให้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งขององค์กรก็ถือเป็นสิ่งสำคัญสำหรับความสำเร็จในระยะยาว

(4.2) ภาพรวมอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ในไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย อินโดนีเซีย ฟิลิปปินส์ และเวียดนาม

ในปี 2566 ภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้มีจำนวนผู้เล่นเกมโมบายล์กว่า 143 ล้านคน (อ้างอิงแหล่งข้อมูลจาก Statista) และมีการใช้งานอินเทอร์เน็ตบนโทรศัพท์มือถือสูงมาก โดยในมาเลเซียและเวียดนามเพิ่งเปิดให้บริการสัญญาณอินเทอร์เน็ต 5G ไปเมื่อไตรมาส 4 ปี 2566 ที่ผ่านมา ซึ่งจะส่งเสริมให้เกิดการเติบโตยิ่งขึ้นอีก และรายงานล่าสุดจาก Google พบว่า ผู้ใช้สมาร์ตโฟนอย่างน้อยร้อยละ 35 เข้าเล่นเกมโมบายล์ทุกสัปดาห์ และกว่าร้อยละ 85 ของประชากรออนไลน์ที่อาศัยในเมืองมีการเล่นเกม โดยส่วนใหญ่เล่นผ่านอุปกรณ์โทรศัพท์มือถือ

แม้การขยายฐานกลุ่มผู้เล่นเกมโมบายล์ของบริษัทฯ ให้ประสบความสำเร็จจะมีต้นทุนที่สูง แต่ด้วยปัจจัยสนับสนุนที่แข็งแกร่ง เช่น ประชากรรุ่นใหม่มีความคุ้นเคยกับเทคโนโลยี การมีรายได้สูงขึ้น การเข้าถึงสมาร์ตโฟนเพิ่มมากขึ้น รวมถึงในแต่ละประเทศของภูมิภาคนี้ล้วนมีลักษณะเฉพาะของตลาดและโอกาสทางธุรกิจที่แตกต่างกัน ก็นับเป็นโอกาสอันดีสำหรับบริษัทฯ โดยตารางด้านล่างคือข้อมูลเบื้องต้นของตลาดเกมออนไลน์ในประเทศไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย อินโดนีเซีย ฟิลิปปินส์ และเวียดนาม

สถิติตลาด

สถิติตลาด (ล้านหน่วย)	อินโดนีเซีย	มาเลเซีย	ฟิลิปปินส์	สิงคโปร์	ไทย	เวียดนาม
ประชากร	281.9	33.5	117	5.9	70.3	99.5
ประชากรออนไลน์	209.5	30.2	85.2	5.8	56.5	72.00

*อ้างอิงข้อมูลจาก Worldometer, We Are Social, Hootsuite, DataReportal, Statista

ประมาณการรายได้ในแต่ละกลุ่มเกม

ประเทศ	ประมาณการรายได้ปี 2565 (พันล้านเหรียญสหรัฐ)	ประมาณการรายได้ปี 2570 (พันล้านเหรียญสหรัฐ)	สัดส่วนเกมโมบายล์ (ร้อยละ)	สัดส่วนเกมพีซี (ร้อยละ)	สัดส่วนเกมคอนโซล (ร้อยละ)
อินโดนีเซีย	4.2	5.3	75	20	5
มาเลเซีย	1.3	1.7	70	25	5
ฟิลิปปินส์	1.1	1.4	80	15	5

ประเทศ	ประมาณการ รายได้ปี 2565 (พันล้านเหรียญ สหรัฐ)	ประมาณการ รายได้ปี 2570 (พันล้านเหรียญ สหรัฐ)	สัดส่วนเกม โมบายล์ (ร้อยละ)	สัดส่วนเกมพีซี (ร้อยละ)	สัดส่วนเกม คอนโซล (ร้อยละ)
สิงคโปร์	1.8	2.1	65	25	10
ไทย	2.1	2.6	70	25	5
เวียดนาม	0.8	1.1	75	20	5

*อ้างอิงข้อมูลจาก Niko Partners, Data.ai, Newzoo, Gameindustry.biz, Singtel, True Digital, FPT Software

**ตัวเลขประมาณการอ้างอิงจากแหล่งข้อมูลหลายแหล่ง อาจมีความแตกต่างกัน ความเคลื่อนไหวของตลาดอาจส่งผลให้เกิดการเติบโตหรือลดลงอย่างไม่คาดคิดในแต่ละส่วน

ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในไทย

ในปี 2566 อุตสาหกรรมอีสปอร์ตไทยมีการเติบโตอย่างรวดเร็ว มีมูลค่ากว่า 38,000 ล้านบาท โดยมีปัจจัยสนับสนุนจากการที่คนไทยหันมาเล่นเกมมากขึ้นในช่วงโควิด-19 รวมถึงเม็ดเงินโฆษณาจากแบรนด์ต่าง ๆ และการที่สถาบันการศึกษาเปิดหลักสูตรรองรับ ซึ่งคาดว่าจะมีจำนวนเกมเมอร์เพิ่มขึ้นเป็น 18.7 ล้านคนในปี 2570 รวมถึงคาดการณ์ว่าจะมีผู้ติดตามชมการแข่งขันอีสปอร์ตแบบจริงจิงอีกกว่า 10.7 ล้านคน ซึ่งจะช่วยผลักดันให้ธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับวงการอีสปอร์ตเติบโตตามไปด้วย โดยที่สัดส่วนการเติบโตมาจากตลาดเกมโมบายล์เป็นส่วนใหญ่ อย่างไรก็ตามบริษัทผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในประเทศไทย มีจำนวน 17 ราย นับว่าลดลงจากปีก่อน โดยมีบริษัทปิดตัว 3 แห่ง ได้แก่ Playwith, Cubinet Interactive และ Wargaming และบริษัทเปิดใหม่ 1 แห่ง คือ G Million

เกมออนไลน์พีซี :

แม้ว่าเกมโมบายล์จะยังคงเป็นที่กระแสนิยมอย่างมากในอุตสาหกรรมเกมทั่วโลก รวมถึงประเทศไทย และในปี 2566 จำนวนเกมพีซีในประเทศไทยที่เปิดให้บริการอยู่มีจำนวนลดลงเหลือ 25 เกม จากจำนวน 31 เกมในปีก่อนหน้านี้ แต่ในภาพรวมยังคงมีกลุ่มผู้เล่นไทยที่ชื่นชอบและมีความต้องการเล่นเกมพีซีอย่างต่อเนื่อง เห็นได้จากเกมพีซีที่เปิดให้บริการมาเป็นระยะเวลานานยังคงมีฐานผู้เล่นจำนวนมากอยู่ เนื่องจากมีกลุ่มคอมมูนิตี้นิยมแน่น ได้แก่ เกม Audition, Yulgang, Ragnarok และ Black Desert Online

เกมโมบายล์ :

ภาพรวมตลาดเกมโมบายล์ในประเทศไทยในปี 2566 มีการเติบโตและการแข่งขันสูงขึ้น นอกเหนือจากบริษัทในประเทศที่เปิดให้บริการเกมแล้ว ยังมีผู้พัฒนาเกมจากหลากหลายประเทศเข้ามารุกตลาด เช่น ประเทศจีน เกาหลีใต้ และสหรัฐอเมริกา ซึ่ง Riot Games ค่ายเกมยักษ์ใหญ่จากสหรัฐอเมริกาได้เปิดออฟฟิศในประเทศไทยแล้ว พร้อมเผยแพร่โฆษณาเจาะตลาดเกมในไทยและเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เน้นที่เกมโมบายล์เป็นหลัก พร้อมชูกลยุทธ์ Hyper-localization โดยอาจจะมีคอนเทนต์พิเศษสำหรับตลาดไทย เพื่อมัดใจเกมเมอร์ไทย โดยที่ส่วนหนึ่งมาจากสถิติของ Statista ที่ระบุว่า ในปี 2566 ไทยมีผู้เล่นเกมออนไลน์กว่า 5.22 ล้านคน และตลาดเกมโมบายล์ก็เป็นตลาดที่มาแรงและน่าจับตามองตลอดในช่วงหลายปีที่ผ่านมา โดยคนไทยกว่าร้อยละ 44 เล่นเกมโมบายล์ในชีวิตประจำวัน ทำให้ยังมีโอกาสของผู้เล่นหน้าใหม่ที่พร้อมเข้ามาสร้างประสบการณ์เกมโมบายล์ให้กับผู้ใช้งานโทรศัพท์มือถือและเกมเมอร์ชาวไทย

ประเทศไทยสามารถสร้างรายได้จากเกมโมบายล์เป็นมูลค่า 750 ล้านเหรียญสหรัฐในปี 2566 เติบโตขึ้นร้อยละ 6.7 จากปี 2565 โดยมีเกมที่ได้รับนิยมนิยมสูงทั้งผู้เล่นและรายได้อยู่หลายเกม ได้แก่ เกม RoV, Free Fire, Coin Master, Roblox และ eFootball PES 2021

ทั้งนี้ คาดว่ารายได้จะมีอัตราการเติบโตประจำปี (CAGR 2567-2571) ที่ร้อยละ 6.48 ส่งผลให้คาดการณ์ว่า ตลาดจะมีมูลค่า 0.81 พันล้านเหรียญสหรัฐ และมีจำนวนผู้ใช้ 6.9 ล้านคนภายในปี 2571 (อ้างอิงข้อมูลจาก Statista)

ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในสิงคโปร์

อุตสาหกรรมเกมของสิงคโปร์ได้กลายมาเป็นอีกหนึ่งแรงขับเคลื่อนที่มีความสำคัญต่อเศรษฐกิจดิจิทัลของชาติ โดยมีอัตราการเติบโตที่รวดเร็วกว่าฮ่องกงและบริการออนไลน์ด้านอื่น ๆ

มีการคาดการณ์ว่าในปี 2566 ตลาดเกมออนไลน์และเกมวิดีโอมีมูลค่าสูงถึง 288.49 ล้านเหรียญสหรัฐ และจะเติบโตขึ้น

เป็น 531.10 พันล้านเหรียญสหรัฐ ภายในปี 2571 โดย Mr. Alvin Tan รัฐมนตรีช่วยว่าการกระทรวงการค้าและอุตสาหกรรมของสิงคโปร์ กล่าวว่า สิงคโปร์มีศักยภาพที่จะเป็นศูนย์กลางของเกมและอีสปอร์ตในภูมิภาคเอเชีย ซึ่งเป็นอุตสาหกรรมที่มีผู้เล่นเกมถึงร้อยละ 45 ของจำนวนผู้เล่นทั่วโลก นอกจากนี้ หนึ่งในสามของประชากรชาวสิงคโปร์ยังยกให้ตัวเองเป็นเกมเมอร์อีกด้วย จึงส่งผลให้สิงคโปร์กลายเป็นตลาดที่น่าสนใจสำหรับสตูดิโอเกมระดับโลก

สำหรับตลาดเกมโมบายล์ในสิงคโปร์มีแนวโน้มที่จะเติบโตเพิ่มขึ้น เนื่องจากมีอัตราการใช้งานและการครอบครองสมาร์ตโฟนสูง โดยคาดว่าจะเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 93 ภายในปี 2568 นอกจากนี้ จากผลสำรวจของ Opensignal พบว่า ประเทศสิงคโปร์ยังเป็นประเทศที่ผู้เล่นเกมจะได้รับประสบการณ์การเล่นเกมโมบายล์แบบพร้อมกันหลายคนได้ดีที่สุดในระดับโลกอีกด้วย

ผู้เล่นเกมส่วนใหญ่ในประเทศสิงคโปร์อยู่ในช่วงวัย 16 - 34 ปี แต่จุดที่น่าสนใจคือ ร้อยละ 30 ของชาวสิงคโปร์ที่อายุ 55 ปีขึ้นไป ระบุว่ายังมีการเล่นเกมด้วยเช่นกัน และจากสถิติของ Newzoo พบว่า กลุ่มผู้หญิ๊งวัย 36 - 50 ปี ถือเป็นกลุ่มผู้เล่นที่ใหญ่ที่สุดในคอมมูนิตีเกมของสิงคโปร์ คิดเป็นร้อยละ 23 จากจำนวนผู้เล่นเกมทั้งหมด 3.8 ล้านคนในประเทศ โดยกลุ่มนี้มักจะถูกเรียกว่า time fillers ซึ่งข้อมูลข้างต้นนี้ได้สะท้อนถึงความหลากหลายของกลุ่มผู้เล่นเกมในสิงคโปร์ และด้วยความเข้าถึงง่ายและน่าดึงดูดใจของตัวเกม ส่งผลให้เกมเป็นที่นิยมในทุกเพศและในหลายช่วงอายุ ทั้งนี้ จากผลสำรวจของ YouGov พบข้อมูลว่า ผู้เล่นเกมอายุ 25 - 35 ปี ใช้เวลาเล่นเกมมากกว่าผู้เล่นเกมในช่วงอายุอื่น ๆ ในขณะที่ผู้เล่นเกมวัย 18 - 24 ปี ถือเป็นกลุ่มผู้เล่นที่มีจำนวนมากที่สุด นอกจากนี้ ผู้เล่นเกมชาวสิงคโปร์ร้อยละ 41 จะใช้เวลาเล่นเกมมากกว่า 15 ชั่วโมงต่อสัปดาห์

ทั้งนี้ สิงคโปร์ได้มีการพัฒนางานการอีสปอร์ตให้แข็งแกร่งมากยิ่งขึ้น โดยในเดือนพฤษภาคม 2566 ทีมชาติสิงคโปร์สามารถคว้าเหรียญทองการแข่งขันชิงแชมป์โลกอีสปอร์ต เกม Valorant ได้เป็นครั้งแรก นอกจากนี้ สิงคโปร์ยังมีบุคลากรด้านอีสปอร์ตที่มีชื่อเสียงและประสบความสำเร็จ อาทิ ทีม EVOS SG จากเกม Mobile Legends, Daryl Koh Pei นักกีฬาเกม Dota2, Ho Kun Xian แชมป์โลกเกม Street Fighter สำหรับภาครัฐบาลยังมีการร่วมส่งเสริมวงการอีสปอร์ต อาทิ การให้การสนับสนุน สมาคมเกมสิงคโปร์ (Singapore Games Association : SGGA) โดยหน่วยงานจากภาครัฐอย่าง Enterprise Singapore, Media Development Authority และ Singapore Tourism Board และในปัจจุบันสิงคโปร์ได้เริ่มพัฒนาให้กลายเป็นศูนย์กลางของอีสปอร์ตและเป็นแหล่งที่ตั้งออฟฟิศของบริษัทนานาชาติ นอกจากนี้ เว็บไซต์ท่องเที่ยวของสิงคโปร์ได้ร่วมกับ Ho Kun Xian (แชมป์โลกเกม Street Fighter) จัดทำคู่มือท่องเที่ยว 2 วันสำหรับผู้รักกีฬาอีสปอร์ตอีกด้วย โดยปัจจัยเหล่านี้ได้ช่วยส่งเสริมให้ประเทศสิงคโปร์กลายเป็นจุดหมายปลายทางของการท่องเที่ยวอีสปอร์ตในอนาคต (อ้างอิงแหล่งข้อมูลจาก points-global.com)

อีสปอร์ต :

- มีการคาดการณ์ว่า ในปี 2566 แนวโน้มรายได้ของอีสปอร์ตในสิงคโปร์อยู่ที่ 8 ล้านเหรียญสหรัฐ และในปี 2571 จะเพิ่มขึ้นเป็น 12.7 ล้านเหรียญสหรัฐ นอกจากนี้ยังคาดการณ์ว่าจำนวนผู้เล่นอีสปอร์ตมีอยู่ราว 1.47 ล้านคน และมีรายได้เฉลี่ยต่อผู้ใช้ (ARPU) อยู่ที่ 5.50 เหรียญสหรัฐ (ข้อมูลอ้างอิงจาก Statista)

เกมออนไลน์พีซี :

- ตลาดเกมออนไลน์พีซีในสิงคโปร์กำลังมีการเติบโต คาดว่าในปี 2566 สามารถสร้างรายได้ได้ 253 ล้านเหรียญสหรัฐ และถูกคาดการณ์ว่าจะมีการเติบโตอย่างต่อเนื่องด้วยอัตราร้อยละ 14.29 ต่อปี ซึ่งส่งผลให้ภายในปี 2570 ตลาดจะมีมูลค่า 431.6 ล้านเหรียญสหรัฐ (ข้อมูลอ้างอิงจาก Statista)

เกมโมบายล์ :

- ในปี 2567 คาดการณ์ว่า ผู้เล่นชาวสิงคโปร์มีค่าเฉลี่ยในการใช้จ่ายต่อคน (ARPU) สำหรับการเล่นเกมโมบายล์อยู่ที่ 54.98 เหรียญสหรัฐ และจะสามารถสร้างรายได้รวมสูงถึง 71.37 ล้านเหรียญสหรัฐ (ข้อมูลอ้างอิงจาก Statista)
- สิงคโปร์ได้รับการจัดอันดับว่าเป็นหนึ่งในประเทศที่มีอัตราการเติบโตของรายได้เร็วที่สุดในกลุ่มประเทศอาเซียนประจำปี 2566/2565 (ข้อมูลอ้างอิงจาก Statista)

ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในมาเลเซีย

ในปี 2566 วงการอีสปอร์ตของมาเลเซียยังคงเดินหน้าพัฒนาได้อย่างน่าจับตามอง โดย Hannah Yeoh รัฐมนตรีว่าการกระทรวงเยาวชนและกีฬา ได้เน้นย้ำถึงความมุ่งมั่นของรัฐบาลที่มีต่อวงการอีสปอร์ต ด้วยการประกาศแผนที่จะนำเสนอบทเรียนอีสปอร์ตเข้าสู่ระบบการศึกษา ถือเป็นการยกระดับวงการอีสปอร์ตของมาเลเซียไปอีกขั้น (ข้อมูลอ้างอิงจาก Kakuchopurei)

มาเลเซียถูกจัดอยู่ในอันดับที่ 21 ของโลก ด้วยรายได้รวมจากธุรกิจเกมรวม 633 ล้านเหรียญสหรัฐ (3 พันล้านริงกิต) โดยรัฐบาลเล็งเห็นถึงความสำคัญและศักยภาพของอุตสาหกรรมเกม จึงมีการจัดสรรงบประมาณเพื่อพัฒนาอุตสาหกรรมนี้ให้เกิดการเติบโตยิ่งขึ้น ซึ่งในปี 2566 ได้จัดตั้งงบ 13 ล้านริงกิต และเพิ่มเป็น 30 ล้านริงกิตสำหรับปี 2567 (ข้อมูลอ้างอิงจาก NST)

อีกหนึ่งการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ของมาเลเซีย คือ การเข้าสู่เว็บ 3.0 ซึ่งนับเป็นยุคใหม่ของอุตสาหกรรมเกมของมาเลเซียในการแสวงหาโอกาสใหม่ที่กำลังจะเกิดขึ้น ตัวอย่างที่ชัดเจนคือ บันทึกความเข้าใจล่าสุดที่มีการลงนามระหว่าง Acxyn บริษัทเว็บ 3.0 และแพลตฟอร์มโทเคนดิจิทัลสำหรับทรัพย์สินทางปัญญา (IP tokenisation platform) เจ้าแรกของมาเลเซีย กับสถาบันพัฒนาเศรษฐกิจดิจิทัลแห่งมาเลเซีย (Malaysia Digital Economy Corporation : MDEC) (ข้อมูลอ้างอิงจาก The Edge Malaysia)

เกมออนไลน์พีซี :

- คาดการณ์ว่า ในปี 2567 การเข้าถึงเกมออนไลน์มีอัตราเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 13.5 และร้อยละ 14.1 ในปี 2570 (ข้อมูลอ้างอิงจาก Statista)
- แม้ตลาดเกมโมบายล์มีการเติบโตเพิ่มขึ้น แต่ตลาดของเกมออนไลน์พีซีและเกมคอนโซลจะยังคงแข็งแกร่ง เนื่องจากคอมมูนิตีของผู้เล่นเกมยังคงแสวงหาเกมที่มีภาพกราฟิกระดับสูงและดื่มด่ำกับประสบการณ์การเล่นเกมที่มีความแตกต่างจากเกมโมบายล์ (ข้อมูลอ้างอิงจาก Medium)

เกมโมบายล์ :

- จากผลสำรวจเกี่ยวกับวิถีไอเกมในมาเลเซีย ณ เดือนมกราคม 2566 พบว่าร้อยละ 73.39 ของผู้ที่ตอบแบบสอบถามที่มีอายุมากกว่า 18 ปี นิยมเล่นเกมบนแพลตฟอร์มโมบายล์ (ข้อมูลอ้างอิงจาก Statista)
- 5 อันดับแรกของเกมโมบายล์ที่มียอดขายสูงสุดในปี 2566 คือ Mobile Legends: Bang Bang, Roblox, Monopoly Go, Free Fire และ Candy Crush Saga (ข้อมูลอ้างอิงจาก Data.ai)
- 5 อันดับแรกของเกมโมบายล์ที่สร้างรายได้สูงสุด ได้แก่ Mobile Legends: Bang Bang, eFootball 2024, PUBG Mobile, Monopoly GO และ Candy Crush Saga (ข้อมูลอ้างอิงจาก Data.ai)

ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในฟิลิปปินส์

ประชากรและการใช้งานอินเทอร์เน็ตในฟิลิปปินส์ :

- ประชากรทั้งหมด : 117 ล้านคน (เพศหญิง ร้อยละ 49.2 เพศชาย ร้อยละ 50.8) (ข้อมูลอ้างอิงจาก Datareportal)
- อัตราการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต : ร้อยละ 73.1 (เพิ่มขึ้นร้อยละ 13.4 จากปี 2565) (ข้อมูลอ้างอิงจาก Datareportal)
- จำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ต : 85.16 ล้านคน (ข้อมูลอ้างอิงจาก Datareportal)

การใช้งานอินเทอร์เน็ตประจำวัน :

- ผู้ที่มีอายุ 16 - 64 ปี มีการใช้งานอินเทอร์เน็ตเฉลี่ยวันละ 9 ชั่วโมง 14 นาที (ข้อมูลอ้างอิงจาก Datareportal)
- โทรศัพท์มือถือถือเป็นอุปกรณ์ที่มีการใช้งานมากที่สุด เฉลี่ยวันละ 5 ชั่วโมง 31 นาที (ข้อมูลอ้างอิงจาก Datareportal)
- คอมพิวเตอร์และแท็บเล็ตมีจำนวนการใช้งานอินเทอร์เน็ต 3 ชั่วโมง 43 นาทีต่อวัน (ข้อมูลอ้างอิงจาก Datareportal)

โทรศัพท์มือถือเป็นอุปกรณ์หลักในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต :

- ร้อยละ 97.3 ของผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในฟิลิปปินส์เข้าเว็บไซต์ผ่านโทรศัพท์มือถือเป็นหลัก (ข้อมูลอ้างอิงจาก Datareportal)

ตลาดเกมในฟิลิปปินส์ :

- ผู้เล่นเกมคือกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่มีจำนวนมากที่สุดในฟิลิปปินส์ คิดเป็นร้อยละ 46.5 จากจำนวนผู้ใช้งานทั้งหมด (ข้อมูลอ้างอิงจาก Datareportal)
- อุปกรณ์ยอดนิยมที่ใช้ในการเล่นเกมนานที่สุด คือ โทรศัพท์มือถือ (ร้อยละ 90) ตามด้วยแล็ปท็อปและคอมพิวเตอร์ (ร้อยละ 46) และแท็บเล็ต (ร้อยละ 21) (ข้อมูลอ้างอิงจาก Datareportal)

เกมออนไลน์พีซี :

- เกมออนไลน์พีซียอดนิยมในฟิลิปปินส์ยังคงเป็นที่ชื่นชอบของกลุ่มคนรุ่นมิลเลนเนียลที่เติบโตมาพร้อมกับการเล่นเกมเหล่านี้ และเมื่อเติบโตกลายเป็นผู้ใหญ่ที่มีรายได้ในปัจจุบัน จึงสามารถใช้จ่ายเพื่อสนับสนุนเกมที่เล่นได้

เกมโมบายล์ :

- การดาวน์โหลดและรายได้ : เมื่อเปรียบเทียบกับปี 2565 เกมโมบายล์มียอดดาวน์โหลดเพิ่มขึ้นร้อยละ 5.56 ในขณะที่รายได้เติบโตขึ้นอย่างเห็นได้ชัดถึงร้อยละ 18.39 (ข้อมูลอ้างอิงจาก Data.ai)

- ประเภทเกมยอดนิยม : เกมแนว Arcade และ Action มีจำนวนการดาวน์โหลดมากที่สุด โดยเกมแนว RPG และ Strategy เป็นแนวเกมที่สามารถสร้างรายได้สูงมากที่สุด (ข้อมูลอ้างอิงจาก Data.ai)
- เกมยอดนิยมยังคงแข็งแกร่ง : Mobile Legends, Roblox และ Call of Duty: Mobile ยังคงครอง 3 อันดับแรกของเกมที่มีจำนวนการดาวน์โหลดมากที่สุด และน่าสนใจที่เกม Ragnarok Origins ซึ่งเปิดตัวในเดือนเมษายน 2566 สามารถติดอันดับ 4 ได้ (ข้อมูลอ้างอิงจาก Data.ai)
- สรุปข้อมูลสำคัญ : ผู้เล่นเกมชาวฟิลิปปินส์พร้อมที่จะให้โอกาสกับเกม IP ที่คุ้นเคย และยินดีที่จะใช้จ่ายหากพวกเขาชื่นชอบเกมนั้น (ข้อมูลอ้างอิงจาก Data.ai)

ฐานผู้เล่นเกมที่สามารถใช้ภาษาอังกฤษได้อย่างคล่องแคล่ว :

ประเทศฟิลิปปินส์มีคอมมูนิตี้ผู้เล่นเกมโมบายล์ขนาดใหญ่ โดยมีความโดดเด่นด้านทักษะทางภาษาอังกฤษที่ดีเยี่ยม และมักใช้เวลาในการเล่นเกมเฉลี่ย 10 ชั่วโมงต่อวัน นอกจากนี้ พวกเขายังบริโภคเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเกมอย่างต่อเนื่อง สะท้อนถึงความสนใจอย่างลึกซึ้งในอุตสาหกรรมนี้

ความน่าสนใจของอีสปอร์ต :

เกมที่มีฐานการกับอีสปอร์ตยังคงได้รับความนิยมอย่างมากในตลาดของฟิลิปปินส์ ซึ่งสอดคล้องกับความปรารถนาในการได้รับการยอมรับและความท้าทายที่ฝังแน่นในคนฟิลิปปินส์ พร้อมทั้งมีโอกาสที่จะได้รับเงินรางวัล (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

ด้วยความนิยมของอีสปอร์ตในฐานะการแข่งขันกระแสหลักของทวีปเอเชีย ส่งผลให้ได้รับการบรรจุเข้าเป็นกีฬาสำหรับการแข่งขันอย่างเป็นทางการในมหกรรมกีฬาหลายรายการ เช่น เอเชียนเกมส์และซีเกมส์ ในฐานะกีฬาอีสปอร์ตอย่างเป็นทางการที่มีเหรียญรางวัลในซีเกมส์ 2566 ซึ่งอินโดนีเซียสามารถคว้า 3 เหรียญทอง และ 2 เหรียญเงิน รวมถึงชัยชนะในการแข่งขันเกม PUBG Mobile (ประเภททีม) และ Mobile Legends: Bang Bang (ประเภททีมหญิง) (ข้อมูลอ้างอิงจาก Esports Insider)

ความนิยมของการแข่งขันอีสปอร์ตในอินโดนีเซียและภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ มีรากฐานมาจากความแข็งแกร่งของการแข่งขันในประเทศ ไม่ว่าจะเป็น PUBG Mobile, Free Fire หรือ Mobile Legends: Bang Bang ซึ่งต่อยอดไปสู่การแข่งขันระดับโลกได้มากที่สุด การสร้างชุมชนอีสปอร์ตในระดับท้องถิ่นจึงกลายเป็นหัวใจสำคัญของความสำเร็จในแวดวงนี้ ส่งผลต่อทั้งระบบนิเวศน์ของอีสปอร์ตและองค์กรต่าง ๆ ในอินโดนีเซียและภูมิภาค (ข้อมูลอ้างอิงจาก Esports Insider)

Indonesia Game Developer Exchange (IGDX) เป็นงานอีเวนต์ประจำปีที่เกิดขึ้นโดยกระทรวงการสื่อสารและเทคโนโลยีสารสนเทศร่วมกับสมาคมเกมอินโดนีเซีย (AGI) เพื่อยกระดับคุณภาพทางเทคนิคและความสามารถทางธุรกิจของผู้พัฒนาเกมอินโดนีเซีย ซึ่งคอมมูนิตีเกมทั้งในประเทศและระดับนานาชาติต่างยืนยันว่า ปี 2566 นับว่าเป็นปีทองของวงการนี้ ภายในงานมีกิจกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ ประกอบด้วยสื่อมวลชนเกมจาก IGN SEA, Tech in Asia และ Virtual SEA พร้อมกับบุคคลสำคัญในอุตสาหกรรมเกมได้มารวมตัวกัน เพื่อตัดสินใจและมอบรางวัลให้แก่ผู้ทรงคุณวุฒิ โดยพิธีมอบรางวัลอันทรงเกียรตินี้ได้จัดขึ้นในวันที่ 13 ตุลาคม 2566 ในงาน IGDX 2023 ณ โรงแรม เดอะ สโตนส์ ในบาห์ลี (ข้อมูลอ้างอิงจาก Virtualseasia, EventsForGamers)

เกมออนไลน์พีซี :

- คาดว่ามีผู้เล่นเกมออนไลน์พีซีในปี 2567 ราวร้อยละ 14.2 และเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 15.2 ในปี 2570 (ข้อมูลอ้างอิงจาก Statista)

เกมโมบายล์ :

- จากผลสำรวจปี 2566 ที่จัดทำขึ้นในอินโดนีเซีย พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มียุวัยเกิน 18 ปี ร้อยละ 87.6 บิยมเล่นเกมผ่านโทรศัพท์มือถือ และมีเพียงร้อยละ 2.56 ที่เล่นเกมผ่านคอมพิวเตอร์เดสก์ท็อป (ข้อมูลอ้างอิงจาก Statista)
- 5 อันดับแรกของเกมโมบายล์ที่มียอดดาวน์โหลดสูงสุด ได้แก่ Free Fire, Mobile Legends: Bang Bang, 8 Ball Pool, Stickman Party และ WormsZone.io (ข้อมูลอ้างอิงจาก Data.ai)
- 5 อันดับแรกของเกมโมบายล์ที่สร้างรายได้สูงสุด ได้แก่ Mobile Legends: Bang Bang, Free Fire, Roblox, EA Sports FC Mobile 24 Soccer และ eFootball 2024 (ข้อมูลอ้างอิงจาก Data.ai)

ภาวะอุตสาหกรรมและการแข่งขันของตลาดเกมออนไลน์ในเวียดนาม

ประเทศเวียดนามมีประชากรมากถึง 100 ล้านคน ทำให้กลายเป็นตลาดเกมที่มีศักยภาพและมีความสำคัญในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่กลุ่มบริษัทผู้พัฒนาและผู้ให้บริการเกมให้ความสำคัญ

ภาพรวมอุตสาหกรรมเกมออนไลน์ของเวียดนามในปี 2566 มีมูลค่า 407 ล้านดอลลาร์สหรัฐ เติบโตขึ้นร้อยละ 11 จากปีก่อนหน้าที่มีมูลค่า 370 ล้านดอลลาร์สหรัฐ โดยส่วนใหญ่เป็นการเติบโตจากเกมโมบายล์ (อ้างอิงข้อมูลจาก Statista)

ในปี 2566 เกมโมบายล์ยังคงเป็นแพลตฟอร์มได้รับความนิยมสูงสุดในกลุ่มผู้เล่นเกมชาวเวียดนาม โดยมีอัตราส่วนดังนี้ (อ้างอิงข้อมูลจาก We Are Social) :

- ร้อยละ 83 ของผู้เล่นเกมทั้งหมด มีการเล่นเกมโมบายล์
- ร้อยละ 41 ของผู้เล่นเกมทั้งหมด มีการเล่นเกมออนไลน์พีซี
- ร้อยละ 14 ของผู้เล่นเกมทั้งหมด มีการเล่นเกมคอนโซล

เกมออนไลน์พีซี :

- อุตสาหกรรมเกมในเวียดนามมีการเติบโตมานานกว่า 17 ปี แต่ปัจจุบันมีบริษัทในประเทศที่เปิดให้บริการเกมพีซีเพียง 7 ราย ได้แก่ VNG, Garena, VTC, GOSU, Quang Minh Dec, CMN และ Dzogame
- ในปี 2566 มีการเปิดให้บริการเกมพีซีในเวียดนามเพียง 2 เกมจากผู้ให้บริการภายในประเทศอย่าง VTC ที่นำเกม SilkRoad PC จากค่าย Net2E กลับมาเปิดตัวอีกครั้งในเดือนกรกฎาคม และได้เปิดตัวเกม Battle Teams 2 ในเดือนมิถุนายน
- ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในเวียดนามมีจำนวน 78 ล้านคน (คิดเป็นร้อยละ 79 ของจำนวนประชากรทั้งหมด) โดยร้อยละ 35 เล่นเกมผ่านแล็ปท็อปหรือเดสก์ท็อป (อ้างอิงข้อมูลจาก We Are Social)
- เนื่องจากการเปิดให้บริการเกมใหม่เพียงไม่กี่เกม ดังนั้นสิ่งที่สำคัญที่สุดสำหรับผู้ให้บริการภายในประเทศที่มีการเปิดให้บริการเกมพีซีอยู่ นั่นคือการรักษาฐานคอมมูนิตี และเพิ่มคุณภาพในการให้บริการลูกค้า

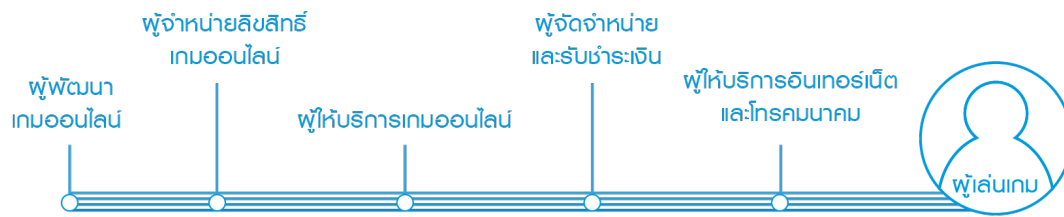
เกมโมบายล์ :

- จากจำนวนผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตในประเทศเวียดนามทั้งหมด 78 ล้านคน (ร้อยละ 79 จากจำนวนประชากรทั้งหมด) มีผู้เล่นเกมผ่านโทรศัพท์มือถือร้อยละ 86 (อ้างอิงข้อมูลจาก We Are Social)
- ระบบปฏิบัติการ Android ยังคงเป็นตลาดหลัก ด้วยส่วนแบ่งทางการตลาดร้อยละ 65 และร้อยละ 35 สำหรับระบบปฏิบัติการ iOS (อ้างอิงข้อมูลจาก Statcounter)
- ในปี 2566 เวียดนามทำรายได้จากเกมโมบายล์เป็นอันดับที่ 29 ของโลก ด้วยมูลค่า 378 ล้านดอลลาร์สหรัฐ เพิ่มขึ้นร้อยละ 9 จากปี 2565 (อ้างอิงข้อมูลจาก Data.ai)
- ในปี 2566 เกมโมบายล์ 5 อันดับแรกที่ทำรายได้สูงสุด ได้แก่ Rise of Kingdoms โดย Lilith, Arena of Valor และ Free Fire โดย Garena, Coin Master โดย Moon Active และ MU : Trừng Vàng Vô Hạn (奇迹MU : 无限金蛋) โดย Tanwan (อ้างอิงข้อมูลจาก Data.ai)
- แนวเกม 3 อันดับแรกที่ทำรายได้สูงสุด ได้แก่ Strategy, Role-Playing และ Action (อ้างอิงข้อมูลจาก Data.ai)

(5) การจัดหาผลิตภัณฑ์หรือบริการ

(5.1) ลักษณะการจัดให้ได้มาซึ่งผลิตภัณฑ์เพื่อจำหน่าย

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



ภาพรวมของผู้ประกอบการในธุรกิจเกมออนไลน์

ผู้ให้บริการเกมจะเป็นผู้จัดเตรียมระบบเซิร์ฟเวอร์สำหรับการให้บริการเกมในแต่ละพื้นที่ที่ได้รับลิขสิทธิ์ สำหรับการเก็บเงินค่าบริการเกม ผู้ให้บริการเกมจะจำหน่ายบัตรเติมเงินล่วงหน้าให้แก่ผู้เล่นเกม โดยการจำหน่ายเองหรือผ่านผู้จัดจำหน่ายหรือตัวแทนจำหน่ายที่ได้รับการแต่งตั้ง หรือการใช้บริการช่องทางการชำระเงินจากผู้ให้บริการบุคคลที่ 3 (3rd party payment channel) ส่วนผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตและโทรคมนาคม (ISPs) จะเป็นผู้ให้บริการเช่าช่องสัญญาณเพื่อใช้ติดต่อสื่อสารระหว่างเครื่องเซิร์ฟเวอร์ของผู้ให้บริการเกม กับร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ 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 ซึ่งเกมจะมีคุณสมบัติเบื้องต้นดังนี้

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

เจรจาและทำสัญญาซื้อลิขสิทธิ์การให้บริการเกมออนไลน์

ทีมงานจะเจรจาราคาและเงื่อนไขการซื้อลิขสิทธิ์เกม จากนั้นจึงทำสัญญากับผู้พัฒนาหรือผู้จำหน่ายลิขสิทธิ์เกมออนไลน์

เตรียมระบบการให้บริการเกมออนไลน์

- อุปกรณ์เซิร์ฟเวอร์และโปรแกรมคอมพิวเตอร์ : กลุ่มบริษัทฯ จะจัดเตรียมระบบเซิร์ฟเวอร์และอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่มีคุณสมบัติตามที่กำหนดโดยผู้พัฒนาเกมออนไลน์ ซึ่งจำนวนเครื่องเซิร์ฟเวอร์ที่จะใช้รองรับการให้บริการเกมจะประมาณจากการคาดการณ์ผู้เล่นโดยกลุ่มบริษัทฯ จากนั้นผู้พัฒนาเกมจึงเข้ามาติดตั้งโปรแกรมเกมออนไลน์เพื่อเปิดให้บริการต่อไป
- ระบบรักษาความปลอดภัยข้อมูลและการเชื่อมต่อ : กลุ่มบริษัทฯ จะจัดเตรียมตั้งค่าความปลอดภัยพื้นฐานให้แก่แต่ละเกม จัดการอนุญาตการเชื่อมต่อที่ปลอดภัยและใช้สำหรับเจ้าเล่นเกมเท่านั้น รวมถึงทดสอบความปลอดภัยของข้อมูลก่อนเริ่มเปิดให้บริการ
- ควบรวมระบบพื้นฐาน : กลุ่มบริษัทฯ จะจัดเตรียมระบบพื้นฐาน ที่ระบบของเกมและระบบฐานข้อมูลลูกค้าของกลุ่มบริษัทฯ จะต้องทำงานร่วมกัน อาทิ ระบบไอดีลูกค้าของกลุ่มบริษัทฯ ที่จะใช้เข้าเกม ระบบเติมเงินจากบัตรเติมเงินของกลุ่มบริษัทฯ

ที่จะใช้เติมเข้าเกม ระบบกิจกรรมส่งเสริมการเล่นที่พัฒนาขึ้นโดยกลุ่มบริษัทฯ ระบบโปรโมชั่นเพิ่มความคุ้มค่าในการใช้จ่ายในเกมของกลุ่มบริษัทฯ

- โปรแกรมเครื่องลูกข่าย : ทีมจัดการเกมจะคัดแปลงและปรับปรุงโปรแกรมซึ่งใช้ติดตั้งในเครื่องคอมพิวเตอร์ของผู้เล่นเกมก่อนการเล่นเกม รวมทั้งแปลเนื้อหาเกมเป็นภาษาท้องถิ่น ตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสมในเนื้อหา ปรับให้เข้ากับบริบทของสังคมและกลุ่มผู้เล่นในแต่ละประเทศ และส่งมอบโปรแกรมเกมที่พร้อมและปลอดภัยให้กับผู้เล่น
- การจัดทำเว็บไซต์ : ทีมจัดการเกมจะจัดทำเว็บไซต์สำหรับเกมออนไลน์แต่ละเกม เพื่อเป็นแหล่งข้อมูลสำหรับผู้เล่นเกมเกี่ยวกับวิธีการเล่น การชำระเงิน และการแก้ไขปัญหา อีกทั้งยังเป็นสื่อโฆษณาให้แก่กลุ่มบริษัทฯ อีกด้วย
- สังคมของผู้เล่นและสื่อโซเชียลเน็ตเวิร์ก : กลุ่มบริษัทฯ จะสร้างสื่อโซเชียลเน็ตเวิร์กเพื่อใช้สำหรับการรวมกลุ่มสังคมผู้เล่น แจ้งข่าวสาร รวมถึงการโปรโมตเกมด้วยหลักการตลาดดิจิทัล ในการเข้าถึงกลุ่มผู้เล่นผ่านเทคโนโลยีการสื่อสารสมัยใหม่
- ระบบการให้บริการ : ทีมจัดการเกมจะจัดเตรียมทีมงานเพื่อควบคุมการให้บริการเกมในฐานะ Game Master เพื่อดูแลการเล่นเกม อำนวยความสะดวก และแก้ปัญหาต่าง ๆ ให้แก่ผู้เล่นเกม

กระจายโปรแกรมเครื่องลูกข่าย (Client Program)

กลุ่มบริษัทฯ กระจายโปรแกรมให้ถึงมือผู้เล่นเกมอย่างทั่วถึงจากการให้ดาวน์โหลดฟรีทางเว็บไซต์เกม รวมถึงผ่านโปรแกรม PlayPark EZ ที่พัฒนาขึ้นมาเพื่อเสริมความสะดวกในการเข้าถึงเกมของกลุ่มบริษัทฯ สำหรับเกมบนแพลตฟอร์มโมบายส์ 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) : เปิดให้บริการแก่ผู้เล่นเกมภายนอกที่ได้ลงทะเบียนผ่านเว็บไซต์เกม โดยไม่คิดค่าบริการ แต่จำกัดจำนวนผู้เล่น เพื่อทดสอบหาข้อบกพร่องในการให้บริการเกม
- ช่วงทดสอบการให้บริการแบบเปิด (Open Beta) และ/หรือ เปิดให้บริการเชิงพาณิชย์ (Commercial) : ภายหลังได้ทดสอบการให้บริการเรียบร้อยแล้ว กลุ่มบริษัทฯ จะเปิดให้บริการเกมออนไลน์แก่ผู้เล่นเกมโดยทั่วไป โดยเก็บค่าบริการจากการขายไอเทมในร้านค้า Cash Item

สำหรับเกมโมบายส์ แบ่งออกเป็น 3 ช่วงดังนี้

- ช่วงทดสอบภายใน (Internal Test) : ทีมจะทดสอบตัวเกมผ่านเซิร์ฟเวอร์ทดสอบ เพื่อปรับปรุงเกมให้สมบูรณ์พร้อมในการให้บริการ
- ช่วงทดสอบแบบปิด (Closed Beta) : เปิดให้ผู้เล่นที่สนใจลงทะเบียนเข้าร่วมทดสอบโดยไม่คิดค่าบริการ เพื่อตรวจสอบความเสถียรของระบบเซิร์ฟเวอร์ รวมถึงรวบรวมความคิดเห็นเกี่ยวกับตัวเกม เพื่อพัฒนาเกมเพิ่มเติมให้ตรงกับความต้องการของผู้เล่นมากขึ้น
- ช่วงเปิดให้บริการจริงและจัดเก็บค่าบริการ (Commercial) : หลังจากการทดสอบและปรับปรุงเกมเรียบร้อยแล้ว เกมจะถูกส่งไปตรวจสอบคุณภาพ เมื่อผ่านการตรวจสอบแล้ว กลุ่มบริษัทฯ จะปรับสถานะให้ผู้เล่นสามารถดาวน์โหลดเกมผ่านทาง Google Play สำหรับระบบปฏิบัติการ Android และ App Store สำหรับระบบปฏิบัติการ iOS ถือเป็นการเปิดให้บริการโดยสมบูรณ์ 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) : สร้างการรับรู้และเชิญชวนให้กลุ่มเป้าหมายดาวน์โหลดและติดตั้งเกม ผ่านการโฆษณาบน Game Portal, เว็บไซต์เกมออนไลน์, จดหมายอิเล็กทรอนิกส์แนะนำเกม (e-Newsletter), โซเชียลเน็ตเวิร์กโดยผ่าน Influencer / Caster / Net Idol, Search Engine Optimization (SEO), Brand Presenter รวมถึงการโฆษณาในช่อง

ทางออนไลน์หรือ Ad Network บนแพลตฟอร์มต่าง ๆ อย่างเต็มรูปแบบ อาทิ Google, Facebook, Vangle

- ช่วงส่งเสริมการขายและรักษายอดขาย (Promoting and Maturing) : เน้นการจัดกิจกรรมทั้งภายในเกม เช่น การแข่งขันย่อยภายในเกม กิจกรรมลือกันเข้าเกมทุกวันเพื่อรับไอเทม และภายนอกเกม เช่น จัดงาน Meeting เพื่อเสริมสร้างสังคมภายในเกม และกระชับความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับทีมงาน จัดการแข่งขันระดับประเทศ ณ ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ รวมถึงยังคงประชาสัมพันธ์เกมผ่านช่องทางต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง เช่น เว็บไซต์เกมออนไลน์ โซเชียลเน็ตเวิร์กโดยผ่าน Influencer / Caster / Net Idol และโฆษณาในช่องทางออนไลน์หรือ Ad Network บนแพลตฟอร์มต่าง ๆ

(5.3) ค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์

ในการให้บริการเกมออนไลน์ กลุ่มบริษัทฯ จะซื้อลิขสิทธิ์เกมมาจากเจ้าของลิขสิทธิ์ ซึ่งเป็นผู้พัฒนาหรือผู้จัดทำนำเกมออนไลน์ในต่างประเทศจำนวนหลายราย เพื่อให้บริการแต่เพียงรายเดียว (Exclusive Distributor) ในพื้นที่ที่กำหนด (Specific Territory) ในอัตราค่าธรรมเนียมตามที่ตกลง โดยส่วนใหญ่มีอายุสัญญา 2 - 4 ปี นับจากเปิดให้บริการเชิงพาณิชย์ (Commercial Launch) และมีสิทธิต่ออายุสัญญาได้ในราคาและเงื่อนไขเดิม ทั้งนี้ ผู้พัฒนา/ผู้จัดทำนำเกมสามารถยกเลิกสัญญาได้ 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 และผู้พัฒนาหรือผู้จัดทำนำเกม

1.5.2.2 กลุ่มธุรกิจบล็อกเชนและนวัตกรรม (Blockchain & Innovation Technologies)

(1) ลักษณะผลิตภัณฑ์หรือบริการ

กลุ่มธุรกิจบล็อกเชนและนวัตกรรมมุ่งเน้นการให้บริการหรือพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีทางด้านบล็อกเชนและนวัตกรรมแห่งอนาคต เพื่อสร้างความแข็งแกร่งและเพิ่มศักยภาพให้กลุ่มธุรกิจในเครือ ปัจจุบันบริษัทฯ ได้ร่วมลงทุนกับพันธมิตรที่เป็นผู้นำด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรม ได้แก่

ลำดับ	บริษัท	ประเภทธุรกิจ	ความสัมพันธ์	สัดส่วนการถือหุ้น
1	บริษัท คับเพลย์ เอ็นเตอร์เทนเมนต์ จำกัด	การพัฒนาระบบนิเวศครบวงจรสำหรับเกมบล็อกเชน	กิจการร่วมค้า	ร้อยละ 50 ของทุนจดทะเบียน
2	บริษัท เดอะ บิ๊กส์แอง กิออริย์ จำกัด	การพัฒนาระบบโครงสร้างพื้นฐานสำหรับแพลตฟอร์ม Metaverse	สินทรัพย์ทางการเงินรับรู้มูลค่ายุติธรรมผ่านทำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ	ร้อยละ 27 ของทุนจดทะเบียน
3	บริษัท บิกคอบ ออนไลน์ จำกัด	ศูนย์ซื้อขายสินทรัพย์ดิจิทัล	สินทรัพย์ทางการเงินรับรู้มูลค่ายุติธรรมผ่านทำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ	ร้อยละ 9.22 ของทุนจดทะเบียน

(2) กิจกรรมทางการตลาดและการจัดจำหน่าย

ด้วยสัดส่วนการถือครองหุ้นของกลุ่มธุรกิจบล็อกเชนและนวัตกรรม ปัจจุบันกลุ่มธุรกิจได้มีส่วนร่วมในการบริหารในบริษัท คับเพลย์ เอ็นเตอร์เทนเมนต์ จำกัด ซึ่งในปี 2566 กลุ่มธุรกิจอยู่ระหว่างการเตรียมความพร้อมในด้านต่าง ๆ เพื่อเปิดให้บริการในช่วงต้นปี 2567 อาทิ

- การพัฒนา Astronize แพลตฟอร์มเกม Hybrid Web 3.0 : แพลตฟอร์มที่จะช่วยให้เกมในโลก Web 2.0 สามารถเชื่อมกับระบบนิเวศและโครงสร้างพื้นฐานของเทคโนโลยีบล็อกเชนเพื่อเข้าสู่โมเดลเกม Web 3.0 ได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ โดยที่ผู้พัฒนาเกมไม่จำเป็นต้องมีความเชี่ยวชาญหรือพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยีบล็อกเชนด้วยตนเอง
- การเตรียมความพร้อมในการเปิดให้บริการเกม TSX by Astronize : เกมแรกที่เปิดให้บริการภายใต้แพลตฟอร์ม Astronize โดยเป็นเกมโมบายล์ที่มี IP เป็นที่รู้จัก โดยเฉพาะในกลุ่มผู้เล่นเกมคนไทย และมีแผนเปิดให้บริการในเดือนเมษายนครอบคลุม 26 ประเทศทั่วโลก

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 ประกอบด้วยคณะกรรมการบริษัท มีหน้าที่ความรับผิดชอบสูงสุดในการกำกับดูแลการบริหารความเสี่ยงของบริษัทฯ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการดำเนินธุรกิจ

พร้อมกันนี้ บริษัทฯ ยังกำหนดให้มีการกำกับดูแลความเสี่ยงเพียงพอในระบบบริหารความเสี่ยงโดยคณะกรรมการตรวจสอบ (Audit Committee : AC) และให้มีการทวนสอบประสิทธิภาพผลการดำเนินการบริหารความเสี่ยงโดยคณะกรรมการบริษัท เพื่อให้มั่นใจว่าบริษัทฯ มีกระบวนการบริหารความเสี่ยงที่เพียงพอ มีความเหมาะสม และมีประสิทธิภาพ

วัฒนธรรมการบริหารความเสี่ยง

บริษัทฯ ส่งเสริมและรักษาวัฒนธรรมการบริหารความเสี่ยงที่เข้มแข็ง โดยสร้างความตระหนักถึงแนวทางในการจัดการความเสี่ยงอย่างมีวินัยสำหรับทุกกิจกรรมทางธุรกิจ วัฒนธรรมนี้ปลูกฝังค่านิยม ความรู้ และพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับความเสี่ยงและการควบคุม โดยคำนึงถึงประเด็นสำคัญดังต่อไปนี้

- การสื่อสารที่ชัดเจนและสม่ำเสมอจากคณะกรรมการบริษัท และผู้บริหารระดับสูง เกี่ยวกับการบริหารความเสี่ยง
- การพิจารณาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับความเสี่ยงในการตัดสินใจทางธุรกิจ
- การกำกับดูแลความเสี่ยงและความรับผิดชอบของเจ้าของความเสี่ยง ตลอดจนการให้ข้อมูลที่โปร่งใส
- การปลูกฝังทักษะและความสามารถในการบริหารความเสี่ยงให้แก่ทุกคนในบริษัทฯ

ความเสี่ยงที่ยอมรับได้

บริษัทฯ ได้กำหนดเกณฑ์ความเสี่ยงที่ยอมรับได้ ซึ่งการกำหนดระดับของความเสี่ยงที่บริษัทฯ ยอมรับได้ทั้งในเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ เพื่อช่วยให้บริษัทฯ ตัดสินใจเลือกใช้กลยุทธ์ที่เหมาะสม และทำให้สามารถบรรลุวัตถุประสงค์ทางธุรกิจที่กำหนดไว้ โดยคณะกรรมการบริษัท ได้สอบถามความเสี่ยงที่ยอมรับได้เป็นประจำทุกปี หรือเมื่อเกิดการเปลี่ยนแปลงในสภาพแวดล้อมทางธุรกิจ เพื่อให้มั่นใจว่าความเสี่ยงที่ยอมรับได้สอดคล้องกับกลยุทธ์และธุรกิจของบริษัทฯ รวมถึงกฎระเบียบและความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

กรอบการดำเนินงาน

บริษัทฯ มีระบบบริหารความเสี่ยงที่เหมาะสม รวมถึงมีหลักกำกับดูแลกิจการที่ดี มีจริยธรรม และมีนโยบายต่อต้านการคอร์รัปชัน โดยสามารถดูได้ที่ <https://investor.asphere.co/th/corporate-governance/corporate-governance-policy> 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 เพื่อเซ็นเซอร์และให้เรตติ้งเกมก่อนที่จะเผยแพร่ให้บริการ 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 ที่ผ่านมา กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม โดยสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ หรือ ETDA ได้บังคับใช้พระราชกฤษฎีกาการประกอบธุรกิจบริการแพลตฟอร์มดิจิทัลที่ต้องแจ้งให้ทราบ ส่งผลให้บริษัทย่อยของบริษัทฯ ต้องดำเนินการแจ้งประกอบธุรกิจบริการแพลตฟอร์มดิจิทัล และปฏิบัติตามกฎหมายดังกล่าว

ความเสี่ยงด้านการทุจริตคอร์รัปชัน

บริษัทฯ ให้ความสำคัญกับการกำกับดูแลกิจการที่ดี และกระบวนการควบคุมภายในที่รัดกุม พร้อมกำหนดนโยบายต่อต้านการทุจริตคอร์รัปชันที่ชัดเจน และเคร่งครัดในการปฏิบัติตามนโยบายดังกล่าว โดยบริษัทฯ ให้ความสำคัญอย่างยิ่งต่อการปลูกฝังให้พนักงานทุกระดับปฏิบัติหน้าที่ด้วยความสุจริตและโปร่งใส ตลอดจนตระหนักถึงบทบาทหน้าที่ในการดำเนินการตามนโยบายต่อต้านการทุจริตคอร์รัปชัน

บริษัทฯ จะไม่ยอมรับต่อการทุจริตและคอร์รัปชันในทุกรูปแบบ ตลอดจนให้ความสำคัญต่อการดำเนินการเพื่อป้องกันการกระทำที่เอื้อประโยชน์โดยมิชอบ และ/หรือผิดกฎหมาย ไม่ว่าจะเป็นฐานผู้รับหรือผู้ให้ผลประโยชน์ ทั้งในรูปแบบเป็นตัวเงินหรือไม่เป็นตัวเงิน ทั้งทางตรงและทางอ้อม โดยนโยบายต่อต้านการทุจริตคอร์รัปชันครอบคลุมถึงพนักงานทุกระดับ ตลอดจนคู่ค้าที่บริษัทฯ มีความสัมพันธ์ด้วยทุกรูปแบบ บริษัทฯ มีการจัดทำแนวปฏิบัติการรับ-ให้ของขวัญ และการเลี้ยงรับรอง เพื่อใช้เป็นกรอบการทำงานที่เหมาะสมของบุคลากรของบริษัทฯ นอกจากนี้ยังมีช่องทางการแจ้งเบาะแสการทุจริตคอร์รัปชัน และมีมาตรการการดำเนินการเพื่อกลไกในการตรวจสอบติดตาม สำหรับการป้องกันและบริหารความเสี่ยงจากการทุจริต บริษัทฯ มีมาตรการควบคุมและติดตามกระบวนการทำงานที่สำคัญที่อาจเกิดการทุจริตคอร์รัปชันได้ โดยให้พนักงานระดับผู้จัดการขึ้นไปเป็นผู้ประเมินความเสี่ยง และสุ่มตรวจเพื่อให้มั่นใจได้ว่าการปฏิบัติงานมีความถูกต้องโปร่งใส และป้องกันการกระทำที่อาจเป็นการทุจริตได้ พร้อมทั้งมีช่องทางสื่อสารให้ผู้มีส่วนได้เสียสามารถแจ้งเบาะแส และข้อเสนอแนะ หรือข้อร้องเรียนเกี่ยวกับการทุจริต (Whistleblowing) ได้โดยตรงกับคณะกรรมการตรวจสอบ และจะมีการสอบสวนเรื่องราวตามกระบวนการที่โปร่งใสและตรวจสอบได้ เพื่อทำให้เกิดความเชื่อมั่นและความไว้วางใจในกระบวนการสอบสวนที่เป็นธรรมแก่ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกภาคส่วน

นอกจากนี้ บริษัทฯ ได้กำหนดให้ต้องรายงานกรณีที่เกิดการทุจริตคอร์รัปชัน (ถ้ามี) ต่อคณะกรรมการตรวจสอบ และคณะกรรมการบริษัทฯ รวมถึงต้องทบทวนความเหมาะสมเพียงพอของมาตรการ และนโยบายต่อต้านการทุจริตคอร์รัปชันทุกปี เพื่อให้สอดคล้องกับการที่บริษัทฯ ได้เข้าร่วมและได้รับการรับรองเป็นสมาชิกแนวร่วมต่อต้านคอร์รัปชันของเอกชนไทย (Thai Private Sector Collective Action Against Corruption หรือ CAC)

ความเสี่ยงจากการที่ผู้พัฒนาเกมพึ่งพิงผู้ให้บริการเกมน้อยลง โดยเปิดให้บริการเกมด้วยตนเอง

ปัจจุบันมีบริษัทที่เป็นผู้พัฒนาเกมรายใหญ่หลายราย ที่เปิดให้บริการเกมแล้วมีกระแสการตอบรับที่ดี ประสบความสำเร็จสูง โดยมีผู้เล่นจากประเทศต่าง ๆ ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เข้าไปเล่นเป็นจำนวนมาก ในกรณีนี้ บริษัทเหล่านี้มักพิจารณาเปิดให้บริการเกมด้วยตนเอง โดยไม่ร่วมมือกับผู้ให้บริการเกมภายในประเทศเหมือนในอดีต

อย่างไรก็ตาม ยังมีบริษัทผู้พัฒนาเกมอีกจำนวนมากที่มีข้อจำกัดในการเปิดให้บริการเกมเอง เนื่องจากการเปิดให้บริการเกมให้ประสบความสำเร็จต้องอาศัยปัจจัยหลายอย่าง เช่น ความเข้าใจพฤติกรรมผู้เล่นเกมในประเทศ การทำการตลาด และการสื่อสาร การบริหารจัดการคอมมูนิตี การจัดกิจกรรมเพื่อพบปะกับลูกค้าโดยตรง การให้บริการลูกค้า เป็นต้น นอกจากนี้ บริษัทผู้พัฒนาเกมหลายรายต้องการเปิดให้บริการเกมพร้อมกันในหลายประเทศในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ จึงต้องการร่วมมือกับบริษัทผู้ให้บริการเกมที่มีความรู้ ความเข้าใจ ประสบการณ์ และความเชี่ยวชาญในธุรกิจ เพื่อให้สามารถเปิดให้บริการเกมครอบคลุมทุกประเทศในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ซึ่งถือเป็นจุดแข็งของบริษัทแอสเพียร์ฯ เนื่องจากมีจำนวนผู้ให้บริการภายในประเทศน้อยรายที่สามารถเปิดให้บริการเกมได้ตามเงื่อนไขข้างต้นเหล่านี้

2.2.2 ความเสี่ยงจากการประกอบธุรกิจ

ความเสี่ยงจากการไม่ประสบความสำเร็จของเกมออนไลน์ที่กลุ่มบริษัทฯ ลงทุนซื้อลิขสิทธิ์และเปิดให้บริการ

ในการเปิดให้บริการเกมออนไลน์ใด ๆ กลุ่มบริษัทฯ จะลงทุนเริ่มต้น (Initial Investment) ในจำนวนค่อนข้างสูง ซึ่งประกอบไปด้วยค่าลิขสิทธิ์เกม ระบบเซิร์ฟเวอร์ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ที่เกี่ยวข้อง ค่าแปลภาษาและค่าใช้จ่ายด้านการตลาด ดังนั้น หากกลุ่มบริษัทฯ ไม่สามารถสร้างรายได้จากการให้บริการเกมได้มากกว่าจำนวนเงินลงทุนเริ่มต้นดังกล่าว หรือในจำนวนตามที่คาดการณ์ไว้ อาจส่งผลกระทบต่อผลประโยชน์และการะมัดระวังตัวของกลุ่มบริษัทฯ 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 2566 กลุ่มบริษัทฯ เปิดให้บริการรวม 34 เกมใน 6 ประเทศ คือ ไทย (17 เกม) สิงคโปร์ (16 เกม) มาเลเซีย (17 เกม) อินโดนีเซีย (6 เกม) ฟิลิปปินส์ (13 เกม) และเวียดนาม (15 เกม) และมีแผนการเปิดให้บริการเกมใหม่อย่างต่อเนื่องในอนาคต

ความเสี่ยงในการพึ่งพิงผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตและศูนย์ข้อมูลอินเทอร์เน็ต

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-CMT และใช้บริการแบนด์วิดท์จาก Viettel-CMT และ CMC

โดยทั้งนี้ หากผู้ให้บริการรายดังกล่าวไม่สามารถให้บริการอินเทอร์เน็ตที่มีคุณภาพหรือหยุดให้บริการ จะส่งผลกระทบต่อการเล่นออนไลน์ของกลุ่มบริษัทฯ ได้ อีกทั้งความขัดข้องของระบบการให้บริการอาจทำให้อรรถรสและความพึงพอใจในการเล่นเกมนั้นลดลง ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อชื่อเสียงและผลการดำเนินงานของกลุ่มบริษัทฯ ในอนาคต

อย่างไรก็ตาม ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตทุกรายดังกล่าวในแต่ละประเทศเป็นผู้ให้บริการรายใหญ่ที่มีคุณภาพ มีระบบสำรองและระบบรักษาความปลอดภัยในระดับสูงมาก เมื่อเทียบกับข้อกำหนดในมาตรฐานสากลและปัจจุบันมีทางเลือกเพิ่มมากขึ้นในการให้บริการเช่าแบบคลาวด์ ทำให้มีทางเลือกในการทำแผนสำรองเพื่อย้ายไปใช้บริการดังกล่าวได้หากเกิดปัญหาขึ้น

ความเสี่ยงจากการไม่ได้เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์และ/หรือผู้พัฒนาเกมออนไลน์

ในการให้บริการเกมออนไลน์ กลุ่มบริษัทฯ ได้รับอนุญาตให้ใช้ลิขสิทธิ์เกมมาจากเจ้าของลิขสิทธิ์ซึ่งเป็นผู้พัฒนาหรือผู้จัดทำเกมในต่างประเทศจำนวนหลายราย เพื่อให้บริการในพื้นที่ที่กำหนด (Specific Territory) เป็นเวลาประมาณ 2 - 3 ปี นับจาก

เปิดให้บริการเชิงพาณิชย์ (Commercial Launch) ในอัตราค่าธรรมเนียมตามที่ตกลงกัน โดยเจ้าของลิขสิทธิ์เกมจะสนับสนุนการให้บริการเกมในด้านต่าง ๆ เช่น การปรับปรุงโปรแกรมเกม การออก Patch File การแก้ไขปัญหาด้านเทคนิค (Bug) ทั้งนี้กลุ่มบริษัทฯ อาจมีความเสี่ยงในกรณีเจ้าของลิขสิทธิ์เกมยกเลิกสัญญาอนุญาตให้ใช้สิทธิ์ หากกลุ่มบริษัทฯ ไม่ได้ปฏิบัติตามสัญญาอนุญาตให้ใช้สิทธิ์ และ/หรือไม่ต่ออายุสัญญาในราคาและเงื่อนไขที่ยอมรับได้ และ/หรือเจ้าของลิขสิทธิ์ไม่สามารถสนับสนุนและให้ความช่วยเหลือทางด้านเทคนิค ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อการดำเนินธุรกิจ ฐานะการเงิน และผลประกอบการของกลุ่มบริษัทฯ ในอนาคต

อย่างไรก็ตาม กลุ่มบริษัทฯ ได้ปฏิบัติตามสัญญาสิทธิ์อย่างเคร่งครัดเพื่อลดความเสี่ยงจากการถูกยกเลิกสัญญา นอกจากนี้ กลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายจัดหาสิทธิ์เกมออนไลน์จากผู้พัฒนา/ผู้จัดจำหน่ายเกมที่หลากหลายและมีชื่อเสียงเป็นที่ยอมรับ ซึ่งสามารถสนับสนุนและให้ความช่วยเหลือในการให้บริการเกมได้ตลอดอายุสัญญา โดยกำหนดให้มีสิทธิ์ต่อสัญญาในราคาและเงื่อนไขเดิม เพื่อสามารถต่ออายุสัญญาในกรณีที่เกมยังคงได้รับความนิยม ทั้งนี้ เกมส่วนใหญ่ทั้งประเภท MMORPG และ Casual จะมีอายุการให้บริการตามสัญญาประมาณ 2 - 3 ปี

ความเสี่ยงจากปัญหาการละเมิดลิขสิทธิ์เกมออนไลน์

ปัจจุบัน ผู้ประกอบการบางรายลักลอบนำเข้าโปรแกรมเกมออนไลน์ที่กลุ่มบริษัทฯ ได้รับสิทธิ์ เพื่อนำมาติดตั้งบนเครื่องแม่ข่าย (Server) และเปิดให้บริการผ่านเครือข่าย (Network) ของตนเองในอัตราค่าบริการที่ต่ำกว่า ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อกลุ่มบริษัทฯ สูญเสียรายได้บางส่วน อย่างไรก็ตาม การให้บริการจากเครื่องแม่ข่ายของผู้ประกอบการที่ละเมิดลิขสิทธิ์มักมีคุณภาพต่ำ ทั้งในด้านความเร็วและความสามารถในการรองรับผู้เล่นจำนวนมากพร้อมกัน อีกทั้งผู้เล่นจะเข้าเล่นเกมได้จำกัดเฉพาะบนเครือข่ายของเครื่องแม่ข่ายที่ลักลอบติดตั้งเกมละเมิดลิขสิทธิ์เท่านั้น ไม่สามารถเข้าเล่นเกมในเครือข่ายของกลุ่มบริษัทฯ ได้ ทำให้มีสังคมผู้เล่นเกมในขนาดจำกัด นอกจากนี้ ผู้ประกอบการที่ละเมิดลิขสิทธิ์ไม่สามารถแก้ไขความผิดพลาดในโปรแกรมเกม (Bug) หรือแก้ปัญหาด้านเทคนิค จึงทำให้ไม่เป็นที่นิยมในหมู่ผู้เล่นเกม ดังนั้น กลุ่มบริษัทฯ จึงเชื่อว่าการสูญเสียรายได้จากการละเมิดลิขสิทธิ์ดังกล่าวจะไม่ส่งผลกระทบต่อฐานะทางการเงินของกลุ่มบริษัทฯ อย่างมีนัยสำคัญ และเพื่อลดผลกระทบจากปัญหาดังกล่าว กลุ่มบริษัทฯ จัดให้มีทีมงานสืบหาและดำเนินคดีกับผู้ประกอบการที่ละเมิดลิขสิทธิ์

2.2.3 ความเสี่ยงที่เกี่ยวข้องกับความยั่งยืน

บริษัทฯ ให้ความสำคัญกับประเด็นด้านความยั่งยืนเสมอมา โดยการนำประเด็นด้านความยั่งยืนมาผสานร่วมกับการดำเนินธุรกิจของบริษัทฯ โดยกำหนดปัจจัยเสี่ยงสำคัญที่เกี่ยวข้องกับด้านความยั่งยืน เช่น ปัจจัยเสี่ยงด้านการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ การบริหารจัดการน้ำ และปัจจัยความเสี่ยงจากกระแสการให้ความสำคัญต่อการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง

มิติด้านสิ่งแวดล้อม

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

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

ด้านเศรษฐกิจ : การเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศมีผลกระทบต่อการขยายตัวทางเศรษฐกิจโดยรวม อาจส่งผลกระทบต่อต้นทุนการผลิต ความสามารถในการแข่งขัน และความยั่งยืนในการดำเนินธุรกิจในอนาคตของบริษัทฯ

มาตรการจัดการความเสี่ยงที่สำคัญ : ความเสี่ยงด้านการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ เป็นอีกหนึ่งความเสี่ยงที่บริษัทฯ ให้ความสำคัญในการบริหารจัดการ นอกเหนือจากแนวปฏิบัติในการลดผลกระทบด้านสิ่งแวดล้อม อาทิ การนำเทคโนโลยีด้านไอทีเข้ามาใช้มากขึ้นในการทำงาน เพื่อลดการใช้กระดาษ การปรับลดและควบคุมการใช้น้ำและไฟฟ้า บริษัทฯ ยังมีการจัดเก็บข้อมูลที่เกี่ยวข้อง และนำมาบันทึกการปล่อยก๊าซเรือนกระจก ซึ่งช่วยให้ทราบข้อมูลอย่างเป็นรูปธรรมยิ่งขึ้น และสามารถนำผลที่ได้มาทบทวนและปรับแนวปฏิบัติให้เหมาะสมกับสถานการณ์

มิติด้านสังคม

ความเสี่ยงจากการละเมิดความเป็นส่วนตัวของข้อมูลบุคคล หรือสิทธิมนุษยชน : โดยที่มีการออกพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562 หรือ PDPA (Personal Data Protection Act) ซึ่งมุ่งเน้นที่จะคุ้มครองเจ้าของข้อมูลส่วนบุคคล และกำหนดแนวปฏิบัติแก่ผู้ควบคุมข้อมูลส่วนบุคคล หรือผู้ประมวลผล ดังนี้ บริษัทฯ ในฐานะผู้ประกอบการธุรกิจที่มีความเกี่ยวข้องกับข้อมูลส่วนบุคคลของลูกค้า ไม่ว่าจะเป็น ชื่อ-นามสกุล ที่อยู่ เพศ หมายเลขโทรศัพท์ อีเมล เลขบัตรประชาชน รูปภาพลายนิ้วมือ 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 เพื่อปกป้องและจัดการผลที่ตามมาจากรiskภัยคุกคามทางไซเบอร์ ได้แก่

- เตรียมความพร้อมแผนรองรับการดำเนินธุรกิจอย่างต่อเนื่องในภาวะฉุกเฉิน เพื่อจำกัดผลที่จะตามมาจากรiskภัยจากการที่ระบบขององค์กรล้มเหลว
- ปรับปรุงระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ให้มีความพร้อมใช้งานเพื่อหลีกเลี่ยงการล้มเหลวของระบบ โดยสำรองระบบเครือข่าย (Network) และเครื่องแม่ข่าย (Server) เพื่อให้ระบบสามารถทำงานได้อย่างต่อเนื่อง และมีโอกาสล้มเหลวน้อยที่สุด เพื่อป้องกันไม่ให้นักข้อมูลที่มิได้รับอนุญาตบุกรุก/ทำลายเครือข่าย (Network) หรือใช้ข้อมูลบริษัทฯ อย่างไม่เหมาะสม
- มีมาตรการควบคุมความปลอดภัยอย่างเข้มงวด เช่น ระบบรักษาความปลอดภัยของคอมพิวเตอร์ (Firewall) การตรวจทาน การให้สิทธิ์ ตามกำหนดระยะเวลา การสำรองข้อมูล และการออกแบบการกู้คืนข้อมูลจากเหตุขัดข้องหรือภัยพิบัติที่ไม่คาดคิด ตลอดจนการตรวจจับการเข้าถึงเครือข่ายโดยไม่ได้รับอนุญาต อีกทั้ง บริษัทฯ ยังมีการติดตั้งระบบป้องกันการโจมตี DDoS ซึ่งทำให้สามารถป้องกันภัยคุกคามที่ส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพการทำงานของระบบต่าง 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 นำมาใช้บริการทั้งภายในและภายนอกองค์กร โดยมาตรฐานนี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้อย่างครอบคลุมทุกกลุ่มอุตสาหกรรมและทุกกลุ่มธุรกิจ

2.2.5 ความเสี่ยงจากกลุ่มผู้ถือหุ้นรายใหญ่มีอิทธิพลต่อการกำหนดนโยบายและบริหารจัดการกลุ่มบริษัท

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2566 ผู้ถือหุ้นรายใหญ่ของบริษัทฯ แบ่งเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่ 1 นายปราโมทย์ สุดจิตพร ซึ่งถือหุ้นคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 30.03 ของจำนวนหุ้นที่จำหน่ายได้แล้วทั้งหมดของบริษัทฯ และ กลุ่มที่ 2 บริษัท สบาย เทคโนโลยี จำกัด (มหาชน) ซึ่งถือหุ้นคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 22.63 ของจำนวนหุ้นที่จำหน่ายได้แล้วทั้งหมด โดยการถือหุ้นในสัดส่วนดังกล่าวส่งผลให้กลุ่มผู้ถือหุ้นใหญ่เป็นผู้มีอำนาจในการบริหารจัดการและควบคุมคะแนนเสียงในการลงมติที่สำคัญได้เกือบทั้งหมด นอกจากนี้ กลุ่มผู้ถือหุ้นรายใหญ่ยังเป็นหนึ่งในผู้มีอำนาจในการบริหารจัดการกลุ่มบริษัท โดยมีตำแหน่งเป็นกรรมการจำนวน 1 คน จากทั้งหมด 6 คน

อย่างไรก็ตาม บริษัทฯ ได้ตระหนักถึงความสำคัญของการถ่วงดุลอำนาจของกลุ่มผู้ถือหุ้นรายใหญ่ บริษัทฯ จึงแต่งตั้งกรรมการอิสระที่เป็นบุคคลภายนอกจำนวน 3 คน เพื่อกำหนดที่ตรวจสอบการดำเนินงานของผู้บริหารและดูแลผลประโยชน์ของผู้ถือหุ้นรายย่อย

2.2.6 ความเสี่ยงต่อการลงทุนของผู้ถือหลักทรัพย์

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

2.2.7 ความเสี่ยงจากการลงทุนในธุรกิจใหม่และการที่บริษัทฯ ประกอบธุรกิจถือหุ้นในบริษัทอื่น (Holding Company)

เนื่องจากในปี 2566 ที่ผ่านมา บริษัทฯ ได้ประกอบธุรกิจถือหุ้นในบริษัทอื่น (Holding Company) รวมถึงมีแผนที่จะแสวงหาการลงทุนในธุรกิจอื่น ๆ เพิ่มเติม เพื่อสร้างการเติบโตและเสริมขีดความสามารถ ในการแข่งขันให้กับบริษัทในกลุ่ม อย่างไรก็ตาม การแสวงหาธุรกิจที่เหมาะสมดังกล่าวมีความเสี่ยงที่รายได้และกำไรอาจไม่เป็นไปตามเป้าหมายที่คาดการณ์ไว้ ซึ่งอาจสืบเนื่องมาจากปัจจัยด้านต่าง ๆ เช่น สภาพเศรษฐกิจ การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยี รวมถึงการเปลี่ยนแปลงทางกฎหมายและข้อบังคับที่เกี่ยวข้อง ทั้งนี้ บริษัทฯ ไม่สามารถรับรองได้ว่าการลงทุนในธุรกิจใหม่จะประสบความสำเร็จตามที่ได้วางแผนไว้ อีกทั้งการลงทุนดังกล่าวยังคงต้องอาศัยความเชี่ยวชาญและการจัดการเฉพาะด้าน การผนึกกำลังร่วมกัน (Synergy) ระหว่างธุรกิจใหม่และธุรกิจปัจจุบัน การผสมผสานกระบวนการและระบบงานที่สำคัญ การสร้างและพัฒนาวัฒนธรรมองค์กรให้สอดคล้องกับธุรกิจใหม่ที่จะเกิดขึ้น ซึ่งความเสี่ยงทั้งหมดนี้ อาจทำให้ผลตอบแทนต่ำกว่าที่คาดการณ์ และอาจส่งผลกระทบต่อฐานะทางการเงิน รวมถึงผลการดำเนินงานของบริษัทฯ

อย่างไรก็ตาม บริษัทฯ ยังคงมีนโยบายที่มุ่งเน้นการลงทุนในบริษัทที่มีเทคโนโลยีซึ่งสามารถรองรับระบบนิเวศ และสนับสนุนการเติบโตในระยะยาวของกลุ่มธุรกิจของบริษัทฯ (Synergy) โดยมีการประเมินและติดตามความเสี่ยง ตลอดจนรายงานผลการประกอบการของธุรกิจที่เข้าไปลงทุนให้คณะกรรมการบริษัทฯ ทราบอย่างสม่ำเสมอ และลดความเสี่ยงจากการลงทุนในธุรกิจใหม่

3. การขับเคลื่อนธุรกิจเพื่อความยั่งยืน

เพื่อให้บรรลุวิสัยทัศน์ ‘Serving the Infinite Future’ ของบริษัทฯ หนึ่งในปัจจัยสำคัญคือการให้บริการลูกค้า โดยยึดมั่นการให้บริการที่มีคุณภาพ จริงใจ และซื่อตรง เพื่อความพอใจสูงสุดของลูกค้า แอสเฟียรัช 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



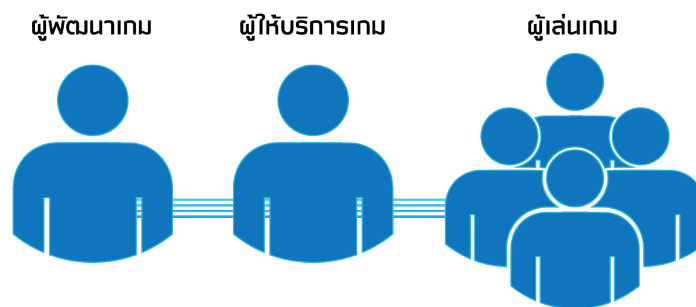
- การกำกับดูแลกิจการ : บริษัทฯ มีความมุ่งมั่นที่จะประกอบธุรกิจด้วยความสุจริตและเป็นธรรม โดยปฏิบัติตามกฎระเบียบและข้อบังคับที่เกี่ยวข้องกับการประกอบธุรกิจอย่างเคร่งครัด และโปร่งใส โดยให้ความสำคัญกับผลประโยชน์และผลกระทบจากการดำเนินงานขององค์กรต่อผู้มีส่วนได้เสียกับการดำเนินงานของบริษัทฯ
- การปฏิบัติต่อพนักงานอย่างเป็นธรรม : บริษัทฯ ให้ความสำคัญกับพนักงานในฐานะที่เป็นทรัพยากรที่สำคัญอย่างยิ่ง โดยบริษัทฯ มีนโยบายในการปฏิบัติต่อพนักงานอย่างเป็นธรรมด้วยความเท่าเทียมในทุกด้าน ทั้งในแง่ผลตอบแทนโอกาสในการก้าวหน้า สภาพแวดล้อมในการทำงาน รวมถึงการให้ความสำคัญกับการพัฒนาพนักงาน โดยปราศจากอคติทางเพศ เชื้อชาติ ศาสนา และอื่น ๆ เพื่อให้พนักงานมีโอกาสดำเนินงานและสามารถแข่งขันได้ในสถานะตลาดที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา อีกทั้งบริษัทฯ มีการกำหนดกฎเกณฑ์ที่เกี่ยวข้องกับการดูแลพนักงานที่สอดคล้องกับกฎระเบียบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น กฎหมายแรงงาน เพื่อให้มั่นใจได้ว่าพนักงานของบริษัทฯ จะได้รับการปฏิบัติอย่างเหมาะสม
- ความรับผิดชอบต่อลูกค้า : บริษัทฯ ให้ความสำคัญอย่างยิ่งกับการให้บริการลูกค้า และเพื่อพัฒนามาตรฐานการให้บริการ บริษัทฯ จึงมีหลากหลายช่องทางในการการรับฟังความต้องการ ข้อเสนอแนะ คำติชมจากลูกค้า เช่น โซเชียลมีเดีย เว็บไซต์ 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 การจัดการผลกระทบต่อผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในห่วงโซ่มูลค่าของธุรกิจ

ห่วงโซ่มูลค่าธุรกิจ

การบริหารห่วงโซ่มูลค่าที่เปรียบเสมือนหัวใจหลักในการดำเนินธุรกิจขององค์กร การบริหารจัดการห่วงโซ่มูลค่าที่มีประสิทธิภาพ จึงเป็นส่วนหนึ่งในการขับเคลื่อนความสามารถในการแข่งขันขององค์กร

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



การวิเคราะห์ผู้มีส่วนได้เสีย

แอสเฟียส์ฯ กำหนดกลุ่มผู้มีส่วนได้เสียที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการดำเนินธุรกิจของบริษัทฯ และมีความสำคัญต่อการดำรงอยู่ของธุรกิจ รวมถึงมีผลกระทบทั้งทางตรงและทางอ้อม ซึ่งบริษัทฯ ให้ความสำคัญกับผู้มีส่วนได้เสียทุกกลุ่ม ด้วยตระหนักดีว่า ความคิดเห็นของผู้มีส่วนได้เสียมีส่วนสำคัญที่ช่วยพัฒนาการดำเนินงานของบริษัทฯ ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

กลุ่มผู้มีส่วนได้เสีย	ความคาดหวังของผู้มีส่วนได้เสีย	การตอบสนองขององค์กร	วิธีหาความคาดหวัง/ช่องทางการสื่อสารกับผู้มีส่วนได้เสีย
ผู้ถือหุ้นและนักลงทุน	• การเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันและความสามารถในการทำกำไรจ่ายเงินปันผล • การจัดการและบริหารความเสี่ยงที่จะมีผลกระทบต่อการดำเนินธุรกิจของบริษัทฯ ทั้งระยะสั้นและระยะยาว • การเข้าถึงข้อมูลการกำกับดูแลและการเปิดเผยข้อมูลอย่างโปร่งใส • การเปิดเผยข้อมูลข่าวสารและผลการดำเนินงานของบริษัทฯ อย่างถูกต้องและทันเหตุการณ์	• พัฒนาคุณภาพและยุทธวิธีการบริหารธุรกิจ ให้สามารถแข่งขันได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งพัฒนาระบบบริหารจัดการโดยเทคโนโลยีที่ทันสมัย • วิเคราะห์ ติดตาม ตรวจสอบ เฝ้าระวัง และจัดเตรียมมาตรการจัดการความเสี่ยงทั้งองค์กรใน ระยะสั้น ระยะยาว และความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นใหม่ • เปิดโอกาสให้ผู้ถือหุ้นสามารถเสนอข้อคิดเห็นและข้อร้องเรียนต่อบริษัทฯ โดยตรง • เผยแพร่ข้อมูลให้ถูกต้องตามแนวทางปฏิบัติเกี่ยวกับการเปิดเผยสารสนเทศของบริษัทจดทะเบียน • ดำเนินธุรกิจเพื่อให้ได้ผลตอบแทนที่คุ้มค่าสูงสุด • ดำเนินธุรกิจอย่างมีธรรมาภิบาล และปฏิบัติตามหลัก “บรรษัทภิบาล” • ปฏิบัติตามกฎหมาย • มีการกำกับดูแลกิจการที่ดี	• การประชุมผู้ถือหุ้นประจำปี • รายงานประจำปี • กิจกรรมผู้ถือหุ้นเยี่ยมชมกิจการบริษัทฯ • ช่องทางการรับเรื่องร้องเรียนบริษัทฯ • ติดต่อผ่านนักลงทุนสัมพันธ์ เเลงานุการบริษัทฯ • เว็บไซต์บริษัทฯ • กิจกรรม Opportunity Day : บริษัทจดทะเบียนพบผู้ลงทุน จัดโดยตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย

กลุ่มผู้มีส่วนได้เสีย	ความคาดหวัง ของผู้มีส่วนได้เสีย	การตอบสนองขององค์กร	วิธีหาความคาดหวัง/ ช่องทางการสื่อสาร กับผู้มีส่วนได้เสีย
ลูกค้า : ผู้เล่นเกม	• การเล่นเกมที่มีคุณภาพและมีการอัปเดตอย่างสม่ำเสมอ • ตัวเกมมีความเสถียร ไม่มีปัญหา • การได้รับความช่วยเหลือและมีผู้ช่วยแก้ไขปัญหาในการเล่นเกม • การดูแลรักษาข้อมูลของผู้เล่นให้ปลอดภัยสูงสุด • การดูแลและสร้างความสัมพันธ์อันดีในกลุ่มผู้เล่น	• คัดเลือกเกมและบริการที่มีคุณภาพและตรงความต้องการของผู้เล่น • บริหารเกมให้มีการอัปเดตเนื้อหาอย่างต่อเนื่อง และพัฒนาการบริการอย่างสม่ำเสมอ • มีช่องทางหลากหลายเพื่อรับแจ้งปัญหา ได้แก่ Live Chat, Facebook Fan Page และระบบ E-Support ที่สามารถตรวจสอบสถานะการดำเนินการได้ • ดำเนินงานภายใต้กรอบของ ISO 27001:2005 พร้อมทั้งดูแลระบบตลอด 24 ชั่วโมงเพื่อให้พร้อมบริการ • มีเจ้าหน้าที่ดูแลด้านการบริหารคอมมูนิตี้อย่างใกล้ชิด	• สำรวจความพึงพอใจในการให้บริการ • กิจกรรมทางการตลาด (Event Marketing) • Facebook Fan Page, Live Chat และช่องทางติดต่อผ่านหน้าเว็บไซต์
คู่ค้าและพันธมิตรทางธุรกิจ	• การดำเนินติดต่อธุรกิจต่อกันอย่างโปร่งใสและจริงใจ เพื่อผลประโยชน์ที่เหมาะสมร่วมกัน • การบริหารและการชำระเงินที่ตรงตามเวลา	• จัดทำสัญญาให้มีความเป็นธรรมต่อคู่สัญญาทั้งสองฝ่าย • สร้างความสัมพันธ์อันดีอย่างใกล้ชิด • กำหนดชำระเงินที่ถูกต้องครบถ้วนและตรงเวลา	• รายงานประจำปี • สื่อสังคมออนไลน์ และอีเมล • ข้อเสนอแนะ และข้อร้องเรียน
พนักงาน	• ค่าตอบแทน สวัสดิการประโยชน์ และสวัสดิการที่เหมาะสม • ความมั่นคงทางอาชีพ • โอกาสก้าวหน้าในสายงาน • ความปลอดภัยในสถานที่ทำงานและอาชีวอนามัย • การพัฒนาองค์ความรู้ • ความสุขใจในการทำงาน	• นอกเหนือสวัสดิการแรงงานตามที่กฎหมายกำหนด บริษัทฯ จัดให้มีกองทุนสำรองเลี้ยงชีพประกันกลุ่ม ฯลฯ • ให้สิทธิทุกคนเท่าเทียมกัน ไม่มีการกีดกันหรือแบ่งแยก • ส่งเสริมความก้าวหน้าในการทำงานทุกระดับชั้น • พิจารณาเลื่อนตำแหน่งพนักงานภายในก่อนรับสมัครบุคคลจากภายนอก • มีการอบรมให้พนักงานเพื่อเพิ่มความรู้และศักยภาพในการทำงาน • จัดพื้นที่โซนพักผ่อนและออกกำลังกาย รวมถึงสนับสนุนงบประมาณให้พนักงานเล่นกีฬา อาทิ แบดมินตัน • ดูแลพนักงานเสมือนคนในครอบครัว	• ช่องทางติดต่อสื่อสารภายใน อาทิ อีเมล แอปพลิเคชันสื่อสารบอร์ดประชาสัมพันธ์ • กิจกรรมเพื่อสร้างความสัมพันธ์ที่ดี • Town Hall Meeting ผู้บริหารพบปะพูดคุยกับพนักงาน • สำรวจความพึงพอใจของพนักงานต่อสวัสดิการและกิจกรรมต่าง ๆ

กลุ่มผู้มีส่วนได้เสีย	ความคาดหวัง ของผู้มีส่วนได้เสีย	การตอบสนองขององค์กร	วิธีหาความคาดหวัง/ ช่องทางการสื่อสาร กับผู้มีส่วนได้เสีย
พนักงาน		• ดูแลอุปกรณ์สำนักงานให้มีความ ทันสมัยและอยู่ในสภาพที่ดี	
ชุมชนและสังคม	• การดำเนินธุรกิจของบริษัทฯ ต้องไม่กระทบต่อสังคม ชุมชน และสิ่งแวดล้อม • การส่งเสริมและสนับสนุนสังคม ในด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะด้าน การศึกษา และการสาธารณสุข	• ดำเนินธุรกิจด้วยความรอบคอบ และระมัดระวัง เพื่อป้องกัน ผลกระทบต่อสังคม ชุมชน และ สิ่งแวดล้อม • จัดกิจกรรม CSR เพื่อช่วย เหลือสังคม	• กิจกรรม CSR • สื่อต่าง ๆ ของบริษัทฯ เช่น เว็บไซต์ และสื่อสังคมออนไลน์
หน่วยงานราชการและ หน่วยงานตรวจสอบ	• การปฏิบัติตามกฎหมายและ ระเบียบขั้นตอนต่าง ๆ ที่ เกี่ยวข้องอย่างเคร่งครัด	• มีการตรวจสอบจากหน่วยงาน ตรวจสอบภายในอย่างเคร่งครัด และสม่ำเสมอ • จัดอบรมให้ความรู้ด้านกฎหมาย ที่เกี่ยวข้องแก่พนักงาน	• 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 ให้เพิ่มขึ้นไม่เกินร้อยละ 10 จากปีก่อนหน้า (พ.ศ. 2565) เนื่องด้วยมีแผนขยายพื้นที่สำนักงาน
- สนับสนุนการจัดซื้อสินค้าที่ใช้ในธุรกิจ ซึ่งมีการกระบวนการผลิตหรือใช้วัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม อย่างน้อย 1 โครงการ โดยยังคงคำนึงถึงความเหมาะสมในด้านต่าง ๆ อาทิ ประสิทธิภาพหรือคุณภาพของสินค้า และระยะเวลาการผลิต
- สานต่อโครงการด้านการบริหารจัดการขยะภายในสำนักงาน

ผลการดำเนินงานด้านสิ่งแวดล้อมในปี 2566

- การลดปัญหาก๊าซเรือนกระจก : บริษัทฯ มีการกำหนดขอบเขตการใช้ทรัพยากร พลังงาน ที่สร้างปฏิภณในการปล่อยก๊าซเรือนกระจก ดังนี้
 1. ก๊าซเรือนกระจกทางตรง ขอบเขตที่ 1 เป็นก๊าซเรือนกระจกที่มีการเผาไหม้เคลื่อนที่ โดยคำนวณจากการใช้น้ำมันเชื้อเพลิง ที่มาจากปริมาณการเผาไหม้ของเชื้อเพลิงในยานพาหนะที่เป็นทรัพย์สินของบริษัทฯ โดยเป็นรถยนต์จำนวน 3 คัน และรถจักรยานยนต์จำนวน 1 คัน
 2. ก๊าซเรือนกระจกทางอ้อม ขอบเขตที่ 2 เป็นก๊าซเรือนกระจกที่เกิดจากไฟฟ้าที่ถูกนำเข้าจากภายนอกเข้ามาใช้ภายในบริษัทฯ โดยคำนวณจากปริมาณการใช้พลังงานไฟฟ้า ครอบคลุมสำนักงานใหญ่ บมจ. แอสเพียร์ อินโนเวชันส์ จำนวน 1 แห่ง
 3. ก๊าซเรือนกระจกทางอ้อม ขอบเขตที่ 3 เป็นก๊าซเรือนกระจกที่เกิดจากการใช้น้ำประปา 115 ลูกบาศก์เมตร และกระดาษ A4 ภายในสำนักงานใหญ่ บมจ. แอสเพียร์ อินโนเวชันส์ จำนวน 181 รัม

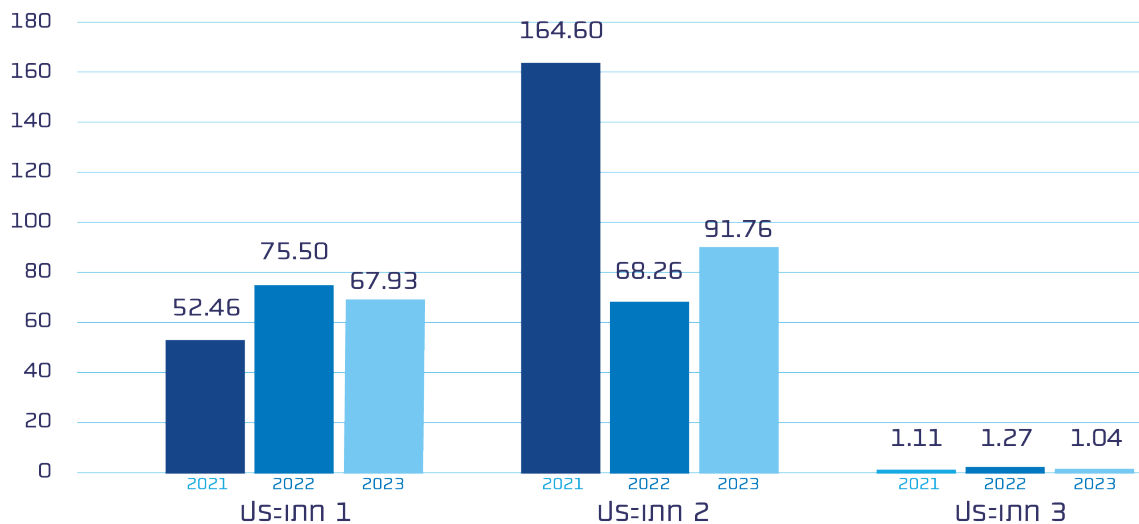
ในปี 2566 บริษัทฯ มีปริมาณการปล่อยก๊าซเรือนกระจกทั้งหมด 160.74 ตันคาร์บอนไดออกไซด์ต่อปี เพิ่มขึ้นจากปีที่ผ่านมาร้อยละ 11 โดยรายละเอียดกิจกรรมที่ปล่อยก๊าซเรือนกระจกทางตรงและทางอ้อมของบริษัทฯ มีดังนี้

- การปล่อยก๊าซเรือนกระจกทางตรง 67.93 ตันคาร์บอนไดออกไซด์ เทียบเท่าร้อยละ 42 ซึ่งมีอัตราลดลงร้อยละ 10

เมื่อเทียบกับปีก่อนหน้า เนื่องจากบริษัทฯ ปรับเปลี่ยนมาใช้นำส่งเอกสารด้วยระบบออนไลน์มากขึ้น

- การปล่อยก๊าซเรือนกระจกทางอ้อม 92.80 ตันคาร์บอนไดออกไซด์ เทียบเท่าร้อยละ 58 ของทั้งหมด นับว่าเพิ่มขึ้นกว่าร้อยละ 33 เมื่อเทียบกับปีที่ผ่านมา เนื่องจากการขยายพื้นที่สำนักงานเพิ่มเติม เพื่อรองรับการย้ายพนักงานที่ดูแลด้านเครือข่าย (Network Operating Center) จากสำนักงานเมืองทองธานีมายังสำนักงานใหญ่ อัตราการใช้ไฟฟ้าจึงเพิ่มมากขึ้นตามสัดส่วนพื้นที่ใช้สอย อย่างไรก็ตาม บริษัทฯ ยังคงรณรงค์และกำหนดหน้าที่ให้มีการปิดไฟและเครื่องปรับอากาศล่วงหน้า 30 นาทีก่อนเวลาพักกลางวันและก่อนเลิกงาน

สรุปปริมาณการปล่อยก๊าซเรือนกระจก (tCO2e)



ก๊าซเรือนกระจกทางตรง ขอบเขต 1	ก๊าซเรือนกระจกทางอ้อม ขอบเขต 2	ก๊าซเรือนกระจกทางอ้อม ขอบเขต 3
67.93	91.76	1.04
รวมปริมาณการปล่อยก๊าซเรือนกระจก = 160.74 ตันคาร์บอนไดออกไซด์		

- การจัดซื้อจัดจ้างสินค้าที่มีกระบวนการผลิตเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม : บริษัทฯ มีความพยายามที่จะร่วมเป็นส่วนหนึ่งในการลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมเท่าที่วงจรธุรกิจจะสามารถเอื้ออำนวย โดยในปีที่ผ่านมา มีการจัดซื้อของวัสดุเทศกาลปีใหม่สำหรับมอบให้พันธมิตร ในหัวข้อ “Go Out & Sustainability” อาทิ กระเป๋าถือ (Travel Case) ซึ่งผลิตจากเซลลูโลสไฟเบอร์ (Natural Cellulose Fibre) หรือ เส้นใยจากธรรมชาติที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม ปลอดภัยทนทานได้ และสีพิมพ์ที่ใช้หมึก SOY INK จากน้ำมันถั่วเหลืองที่ปลอดสารพิษ



- การบริหารจัดการขยะภายในสำนักงาน : บริษัทฯ จัดให้มีถังขยะแยกตามประเภทของขยะ 4 ประเภท คือ ขยะทั่วไป กระดาษ พลาสติก และกระป๋อง ซึ่งการคัดแยกขยะที่รีไซเคิลได้จะเป็นการช่วยลดปริมาณขยะและของเสียที่จะส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม โดยบริษัทฯ จะรวบรวมขยะแต่ละประเภทและนำไปรวมกับศูนย์รวมขยะของอาคารเมเจอร์ ทาวเวอร์ ที่บริษัทฯ 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 ถือเป็นทรัพยากรที่มีคุณค่าอย่างยิ่ง บริษัทฯ สรรหาและว่าจ้างบุคลากรที่มีความสามารถและประสบการณ์เข้ามาปฏิบัติงาน โดยให้ค่าตอบแทนที่เหมาะสมสามารถเทียบเคียงได้กับบริษัทชั้นนำทั่วไป นอกจากนี้ บริษัทฯ มุ่งพัฒนาเสริมสร้างวัฒนธรรมและบรรยากาศในการทำงานที่ดีและปฏิบัติกับพนักงานอย่างเท่าเทียมด้วยความเสมอภาคเป็นธรรม ปราศจากการเลือกปฏิบัติและการล่วงละเมิดสิทธิเสรีภาพส่วนบุคคลทั้งทางตรงและทางอ้อม รวมถึงให้ความสำคัญในด้านการดูแลสวัสดิภาพและสวัสดิการของพนักงาน เช่น การจัดตั้งกองทุนสำรองเลี้ยงชีพ การตรวจสุขภาพประจำปี การประกันกลุ่มสำหรับพนักงาน การจัดให้มีการเข้าร่วมการซ้อมหนีไฟ การจัดให้มีระบบป้องกันภัย

เป้าหมาย

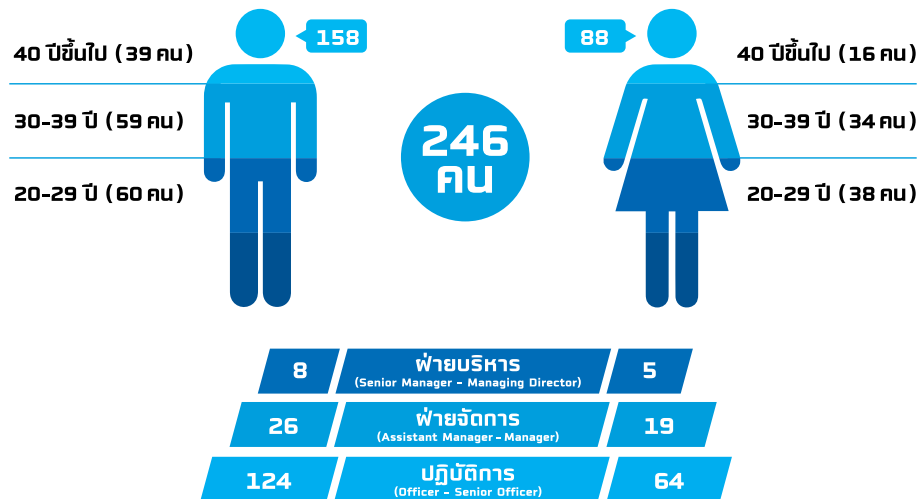
- พนักงานได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องโดยจัดให้มีการอบรมทุกปี
- ไม่มีกรณีพิพาทด้านแรงงาน และการละเมิดสิทธิมนุษยชน

แผนการดำเนินงาน

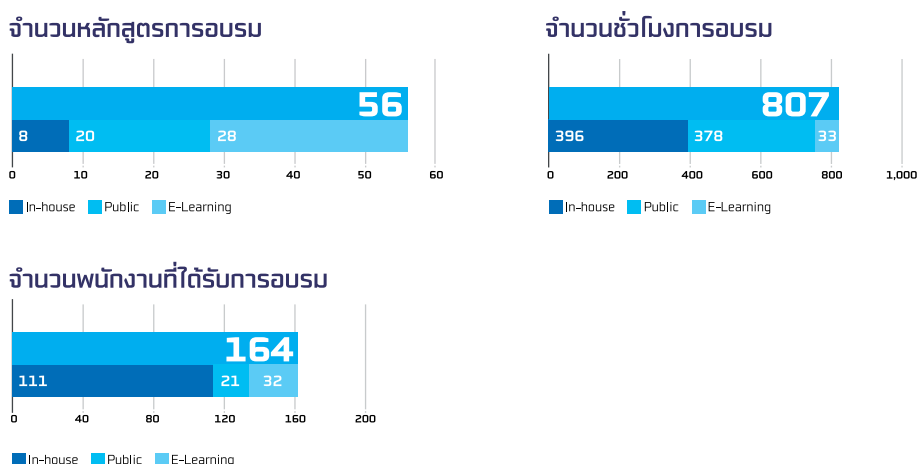
- ปฏิบัติตามหลักการด้านสิทธิมนุษยชนตามมาตรฐานแรงงานไทย
- สร้างและส่งเสริมสภาพแวดล้อมที่ดีในการทำงาน
- ส่งเสริมและพัฒนาพนักงานให้มีความก้าวหน้าในสายอาชีพ และได้ใช้ศักยภาพอย่างเต็มที่
- เคารพในเกียรติและสิทธิส่วนบุคคลของพนักงานทุกคน และเก็บรักษาข้อมูลส่วนบุคคลของพนักงานเฉพาะที่จำเป็นต่อการปฏิบัติงาน หรือตามกฎหมายกำหนด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

ผลการดำเนินงานในปี 2566

- ปฏิบัติตามหลักสิทธิมนุษยชนในการสรรหาและคัดเลือกพนักงาน โดยพิจารณาจากคุณวุฒิ คุณสมบัติ ทักษะ ความรู้ ความสามารถ และทัศนคติที่เหมาะสมกับตำแหน่งงาน ซึ่งในปีที่ผ่านมา บริษัทฯ สรรหาพนักงานใหม่จำนวน 88 คน เละย้ายมีพนักงานใหม่เข้าทำงานเดือนละ 7 คน โดย ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2566 บริษัทมีพนักงาน 246 คน รวมทั้งในประเทศไทย (145 คน) และต่างประเทศ (101 คน) ถือได้ว่า เอสพีเอสฯ ได้สร้างงานสร้างอาชีพหลากหลายตำแหน่งที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมเกม ทั้งอาชีพทั่วไป อาชีพด้านบัญชี ด้านไอที ด้านการตลาด และงานที่เกี่ยวข้องกับการบริหารและจัดการเกม ซึ่งต้องอาศัยความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านและใจรักในเกม



- สำนักงานในประเทศไทย ได้ดำเนินการตาม พ.ร.บ.ส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ พ.ศ. 2550 โดยมีการรับผู้พิการเข้าทำงาน รวมจำนวน 1 คน จากพนักงานทั้งหมดในประเทศไทย 145 คน โดยเป็นไปตามอัตราส่วนระหว่างคนปกติกับผู้พิการที่ 1 ต่อ 100 คน ตามที่กฎหมายกำหนด
- กำหนดนโยบายค่าตอบแทนพนักงานทั้งในระยะสั้นและระยะยาว โดยค่าตอบแทนระยะสั้นบริษัทฯ พิจารณากำหนดวิธีการจ้างงาน การจ่ายค่าตอบแทน สวัสดิการและสิทธิประโยชน์ต่าง ๆ ที่เหมาะสมและเป็นธรรม จากบทบาทหน้าที่ ความรับผิดชอบ และศักยภาพของพนักงานในแต่ละระดับประกอบกับผลการดำเนินงานของบริษัทฯ และเทียบเคียงกับบริษัทในกลุ่มอุตสาหกรรมเดียวกัน ส่วนค่าตอบแทนในระยะยาว บริษัทฯ ได้มีการจัดตั้งกองทุนสำรองเลี้ยงชีพให้กับพนักงาน รวมถึงด้านสวัสดิการประกันกลุ่มสุขภาพ ชีวิต และอุบัติเหตุ เพื่อประโยชน์ในด้านสุขภาพและพลาณามัยที่ดีให้กับพนักงาน
- บริษัทฯ ส่งเสริมให้พนักงานมีการพัฒนาความรู้ ความสามารถ ผ่านการอบรมต่าง ๆ ซึ่งมีทั้งจัดอบรมภายใน อบรมนอกสถานที่ และอบรม E-Learning โดยในปี 2566 มีการจัดอบรมรวมทั้งสิ้น 56 หลักสูตร มีพนักงานเข้าร่วมอบรมร้อยละ 67 ของจำนวนพนักงานทั้งหมด จำนวนชั่วโมงเฉลี่ย 3.28 ชั่วโมงต่อคนต่อปี *ตัวอย่างหลักสูตรที่อบรม อาทิ Economic and Business Data Analysis (with Power BI or Tableau), Data Analytics for Marketers Management, Implementing VMware vSphere v.7, CFO's Refresher Course, Manager Bootcamp, ChatGPT : Best Practice For Works, Business, & Study, Motivation Building and Influencing Performance



3.4.2 ความปลอดภัยและชีวอนามัย

นโยบาย

บริษัทฯ ให้ความสำคัญในการสร้างสภาพแวดล้อมในที่ทำงานให้มีความปลอดภัยและมีชีวอนามัย รวมทั้งปฏิบัติตามกฎหมายและกฎระเบียบข้อบังคับที่เกี่ยวข้องกับความปลอดภัยและชีวอนามัย และพัฒนาระบบและวิธีปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง โดยมุ่งหวังว่าจะไม่มีผู้ใดประสบอันตรายในขณะปฏิบัติงาน

เป้าหมาย

- ความสอดคล้องของกฎหมายและข้อกำหนดอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง
- ไม่มีอัตราการบาดเจ็บในขณะทำงานถึงขั้นหยุดงาน

แผนการดำเนินงาน

- ปฏิบัติตามกฎหมาย ข้อบังคับและกฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง รวมถึงข้อกำหนดของระบบการจัดการด้านความปลอดภัยและสิ่งแวดล้อม
- ลดความเสี่ยงอันตรายจากการทำงาน

ผลการดำเนินงานในปี 2566

- ลดความเสี่ยงอันตรายจากการทำงาน โดยทบทวนการประเมินความเสี่ยงทุกครั้งที่มีกิจกรรมใหม่ หรือมีการเปลี่ยนแปลง วิธีการทำงาน และทบทวนให้เป็นปัจจุบันทุกปี
- เข้าร่วมฝึกซ้อมดับเพลิงและอพยพหนีไฟประจำปี ในวันที่ 8 ธันวาคม 2566 ซึ่งจัดโดยอาคารสำนักงาน (เมเจอร์ ทาวเวอร์ พระราม 9 - รามคำแหง)
- ในสถานการณ์ที่ยังคงมีความเสี่ยงในการติดเชื้อโควิด-19 บริษัทฯ จึงมีมาตรการดูแลพนักงาน ดังนี้
 - พนักงานทำงานจากที่บ้าน (Work From Home) ซึ่งมีการปรับเปลี่ยนการเข้าทำงานที่สำนักงานตามสถานการณ์การแพร่ระบาด
 - จัดสรรชุดตรวจ Antigen Test Kit สำหรับพนักงาน
 - จัดให้มีเจลแอลกอฮอล์สำหรับล้างมือ และเครื่องฟอกอากาศในพื้นที่ส่วนกลางและห้องประชุม



3.4.3 การมีส่วนร่วมและพัฒนาสังคม/ชุมชน

นโยบาย

บริษัทฯ มีจิตสำนึกและตระหนักในความเป็นส่วนหนึ่งของสังคม ซึ่งมีหน้าที่รับผิดชอบในการช่วยเหลือสังคม สนับสนุนกิจกรรมสาธารณประโยชน์แก่ชุมชน ตลอดจนพัฒนาสภาพแวดล้อมของชุมชนและสังคม เพื่อชีวิตความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น

เป้าหมาย

- ไม่มีข้อร้องเรียนจากภายนอก
- ดำเนินโครงการที่สร้างให้เกิดความร่วมมือระหว่างบริษัทฯ และสังคมอย่างต่อเนื่องทุกปี

แผนการดำเนินงาน

- ส่งเสริมและสนับสนุนการทำกิจกรรมเพื่อประโยชน์สังคมอย่างต่อเนื่องอย่างน้อยปีละ 2 โครงการ

ผลการดำเนินงานในปี 2566

- โครงการคอมพิวเตอร์เพื่อน้อง : นำคอมพิวเตอร์ที่มีอายุการใช้งานและคุณสมบัติไม่เหมาะกับการใช้งานในปัจจุบัน แต่ยังคงมีสภาพดี มาปรับปรุงซ่อมแซมและบริจาคให้แก่โรงเรียนที่ขาดแคลน เพื่อเป็นสื่อการเรียนการสอน โดยในปี 2566 บริจาค ส่งมอบคอมพิวเตอร์มือสองแก่โรงเรียนประชาวิทยาการ จังหวัดกาญจนบุรี จำนวน 8 ชุด



- ร่วมสนับสนุนการพัฒนาศักยภาพทางด้านเทคโนโลยีแก่เยาวชน : บริษัทฯ เล็งเห็นถึงความสำคัญของเทคโนโลยีที่มีบทบาทสำคัญอย่างมากในการพัฒนาประเทศ รวมถึงตระหนักถึงความสำคัญของเยาวชนในการเป็นฟันเฟืองสำคัญในการขับเคลื่อนอนาคต แอสเฟียร์ฯ จึงมุ่งเน้นในการสนับสนุนโครงการที่ส่งเสริมการพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีให้แก่เยาวชน โดยในปี 2566 มีการร่วมสนับสนุนดังนี้
 - โครงการจากกลุ่มอิสระ Google Developer Student Clubs มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ซึ่งมีการจัดกิจกรรมเกี่ยวข้องกับเทคโนโลยี ไม่ว่าจะเป็นในรูปแบบการบรรยายและการแข่งขัน โดยเริ่มจัดตั้งแต่เดือนพฤศจิกายน 2566 ถึงเดือนมีนาคม 2567
 - โครงการ Game Talent Showcase 2023 จัดโดยสมาคมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์เกมไทย (TGA) มีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพของนักเรียนนักศึกษาที่มีความสนใจด้านอุตสาหกรรมเกม ให้มีโอกาสได้แสดงความสามารถและศักยภาพในการพัฒนาเกมผ่านการประกวดแข่งขัน รวมถึงได้พบปะกับผู้ประกอบการและนักลงทุน เพื่อต่อยอดโครงการหรือสร้างโอกาสในการประกอบอาชีพในอนาคต โดยงานนี้จัดขึ้นในวันที่ 7 เมษายน 2566 และวันที่ 29 เมษายน 2566



4. การวิเคราะห์และคำอธิบายของฝ่ายจัดการถึง ผลการดำเนินงานและฐานะการเงิน

4.1 คำอธิบายและการวิเคราะห์ฐานะการเงินและผลการดำเนินงาน

ภาพรวมของการดำเนินธุรกิจ

โครงสร้างรายได้หลักในปี 2566

กลุ่มบริษัทฯ มีรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์ผ่านระบบอินเทอร์เน็ตทั้งเกมพีซีและเกมโมบายล์ โดยเกมพีซียังคงเป็นรายได้หลักของบริษัทฯ รวมถึงการให้บริการช่องทางการชำระเงินในประเทศไทย สิงคโปร์ มาเลเซีย อินโดนีเซีย ฟิลิปปินส์ และเวียดนาม

สรุปผลการดำเนินงาน

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

ในปี 2566 กลุ่มบริษัทฯ มีรายได้รวม 1,449.2 ล้านบาท ลดลงร้อยละ 8.0 จากปี 2565 ซึ่งมีรายได้รวม 1,575.7 ล้านบาท โดยการลดลงของรายได้มาจากการเลื่อนเปิดตัวเกมใหม่ ซึ่งเป็นเกมที่ให้บริการในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้จากกำหนดการเดิม คือ ไตรมาส 4/2566 เป็นไตรมาส 1/2567

นอกจากนี้ในไตรมาส 3 กลุ่มบริษัทฯ ได้มีการขาย CIB Development Sdn. Bhd. ซึ่งเป็นบริษัทย่อยในประเทศมาเลเซีย พร้อมกับเกมที่อยู่ภายใต้การให้บริการของบริษัทดังกล่าวในมูลค่า 66.4 ล้านบาท แม้กลุ่มบริษัทฯ จะมีการขายบริษัทย่อยในประเทศมาเลเซีย แต่กลุ่มบริษัทฯ จะยังคงรักษาส่วนแบ่งทางการตลาดของประเทศมาเลเซียไว้ดังเดิม แต่เนื่องจากการเลื่อนการเปิดตัวเกม ส่งผลให้ในไตรมาส 4 กลุ่มบริษัทฯ ไม่มีรายได้จากการดำเนินงานในประเทศมาเลเซีย นอกจากนี้การเลื่อนเปิดตัวเกมยังส่งผลให้จำนวนเกมที่เปิดตัวในปี 2566 น้อยกว่า 2565

อีกทั้งกลุ่มบริษัทฯ ยังมีค่าเผื่อการด้อยค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ จำนวน 28.9 ล้านบาท และค่าตัดจำหน่ายลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ (write-off) 69.7 ล้านบาท รวมเป็น 98.6 ล้านบาท ในขณะที่ปี 2565 ค่าเผื่อการด้อยค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ มีจำนวน 1.2 ล้านบาท และค่าตัดจำหน่ายลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ (write-off) จำนวน 4.3 ล้านบาท เมื่อรวมค่าใช้จ่ายดังกล่าวมีเพียงจำนวน 5.4 ล้านบาท ส่งผลให้กำไรสุทธิของกลุ่มบริษัทฯ ลดลงเมื่อเทียบกับปีก่อนทำให้ผลการดำเนินงานและกำไรต่ำกว่าที่คาดการณ์ไว้ แม้กำไรสุทธิของกลุ่มบริษัทฯ จะลดลง แต่กลุ่มบริษัทฯ ยังมีกระแสเงินสดจากการดำเนินงานและสภาพคล่องที่เพียงพอและแข็งแกร่ง

ภาพรวมของผลการดำเนินงานในปี 2566

กลุ่มบริษัทฯ มีสัดส่วนรายได้จากธุรกิจเกมออนไลน์ ธุรกิจตัวแทนจำหน่าย รายได้ค่าโฆษณา และอื่น ๆ ดังนี้

ประเภทธุรกิจ	รายได้					
	2566		2565		2564	
	ล้านบาท	ร้อยละ	ล้านบาท	ร้อยละ	ล้านบาท	ร้อยละ
เกมออนไลน์	1,435.5	99.1	1,560.6	99.0	1,850.4	99.4
ตัวแทนจำหน่าย	3.2	0.2	3.8	0.3	10.0	0.5
อื่น ๆ	10.4	0.7	11.3	0.7	1.7	0.1
รวม	1,449.2	100.0	1,575.7	100.0	1,862.1	100.0

หมายเหตุ : ตัวเลขรายได้ในตารางข้างต้นมีการสุกฏรายการระหว่างกันแล้ว

1. ธุรกิจเกมออนไลน์ : ปี 2566 กลุ่มบริษัทฯ มีรายได้จากเกมออนไลน์ 1,435.5 ล้านบาท ในขณะที่ปี 2565 มีจำนวน 1,560.6 ล้านบาท และปี 2564 จำนวน 1,850.4 ล้านบาท ลดลงจากปี 2565 และปี 2564 คิดเป็นร้อยละ 8.0 และร้อยละ 15.4

ตามลำดับ โดยการลดลงของรายได้ส่วนหนึ่งมาจากการเลื่อนเปิดตัวเกมใหม่ จำนวน 2 เกม คือ Black Moon และ Wandering Ark โดยเป็นเกมที่ให้บริการในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้จากกำหนดการเดิม คือ ไตรมาส 4/2566 เป็นไตรมาส 1/2567 ส่งผลให้ปี 2566 กลุ่มบริษัทฯ มีเกมเปิดตัวทั้งสิ้นเพียง 6 เกม ในขณะที่ปี 2565 มีเกมเปิดตัวทั้งสิ้น 8 เกม แต่ด้วยการเติบโตของอุตสาหกรรมเกมในภูมิภาค และการเปิดเกมอย่างต่อเนื่อง คาดว่ากลยุทธ์นี้จะทำให้บริษัทฯ มีรายได้เพิ่มขึ้นในปี 2567 และปีต่อ ๆ ไป

2. ธุรกิจตัวแทนจำหน่าย : ประกอบด้วยรายได้จากการให้บริการช่องทางการชำระเงิน โดยมีรายได้ในปี 2566 จำนวน 3.2 ล้านบาท ลดลงจากปี 2565 และปี 2564 ซึ่งมีรายได้จำนวน 3.8 และ 10.0 ล้านบาท เนื่องจากการปรับเปลี่ยนรูปแบบธุรกิจ และช่องทางการชำระเงิน

3. รายได้อื่น ๆ : ประกอบด้วยรายได้สนับสนุนการตลาด ในปี 2566 กลุ่มบริษัทฯ มีรายได้ทั้งสิ้น 10.4 ล้านบาท ลดลงเล็กน้อยจากปี 2565 ที่มีจำนวน 11.3 ล้านบาท เนื่องจากจำนวนเกมที่เปิดตัวน้อยกว่าปี 2565 ประกอบกับกิจกรรมส่งเสริมการขาย แต่รายได้ในส่วนนี้ยังคงมากกว่าปี 2564 ซึ่งมีจำนวนเพียง 1.7 ล้านบาท

ภูมิศาสตร์	รายได้ (ล้านบาท)		
	2566	2565	2564
ในประเทศ	452.6	515.9	556.4
ต่างประเทศ	996.6	1,059.8	1,305.7
รวม	1,449.2	1,575.7	1,862.1
% เปลี่ยนแปลง	(8.0)	(15.4)	39.4

สัดส่วนรายได้หลักของกลุ่มบริษัทฯ ทั้งในและต่างประเทศสำหรับปี 2566 คือ 31:69 รายได้ในประเทศลดลงจากปี 2565 ซึ่งมีสัดส่วน 33:67 แต่เพิ่มขึ้นจากปี 2564 ซึ่งมีสัดส่วน 30:70 ทั้งนี้สัดส่วนรายได้ของต่างประเทศที่ปรับตัวเพิ่มขึ้นมาจากตลาดเกมในสิงคโปร์ที่ยังคงเติบโตได้อย่างแข็งแกร่ง

ต้นทุน ค่าใช้จ่าย ต้นทุนทางการเงิน และภาษีเงินได้

รายการ	งบการเงินรวม (ล้านบาท)		
	2566	2565	2564
ต้นทุนขายและบริการ	(725.9)	(803.9)	(835.4)
ค่าใช้จ่ายในการขาย	(229.5)	(297.1)	(233.2)
ค่าใช้จ่ายในการบริหาร	(305.6)	(201.9)	(247.1)
ขาดทุนจากการตัดจำหน่ายและการด้อยค่าของสินทรัพย์ไม่มีตัวตนอื่นและค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้า	-	-	-
รวมค่าใช้จ่ายในการดำเนินงาน	(1,261.0)	(1,302.9)	(1,315.7)
ค่าใช้จ่ายทางการเงิน	(9.3)	(0.8)	(0.8)
ภาษีเงินได้	(52.4)	(51.2)	(84.5)
รวม	(1,322.7)	(1,354.9)	(1,401.0)
เปลี่ยนแปลงร้อยละ	(2.4)	(3.3)	37.6

ต้นทุน ค่าใช้จ่าย ต้นทุนทางการเงิน และภาษีเงินได้ของกลุ่มบริษัทฯ ในปี 2566 มีจำนวน 1,322.7 ล้านบาท ลดลงร้อยละ 2.4 จากปี 2565 มีจำนวน 1,354.9 ล้านบาท ในขณะที่ปี 2565 ลดลงร้อยละ 3.3 จากปี 2564 มีจำนวน 1,401.0 ล้านบาท ผันแปรตามรายได้ ทั้งนี้กลุ่มบริษัทฯ สามารถควบคุมและบริหารจัดการค่าใช้จ่ายได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้กลุ่มบริษัทฯ ยังคงมีกำไรแม้รายได้จะปรับตัวลดลงก็ตาม

ต้นทุนขายและบริการลดลงร้อยละ 9.7 จากปี 2565 เปรียบเทียบกับปี 2565 ที่ลดลงร้อยละ 3.8 จากปี 2564 สาเหตุหลักเนื่องจากค่าลิขสิทธิ์เกมซึ่งผันแปรไปตามสัดส่วนของรายได้

ค่าใช้จ่ายในการขายลดลงร้อยละ 22.8 จากปี 2565 ในกรณีที่ปี 2565 ค่าใช้จ่ายดังกล่าวเพิ่มขึ้นจากปี 2564 ร้อยละ 27.4 สาเหตุหลักมาจากการลดลงของค่าโฆษณาสำหรับเกมใหม่แปดพันตามจำนวนเกมในปี 2566 ที่เปิดน้อยกว่าปีก่อนหน้า

ค่าใช้จ่ายในการบริหารเพิ่มขึ้น ร้อยละ 32.4 จากปี 2565 ในกรณีที่ปี 2565 ค่าใช้จ่ายดังกล่าวลดลงร้อยละ 6.6 จากปี 2564 โดยค่าใช้จ่ายในการบริหารของปี 2566 เพิ่มขึ้นจากปี 2565 เนื่องจากการเพิ่มขึ้นของค่าเพื่อการด้อยค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ และค่าตัดจำหน่ายลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ (write-off) โดยปี 2566 ค่าเพื่อการด้อยค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์มีจำนวน 28.9 ล้านบาท และค่าตัดจำหน่ายลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ (write-off) 69.7 ล้านบาท รวมเป็น 98.6 ล้านบาท ในขณะที่ปี 2565 ค่าเพื่อการด้อยค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์มีจำนวน 1.2 ล้านบาท และค่าตัดจำหน่ายลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ (write-off) จำนวน 4.3 ล้านบาท รวมเป็นจำนวน 5.4 ล้านบาท ส่งผลให้กำไรในปี 2566 ปรับตัวลดลงจากปี 2565

กำไร (ขาดทุน) สุทธิ

กลุ่มบริษัทฯ มีผลกำไรสุทธิ 218.3 ล้านบาท ในปี 2566 ซึ่งลดลงร้อยละ 18.7 จากปี 2565 และร้อยละ 54.4 จากปี 2564 สาเหตุหลักของการลดลงของกำไรสุทธิเนื่องจากรายได้ที่ลดลงจากการเลื่อนเปิดตัวเกมในไตรมาส 4 เป็นไตรมาส 1 ปี 2567 ส่งผลให้จำนวนเกมที่เปิดตัวในปี 2566 น้อยกว่าปี 2565 และยังส่งผลกระทบต่อกลุ่มบริษัทฯ ไม่มีรายได้ในการดำเนินงานจากประเทศมาเลเซีย อันเนื่องมาจากการเลื่อนการเปิดตัวเกมดังกล่าว นอกจากนี้กลุ่มบริษัทฯ ยังมีค่าเพื่อการด้อยค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์มีจำนวน 28.9 ล้านบาท และค่าตัดจำหน่ายลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ (write-off) 69.7 ล้านบาท รวมเป็น 98.6 ล้านบาท ในขณะที่ปี 2565 ค่าเพื่อการด้อยค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์และค่าตัดจำหน่ายลิขสิทธิ์เกมออนไลน์ (write-off) มีจำนวนรวมเพียง 5.4 ล้านบาท ส่งผลให้กำไรปี 2566 ปรับตัวลดลงจากปี 2565

กำไรสุทธิ (ล้านบาท)	2566	2565	2564
	218.3	268.6	479.2
% เปลี่ยนแปลง	(18.7)	(44.0)	56.1

ฐานะทางการเงิน

สินทรัพย์

บริษัทฯ มีสินทรัพย์รวม ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2566 จำนวน 1,680.7 ล้านบาท เพิ่มขึ้น 290.8 ล้านบาท จากปี 2565 ซึ่งมีอยู่ 1,390.0 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 20.9 สรุปได้ดังนี้

- สินทรัพย์หมุนเวียนลดลงสุทธิ 409.7 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 37.3 จากปี 2565 มีสาเหตุหลักดังนี้
 - เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดลดลง 261.1 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 43.1 เนื่องจากมีการนำเงินบางส่วนไปลงทุนใน บจ. บิ๊กคับ ออนไลน์
 - เงินลงทุนระยะสั้นลดลงสุทธิ 124.4 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 40.0 จากปี 2565 สืบเนื่องมาจากการขายเงินลงทุน เพื่อการบริหารทางการเงิน
 - ค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้าลดลง 16.4 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 28.2 จากปี 2565 เนื่องจากกลุ่มบริษัทฯ ไม่มีการทำสัญญาเกมใหม่ในช่วงสิ้นงวด จึงส่งผลให้ค่าใช้จ่ายดังกล่าวลดลงเมื่อเทียบกับปีก่อน
 - สินทรัพย์หมุนเวียนอื่นลดลง จำนวน 16.1 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 36.6 เนื่องจากการลดลงของภาษีซื้อที่ยังไม่ถึงกำหนด

ตารางต่อไปนี้เป็นวิเคราะห์อายุหนี้ที่ค้างชำระสำหรับลูกหนี้การค้าบุคคลภายนอก

อายุของลูกหนี้การค้า	2566	% ลูกหนี้การค้าสุทธิ	2565	% ลูกหนี้การค้าสุทธิ	2564	% ลูกหนี้การค้าสุทธิ
ยังไม่ถึงกำหนดชำระ	58.1	85.4	40.9	67.9	50.6	63.0
ไม่เกิน 3 เดือน	9.7	14.2	19.3	32.0	11.1	13.8
3 - 6 เดือน	0.2	0.3	-	-	-	-
6 - 12 เดือน	-	-	-	-	0.2	0.3
เกิน 12 เดือน	-	-	0.1	0.1	18.4	22.9

รวมลูกหนี้การค้า	68.0	100.0	60.3	100.0	80.3	100.0
อายุของลูกหนี้การค้า	2566	% ลูกหนี้การค้าสุทธ	2565	% ลูกหนี้การค้าสุทธ	2564	% ลูกหนี้การค้าสุทธ
หัก: ค่าเผื่อผลขาดทุนที่คาดว่าจะเกิด	-	-	(0.1)	(0.1)	(18.4)	(22.9)
รวมลูกหนี้การค้าสุทธิ	68.0	100.0	60.2	99.9	61.9	77.1

ในปี 2566 กลุ่มบริษัทฯ มีมูลค่าลูกหนี้การค้า-บุคคลภายนอกสุทธิที่ยังไม่ถึงกำหนดและมีอายุไม่เกิน 6 เดือนจำนวน 68.0 ล้านบาท โดยบริษัทฯ ไม่มีการระงับการติดตามความเสี่ยงด้านการให้สินเชื่อที่เกิดจากลูกหนี้การค้า เนื่องจากมีลูกหนี้การค้าจำนวนมาก ราย และจากประสบการณ์การเก็บหนี้ในอดีตของกลุ่มบริษัทฯ ทั้งนี้กลุ่มบริษัทฯ มีการปรับปรุงหลักเกณฑ์การตั้งค่าเผื่อนี้สงสัยจะสูญเพื่อให้สอดคล้องกับโอกาสเก็บหนี้ไม่ได้ ด้วยเหตุผลเหล่านี้ทำให้ผู้บริหารเชื่อว่าไม่มีความเสี่ยงจากการให้สินเชื่อในลูกหนี้การค้ามากไปกว่าจำนวนที่ได้สำรองไว้

2. สินทรัพย์ไม่หมุนเวียนเพิ่มขึ้นสุทธิ 700.5 ล้านบาท คิดเป็นร้อยละ 241.5 จากปีก่อน มีสาเหตุหลักดังนี้

- การเพิ่มขึ้นของสินทรัพย์ทางการเงินที่วัดมูลค่าด้วยมูลค่ายุติธรรม ผ่านกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น จำนวน 759.4 ล้านบาท โดยกลุ่มบริษัทฯ มีการลงทุนใน บมจ. สบาย เทคโนโลยี จำนวน 362.6 ล้านบาท, บจ. บิ๊กคับ ออนไลน์ 600.0 ล้านบาท และ บจ. เดอะ บิ๊กส์แอง ทืออริย์ จำนวน 14.0 ล้านบาท โดยมีการขาดทุนจากการวัดมูลค่าเงินลงทุนในตราสารทุน จำนวน 181.2 ล้าน
- การเพิ่มขึ้นของเงินฝากธนาคารที่มีภาระค่าประกัน จำนวน 50.0 ล้านบาท เพื่อค่าประกันเงินกู้ยืมระยะยาวกับธนาคาร ยูไอบี จำกัด (มหาชน) จำนวน 240.0 ล้านบาท
- การเพิ่มขึ้นของ สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอการตัดบัญชี จำนวน 36.9 ล้านบาท

หนี้สิน

กลุ่มบริษัทฯ มีหนี้สินรวม ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2566 จำนวน 737.5 ล้านบาท เพิ่มขึ้นจากปี 2565 ซึ่งมีอยู่ 369.2 ล้านบาท โดยหนี้สินรวมเพิ่มขึ้น 368.3 ล้านบาทคิดเป็นร้อยละ 99.8 เนื่องจากสาเหตุต่อไปนี้

- ระหว่างปีบริษัทฯ มีการกู้ยืมเงินจากธนาคาร ยูไอบี จำกัด (มหาชน) จำนวน 240.0 ล้านบาท เพื่อลงทุนใน บจ. บิ๊กคับ ออนไลน์ จำนวน 600.0 ล้านบาท โดยหลักประกันของเงินกู้ยืมดังกล่าว คือ การจำนำหุ้นสามัญของบริษั บิ๊กคับ ออนไลน์ จำกัด เป็นจำนวนทั้งหมด 1 ล้านหุ้น เป็นจำนวนเงิน 145 ล้านบาท และเงินฝากจำนวน 50.0 ล้านบาท
- เงินกู้ยืมระยะสั้นจากกิจการที่เกี่ยวข้องกันเพิ่มขึ้น 190.0 ล้านบาท แบ่งเป็น บมจ. สบาย เทคโนโลยี จำนวน 110.0 ล้านบาท และกรรมการ 80.0 ล้านบาท

ส่วนของเจ้าของ

แม้ปี 2566 กลุ่มบริษัทฯ จะมีกำไรสุทธิ 218.3 ล้านบาท แต่เนื่องจากกลุ่มบริษัทฯ มีการขาดทุนจากการเปลี่ยนแปลงมูลค่าของเงินลงทุนในตราสารทุนจำนวน 181.2 ล้านบาท ส่งผลให้ ส่วนของผู้ถือหุ้นของบริษัทใหญ่ ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2566 มีจำนวน 939.4 ล้านบาท ลดลงจากจากปี 2565 ซึ่งมีอยู่ที่ 963.2 ล้านบาท และเพิ่มขึ้นจากปี 2564 ที่มีอยู่จำนวน 794.8 ล้านบาท ตามลำดับ ส่งผลให้ส่วนของผู้ถือหุ้นมีสัดส่วนเป็นร้อยละ 370 ของทุนจดทะเบียนที่ชำระแล้ว

ความสามารถในการทำกำไร

ในปี 2566 บริษัทฯ และบริษัทย่อยมีอัตรากำไรขั้นต้น (รวมรายการพิเศษ) คิดเป็นร้อยละ 49.9 ของยอดขายสุทธิ เปรียบเทียบกับปี 2565 และ 2564 ซึ่งมีกำไรขั้นต้น (รวมรายการพิเศษ) คิดเป็นร้อยละ 49.0 และ 55.1 ตามลำดับ สะท้อนให้เห็นถึงการปรับปรุงในทิศทางที่ดีขึ้นด้วยการมีกำไรอย่างต่อเนื่องเป็นปีที่ 5 นับตั้งแต่ปี 2562

ความสามารถในการบริหารสินทรัพย์

สำหรับปี 2566 กลุ่มบริษัทฯ มีอัตราผลตอบแทนจากสินทรัพย์ร้อยละ 14.2 เปรียบเทียบกับปี 2565 และปี 2564 ซึ่งมีอัตราผลตอบแทนร้อยละ 19.8 และ 44.7 ตามลำดับ โดยอัตราหมุนของสินทรัพย์ ณ ปี 2566 อยู่ที่ 0.9 ในขณะที่ปี 2565 และ 2564 มีอัตราคือ 1.1 และ 1.4 ตามลำดับ แสดงให้เห็นว่ากลุ่มบริษัทฯ ยังคงบริหารสินทรัพย์ได้ในระดับดีเช่นเดิม

สภาพคล่องและความเพียงพอของเงินทุน

กลุ่มบริษัทฯ มีอัตราส่วนสภาพคล่องของปี 2566 เท่ากับ 1.2 เท่า ลดลงจากปี 2565 และ 2564 ซึ่งมีอัตราส่วนสภาพคล่องที่ 3.3 และ 2.6 เนื่องจากหนี้สินหมุนเวียนเพิ่มขึ้นจากเงินกู้ยืมระยะสั้นจากกิจการที่เกี่ยวข้อง และส่วนของเงินกู้ยืมระยะยาวจากสถาบันการเงินที่ถึงกำหนดชำระภายในหนึ่งปี ในขณะที่สินทรัพย์หมุนเวียนลดลงจากเงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด เงินลงทุนระยะสั้น และค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า เป็นต้น แม้สภาพคล่องปี 2566 จะปรับตัวลดลงจากปี 2565 แต่กลุ่มบริษัทฯ ยังคงมีสภาพคล่องที่เพียงพอในการดำเนินงาน

อัตราส่วนหนี้สินต่อส่วนของผู้ถือหุ้นสำหรับปี 2566 อยู่ที่ 0.8 เท่า ในขณะที่ปี 2565 อยู่ที่ 0.4 เท่า ทั้งนี้กลุ่มบริษัทฯ ยังมีความเสี่ยงทางการเงินอยู่ในระดับต่ำ

4.2 ปัจจัยหรือเหตุการณ์ที่มีผลต่อฐานะการเงินหรือการดำเนินงานอย่างมีนัยสำคัญในอนาคตทั้งภายในและภายนอก

ปัจจัยที่มีผลต่อฐานะทางการเงินหรือการดำเนินงานของกลุ่มบริษัทฯ มีหลายสาเหตุ เช่น ความนิยมในตัวเกม ช่วงเวลาเปิดตัวเกม การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี การหยุดให้บริการเนื่องจากผลกระทบจากภายนอก การโจมตีข้อมูล และการเพิ่มช่องทางการจำหน่าย ซึ่งปัจจัยต่างๆ อาจมีผลกระทบต่อสถานะทางการเงินและการดำเนินงานในอนาคต ดังนี้

1. ความนิยมในตัวเกม : ปัจจุบันอุตสาหกรรมเกมออนไลน์มีการแข่งขันที่สูงขึ้นเมื่อเทียบกับอดีต การเลือกสรรเกมให้เหมาะสมกับกลุ่มตลาดเกมจึงมีความสำคัญมาก การเลือกเกมที่ไม่ได้รับการตอบรับจากตลาดจะทำให้คู่แข่งสามารถแย่งส่วนแบ่งทางการตลาดได้ อันจะมีผลต่อฐานะการเงินของกลุ่มบริษัทฯ

2. ช่วงเวลาเปิดตัวเกม : ปัจจุบันมีเกมออนไลน์ในตลาดเกมจำนวนมาก ทำให้ผู้เล่นเกมมีตัวเลือกเพิ่มขึ้น ช่วงเวลาในการเปิดตัวเกมใหม่ รวมถึงการประชาสัมพันธ์ที่ดีหรือเข้ากับช่วงเทศกาล จะเพิ่มความน่าสนใจและดึงดูดผู้เล่นเกมได้มากขึ้น ช่วงเวลาที่ไม่เหมาะสมในการเปิดตัวเกม ได้แก่ ช่วงโรงเรียนเปิดเทอม และช่วงนอกเทศกาล ซึ่งจะมีผลต่อความนิยมของเกม

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

4. การโจมตีข้อมูล : 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 การขาดบุคลากรผู้เชี่ยวชาญด้านเกมจะส่งผลโดยตรงต่อการเจริญเติบโตของบริษัทฯ

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

8. ความเสี่ยงที่มีผลกระทบจากค่าลิขสิทธิ์ติดจ่าย : บริษัทฯ มีความเสี่ยงจากค่าลิขสิทธิ์เกมที่ไม่เข้าเกณฑ์ของตลาดเกม ซึ่งต้องมีการพิจารณายุติการให้บริการเกมที่ไม่ได้รับความนิยมจากผู้เล่น หรือมีการประเมินการสำรองการด้อยค่า ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อผลการดำเนินงาน อย่างไรก็ตาม บริษัทฯ พยายามปรับเปลี่ยนเงื่อนไขของสัญญา และเจรจาทันทีกับผู้ผลิตและผู้พัฒนาเกม เพื่อลดความเสี่ยงดังกล่าว

4.3 ข้อมูลทางการเงินที่สำคัญ

งบแสดงฐานะการเงินของบริษัทฯ และบริษัทย่อย
ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2564 – 2566

งบแสดงฐานะการเงิน (ล้านบาท)	2566	2565	2564
เงินสด	344.55	605.62	602.90
เงินลงทุนระยะสั้น	186.47	310.88	406.89
ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น	89.43	81.21	89.77
ค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้าส่วนที่หมุนเวียน	41.83	58.24	13.07
สินทรัพย์หมุนเวียนอื่น	27.86	43.93	30.02
รวมสินทรัพย์หมุนเวียน	690.13	1,099.88	1,142.70
รวมสินทรัพย์ไม่หมุนเวียน	990.58	290.08	187.67
รวมสินทรัพย์	<u>1,680.72</u>	<u>1,389.96</u>	<u>1,330.32</u>
รวมหนี้สินหมุนเวียน	572.87	336.15	440.96
รวมหนี้สินไม่หมุนเวียน	164.64	33.07	31.35
รวมหนี้สิน	737.51	369.21	472.31
ทุนจดทะเบียน	256.50	256.50	256.50
ทุนที่ออกและชำระเต็มมูลค่า	253.87	253.36	228.20
ส่วนเกิน (ต่ำกว่า) มูลค่าหุ้น	282.26	273.27	125.39
กำไร (ขาดทุน) สะสม	403.33	436.56	415.58
ส่วนของผู้ถือหุ้นบริษัทใหญ่	939.45	963.19	794.77
ส่วนของผู้ถือหุ้นส่วนน้อย	3.76	57.56	63.24
รวมส่วนของผู้ถือหุ้น	<u>943.21</u>	<u>1,020.75</u>	<u>858.01</u>

งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จของบริษัทฯ และบริษัทย่อย
สิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2564 – 2566

งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ (ล้านบาท)	2566	2565	2564
ยอดขายสุทธิ	1,449.23	1,575.71	1,862.12
รายได้อื่น	76.61	46.89	54.32
รวมรายได้	<u>1,525.84</u>	<u>1,622.60</u>	<u>1,916.44</u>
ต้นทุนขาย*	725.92	803.89	835.38
ค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร*	535.07	527.95	480.31
รวมค่าใช้จ่าย	<u>1,260.99</u>	<u>1,331.84</u>	<u>1,315.69</u>
กำไร (ขาดทุน) สุทธิ	218.33	268.56	479.2
กำไร (ขาดทุน) ต่อหุ้น (บาท)	0.43	0.58	1.13

หมายเหตุ : *รวมรายการพิเศษแล้ว

งบกระแสเงินสดของบริษัทฯ และบริษัทย่อย
สิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2564 – 2566

งบกระแสเงินสด (ล้านบาท)	2566	2565	2564
เงินสดสุทธิจากกิจกรรมดำเนินงาน	325.71	234.88	686.40
เงินสดสุทธิจากกิจกรรมลงทุน	(813.54)	(98.30)	(222.82)
เงินสดสุทธิจากกิจกรรมจัดหาเงิน	231.92	(130.60)	(199.9)
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดสุทธิ เพิ่มขึ้น (ลดลง)	(254.98)	5.74	276.95
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดปลายปี	344.55	605.62	602.90

อัตราส่วนทางการเงินที่สำคัญ

อัตราส่วนทางการเงิน	งบการเงิน		
	2566	2565	2564
อัตราส่วนสภาพคล่อง (เท่า)	1.20	3.27	2.60
อัตรากำไรขั้นต้น (%)*	49.91	48.98	55.14
อัตรากำไรสุทธิ (%)	15.07	20.14	32.17
อัตราผลตอบแทนผู้ถือหุ้น (%)	22.95	30.55	77.41
อัตราผลตอบแทนจากสินทรัพย์ (%)	14.22	19.75	44.71
อัตราภาระหนี้ของสินทรัพย์ (เท่า)	0.94	1.13	1.40
อัตราส่วนหนี้สินต่อส่วนของผู้ถือหุ้น (เท่า)	0.79	0.38	0.59

หมายเหตุ : *รวมรายการพิเศษแล้ว

5. ข้อมูลทั่วไปและข้อมูลสำคัญอื่น

5.1 ข้อมูลทั่วไปของบริษัท (ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2566)

ชื่อบริษัท	บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ 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	256,503,736.50 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญจำนวน 513,007,473 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 0.50 บาท
ทุนชำระแล้ว	253,865,809 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญจำนวน 507,731,617 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 0.50 บาท

การลงทุนในบริษัทอื่นตั้งแต่ร้อยละ 10 ขึ้นไป

(ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2566)

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	69/6 อาคารตึกอ๊อฟฟิศ ตึกบี ชั้น 4 ห้องเลขที่ 3 ซอยศึกษาวิทยา ถนนสีลม แขวงสีลม เขตบางรัก กรุงเทพมหานคร
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 แคมปีตอล 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	51,000,000 บาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญจำนวน 510,000 หุ้น มูลค่าหุ้นที่ตราไว้หุ้นละ 100 บาท เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	ถือหุ้นอยู่ร้อยละ 27 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 รูปีเยห์ เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	ร้อยละ 99.90 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	CIB Development Sdn. Bhd.
ประเภทธุรกิจ	ให้บริการเกมออนไลน์ทั้งพีซีและโมบายล์ในประเทศมาเลเซีย
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	Suite C-06-01, 02, 03 & 3A, Level 6, Block C, Sky Park One City, Jalan USJ 25/1, 47650, Subang Jaya, Selangor Darul Ehsan, Malaysia
โทรศัพท์	603 5022 3018
โทรสาร	603 5022 3028
เว็บไซต์	www.cib.com.my
ทุนจดทะเบียน	1,000,000 ริงกิตมาเลเซีย เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	ร้อยละ 61.68 ของทุนจดทะเบียน
หมายเหตุ	สิ้นสภาพบริษัทย่อยตั้งแต่วันที่ 29 กันยายน 2566 เนื่องจาก บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชันส์ จำกัด (มหาชน) จำหน่ายเงินลงทุนใน CIB Development Sdn. Bhd.

ชื่อบริษัท	Playpark Malaysia Sdn. Bhd. (เดิมชื่อ CIB Net Station Sdn. Bhd.)
ประเภทธุรกิจ	ให้บริการเกมออนไลน์ทั้งพีซีและโมบายล์ในประเทศมาเลเซีย
ที่ตั้งสำนักงานใหญ่	Suite C-06-01, 02, 03 & 3A, Level 6, Block C, Sky Park One City, Jalan USJ 25/1, 47650, Subang Jaya, Selangor Darul Ehsan, Malaysia
โทรศัพท์	603 5022 3018
โทรสาร	603 5022 3028
เว็บไซต์	www.playpark.com/en-my
ทุนจดทะเบียน	1,000,000 ริงกิตมาเลเซีย เป็นทุนที่ชำระแล้วเต็มมูลค่า
สัดส่วนการถือหุ้น	CIB Development Sdn. Bhd. ถือหุ้นอยู่ร้อยละ 100 ของทุนจดทะเบียน

หมายเหตุ	ได้จดทะเบียนเปลี่ยนชื่อเป็น Playpark Malaysia Sdn. Bhd. เมื่อวันที่ 17 สิงหาคม 2564 สิ้นสภาพบริษัทย่อยตั้งแต่วันที่ 29 กันยายน 2566 เนื่องจาก บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชันส์ จำกัด (มหาชน) ได้จำหน่ายเงินลงทุนใน CIB Development Sdn. Bhd.
----------	--

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 ดอลลาร์เวียดนาม
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 ดอลลาร์เวียดนาม
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

นายสมภพ ผลประसार

ผู้สอบบัญชีรับอนุญาตเลขที่ 6941 และ/หรือ

นางสาววรรณวิวัฒน์ เหมชะญาติ

ผู้สอบบัญชีรับอนุญาตเลขที่ 7049

บริษัท มาชาร์ส 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

ที่ปรึกษาจากกฎหมาย - ไม่มี

ข้อมูลหลักทรัพย์และผู้ถือหุ้น

• หลักทรัพย์ของบริษัทฯ

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2566 บริษัทฯ มีทุนจดทะเบียนจำนวน 256,503,736.50 บาท ทุนจดทะเบียนชำระแล้วจำนวน 253,865,809 บาท แบ่งเป็นหุ้นสามัญจำนวน 507,731,617 หุ้น มูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 0.50 บาท

• ผู้ถือหุ้น

ผู้ถือหุ้นที่ถือหุ้นสูงสุด 10 รายแรก มีดังนี้

รายชื่อผู้ถือหุ้น	จำนวนหุ้น (ณ วันปิดสมุดทะเบียน ล่าสุด 29 มีนาคม 2566)	สัดส่วนการ ถือหุ้น (%)
1. นายปราโมทย์ สุดจิตพร	152,178,929	30.03
2. บริษัท สบาย เทคโนโลยี จำกัด (มหาชน)	80,834,904	15.95
3. บริษัท สบาย เทคโนโลยี จำกัด (มหาชน)	33,837,554	6.68
4. กองทุนเปิด บัวหลวงหุ้นระยะยาว	28,455,900	5.62
5. นาง จารุณี ชินวงศ์วรกุล	26,021,000	5.14
6. กองทุนเปิด บัวหลวงเฟล็กซ์เบิลเพื่อการเลี้ยงชีพ	12,704,000	2.51
7. กองทุนเปิด บัวหลวงหุ้นระยะยาว 75/25	10,966,600	2.16
8. น.ส. รัญญรัตน์ อยู่แป้น	8,850,000	1.75
9. กองทุนเปิด บัวหลวงตราสารทุนเพื่อการเลี้ยงชีพ	7,811,200	1.54
10. นาย อภิศักดิ์ เทพผดุงพร	6,200,000	1.22

กลุ่มผู้ถือหุ้นรายใหญ่ที่โดยพฤตินัยมีอิทธิพลต่อการกำหนดนโยบายการจัดการ หรือการดำเนินงานของบริษัทฯ อย่างมีนัยสำคัญ (กลุ่มผู้ถือหุ้น หรือผู้ถือหุ้นที่ถือหุ้นเกินกว่าร้อยละ 10 และดำรงตำแหน่งกรรมการบริษัทฯ หรือส่งตัวแทนเข้ามาดำรงตำแหน่งกรรมการบริษัทฯ ที่มีอำนาจจัดการ) ได้แก่ กลุ่มนายปราโมทย์ สุดจิตพร และ 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 2566 บริษัทฯ มีการจ่ายเงินปันผลดังต่อไปนี้

1. ที่ประชุมสามัญผู้ถือหุ้น ประจำปี 2566 มีมติอนุมัติการจ่ายเงินปันผลสำหรับผลการดำเนินการประจำปี 2565 ในอัตราหุ้นละ 0.23 บาท คิดเป็นจำนวนเงินประมาณ 116,543,763 บาท คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 78 ของกำไรสุทธิ โดยกำหนดจ่ายเงินปันผลในวันที่ 9 พฤษภาคม 2566

5.2 ข้อมูลสำคัญอื่น

ไม่มี

5.3 ข้อพิพาททางกฎหมาย

ไม่มี

5.4 ตลาดรอง

ไม่มี

5.5 สถาบันการเงินที่ติดต่อประจำ (เฉพาะกรณีที่มีบริษัทฯ ออกตราสารหนี้)

ไม่มี

ส่วนที่ 2

การกำกับดูแลกิจการ



6. นโยบายการกำกับดูแลกิจการ

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

6.1 นโยบายและแนวปฏิบัติเกี่ยวกับคณะกรรมการ

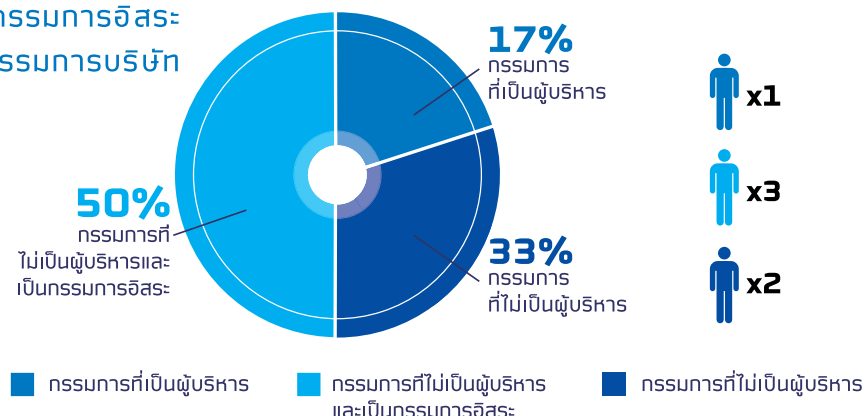
6.1.1 คณะกรรมการบริษัทฯ

บริษัทฯ มุ่งเน้นการให้บริการที่มีประสิทธิภาพ การพัฒนาบุคลากรเพื่อส่งเสริมคุณภาพการบริการ และการขยายการลงทุนไปยังประเทศอื่นที่มีศักยภาพทั่วทั้งภูมิภาค ภายใต้การบริหารงานภายในที่โปร่งใสและตรวจสอบได้ตามหลักการกำกับดูแลกิจการหรือบรรษัทภิบาลที่ดี คณะกรรมการมุ่งที่จะใช้มาตรฐานจรรยาบรรณที่สูงที่สุด 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 และผู้ถือหุ้นโดยรวม คณะกรรมการมีส่วนร่วมในการกำหนด (หรือให้ความเห็นชอบ) วิสัยทัศน์ การกิจ กลยุทธ์ เป้าหมาย แผนธุรกิจ และงบประมาณของบริษัทฯ ตลอดจนกำกับดูแลให้ฝ่ายจัดการดำเนินการให้เป็นไปตามแผนธุรกิจและงบประมาณที่กำหนดไว้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจสูงสุดให้แก่กิจการ และมอบความมั่นคงสูงสุดให้แก่ผู้ถือหุ้น รวมทั้งดูแลให้มีกระบวนการประเมินความเหมาะสมของการควบคุมภายใน การตรวจสอบภายใน การบริหารความเสี่ยง การรายงานทางการเงิน และการติดตามผลการดำเนินการอย่างสม่ำเสมอ

ปัจจุบันคณะกรรมการบริษัทฯ มีจำนวน 6 ท่าน ประกอบด้วยกรรมการบริษัทฯ ที่มาจากฝ่ายบริหาร 1 ท่าน กรรมการบริษัทฯ ที่ไม่เป็นผู้บริหาร 2 ท่าน และกรรมการบริษัทฯ ที่ไม่เป็นผู้บริหารและเป็นกรรมการอิสระ 3 ท่าน โดยมีคุณสมบัติเป็นกรรมการอิสระ ซึ่งเกินกว่า 1 ใน 3 ของจำนวนกรรมการทั้งหมด 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. มีคุณสมบัติ และไม่มีลักษณะต้องห้ามตาม พ.ร.บ. บริษัทมหาชนจำกัด พ.ศ. 2535 หรือกฎหมายอื่นที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนข้อกำหนดของ ตลาด. และ ก.ล.ด. และข้อบังคับบริษัทฯ
2. เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ มีความรู้ ความสามารถ มีประสบการณ์ที่เป็นประโยชน์ต่อการดำเนินธุรกิจของบริษัทฯ
3. มีภาวะผู้นำ มีวิสัยทัศน์ และมีความอิสระในการตัดสินใจ เพื่อประโยชน์สูงสุดของบริษัทฯ และผู้ถือหุ้นโดยรวม
4. มีความรับผิดชอบที่จะปฏิบัติหน้าที่กรรมการและสามารถอุทิศเวลาในการปฏิบัติหน้าที่กรรมการของบริษัทฯ ได้อย่างเต็มที่ตลอดจนมีความรับผิดชอบต่อผู้ถือหุ้นอย่างสม่ำเสมอ (Accountability to Shareholders) และตัดสินใจด้วยความระมัดระวัง (Duty of Care) เพื่อรักษาผลประโยชน์ของบริษัทฯ
5. ปฏิบัติหน้าที่ด้วยความซื่อสัตย์ สุจริต มีจริยธรรม ภายใต้กรอบของกฎหมาย ตลอดจนแนวทางการกำกับดูแลกิจการที่ดีและจรรยาบรรณธุรกิจ

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 ให้กรรมการคนที่ยังอยู่ในตำแหน่งนานที่สุดเป็นผู้ออกจากตำแหน่ง กรรมการที่ออกตามวาระนั้นอาจได้รับเลือกเข้ามาดำรงตำแหน่งใหม่ก็ได้

วิธีการเลือกตั้ง/แต่งตั้งคณะกรรมการ

1. การเลือกตั้งกรรมการแทนกรรมการที่ต้องออกตามวาระ จะต้องขออนุมัติจากที่ประชุมผู้ถือหุ้น
2. ในกรณีที่ตำแหน่งกรรมการว่างลงเพราะเหตุอื่นนอกจากถึงคราวออกตามวาระ ให้คณะกรรมการเลือกบุคคลซึ่งมีคุณสมบัติ และไม่มีลักษณะต้องห้ามตามกฎหมายเข้าเป็นกรรมการแทน ในการประชุมคณะกรรมการคราวถัดไป เว้นแต่วาระของกรรมการจะเหลือน้อยกว่า 2 เดือน บุคคลซึ่งเข้าเป็นกรรมการแทนดังกล่าว จะอยู่ในตำแหน่งกรรมการได้เพียงเท่าวาระที่ยังเหลืออยู่ของกรรมการที่ตนแทน ทั้งนี้ เมตของคณะกรรมการต้องประกอบด้วยคะแนนเสียงไม่น้อยกว่า 3 ใน 4 ของจำนวนกรรมการที่ยังเหลืออยู่

6.1.2 ความเป็นอิสระของกรรมการจากฝ่ายบริหาร แนวทางปฏิบัติในความเป็นอิสระของคณะกรรมการจากฝ่ายบริหาร

โครงสร้างคณะกรรมการบริษัท ประกอบด้วย กรรมการที่ไม่เป็นผู้บริหารและเป็นกรรมการอิสระ จำนวน 3 คน กรรมการที่เป็นผู้บริหารจำนวน 1 คน และกรรมการที่ไม่เป็นผู้บริหาร 2 คน ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2566 บริษัทฯ มีกรรมการจำนวนทั้งสิ้น 6 คน โดยมีการท่วงตุ่งของกรรมการที่ไม่เป็นผู้บริหารดังนี้

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

6.1.3 การสรรหาคณะกรรมการ

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

1. ผู้ถือหุ้นคนหนึ่งมีคะแนนเสียงเท่ากับหนึ่งหุ้นต่อหนึ่งเสียง
2. ให้ผู้ถือหุ้นออกเสียงลงคะแนนเลือกตั้งกรรมการเป็นรายบุคคลไป

3. บุคคลซึ่งได้รับคะแนนเสียงสูงสุดตามลำดับลงมาเป็นผู้ได้รับการเลือกตั้งเป็นกรรมการเท่าจำนวนกรรมการที่จะพึงมี หรือจะพึงเลือกตั้งในครั้งนั้น ในกรณีที่บุคคลซึ่งได้รับการเลือกตั้งในลำดับถัดลงมา มีคะแนนเสียงเท่ากันเกินจำนวนกรรมการที่จะพึงมีหรือจะพึงเลือกตั้งในครั้งนั้น ให้ประธานในที่ประชุมผู้ถือหุ้นเป็นผู้ออกเสียงชี้ขาด

ความสามารถ / ความเชี่ยวชาญ	นายปราโมทย์ สุดจิตพร	นายกิตติพงศ์ พฤกษ์อรุณ	นายสันติธร บุญเจือ	นายเฉลิมพงษ์ จิตต์จันทวงศ์	นางมลฤดี สุภพันธิรัชต์	พ.ต.อ.ญาณพล ยิ่งยืน
การบริหารธุรกิจ						
การขาย และการตลาด						
กฎหมาย						
บัญชี และการเงิน						
เทคโนโลยีสารสนเทศ						
อุตสาหกรรมเกม						

6.1.4 ความหลากหลายของคณะกรรมการ

คณะกรรมการบริษัท ตระหนักและให้ความสำคัญกับความหลากหลายของคณะกรรมการ และเห็นว่าความหลากหลายของคณะกรรมการเป็นปัจจัยสำคัญในการเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานของคณะกรรมการ ทั้งนี้ ความหลากหลายดังกล่าวไม่ได้จำกัดเฉพาะในเรื่องเพศเท่านั้น แต่ยังรวมถึงชาติพันธุ์ อายุ ประวัติการศึกษา ประสบการณ์ในวิชาชีพ ทักษะ ความรู้ และทัศนคติ ดังนั้น ในการสรรหาและพิจารณาแต่งตั้งกรรมการของบริษัทฯ จะอยู่บนพื้นฐานของความรู้และความสามารถ รวมทั้งการใช้หลักเกณฑ์ในการคัดเลือก ซึ่งได้นำถึงถึงผลประโยชน์ของความหลากหลายมาประกอบด้วย

6.1.5 การพัฒนากรรมการและผู้บริหาร

การปฐมนิเทศกรรมการใหม่

คณะกรรมการบริษัท 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 เพื่อนำความรู้และประสบการณ์มาพัฒนางานบริษัทฯ ต่อไป

โดยในปี 2566 มีกรรมการและผู้บริหารเข้าอบรม/สัมมนาในหลักสูตรดังต่อไปนี้

รายชื่อ	หลักสูตร
นายปราโมทย์ สุกจิตพร ประธานกรรมการ	• CEO Club ครั้งที่ 2/2023 “Strategy for Achieving Sustainability Goal” • Set and Execute Your 2023 Strategic Goals • Forward Night 2023 Thailand Seminar & Networking • FutureSkill “Leading a Winning Team คัมภีร์สร้างยอดคน ปลดล็อกศักยภาพองค์กร” • Unleashing Business Growth : The Power of Ecosystem-Driven MarTech
นางมลฤดี สุกพันธิรัชต์ กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ	• How to Develop a Risk Management Plan (HRP 35/2023) • สัมมนา Mazars Annual forum 2023 : The ESG Impact on Value Creation and Sustainability • เสวนาคณะกรรมการตรวจสอบประจำปี 2566 “ทุจริตในการตกแต่งงบการเงิน อภิเษกสภาพเศรษฐกิจ กิจทาง ESG กับคาร์บอนไดออกไซด์” • สัมมนา KPMG Business Leaders’ Summit 2023 : Driving the Future, Economic Update & Forward Looking, M&A Landscape and Paradigm Shift, The Future of ESG, Driving Business Growth with Data and AI • สัมมนา National Director Conference 2023 “Delivering ‘Net Zero’ Together” • สัมมนา Director Forum I Engaging Board in ESG : The Path to Effective Sustainability • Company Visit : Fostering Innovative Culture at Sea • IOD National Director Conference 2022 - Wisdom for Future : Harmonizing The Diverse Boards • สัมมนา Live Streaming Event ของตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย “ความสำคัญของกรรมการตรวจสอบกับความเชื่อมั่นต่อตลาดทุนไทย” • สัมมนา Independent Director Forum 2023 “ป้องกันทุจริตในองค์กร = บทบาทหน้าที่ใคร?” • สัมมนา “Detection of Accounting Irregularities in Fast Growing Business : The Role of Audit Committee” • สัมมนา “บทบาทหน้าที่ของกรรมการและผู้บริหารของบริษัทจดทะเบียน”
Mr. Ung Chek Wai, Gerry ประธานเจ้าหน้าที่บริหารสูงสุด ด้านการเงิน	• E-learning CFO’s Refresh 2023
นายชวินทร์ ตรีถาวรยืนยง ผู้อำนวยการ ฝ่ายบัญชีและการเงิน	• CFO Refresher (3/2022) (ออนไลน์โดย WebEx) • Professional Development Program for Investor Relations 2022

6.1.6 การประเมินผลการปฏิบัติงานของคณะกรรมการ

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

6.1.7 การกำหนดค่าตอบแทนกรรมการและผู้บริหารระดับสูง นโยบายและหลักเกณฑ์ และองค์ประกอบของค่าตอบแทน

บริษัทฯ มีนโยบายในการกำหนดค่าตอบแทนกรรมการทั้งที่เป็นตัวเงินและมีใช้ตัวเงินไว้อย่างชัดเจนและโปร่งใส และจะนำเสนอของอนุมัติจากที่ประชุมผู้ถือหุ้นในการประชุมสามัญประจำปีทุกปี โดยมีหลักเกณฑ์การกำหนดค่าตอบแทนกรรมการ ดังนี้

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

6.1.8 การกำหนดค่าตอบแทนประธานเจ้าหน้าที่บริหาร

สำหรับผู้บริหารนั้น คณะกรรมการบริษัทฯ เป็นผู้กำหนดหลักเกณฑ์และนโยบายค่าตอบแทนทั้งที่เป็นตัวเงินและมีใช้ตัวเงิน ซึ่งจะสอดคล้องกับผลการดำเนินงานของบริษัทฯ และผลการปฏิบัติงานของผู้บริหารแต่ละคน โดยจะอยู่ในระดับเพียงพอที่จะจูงใจและรักษาผู้บริหารระดับสูงที่มีคุณภาพไว้ และมีอัตราที่เทียบเคียงได้กับบริษัทที่อยู่ในระดับเดียวกันหรือลักษณะธุรกิจอย่างเดียวกัน

6.1.9 นโยบายสืบทอดตำแหน่งระดับผู้บริหารระดับสูง

บริษัทฯ 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 กำไรที่คาดว่าจะได้รับ ความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้น และสถานะทางการเงินของบริษัทฯ ก่อนการตัดสินใจลงทุนในโครงการต่าง ๆ โดยการอนุมัติ การลงทุนดังกล่าวจะต้องได้รับการพิจารณาจากที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทฯ 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

ตามที่ ปี 2565 บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน) ได้มีการปรับโครงสร้างการบริหารองค์กร โดยแบ่งเป็น 4 กลุ่มธุรกิจ ได้แก่ กลุ่มธุรกิจเกมออนไลน์ กลุ่มธุรกิจเทคโนโลยีบล็อกเชนและนวัตกรรม กลุ่มธุรกิจสื่อและการตลาด และกลุ่มธุรกิจ

เงินร่วมลงทุน โดยในปี 2566 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. กรรมการของบริษัทฯ และ/หรือบริษัทร่วม ที่บริษัทฯ มอบหมายให้ไปดำรงตำแหน่งมีหน้าที่รับผิดชอบในการกำกับดูแล เรื่องดังต่อไปนี้

2.1 กำกับดูแลการดำเนินธุรกิจของบริษัทย่อย และ/หรือบริษัทร่วมให้เป็นไปตามนโยบายทางธุรกิจ เป้าหมายกลยุทธ์ และแผนการดำเนินงานตามที่มีการพิจารณานุมัติไว้

2.2 เข้าร่วมประชุมและออกเสียงลงคะแนนในการประชุมคณะกรรมการของบริษัทย่อย และ/หรือบริษัทร่วม ในการพิจารณาเรื่องที่สำคัญต่อการประกอบธุรกิจของบริษัทย่อย และ/หรือบริษัทร่วม

2.3 กำกับดูแลให้บริษัทย่อย และ/หรือบริษัทร่วมมีระบบการควบคุมภายใน ระบบบริหารความเสี่ยงที่มีประสิทธิภาพ และรัดกุมเพียงพอ

2.4 กำกับดูแลบริษัทย่อย และ/หรือบริษัทร่วม ให้ปฏิบัติตามประกาศและหลักเกณฑ์ที่เกี่ยวข้องในการทำรายการหรือการดำเนินการใด 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 จะดำเนินการให้มีคณะทำงานเพื่อติดต่อผลการดำเนินงานของบริษัทย่อยและบริษัทร่วม 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

- เผยแพร่ข้อมูลประกอบวาระการประชุมผู้ถือหุ้นล่วงหน้าในเว็บไซต์ของบริษัทฯ ก่อนจัดส่งเอกสาร นอกจากนี้ ยังชี้แจงสิทธิของผู้ถือหุ้นในการเข้าประชุม และสิทธิออกเสียงลงมติของผู้ถือหุ้นไว้ด้วยกัน

- 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 จะจัดเตรียมบุคลากรที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในแต่ละสาขาเป็นผู้นำให้คำตอบภายใต้ความรับผิดชอบของคณะกรรมการบริษัทฯ
- กรรมการทุกคนจะเข้าร่วมประชุม เพื่อให้ผู้ถือหุ้นสามารถซักถามข้อมูลรายละเอียดในเรื่องต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องได้

ความเท่าเทียมกันของผู้ถือหุ้น

บริษัทฯ มีนโยบายการปฏิบัติและการคุ้มครองสิทธิของผู้ถือหุ้นทุกรายอย่างเท่าเทียมกัน เพื่อสร้างเครื่องมือที่ช่วยให้เกิดความเท่าเทียมกันอย่างแท้จริง โดยเฉพาะกับผู้ถือหุ้นส่วนน้อย เช่น

- การปฏิบัติและอำนวยความสะดวกต่อผู้ถือหุ้นอย่างเท่าเทียมกัน และไม่กระทำการใด ๆ ที่เป็นการจำกัดหรือละเมิดหรือรบกวนสิทธิของผู้ถือหุ้น
- การกำหนดให้สิทธิออกเสียงในที่ประชุมเป็นไปตามจำนวนหุ้นที่ผู้ถือหุ้นถืออยู่ โดยหนึ่งหุ้นมีสิทธิเท่ากับหนึ่งเสียง
- การกำหนดให้กรรมการอิสระเป็นผู้มีหน้าที่ดูแลผู้ถือหุ้นส่วนน้อย โดยผู้ถือหุ้นส่วนน้อยสามารถเสนอแนะ แสดงความคิดเห็น หรือส่งข้อร้องเรียนไปยังกรรมการอิสระ โดยกรรมการอิสระจะเป็นผู้พิจารณาดำเนินการให้เหมาะสมในแต่ละเรื่อง เช่น หากเป็นข้อร้องเรียน กรรมการอิสระจะตรวจสอบข้อเท็จจริงและหาวิธีการเยียวยาที่เหมาะสม หรือกรณีเป็นข้อเสนอแนะที่กรรมการอิสระพิจารณาแล้วมีความเห็นว่าเป็นเรื่องสำคัญที่มีผลต่อผู้มีส่วนได้เสียโดยรวม หรือมีผลต่อการประกอบธุรกิจของบริษัทฯ กรรมการอิสระจะเสนอเรื่องดังกล่าวต่อที่ประชุมผู้ถือหุ้น เพื่อพิจารณากำหนดเป็นวาระการประชุมในการประชุมผู้ถือหุ้น
- การส่งเสริมการใช้สิทธิ เช่น การเปิดโอกาสให้ผู้ถือหุ้นส่วนน้อยสามารถเสนอเพิ่มวาระการประชุมก่อนวันประชุม การเปิดโอกาสให้ผู้ถือหุ้นส่วนน้อยสามารถเสนอชื่อบุคคลเพื่อดำรงตำแหน่งกรรมการ และการไม่เพิ่มวาระการประชุมโดยไม่แจ้งผู้ถือหุ้นทราบล่วงหน้า
- คณะกรรมการบริษัทฯ ได้กำหนดมาตรการป้องกันการใช้อิทธิพลภายในโดยมิชอบ (Insider Trading) ของบุคคลที่เกี่ยวข้อง ซึ่งรวมถึงกรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ ที่เกี่ยวข้องกับข้อมูล (รวมถึงคู่สมรสและบุตรที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะของบุคคลดังกล่าว)

การจัดประชุมผู้ถือหุ้น

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

ในปี 2566 บริษัทฯ ได้จัดประชุมสามัญผู้ถือหุ้นในวันที่ 25 เมษายน 2566 เวลา 14.00 น. ดังนี้

ก่อนการประชุม

1. บริษัทฯ ได้ให้สิทธิผู้ถือหุ้นเสนอวาระการประชุมและเสนอชื่อบุคคลเพื่อดำรงตำแหน่งกรรมการในเบื้องต้นเป็นการล่วงหน้าผ่านเว็บไซต์ของบริษัทฯ ตั้งแต่วันที่ 1 ธันวาคม 2565 ถึง วันที่ 31 มกราคม 2566 พร้อมทั้งประกาศหลักเกณฑ์และระเบียบขั้นตอนไว้อย่างชัดเจนที่เว็บไซต์ของบริษัทฯ <https://investor.asphere.co/th/downloads/shareholders-meetings?year=2023>
2. บริษัทฯ ได้เปิดเผยมติคณะกรรมการบริษัทฯ เรื่องกำหนดการจัดประชุมสามัญผู้ถือหุ้นทางเว็บไซต์ของตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย และเว็บไซต์ของบริษัทฯ ล่วงหน้า 30 วัน
3. ไม่จัดประชุมในวันหยุดนักขัตฤกษ์ และวันหยุดทำการของธนาคารพาณิชย์
4. กำหนดเวลาการลงคะแนนเพื่อเข้าร่วมประชุมล่วงหน้า เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ถือหุ้นทุกกลุ่มสามารถลงคะแนน หรือส่งหนังสือมอบฉันทะมายังบริษัทฯ
5. กำหนดรูปแบบการประชุมให้สอดคล้องกับสถานการณ์แพร่ระบาดของโควิด-19 โดยคำนึงถึงความปลอดภัยด้านชีวอนามัยของผู้ถือหุ้นเป็นสำคัญ บริษัทฯ จึงได้จัดการประชุมผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (E-AGM) ภายใต้พระราชกำหนดว่าด้วยการ

ประชุมผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ พ.ศ. 2563

6. มีคำชี้แจงและเหตุผลประกอบในแต่ละวาระ ตามที่ระบุไว้ในหนังสือเชิญประชุมสามัญผู้ถือหุ้นประจำปี 2566 และในเอกสารแนบวาระการประชุม

7. บริษัทฯ ได้เผยแพร่คู่มือการใช้งานระบบการประชุมผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ และวิธีการยืนยันตัวตนเพื่อเข้าร่วมประชุมให้แก่ผู้ถือหุ้นทราบในหนังสือเชิญประชุม รวมถึงในเว็บไซต์ของบริษัทฯ ส่วนหน้า

8. บริษัทฯ ได้จัดทำหนังสือเชิญประชุม และเอกสารประกอบทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ เพื่อความสะดวกของผู้ถือหุ้นชาวต่างชาติ

9. ไม่เพิ่มวาระการประชุมหรือเปลี่ยนแปลงข้อมูลสำคัญโดยไม่ได้แจ้งให้ผู้ถือหุ้นทราบล่วงหน้า

10. จัดให้มีช่องทางการติดต่อโดยผู้ถือหุ้นสามารถติดต่อขอข้อมูลได้ที่ weena@asphere.co

ในวันประชุม

1. ประธานกรรมการบริษัทฯ เป็นประธานในการประชุม ก่อนเริ่มการประชุมจะมีการแจ้งองค์ประชุมให้ทราบอย่างชัดเจน กรรมการ 5 คน จากทั้งหมด 5 คน (100%) เข้าร่วมประชุม นอกจากนี้ยังมีผู้สอบบัญชีรับอนุญาตของบริษัทฯ และนักกฎหมายจากภายนอกเข้าร่วมประชุมเพื่อเป็นสักขีพยานด้วย

2. ก่อนเริ่มประชุม และก่อนเริ่มลงคะแนนในแต่ละวาระ ได้ชี้แจงวิธีการลงคะแนน และการนับคะแนน

3. เปิดโอกาสให้ผู้ถือหุ้นได้ซักถามในระหว่างการประชุมก่อนลงคะแนนในแต่ละวาระ

4. เปิดโอกาสให้ผู้ถือหุ้นลงคะแนนเลือกตั้งกรรมการเป็นรายบุคคล

หลังวันประชุม

1. แจ้งมติประชุมผู้ถือหุ้นผ่านระบบข่าวของตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทยในวันประชุม หรือภายในวันทำการถัดไป และเผยแพร่ผ่านทางเว็บไซต์ของบริษัทฯ โดยสรุปผลการลงคะแนน (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 “ดีเยี่ยมสมควรเป็นตัวอย่าง” ด้วยคะแนน 100 คะแนน

6.2.2 นโยบายของการป้องกันการนำข้อมูลภายใน

กลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายและยึดมั่นในจริยธรรม ความซื่อสัตย์ และความสุจริตใจในการดำเนินธุรกิจต่อลูกค้า บริษัทผู้ค้า และผู้ถือหุ้น โดยมีข้อบังคับและจริยธรรมของกลุ่มบริษัทฯ (Code of Conduct) กำหนดแนวทางเพื่อให้ผู้บริหารและพนักงานทุกระดับยึดถือและนำไปปฏิบัติ ในกรณีที่ผู้บริหารและ/หรือพนักงานนำข้อมูลกลุ่มบริษัทฯ ไปเปิดเผยหรือนำไปใช้ส่วนตน หรือกระทำการที่อาจขัดแย้งทางผลประโยชน์ ถือเป็นการฝ่าฝืนนโยบายและอาจถูกกลงโทษทางวินัย

ในจริยธรรมของกลุ่มบริษัทฯ ได้กำหนดนโยบายและมาตรการป้องกันการนำข้อมูลภายในของกลุ่มบริษัทฯ ซึ่งยังไม่เปิดเผยต่อสาธารณชนไปใช้เพื่อแสวงหาผลประโยชน์ส่วนตน รวมทั้งการซื้อขายหลักทรัพย์ ดังนี้

1. กรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ จะต้องรักษาความลับ และ/หรือข้อมูลภายในของกลุ่มบริษัทฯ

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

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

ทั้งนี้ กรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ ซึ่งอยู่ในหน่วยงานที่ได้รับทราบข้อมูลภายในของกลุ่มบริษัทฯ ควรหลีกเลี่ยงการซื้อขายหลักทรัพย์ของ บริษัทฯ ในช่วงระยะเวลา 1 เดือนก่อนการเปิดเผยงบการเงินต่อสาธารณชน

ข้อกำหนดนี้ให้รวมความถึงคู่สมรสและบุตรที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะของกรรมการ พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ ด้วย ผู้ใดที่ฝ่าฝืนระเบียบข้อบังคับดังกล่าวจะถือว่าได้กระทำความผิดอย่างร้ายแรง

4. กรรมการและผู้บริหารของ บริษัทฯ จะต้องรายงานการเปลี่ยนแปลงการถือหลักทรัพย์ของตนเอง คู่สมรส และบุตรที่

ยังไม่บรรลุนิติภาวะ ต่อสำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ (“สำนักงาน ก.ล.ต.”)

หากกรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของบริษัทฯ ฝ่าฝืนหรือไม่ปฏิบัติตามนโยบายของบริษัทฯ ดังกล่าว บริษัทฯ จะลงโทษทางวินัยกับกรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ ผู้ที่ฝ่าฝืน 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 การทำหนังสือข้อตกลงในการเก็บรักษาความลับ และการห้ามถ่ายข้อมูลเอกสารโดยไม่ได้รับอนุญาต

ในปี 2566 ที่ผ่านมา ฝ่ายงานเลขาธุรการบริษัทฯ 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 และผลประเมินการปฏิบัติงานของคณะกรรมการ
- เปิดเผยนโยบายการจ่ายค่าตอบแทนแก่กรรมการและผู้บริหารระดับสูง รวมทั้งรูปแบบ ลักษณะ และจำนวนค่าตอบแทนที่แต่ละคนได้รับจากการเป็นกรรมการในคณะกรรมการชุดต่าง ๆ
- เปิดเผยนโยบายการดูแลสิ่งแวดล้อมและสังคม และผลการปฏิบัติงานตามนโยบาย
- รายงานนโยบายการกำกับดูแลกิจการ และผลการปฏิบัติงานตามนโยบาย
- เปิดโอกาสให้บุคคลทั่วไปสามารถซักถามข้อสงสัยต่าง ๆ ผ่านหน่วยงานนักลงทุนสัมพันธ์

6.2.4 นโยบายป้องกันการขัดแย้งทางผลประโยชน์

คณะกรรมการบริษัทฯ ให้ความสำคัญในเรื่องการจัดการเกี่ยวกับความขัดแย้งทางผลประโยชน์ของผู้เกี่ยวข้อง ทั้งในระดับองค์กรธุรกิจและระดับบุคลากรของบริษัทฯ อย่างรอบคอบ เป็นธรรม และโปร่งใส รวมทั้งกำหนดนโยบายและแนวทางปฏิบัติที่ดีเกี่ยวกับการรายงานผลประโยชน์ที่ขัดแย้ง 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 และให้ความเห็นเกี่ยวกับความจำเป็นและความเหมาะสมผลของรายการที่น่าเสนอนั้น เพื่อประโยชน์สูงสุดของบริษัทฯ ตลอดจนให้มีการเปิดเผยข้อมูลการทำการรายการระหว่างกันไว้ในหมายเหตุประกอบงบการเงินตามมาตรฐานการบัญชีที่รับรองโดยทั่วไปในรายงานประจำปี
- พนักงานต้องไม่แสวงหาประโยชน์ส่วนตนที่ขัดแย้งต่อผลประโยชน์ของบริษัทฯ และลูกค้า
- การตัดสินใจดำเนินธุรกิจต้องอยู่บนพื้นฐานเพื่อประโยชน์สูงสุดของบริษัทฯ

- พนักงานทุกคนจะต้องรายงานและเปิดเผยข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับความขัดแย้งทางผลประโยชน์ที่เกิดขึ้นหรืออาจเกิดขึ้นต่อผู้บริหารทันที
- พนักงานต้องไม่ทำงานหรือได้รับค่าตอบแทนจากการทำงานให้กับคู่แข่งหรือคู่ค้า โดยไม่ได้รับอนุญาตจากผู้บริหาร 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 และปฏิบัติต่อกันอย่างเท่าเทียมต่อผู้มีส่วนได้เสียและกลุ่มเปราะบางทุกกลุ่ม โดยไม่แบ่งแยกความแตกต่างทางกาย จิตใจ เชื้อชาติ สัญชาติ ถิ่นกำเนิด เผ่าพันธุ์ ศาสนา เพศ ภาษา อายุ สติปัญญา การศึกษา สถานะทางสังคม วัฒนธรรม นบนธรรมนิยม หรือเรื่องอื่นใด

2. ใช้ความระมัดระวังในการปฏิบัติหน้าที่เพื่อป้องกันความเสี่ยงที่จะเกิดการละเมิดสิทธิมนุษยชนในการดำเนินธุรกิจ ตลอดจนมุ่งมั่นป้องกันการคุกคามในทุกรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นการคุกคามทางเพศ และการคุกคามรูปแบบอื่น บริษัทฯ ยึดมั่นในนโยบายการไม่เลือกปฏิบัติ ต่อต้านการล่วงละเมิด และไม่ยอมให้มีการล่วงละเมิดในทุกรูปแบบ (ทั้งการล่วงละเมิดทางเพศและไม่ใช้ทางเพศ) โดยนโยบายนี้กำหนดว่าข้อร้องเรียนใด ๆ ที่บริษัทฯ ได้รับจะได้รับการพิจารณาอย่างจริงจัง รักษาเป็นความลับ และให้ความเห็นอกเห็นใจ หากการกล่าวหาเหล่านั้นได้รับการยืนยัน จะดำเนินการตามมาตรการเยียวยา ลงโทษทางวินัย เลิกจ้าง หรือดำเนินคดีตามกฎหมาย

3. สื่อสาร เผยแพร่ นโยบาย ให้ความรู้ ทำความเข้าใจ กำหนดแนวทาง และให้การสนับสนุนอื่นใดแก่พนักงาน คู่ค้า คู่ธุรกิจ ในห่วงโซ่คุณค่าของธุรกิจ (Suppliers/Contractors in Business Value Chain) ตลอดจนผู้ร่วมธุรกิจ (Joint Ventures) เพื่อให้มีส่วนร่วมในการดำเนินธุรกิจอย่างมีคุณธรรม เคารพต่อสิทธิมนุษยชน และปฏิบัติต่อทุกคนตามหลักสิทธิมนุษยชนตามนโยบายนี้

4. สอดส่องดูแลเรื่องการเคารพสิทธิมนุษยชน ไม่ละเลยหรือเพิกเฉยเมื่อพบเห็นการกระทำที่เข้าข่ายละเมิดสิทธิมนุษยชนที่เกี่ยวข้องกับบริษัทฯ ต้องรายงานให้ผู้บังคับบัญชาหรือบุคคลที่รับผิดชอบทราบ และให้ความร่วมมือในการตรวจสอบข้อเท็จจริงต่าง ๆ หากมีข้อสงสัยหรือข้อขัดถาม ให้ปรึกษากับผู้บังคับบัญชา หรือบุคคลที่รับผิดชอบผ่านช่องทางต่าง ๆ ที่กำหนดไว้

5. บริษัทฯ เปิดรับเรื่องร้องเรียนหรือการรายงานการละเมิดสิทธิมนุษยชนที่เกี่ยวข้องกับบริษัทฯ ทั้งที่เกิดจากกิจกรรมของบริษัทฯ และกิจการที่บริษัทฯ มีอำนาจบริหารจัดการ โดยสามารถส่งเรื่องร้องเรียนที่ auditcom@asphere.co

6. จัดให้มีกระบวนการสอบสวนข้อเท็จจริงที่ให้เป็นธรรมและคุ้มครองบุคคลที่แจ้งเรื่องการละเมิดสิทธิมนุษยชนที่เกี่ยวข้องกับบริษัทฯ

7. บริษัทฯ มุ่งมั่นที่จะสื่อสารรายงานและเปิดเผยข้อมูลการดำเนินงานด้านสิทธิมนุษยชน การบรรเทาและการเยียวยารวมถึงอุบัติการณ์การเลือกปฏิบัติและการล่วงละเมิด ผู้สาธารณะอย่างครบถ้วนและโปร่งใส

8. ทบทวนนโยบายด้านสิทธิมนุษยชนอย่างสม่ำเสมอ โดยคำนึงถึงการเปลี่ยนแปลงที่มีนัยสำคัญต่อบริษัทฯ

6.2.6 นโยบายต่อต้านการทุจริตคอร์รัปชัน

บริษัทฯ ตระหนักถึงความสำคัญในการประกอบธุรกิจภายใต้หลักการกำกับดูแลกิจการที่ดี โดยยึดมั่นในแนวทางการดำเนินธุรกิจด้วยความซื่อสัตย์ สุจริต โปร่งใสเป็นธรรม รับผิดชอบ และระมัดระวัง ภายใต้กฎหมาย ระเบียบ ข้อบังคับ และมาตรฐานที่เกี่ยวข้องของประเทศไทย โดยบริษัทฯ ริเริ่มการดำเนินงานและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ดังนี้

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

เพื่อเป็นทบทวนและตรวจสอบแนวทางและข้อปฏิบัติเกี่ยวกับการต่อต้านการทุจริตคอร์รัปชัน ในการประชุมคณะกรรมการบริษัทฯ ครั้งที่ 8/2566 คณะกรรมการบริษัทฯ จึงได้ทบทวนนโยบายต่อต้านการทุจริตคอร์รัปชัน ซึ่งเห็นว่ามีเหมาะสม และสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของกฎหมายและระเบียบข้อบังคับที่เกี่ยวข้องแล้ว (ดูรายละเอียดได้ทาง <https://asphere.co> ภายใต้หมวดการกำกับดูแลกิจการที่ดี <https://investor.asphere.co/th/corporate-governance/anti-bribery-and-corruption>)

การอบรมและการสื่อสาร

เพื่อให้กรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และบุคลากรของบริษัทฯ มีความรู้ความเข้าใจและสามารถปฏิบัติตามนโยบายและมาตรการต่อต้านการคอร์รัปชันได้อย่างถูกต้อง บริษัทฯ จึงจัดให้มีการสื่อสารและเผยแพร่นโยบายการต่อต้านคอร์รัปชันแก่พนักงานและบุคลากรภายในบริษัทฯ ผ่านหลากหลายช่องทาง อาทิ การปฐมนิเทศพนักงานใหม่ การจัดอบรมสัมมนา การติดประกาศ ณ บอร์ดประชาสัมพันธ์ การเผยแพร่ผ่านอีเมลภายในของบริษัทฯ การเผยแพร่ผ่านเว็บไซต์ของบริษัทฯ เป็นต้น

นอกจากนี้ บริษัทฯ ยังสื่อสารและเผยแพร่นโยบายการต่อต้านคอร์รัปชัน รวมถึงช่องทางการแจ้งเบาะแสหรือข้อร้องเรียนไปยังสาธารณชน บริษัทฯ ย่อย ตลอดจนตัวแทนทางธุรกิจ คู่ค้าทางธุรกิจที่เกี่ยวข้อง และผู้มีส่วนได้เสียผ่านช่องทางต่าง ๆ อาทิ เว็บไซต์ อีเมล ทั้งนี้ เพื่อสร้างความเข้าใจและสนับสนุนให้ยึดมั่นในมาตรฐานการรับผิดชอบต่อสังคมในเรื่องการต่อต้านการทุจริตคอร์รัปชันเช่นเดียวกับบริษัทฯ

นโยบายงดรับของขวัญ

บริษัทฯ กำหนดแนวทางในการรับและการให้ของขวัญ การเลี้ยง หรือประโยชน์อื่นใด และประกาศใช้ทั่วทั้งองค์กรเพื่อให้บุคลากรของบริษัทฯ ถือปฏิบัติอย่างเคร่งครัด โดยจะไม่เรียกร้อง/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 อินโนเวชันส์ จำกัด (มหาชน) เลขที่ 51 อาคารเมเจอร์ ทาวเวอร์ พระราม 9 - รามคำแหง ชั้น 18 ห้องเลขที่ 3-8 ถนนพระราม 9 แขวงห้วยหมาก เขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร 10240

มาตรการคุ้มครองและรักษาความลับ

1. บริษัทฯ จะเก็บข้อมูลผู้แจ้งไว้เป็นความลับ โดยบริษัทฯ จะใช้ข้อมูลการแจ้งนี้เพื่อประโยชน์ในการบริหารงานและกำกับการปฏิบัติงานภายใน หรือเปิดเผยตามคำสั่งโดยชอบด้วยกฎหมาย ตามคำสั่งศาล และ/หรือ ตามคำสั่งของสำนักงาน ก.ล.ต.

หน่วยงานราชการ และ/หรือหน่วยงานกำกับดูแลที่เกี่ยวข้อง

2. ผู้แจ้งเบาะแสหรือข้อร้องเรียนจะได้รับการตอบสนองอย่างจริงจัง และได้รับความคุ้มครองโดยไม่ต้องหวั่นเกรงต่อการใช้อำนาจบังคับบัญชาในทางไม่ชอบหรือการกระทำที่ไม่เป็นธรรม เพื่อตอบโต้การกระทำของผู้แจ้งเบาะแสหรือข้อร้องเรียน

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

4. บริษัทฯ ให้ความสำคัญกับกรรมการ ผู้บริหาร และพนักงาน ว่าไม่มีผู้ใดต้องถูกลดตำแหน่ง ถูกลงโทษ 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 กรรมการบริหารและคณะกรรมการตรวจสอบจะเป็นผู้ลงนามสั่งสืบสวนข้อเท็จจริง

2. ระหว่างการสืบสวนข้อเท็จจริง กรรมการบริหารและคณะกรรมการตรวจสอบอาจมอบหมายให้ตัวแทน (ผู้บริหาร) แจ้งผลความคืบหน้าเป็นระยะ ให้ผู้แจ้งเบาะแสหรือข้อร้องเรียนได้ทราบ

3. หากการสืบสวนข้อเท็จจริงแล้วพบว่า ข้อมูลหรือหลักฐานที่มีเหตุอันควรเชื่อได้ว่า ผู้ที่ถูกกล่าวหาได้กระทำการคอร์รัปชันหรือทุจริตจริง บริษัทฯ จะให้สิทธิผู้ถูกกล่าวหาได้รับทราบข้อกล่าวหา และให้สิทธิผู้ถูกกล่าวหาพิสูจน์ตนเอง โดยการหาข้อมูลหรือหลักฐานเพิ่มเติมที่แสดงให้เห็นว่าตนเองไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการกระทำอันทุจริตตามที่ได้ถูกกล่าวหา

4. หากผู้ถูกร้องเรียนได้กระทำการทุจริตจริง การทุจริตนั้นถือว่าเป็นการกระทำความผิดนโยบายต่อต้านการคอร์รัปชัน 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

6.3 การเปลี่ยนแปลงและพัฒนาการที่สำคัญของนโยบายของบริษัทฯ

ในปี 2566 ที่ผ่านมา ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทฯ ได้ตรวจสอบและทบทวนนโยบายฉบับเดิมพร้อมทั้งกำหนดนโยบายใหม่เพื่อให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างการประกอบธุรกิจของบริษัทฯ ดังนี้

- ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทฯ ครั้งที่ 6/2566 ได้กำหนดนโยบายกำกับดูแลการดำเนินงานของบริษัทฯ และบริษัท ร่วม เพื่อให้สอดคล้องกับการปรับเปลี่ยนโครงสร้างการประกอบธุรกิจของบริษัทฯ และเป็นการรักษาผลประโยชน์ในเงินลงทุน รวมทั้งกำกับดูแลให้บริษัทฯ และบริษัทร่วมดำเนินการให้สอดคล้องกับหลักกฎหมาย กฎข้อบังคับ และหลักเกณฑ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง
- ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทฯ ครั้งที่ 8/2566 ได้กำหนดนโยบายด้านสิทธิมนุษยชน เพื่อให้มั่นใจว่าการดำเนินธุรกิจของบริษัทฯ ปลอดจากการละเมิดสิทธิมนุษยชน ตลอดจนสนับสนุน และส่งเสริมการเคารพและปกป้องสิทธิขั้นพื้นฐาน และศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ของทุกคนที่เกี่ยวข้องในการดำเนินงานของบริษัทฯ
- ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทฯ ครั้งที่ 8/2566 พิจารณาทบทวนนโยบายต่อต้านการทุจริตคอร์รัปชัน ซึ่งเห็นว่ามีเหมาะสม และสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของกฎหมายและระเบียบข้อบังคับที่เกี่ยวข้องแล้ว

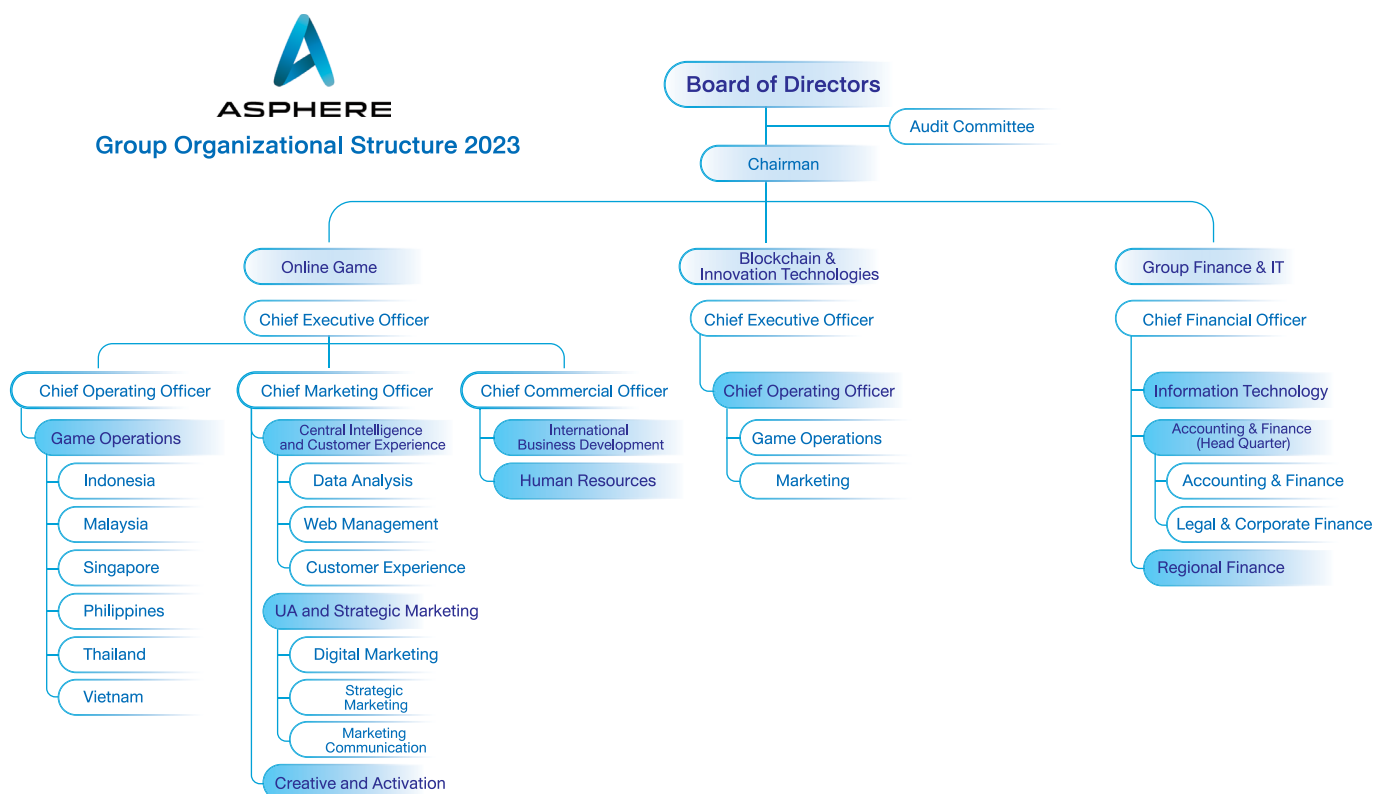
6.4 การรับรองการประเมินต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการกำกับดูแลกิจการที่ดี

โครงสร้างการประเมินคุณภาพการจัดการประชุมผู้ถือหุ้น

ในโครงการประเมินคุณภาพการจัดการประชุมสามัญผู้ถือหุ้นประจำปี 2566 ซึ่งดำเนินการโดยสมาคมส่งเสริมผู้ลงทุนไทย ผลการประเมินคุณภาพการจัดการประชุมสามัญผู้ถือหุ้นประจำปี 2566 บริษัทฯ ได้รับการประเมินในระดับ “ดีเยี่ยมสมควรเป็นตัวอย่าง” ด้วยคะแนน 100 คะแนน

7. โครงสร้างการกำกับดูแลกิจการ และข้อมูลสำคัญเกี่ยวกับ คณะกรรมการ คณะกรรมการชุดย่อย ผู้บริหาร พนักงาน และอื่น ๆ

7.1 โครงสร้างการกำกับดูแล



ข้อมูลคณะกรรมการและคณะกรรมการชุดย่อย

ชื่อ-นามสกุล	คณะกรรมการบริษัทฯ	คณะกรรมการชุดย่อย
1. นายปราโมทย์ สุดจิตพร	ประธานกรรมการ	-
2. นายกิตติพงษ์ พุกขอรุณ	กรรมการที่เป็นผู้บริหาร	-
3. นายเฉลิมพงษ์ จิตต์จินตวงศ์	กรรมการอิสระ	ประธานกรรมการตรวจสอบและกรรมการอิสระ
4. นางมลฤดี สุพันธ์รัชต์*	กรรมการอิสระ	กรรมการตรวจสอบและกรรมการอิสระ
5. พ.ต.อ. ญาณพล ยั่งยืน	กรรมการอิสระ	กรรมการตรวจสอบและกรรมการอิสระ
6. นายสันติธร บุญเจือ	กรรมการ	-

หมายเหตุ : *นางมลฤดี สุพันธ์รัชต์ เป็นกรรมการที่มีประสบการณ์ด้านบัญชีและการเงิน รายละเอียดปรากฏตามหัวข้อประวัติคณะกรรมการและผู้บริหาร

ข้อมูลสรุปการเข้าร่วมประชุมของคณะกรรมการ

ชื่อ-นามสกุล	จำนวนครั้งที่เข้าร่วมประชุม/จำนวนครั้งที่จัดประชุม*	
	คณะกรรมการบริษัทฯ	คณะกรรมการตรวจสอบ
1. นายปราโมทย์ สุดจิตพร	8/8	-
2. นายกิตติพงศ์ พุกขอรุณ	8/8	-
3. นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันตวงค์	8/8	8/8
4. นางมลฤดี สุพินรัชต์	8/8	8/8
5. พ.ต.อ. ญาณพล ยิ่งยืน	8/8	8/8
6. นายสันติธร บุญเจือ**	6/8	-

หมายเหตุ : *จำนวนครั้งที่เข้าร่วมประชุม นับรวมถึงการเข้าร่วมด้วยการประชุมทางไกลผ่านโทรศัพท์ และการประชุมผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ / **นายสันติธร บุญเจือ ได้รับแต่งตั้งให้ดำรงตำแหน่งกรรมการบริษัทฯ โดยที่ประชุมสามัญผู้ถือหุ้น ประจำปี 2566 เมื่อวันที่ 25 เมษายน 2566 จึงมีการเข้าร่วมประชุมกรรมการบริษัทฯ ประจำปี 2566 รวมจำนวน 6 ครั้ง

**รายงานการเปลี่ยนแปลงการถือครองหลักทรัพย์ของกรรมการ
และผู้บริหารในบริษัทฯ และบริษัทย่อย (ข้อมูล ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2566)**

รายชื่อคณะกรรมการ และผู้บริหาร	หุ้นสามัญ	
	31/12/2566	31/12/2565
1. นายปราโมทย์ สุดจิตพร	148,540,429	129,448,929
นางสาวเสาวลักษณ์ จิตสัมฤทธิ์ (คู่สมรส)	-	41,397,656
2. นายกิตติพงศ์ พุกขอรุณ	675	675
คู่สมรส	-	-
3. นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันตวงค์	750,000	745,700
คู่สมรส	-	-
4. นางมลฤดี สุพินรัชต์	400,000	400,000
คู่สมรส	-	-
5. พันตำรวจเอก ญาณพล ยิ่งยืน	185,000	245,000
คู่สมรส	-	-
6. นายสันติธร บุญเจือ	-	-
คู่สมรส	-	-
7. Mr. Ung Chek Wai, Gerry	524,962	524,962
คู่สมรส	200,000	619,200

รายชื่อคณะกรรมการ และผู้บริหาร	หุ้นสามัญ	
	31/12/2566	31/12/2565
8. Mr. Quach Dong Quang	379,574	379,574
คู่สมรส	-	-
9. นายกฤษพล ใจจงรักษ์	-	-
คู่สมรส	-	-
10. Mr. Apollo Reyes Dionglay	370,749	370,749
คู่สมรส	-	-
11. นายอาสา พิวจำ	-	-
คู่สมรส	-	-

7.2 ข้อมูลเกี่ยวกับคณะกรรมการ

บริษัทฯ มุ่งเน้นการให้บริการที่มีประสิทธิภาพ การพัฒนาบุคลากรเพื่อส่งเสริมคุณภาพการบริการ และการขยายการลงทุนไปยังประเทศอื่นที่มีศักยภาพทั่วทั้งภูมิภาค ภายใต้การบริหารงานภายในที่โปร่งใสและตรวจสอบได้ตามหลักการกำกับดูแลกิจการหรือบรรษัทภิบาลที่ดี คณะกรรมการมุ่งที่จะใช้มาตรฐานจริยธรรมที่สูงที่สุด 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

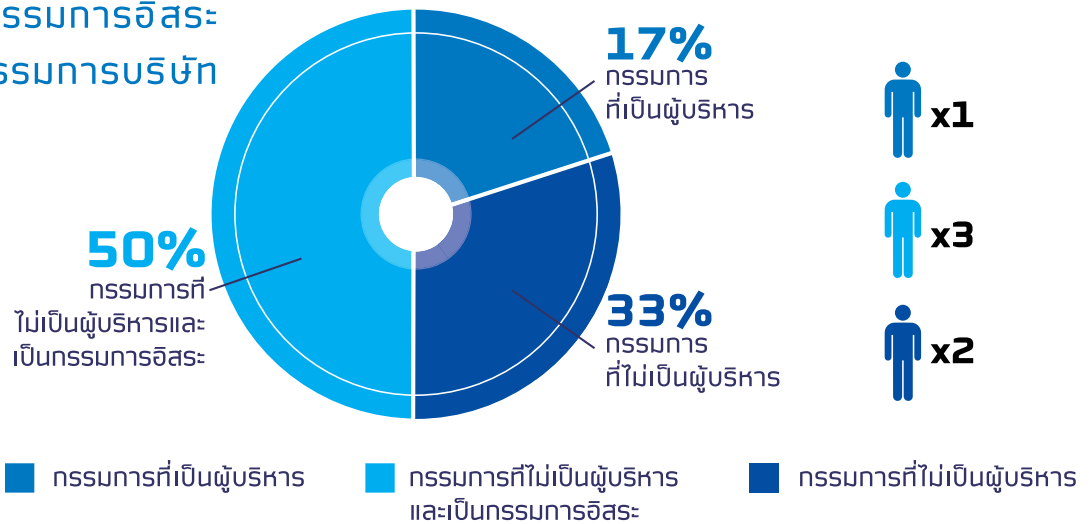
ปัจจุบันคณะกรรมการบริษัทฯ มีจำนวน 6 คน ประกอบด้วยกรรมการบริษัทฯ ที่มาจากฝ่ายบริหาร 1 คน กรรมการบริษัทฯ ที่ไม่เป็นผู้บริหาร 5 คน โดยมีคุณสมบัติเป็นกรรมการอิสระ ซึ่งเกินกว่า 1 ใน 3 ของจำนวนกรรมการทั้งคณะ จึงถือเป็นการถ่วงดุลกรรมการที่เป็นผู้บริหารอย่างเหมาะสม นอกจากนี้ บริษัทฯ ได้แต่งตั้งคณะอนุกรรมการ 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 ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2566 บริษัทฯ มีกรรมการจำนวนทั้งสิ้น 6 คน โดยมีการถ่วงดุลของกรรมการที่ไม่เป็นผู้บริหาร ดังนี้

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

สัดส่วนของกรรมการอิสระ ในคณะกรรมการบริษัท



คณะกรรมการบริษัทฯ

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2566 คณะกรรมการบริษัทฯ ประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิทั้งหมด 6 คน ซึ่งได้ผ่านหลักสูตรการอบรมจากสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทยแล้ว ดังนี้

ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่ง	จำนวนครั้งที่เข้าร่วมประชุม ในปี 2566
1. นายปราโมทย์ สุดจิตพร	ประธานกรรมการ	8/8
2. นายกิตติพงศ์ พุกขอรุณ	กรรมการ	8/8
3. นายเฉลิมพงษ์ จิตต์จินตวงศ์	กรรมการอิสระ และประธานกรรมการตรวจสอบ	8/8
4. นางมลฤดี สุพันธ์รัชต์	กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ	8/8
5. พ.ต.อ. ญาณพล ยิ่งยืน	กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ	8/8
6. นายสันติธร บุญเจือ	กรรมการ	6/6

นางมลฤดี สุพันธ์รัชต์ กรรมการตรวจสอบ เป็นผู้มีความรู้และประสบการณ์เพียงพอที่จะสามารถทำหน้าที่สอบทานความน่าเชื่อถือของงบการเงิน

โดยมี นางสาววิภา อูปคำ เป็นเลขานุการคณะกรรมการบริษัทฯ

กรรมการผู้มีอำนาจผูกพันตามหนังสือรับรองบริษัทฯ

นายปราโมทย์ สุดจิตพร และนายกิตติพงศ์ พุกขอรุณ กรรมการ 2 คนนี้ ลงลายมือชื่อร่วมกัน และประทับตราสำคัญของบริษัทฯ

ข้อมูลคณะกรรมการและผู้มีอำนาจควบคุมบริษัทฯ รายบุคคล

สามารถดูข้อมูลได้จาก “ข้อมูลคณะกรรมการและคณะกรรมการชุดย่อย” ข้อ 7.1

บทบาทหน้าที่ประธานกรรมการ

• ทำหน้าที่เป็นประธานในการประชุมคณะกรรมการบริษัทฯ การประชุมผู้ถือหุ้น และการประชุมของกรรมการที่ไม่เป็นผู้บริหาร

- เรียกประชุมคณะกรรมการบริษัทฯ หรือมอบหมายให้บุคคลอื่นดำเนินการแทน
- สนับสนุนให้กรรมการได้อภิปราย ตั้งคำถาม และแสดงความเห็นในประเด็นต่าง 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 กรรมการและบุคคลที่อาจมีความขัดแย้งนั้นไม่มีสิทธิออกเสียงและไม่มีอำนาจอนุมัติการดำเนินการในเรื่องดังกล่าว

นโยบายการจ่ายค่าตอบแทนกรรมการ

บริษัทฯ มีนโยบายในการกำหนดค่าตอบแทนกรรมการทั้งที่เป็นตัวเงินและไม่ใช้ตัวเงินไว้อย่างชัดเจนและโปร่งใส และจะนำเสนอของอนุมัติจากที่ประชุมผู้ถือหุ้นในการประชุมสามัญประจำปีทุกปี โดยมีหลักเกณฑ์การกำหนดค่าตอบแทนกรรมการ ดังนี้

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

รายละเอียดการจ่ายค่าตอบแทนกรรมการ

ที่ประชุมสามัญผู้ถือหุ้นประจำปี 2566 เมื่อวันที่ 25 เมษายน 2566 ได้มีมติอนุมัติค่าตอบแทนกรรมการของบริษัทฯ ดังนี้

1. ค่าตอบแทนรายเดือน

ตำแหน่ง	ค่าตอบแทนรายเดือน
ประธานกรรมการ	35,000 บาทต่อเดือน
กรรมการ	25,000 บาทต่อเดือน

2. เบี้ยประชุม

ตำแหน่ง	ค่าเบี้ยประชุม
ประธานกรรมการตรวจสอบ	50,000 บาทต่อครั้ง
กรรมการตรวจสอบ	35,000 บาทต่อครั้ง

สำหรับผู้บริหารนั้น คณะกรรมการบริษัทฯ เป็นผู้กำหนดหลักการและนโยบายค่าตอบแทนทั้งที่เป็นตัวเงินและมีใช้ตัวเงิน ซึ่งจะสอดคล้องกับผลการดำเนินงานของบริษัทฯ และผลการปฏิบัติงานของผู้บริหารแต่ละคน โดยจะอยู่ในระดับเพียงพอที่จะจูงใจและรักษาผู้บริหารระดับสูงที่มีคุณภาพไว้ และมีอัตราที่เทียบเคียงได้กับบริษัทที่อยู่ในระดับเดียวกันหรือลักษณะธุรกิจอย่างเดียวกัน

7.3 ข้อมูลเกี่ยวกับคณะกรรมการชุดย่อย

คณะกรรมการตรวจสอบ

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2566 คณะกรรมการตรวจสอบประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิทั้งหมด 3 คน ดังนี้

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

โดยมี นางสาววันา อุปคำ เป็นเลขานุการคณะกรรมการตรวจสอบตั้งแต่วันที่ 28 กุมภาพันธ์ 2564 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 รวมถึงเข้าร่วมประชุมกับผู้สอบบัญชีโดยไม่มีฝ่ายจัดการเข้าร่วมประชุมด้วยอย่างน้อยปีละ 1 ครั้ง
5. พิจารณารายการที่เกี่ยวข้องกัน หรือรายการที่อาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์ให้เป็นไปตามกฎหมายและข้อกำหนดของตลาดหลักทรัพย์ ทั้งนี้ เพื่อให้มั่นใจว่ารายการดังกล่าวเหมาะสมและเป็นประโยชน์สูงสุดต่อบริษัทฯ
6. จัดทำรายงานของคณะกรรมการตรวจสอบโดยเปิดเผยไว้ในรายงานประจำปีของบริษัทฯ ซึ่งรายงานดังกล่าวต้องลงนามโดยประธานคณะกรรมการตรวจสอบ และต้องประกอบด้วยข้อมูลอย่างน้อยดังต่อไปนี้
 - ความเห็นเกี่ยวกับความถูกต้อง ครบถ้วน เป็นที่เชื่อถือได้ของรายงานทางการเงินของบริษัทฯ
 - ความเห็นเกี่ยวกับความพอเพียงของระบบควบคุมภายในของบริษัทฯ
 - ความเห็นเกี่ยวกับการปฏิบัติตามกฎหมายว่าด้วยหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ ข้อกำหนดของตลาดหลักทรัพย์ หรือกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจของบริษัทฯ
 - ความเห็นเกี่ยวกับความเหมาะสมของผู้สอบบัญชี
 - ความเห็นเกี่ยวกับรายการที่อาจมีความขัดแย้งทางผลประโยชน์
 - จำนวนการประชุมคณะกรรมการตรวจสอบ และการเข้าร่วมประชุมของคณะกรรมการตรวจสอบแต่ละคน
 - ความเห็นหรือข้อสังเกตโดยรวมที่คณะกรรมการตรวจสอบได้รับจากการปฏิบัติหน้าที่ตามกฎหมาย (Charter)
 - รายการอื่นที่เห็นว่าผู้ถือหุ้นและผู้ลงทุนทั่วไปควรทราบภายใต้ขอบเขตหน้าที่และความรับผิดชอบที่ได้รับมอบหมายจากคณะกรรมการบริษัทฯ

7. ปฏิบัติการอื่นใดตามที่คณะกรรมการของบริษัทฯ มอบหมายด้วยความเห็นชอบจากคณะกรรมการตรวจสอบ

คณะกรรมการบริหาร

ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2566 คณะกรรมการบริหารประกอบด้วยผู้ทรงคุณวุฒิทั้งหมด 1 คน ดังนี้

ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่ง	จำนวนครั้งที่เข้าร่วมประชุม ในปี 2566
1. นายกิตติพงศ์ พุกษอธุน	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 การกำหนดเงินเดือน 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 รวมถึงการซื้อขายและจดทะเบียนหลักทรัพย์ที่ดินใด 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 ที่จะทำขึ้นกับบริษัทฯ 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 2566 คณะผู้บริหารประกอบด้วยเจ้าหน้าที่บริหารทั้งหมด 6 ท่าน ดังนี้

ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่ง
1. นายกิตติพงศ์ พุกษอธุน	กรรมการผู้จัดการ
2. Mr. Quach Dong Quang	ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร กลุ่มธุรกิจเกมออนไลน์ (เพลย์พาร์ค)
3. Mr. Ung Chek Wai, Gerry	ประธานเจ้าหน้าที่บริหารสูงสุดด้านการเงิน

ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่ง
4. นายกฤษพล ใจงรักษ์	ประธานเจ้าหน้าที่บริหารฝ่ายปฏิบัติการ กลุ่มธุรกิจเกมออนไลน์ (เพลย์พาร์ค)
5. Mr. Apollo Reyes Dionglay	ประธานเจ้าหน้าที่บริหารฝ่ายพาณิชย์ กลุ่มธุรกิจเกมออนไลน์ (เพลย์พาร์ค)
6. นายอาสา ผิวจำ	ประธานเจ้าหน้าที่ฝ่ายปฏิบัติการการตลาด กลุ่มธุรกิจเกมออนไลน์ (เพลย์พาร์ค)

ขอบเขตอำนาจหน้าที่ของประธานเจ้าหน้าที่บริหาร

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

2. ดำเนินการและบริหารจัดการการดำเนินงานที่เกี่ยวข้องกับการบริหารงานของบริษัทฯ 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 การสั่งจ่ายเงิน) 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 ค่าตอบแทนโบนัส ของพนักงานทั้งหมดของบริษัทฯ ในตำแหน่งต่ำกว่าระดับผู้บริหาร ตลอดจนแต่งตั้งตัวแทนฝ่ายนายจ้างในคณะกรรมการกองทุนสำรองเลี้ยงชีพของบริษัทฯ

4. มีอำนาจอนุมัติการดำเนินงานเพื่อธุรกรรมตามปกติธุรกิจของบริษัทฯ เช่น การจัดซื้อสินค้า การจัดซื้อลิขสิทธิ์ การลงทุนในสินทรัพย์ ภายในวงเงินสำหรับแต่ละสัญญาไม่เกิน 20.00 ล้านบาท และมีอำนาจในการมอบอำนาจช่วงอนุมัติการเบิกจ่ายให้พนักงานระดับผู้บริหารของบริษัทฯ เพื่อปฏิบัติหน้าที่ในการจัดซื้อ จัดจ้าง ซึ่งทรัพย์สินและบริการเพื่อประโยชน์ของบริษัทฯ

5. มีอำนาจในการมอบอำนาจให้พนักงานระดับผู้บริหาร หรือบุคคลหนึ่ง หรือหลายบุคคล มีอำนาจกระทำการใด ๆ แก่กรรมการผู้จัดการตามเห็นสมควร เพื่อปฏิบัติหน้าที่แก่กรรมการผู้จัดการในเฉพาะเรื่อง (เช่น การสั่งซื้อ การจัดจ้าง การส่งจ่ายเงิน) ภายใต้การควบคุมของกรรมการผู้จัดการ และภายในระยะเวลาที่กรรมการผู้จัดการเห็นสมควร และกรรมการผู้จัดการอาจยกเลิก เพิกถอน เปลี่ยนแปลง หรือแก้ไขอำนาจนั้น ๆ ได้

6. มีอำนาจออกคำสั่ง ระเบียบ ประกาศ บันทึบ เพื่อให้การปฏิบัติงานเป็นไปตามนโยบายและผลประโยชน์ของบริษัทฯ 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 ในอุตสาหกรรมเดียวกันอย่างเป็นธรรม บริษัทฯ ให้ความสำคัญกับการจ้างงาน โดยคำนึงถึงขีดความสามารถ การปฏิบัติงานตามความสามารถของพนักงานในตำแหน่งต่าง ๆ โดยไม่เลือกปฏิบัติ และให้โอกาสที่เท่าเทียมกัน ทั้งสตรี ผู้พิการ ผู้ด้อยโอกาส ซึ่งคำนึงถึงหลักความเป็นธรรม เสมอภาค คุณสมบัตินี้ที่เหมาะสม และส่งเสริมความก้าวหน้าในสายอาชีพ เพื่อการเจริญเติบโตไปกับบริษัทฯ อย่างยั่งยืน โดยได้กำหนดนโยบายอัตราค่าตอบแทนของพนักงาน ทั้งระยะสั้นและระยะยาวที่สอดคล้องกับผลประโยชน์ของบริษัทฯ และเชื่อมโยงกับผลการปฏิบัติงานของพนักงาน ดังนี้

1. ผลตอบแทนระยะสั้น : บริษัทฯ กำหนดการจ่ายผลตอบแทนที่สามารถเทียบเคียงได้อย่างเหมาะสมกับอัตราค่าจ้างทั่วไปของบริษัทที่อยู่ในธุรกิจเดียวกัน เพื่อรักษาและเสริมสร้างความสามารถในการแข่งขันด้านทรัพยากรบุคคลให้แก่บริษัทฯ นอกจากนี้บริษัทฯ ได้กำหนดจ่ายโบนัสประจำปีตามผลการปฏิบัติงาน อ้างอิงตามการประเมินผลการดำเนินงานของบริษัทฯ

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

องค์ประกอบของค่าตอบแทนระหว่างการประเมินผลการปฏิบัติงาน พนักงานแต่ละท่านและผู้บังคับบัญชาจะประเมินผลการปฏิบัติงานของพนักงานในปีที่ผ่านมาและกำหนดเป้าหมายใหม่ การตัดสินใจในการปรับเปลี่ยนเงินเดือนของพนักงานจะอิงตามผลการประเมินนี้ องค์ประกอบของค่าตอบแทน ได้แก่

1. เงินเดือนจะได้รับการกำหนดโดยอิงตามบทบาทและตำแหน่งหน้าที่ของพนักงานแต่ละคน ซึ่งรวมถึงประสบการณ์ด้านวิชาชีพ ความรับผิดชอบ ความซับซ้อนของงาน และสภาวะตลาดในประเทศ

2. โบนัสประจำปีตามผลการปฏิบัติงาน อ้างอิงตามการประเมินผลการดำเนินงานของบริษัทฯ และตัวชี้วัดที่สะท้อนให้เห็นถึงผลการปฏิบัติงานของฝ่าย/แผนก และของพนักงานแต่ละคน นอกจากนี้ ปัจจัยทั้งด้านการเงินและมีใช้ด้านการเงินถูกนำมาใช้พิจารณาโบนัสประจำปีของแต่ละบุคคล กล่าวคือ การปฏิบัติงานตามแนวทางและกระบวนการภายในบริษัทฯ ขีดความสามารถและ

สมรรถนะของพนักงานของพนักงาน ความทุ่มเทในการทำงาน และอื่น ๆ

3. สวัสดิการต่าง ๆ จะให้โดยอิงตามสัญญาการจ้างงานของพนักงานแต่ละราย วัตถุประสงค์ในตลาดของประเทศ และ/หรือ บทบาทและตำแหน่งของพนักงาน

4. เงินชดเชยในกรณีเลิกจ้างจะจ่ายตามพระราชบัญญัติคุ้มครองแรงงาน

นอกจากการจ่ายผลตอบแทนแล้ว บริษัทฯ มีการดูแลสวัสดิการต่าง ๆ ให้แก่พนักงานอย่างเหมาะสม โดยจัดให้มีการ ทบทวนสวัสดิการต่าง ๆ อย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้สอดคล้องกับสภาวะทางเศรษฐกิจและสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป เช่น การตรวจสอบสุขภาพ ประจำปี ค่าใช้จ่ายในการเดินทาง ค่าที่พัก กองทุนสำรองเลี้ยงชีพ เพื่อสร้างความมั่นคงและเป็นหลักประกันทางการเงินให้แก่ พนักงานภายหลังสิ้นสุดการเป็นพนักงานหรือเกษียณอายุ

หมายเหตุ : บริษัทฯ ไม่มีนโยบายจ่ายค่าตอบแทนให้แก่คณะกรรมการบริหาร

ค่าตอบแทนรวมของกรรมการบริหารและผู้บริหาร

ค่าตอบแทนกรรมการที่เป็นตัวเงินในปี 2566

กรรมการ	ค่าตอบแทน (บาท)	เบี้ยประชุม (บาท)
1. นายปราโมทย์ สุดจิตพร	420,000.00	-
2. นายกิตติพงษ์ พุกขอรุณ	300,000.00	-
3. นายเฉลิมพงษ์ จิตต์จันทวงศ์	300,000.00	300,000.00
4. นางมลฤดี สุปันธิรักษ์	300,000.00	210,000.00
5. พ.ต.อ. ญาณพล ยิ่งยืน	300,000.00	210,000.00
6. นาย สันติธร บุญเจือ	200,000.00	-
รวม	1,820,000.00	720,000.00

ค่าตอบแทนผู้บริหารที่เป็นตัวเงินในปี 2566

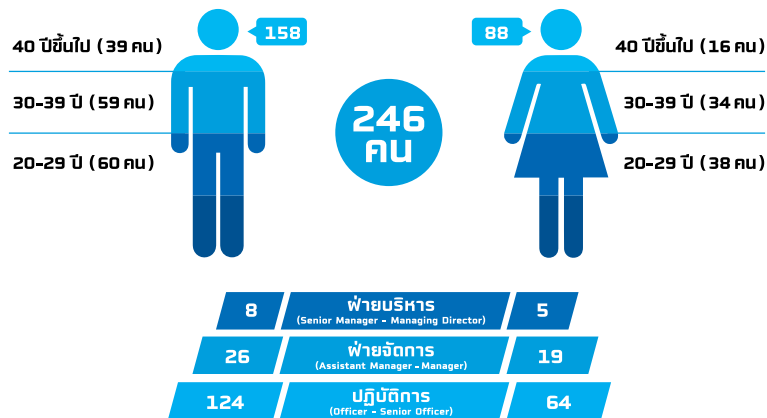
ตำแหน่ง	จำนวน (คน)	ค่าตอบแทน (บาท)
ผู้บริหาร ^v	7	11,179,609.85

หมายเหตุ : ⁱ ประกอบด้วย เงินเดือน โบนัส เงินสมทบกองทุนประกันสังคมและกองทุนสำรองเลี้ยงชีพ ค่าล่วงเวลา และค่าสวัสดิการ / ^vตามคำนิยามของสำนักงาน ก.ล.ต. และตลาดหลักทรัพย์ฯ / ⁱⁱ คำนวณค่าตอบแทนตามจำนวนวันที่ได้ทำงานจริง

7.6 ข้อมูลเกี่ยวกับพนักงาน

บริษัทฯ มีนโยบายการจ้างงานที่มุ่งเน้นการให้ความเท่าเทียมกัน ไม่จำกัดหรือกีดกันในเรื่องเพศ เชื้อชาติ ศาสนา และ วัฒนธรรม ในปี 2566 แอสเพียร์ฯ รวมถึงบริษัทในเครือ มีพนักงานทั้งหมด 246 คน โดยมีช่วงอายุ เพศ ระดับการศึกษาที่หลากหลาย และมีอัตราการลาออกคิดเป็นร้อยละ 29.27

จำนวนบุคลากร



นโยบายการส่งเสริมผู้พิการ

บริษัทฯ เล็งเห็นความสำคัญของการยกระดับและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการให้ดีขึ้น ด้วยการส่งเสริมให้คนพิการได้มีโอกาสแสดงความสามารถ ซึ่งก่อให้เกิดรายได้ พึ่งพาตนเองได้ และลดภาระของครอบครัวและสังคมที่ต้องให้การอุปการะเลี้ยงดู รวมทั้งส่งเสริมให้คนพิการเป็นพลังสำคัญในการเสริมสร้างเศรษฐกิจของครอบครัวและประเทศต่อไป โดยเฉพาะกลุ่มคนพิการที่อยู่ในกลุ่มวัยแรงงาน ทั้งนี้ ตามพระราชบัญญัติส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ พ.ศ. 2550 มีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ ซึ่งมีบทบัญญัติเพื่อกำหนดมาตรการสำคัญเกี่ยวกับการส่งเสริมอาชีพและคุ้มครองการมีงานทำของคนพิการ พ.ร.บ.ส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ พ.ศ. 2550 มาตรา 33 และมาตรา 35 มีการกำหนดให้รับผู้พิการเข้าทำงานตามอัตราส่วนระหว่างคนปกติกับคนพิการที่ 1 ต่อ 100 คน

โดยในปี 2566 บริษัทฯ มีการจ้างผู้พิการเข้าทำงานในแผนกต่าง ๆ รวมจำนวน 1 คน ซึ่งการรับผู้พิการเข้าทำงานนี้เป็นไปตามอัตราส่วนที่กฎหมายกำหนด

ผลตอบแทนพนักงาน

บริษัทฯ มีการจ่ายผลตอบแทนอย่างเป็นธรรมให้แก่พนักงานในลักษณะต่าง ๆ ได้แก่ เงินเดือน โบนัส และผลประโยชน์พนักงานอื่น ๆ เช่น กองทุนสำรองเลี้ยงชีพ เงินประกันสังคม ซึ่งเป็นไปตามนโยบายการจ้างงานของบริษัทฯ และบริษัทย่อย ทั้งนี้ ผลตอบแทนพนักงานดังกล่าวไม่รวมเจ้าหน้าที่ระดับผู้บริหาร โดยในปี 2566 สรุปได้ดังตารางต่อไปนี้

ประเภทผลตอบแทน	ปี 2566 (ล้านบาท)	ปี 2565 (ล้านบาท)	ปี 2564 (ล้านบาท)
เงินเดือนและผลประโยชน์ระยะสั้น	160.69	203.58	217.24
ผลประโยชน์หลังออกจากงาน	1.42	2.98	4.69
รวม	162.11	206.56	221.93

สัดส่วนค่าตอบแทน

ระดับ	อัตราส่วน (ค่าตอบแทนเฉลี่ยเพศหญิง : เพศชาย)
ผู้บริหารระดับสูง (เงินเดือนและอื่น ๆ)	0.44 : 1
ระดับผู้บริหาร (เงินเดือนและอื่น ๆ)	0.75 : 1
พนักงานที่ไม่อยู่ในระดับบริหาร (เงินเดือน)	0.87 : 1

สัดส่วนพนักงานที่เข้าร่วมกองทุนสำรองเลี้ยงชีพ

สัดส่วนพนักงานที่เข้าร่วมกองทุนสำรองเลี้ยงชีพเมื่อเทียบกับจำนวนพนักงานทั้งหมด (ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2566) ดังนี้

บริษัท	จำนวนพนักงานที่เข้าร่วม กองทุนสำรองเลี้ยงชีพ (คน)	สัดส่วนพนักงานที่เข้าร่วมกองทุน สำรองเลี้ยงชีพ/พนักงานทั้งหมด
บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)	5	71%
บริษัท เพลย์พาร์ค จำกัด	115	82%
PlayPark Pte. Ltd.	30	81%

นโยบายพัฒนาพนักงาน

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

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

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

2. นโยบายการวางแผนพัฒนาอาชีพ : บริษัทฯ กำหนดนโยบายการวางแผนพัฒนาสายอาชีพของพนักงานทุกสายในทุกระดับ โดยพนักงานจะได้รับการพัฒนาทักษะ ความรู้ ความสามารถอย่างต่อเนื่อง เพื่อเตรียมความพร้อมสู่ตำแหน่งที่สูงขึ้น นอกจากนี้ บริษัทฯ ยังนำระบบประเมินผลการปฏิบัติงานแบบ 360 องศาใช้ในการประเมินพฤติกรรมของพนักงาน ซึ่งจะช่วยให้ผู้ถูกประเมินได้เห็นมุมมองที่หลากหลายเกี่ยวกับตัวเอง เพื่อประโยชน์ในการพัฒนาตนเองได้ดียิ่งขึ้น โดยมีการทบทวนหลักเกณฑ์และเนื้อหาในการประเมินให้มีความชัดเจน สะท้อนระดับของการแสดงพฤติกรรมของพนักงานในองค์กรในปัจจุบัน และสอดคล้องกับพฤติกรรมที่ส่งเสริมการขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงองค์กร โดยให้นำผลการประเมินผลการปฏิบัติงานประจำปีมาวิเคราะห์วางแผน และกำหนดทิศทางพัฒนาบุคลากร จะพิจารณาจากแผนกลยุทธ์ทางธุรกิจของบริษัทฯ เป็นสำคัญ ดังนี้

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

ความปลอดภัยและชีวอนามัย

บริษัทฯ ให้ความสำคัญในการสร้างสภาพแวดล้อมในที่ทำงานให้มีความปลอดภัยและมีชีวอนามัย รวมทั้งจะปฏิบัติตามกฎหมายและกฎระเบียบข้อบังคับที่เกี่ยวข้องกับความปลอดภัยและชีวอนามัย และจะพัฒนาระบบและวิธีปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง บริษัทฯ มุ่งหวังว่าจะไม่มีผู้ใดประสบอันตรายในขณะปฏิบัติงาน โดยพนักงานทุกคนควรปฏิบัติตามกฎระเบียบด้านความปลอดภัยในขณะปฏิบัติงาน พนักงานต้องรายงานการประสบอันตรายหรือสิ่งที่อาจก่อให้เกิดอันตรายในสถานประกอบการต่อผู้บริหารทันที

ข้อพิพาทด้านแรงงานที่สำคัญในช่วง 3 ปีที่ผ่านมา

ไม่มี

7.7 ข้อมูลสำคัญอื่น

เลขานุการบริษัทฯ

เลขานุการบริษัทฯ มีหน้าที่ความรับผิดชอบในการดูแลเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการประชุมคณะกรรมการบริษัท คณะกรรมการตรวจสอบ และการประชุมผู้ถือหุ้น รวมถึงการจัดเก็บเอกสารการประชุม เพื่อให้เป็นไปตามกฎหมายและกฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง

โดยที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทฯ ครั้งที่ 1/2564 เมื่อวันที่ 24 กุมภาพันธ์ 2564 ได้มีมติแต่งตั้ง นางสาววิณา อุปคำ เป็นเลขานุการบริษัทฯ โดยมีผลตั้งแต่วันที่ 28 กุมภาพันธ์ 2564 เป็นต้นไป โดยมีอำนาจ หน้าที่ และความรับผิดชอบ เป็นไปตามที่กฎหมายได้กำหนดไว้ สรุปสาระสำคัญได้ดังนี้

1. จัดทำและเก็บรักษาเอกสารดังต่อไปนี้

- ทะเบียนกรรมการ
- หนังสือนัดประชุมคณะกรรมการ รายงานการประชุมคณะกรรมการ และรายงานประจำปี
- หนังสือนัดประชุมผู้ถือหุ้น และรายงานการประชุมผู้ถือหุ้น

2. เก็บรักษารายงานการมีส่วนได้เสียที่รายงานโดยกรรมการหรือผู้บริหาร

3. ดำเนินการอื่น ๆ ตามที่คณะกรรมการกำกับตลาดทุนประกาศกำหนด

4. ให้คำแนะนำด้านกฎหมายและกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง และข้อพึงปฏิบัติด้านการกำกับดูแลการดำเนินกิจกรรมของคณะกรรมการให้เป็นไปตามกฎหมาย

5. ทำหน้าที่ในการดำเนินการจัดประชุมคณะกรรมการบริษัทฯ และการประชุมผู้ถือหุ้น

6. ติดต่อประสานงานกับหน่วยงานที่กำกับดูแล เช่น สำนักงาน ก.ล.ต. ตลาดหลักทรัพย์ฯ และดูแลการเปิดเผยข้อมูลและรายงานสารสนเทศต่อหน่วยงานที่กำกับดูแลและสาธารณชนให้ถูกต้องครบถ้วนตามกฎหมาย

ซึ่งนางสาววิณา อุปคำ จบการศึกษาระดับปริญญาตรี คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง และได้เข้าร่วมในหลักสูตร Company Secretary Program (CSP 116/2021) จัดโดยสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย

ผู้ประสานงานกับหน่วยงานตรวจสอบภายในและกำกับดูแลการปฏิบัติงานของบริษัทฯ

คณะกรรมการบริษัทฯ จัดให้มีผู้ประสานงานกับหน่วยงานตรวจสอบภายใน ได้แก่ นายชวินทร์ ศรีถาวรยืนยง ผู้อำนวยการฝ่ายบัญชีและการเงิน เพื่อสร้างความเชื่อมั่นในระบบควบคุมภายในของบริษัทฯ อย่างสม่ำเสมอ การปฏิบัติตามกฎหมายระเบียบข้อบังคับที่กำหนดขึ้นทั้งภายในและภายนอกองค์กร และการปฏิบัติตามระบบการควบคุมภายใน นอกจากนี้ยังรวมถึงการให้คำปรึกษาและข้อเสนอแนะแก่หน่วยงานต่าง ๆ ด้านการควบคุมภายใน โดยมุ่งเน้นให้เกิดการควบคุมตนเอง (Self-Control)

รายละเอียดผู้ประสานงาน

นายชวินทร์ ศรีถาวรยืนยง (40 ปี)

ตำแหน่ง

: ผู้อำนวยการฝ่ายบัญชีและการเงิน

คุณวุฒิทางการศึกษา

: ปริญญาโท วิทยาศาสตร์ สาขาการเงิน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปริญญาตรี บริหารธุรกิจ สาขาบัญชี มหาวิทยาลัยอีสัสสัมชัญ

ประสบการณ์ทำงาน

สิงหาคม 2563 - ปัจจุบัน

: ผู้อำนวยการ ฝ่ายบัญชีและการเงิน
บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)

มิถุนายน 2562 - กรกฎาคม 2563

: รองกรรมการผู้จัดการ ฝ่ายบัญชีและการเงิน
บริษัท วอริทซ์ สปอร์ต จำกัด

พฤศจิกายน 2560 - มิถุนายน 2562

: ผู้อำนวยการ ฝ่ายบัญชีและการเงิน

ธันวาคม 2550 - ตุลาคม 2560

บริษัท โรยอลพลัส จำกัด
: ผู้จัดการอาวุโส สายงานสอบบัญชี
บริษัท ไพร์ชวอเตอร์แอสซูเรด เอบีเอเอส จำกัด

หน้าที่ความรับผิดชอบของหัวหน้างานตรวจสอบภายใน

1. จัดทำแผนการตรวจสอบประจำปี ที่ได้ผ่านการพิจารณาและเห็นชอบจากคณะกรรมการตรวจสอบ
2. จัดทำงบประมาณประจำปี และตัวชี้วัดความสำเร็จของงานตรวจสอบ
3. สอบทานแผนการตรวจสอบ (Audit Program) ตรวจสอบทั้งด้านปฏิบัติงาน ด้านสารสนเทศ เพื่อให้มีการใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่า และผลลัพธ์การตรวจสอบมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล
4. สอบทานความเหมาะสมของระบบการเก็บข้อมูลและการมีอยู่จริงของทรัพย์สินของบริษัทฯ
5. ประเมินความเชื่อถือได้และความถูกต้องของข้อมูลด้านบัญชีการเงิน
6. ตรวจสอบการปฏิบัติงานของหน่วยงานต่าง ๆ ว่าเป็นไปตามนโยบายเป้าหมาย และข้อบังคับของบริษัทฯ และกฎหมายที่เกี่ยวข้อง มีการควบคุมภายในที่ดีเพียงพอที่จะทำให้การปฏิบัติงานบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่บริษัทฯ 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 ตรีถาวรยืนยง ดำรงตำแหน่งเป็นนักลงทุนสัมพันธ์ โดยมีช่องทางการติดต่อ ดังนี้

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

คณะกรรมการให้ความสำคัญต่อการเปิดเผยข้อมูลที่เพียงพอต่อผู้ถือหุ้น 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 2566 บริษัทฯ ได้จัดกิจกรรมให้นักวิเคราะห์และนักลงทุนเป็นระยะ ๆ ดังนี้

กิจกรรม	จำนวนครั้ง
ให้ข้อมูลนักวิเคราะห์ กองทุนและผู้ถือหุ้น	93
การประชุมทางโทรศัพท์กับกองทุนต่างประเทศ	5
การพบปะผู้ลงทุนสถาบัน ผู้ลงทุนทั่วไป นักวิเคราะห์	8

ค่าตอบแทนผู้สอบบัญชี

ในปี 2566 บริษัท มาซาร์ส จำกัด เป็นสำนักงานผู้สอบบัญชีของบริษัทฯ และบริษัทย่อยในไทยและต่างประเทศ (ไม่รวมบริษัทย่อยในประเทศไทย 1 บริษัท ซึ่งตรวจสอบโดยบริษัท พิวายเอส ออดิท จำกัด โดยมีค่าสอบบัญชี 0.35 ล้านบาทต่อปี และไม่รวม

บริษัทย่อยในอินโดนีเซีย คือ PT. Asiasoft ซึ่งมี Jimmy Budhi & Rekan Registered Public Accountants ประเทศอินโดนีเซีย เป็นผู้สอบบัญชี โดยมีค่าสอบบัญชี 0.06 ล้านบาทต่อปี)

ในปี 2565 บริษัท มาซาร์ส จำกัด เป็นสำนักงานผู้สอบบัญชีของบริษัทฯ และบริษัทย่อยในไทยและต่างประเทศ (ไม่รวมบริษัทย่อยในประเทศไทย 1 บริษัท ซึ่งตรวจสอบโดยบริษัท พิวายเอส ออดิท จำกัด โดยมีค่าสอบบัญชี 0.45 ล้านบาทต่อปี และไม่รวมบริษัทย่อยในอินโดนีเซีย คือ PT. Asiasoft ซึ่งมี Jimmy Budhi & Rekan Registered Public Accountants ประเทศอินโดนีเซีย เป็นผู้สอบบัญชี โดยมีค่าสอบบัญชี 0.06 ล้านบาทต่อปี)

รายละเอียดคำตอบแทนผู้สอบบัญชี

ประเภทคำตอบแทน	ปี 2566			ปี 2565		
	บริษัทฯ	บริษัทย่อย (6 บริษัท)	รวม	บริษัทฯ	บริษัทย่อย (7 บริษัท)	รวม
คำตอบแทนการสอบบัญชี (บาท)						
- ค่าตรวจสอบงบการเงินประจำปี	1,293,250.00	5,518,862.88	6,812,112.88	1,268,750.00	4,757,972.96	6,026,722.96
- ค่าสอบทานงบการเงิน รายไตรมาส (3 ไตรมาส)	827,500.00	2,138,829.59	2,966,329.59	750,000.00	2,050,692.36	2,800,692.36
รวมคำตอบแทนการสอบบัญชี	2,120,750.00	7,657,692.47	9,778,442.47	2,018,750.00	6,808,665.32	8,827,415.32
คำตอบแทนอื่น (บาท)						
- บริษัท มาซาร์ส จำกัด	180,611.31	1,800.00	182,411.31	7,892.00	77,248.38	85,140.38
- บริษัท เคพีเอ็มจี ภูเก็ต ที่ ปรึกษาธุรกิจ จำกัด	-	995,000.00	995,000.00	-	-	-
รวมคำตอบแทนอื่น	180,611.31	996,800.00	1,177,411.31	7,892.00	77,248.38	85,140.38
รวมค่าสอบบัญชีทั้งหมด	2,301,361.31	8,654,492.47	10,955,853.78	2,026,642.00	6,885,913.70	8,912,555.70

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 2566 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

ในลักษณะที่อาจเป็นการจัดวางการใช้วิจารณ์ญาณอย่างอิสระ รวมทั้งไม่เป็นหรือเคยเป็นผู้ถือหุ้นรายใหญ่ กรรมการซึ่งไม่ใช่กรรมการอิสระ หรือผู้บริหาร ของผู้ที่มีความสัมพันธ์ทางธุรกิจกับบริษัทฯ บริษัทใหญ่ บริษัทย่อย บริษัทร่วม หรือนิติบุคคลที่มีความขัดแย้ง เว้นแต่จะพ้นจากการมีลักษณะดังกล่าวมาแล้วไม่น้อยกว่าสองปีก่อนวันที่ได้รับการแต่งตั้งเป็นกรรมการตรวจสอบ

5. ไม่เป็นหรือเคยเป็นผู้สอบบัญชี ของบริษัทฯ บริษัทใหญ่ บริษัทย่อย บริษัทร่วม หรือนิติบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง และไม่เป็นผู้ถือหุ้นรายใหญ่ กรรมการซึ่งไม่ใช่กรรมการอิสระ ผู้บริหาร หรือหุ้นส่วนผู้จัดการของสำนักงานสอบบัญชี ซึ่งมีผู้สอบบัญชี ของบริษัทฯ 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 สุกจิตพร	8	8
นายกิตติพงศ์ พุกเกษมรณ	8	8
นายเฉลิมพงษ์ จิตต์จันทวงศ์	8	8
นางมลฤดี สุพพันธุ์	8	8
พ.ต.อ. ญาณพล ยั่งยืน	8	8
นายสันติธร บุญเจือ	6	6

หมายเหตุ : นายสันติธร บุญเจือ ได้รับแต่งตั้งให้ดำรงตำแหน่งกรรมการบริษัทฯ โดยที่ประชุมสามัญผู้ถือหุ้น ประจำปี 2566 เมื่อวันที่ 25 เมษายน 2566 จึงมีการเข้าร่วมประชุมกรรมการบริษัทฯ ประจำปี 2566 รวมจำนวน 6 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 มีเหตุผล และเป็นอิสระภายในกรอบจริยธรรมที่ดี ตลอดจนการเปิดเผยข้อมูลอย่างครบถ้วน เพื่อผลประโยชน์ของบริษัทฯ โดยรวมเป็นสำคัญ โดยยึดถือการปฏิบัติตามหลักเกณฑ์และวิธีการตามประกาศคำสั่ง หรือข้อกำหนดของตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทยอย่างเคร่งครัด รวมทั้งให้คณะกรรมการตรวจสอบให้ความเห็นเกี่ยวกับความจำเป็นและความเหมาะสมของการทำการค้าที่เกี่ยวข้องกันนั้น
- คณะกรรมการบริษัทฯ ได้กำหนดให้มีมาตรการและขั้นตอนการอนุมัติการทำการค้าระหว่างกันกับบริษัทที่เกี่ยวข้องหรือบุคคลที่อาจมีความขัดแย้ง โดยห้ามมิให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทั้งทางตรงและทางอ้อม มีส่วนร่วมในการพิจารณาและอนุมัติรายการ และกำหนดให้คณะกรรมการตรวจสอบร่วมพิจารณา และให้ความเห็นเกี่ยวกับความจำเป็นและความสมเหตุสมผลของรายการที่นำเสนอขึ้น เพื่อประโยชน์สูงสุดของบริษัทฯ ตลอดจนให้มีการเปิดเผยข้อมูลการทำการค้าระหว่างกันไว้ในหมายเหตุประกอบงบการเงินตามมาตรฐานการบัญชีที่รับรองโดยทั่วไปในรายงานประจำปี

8.4.2 ผลการติดตามการใช้ข้อมูลภายในเพื่อผลประโยชน์

กลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายและยึดมั่นในจริยธรรม ความซื่อสัตย์ และความสุจริตใจในการดำเนินธุรกิจต่อลูกค้า บริษัทฯ คู่ค้า และผู้ถือหุ้น โดยมีข้อบังคับและจริยธรรมของกลุ่มบริษัทฯ (Code of Conduct) กำหนดแนวทางเพื่อให้ผู้บริหารและพนักงานทุก

ระดับยึดถือและนำไปปฏิบัติ 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 หรือรับโอนหลักทรัพย์ของ บริษัทฯ โดยใช้ความลับ และ/หรือข้อมูลภายในของกลุ่มบริษัทฯ และ/หรือเข้าทำนิติกรรมอื่นใดโดยใช้ความลับ และ/หรือข้อมูลภายในของกลุ่มบริษัทฯ อันก่อให้เกิดความเสียหายแก่กลุ่มบริษัทฯ ไม่ว่าโดยทางตรงหรือทางอ้อม

ทั้งนี้ กรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ ซึ่งอยู่ในหน่วยงานที่ได้รับทราบข้อมูลภายในของกลุ่ม บริษัทฯ ควรหลีกเลี่ยงการซื้อขายหลักทรัพย์ของ บริษัทฯ ในช่วงระยะเวลา 1 เดือนก่อนการเปิดเผยงบการเงินต่อสาธารณชน

ข้อกำหนดนี้ให้รวมความถึงคู่สมรสและบุตรที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะของกรรมการ พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ ด้วย ผู้ใดที่ฝ่าฝืนระเบียบข้อบังคับดังกล่าวจะถือว่าได้กระทำความผิดอย่างร้ายแรง

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

หากกรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของ บริษัทฯ ฝ่าฝืนหรือไม่ปฏิบัติตามนโยบายของ บริษัทฯ ดังกล่าว บริษัทฯ จะลงโทษทางวินัยกับกรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ ผู้ที่เริ่มตั้งแต่การตกเตือนเป็นหนังสือ การตัดค่าจ้าง การพักงานชั่วคราวโดยไม่ได้รับค่าจ้าง หรืออาจให้ออกจากงาน ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับความร้ายแรงของความผิดนั้น ซึ่ง บริษัทฯ ได้ประกาศให้กรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ ทราบดีโดยทั่วกันแล้ว

นอกจากนี้ กรรมการและผู้บริหารทุกคนได้ลงนามรับทราบภาระหน้าที่ในการรายงานการถือหลักทรัพย์ของตนใน บริษัทฯ 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 โดยในการยื่นขอรับรองดังกล่าว บริษัทฯ ได้จัดทำนโยบายต่อต้านการทุจริตคอร์รัปชัน พร้อมทั้งจัดทำแบบประเมินตนเองเกี่ยวกับมาตรการต่อต้านการคอร์รัปชันทั้ง 71 ข้อ และหลักฐานอ้างอิง ซึ่งได้เข้ากระบวนการสอบทาน โดยผู้ตรวจสอบภายในของกลุ่มบริษัทฯ และรายงานผลต่อคณะกรรมการตรวจสอบพิจารณาให้ความเห็นและข้อเสนอแนะ เพื่อให้มั่นใจว่า บริษัทฯ มีมาตรการและกระบวนการในการป้องกันการทุจริตคอร์รัปชันที่ครอบคลุมเพียงพอและเหมาะสม โดยมีรายละเอียดดังนี้

สรุปผลการสอบทาน - การปฏิบัติตามนโยบายต่อต้านคอร์รัปชัน

หัวข้อ	ผลการตรวจ
1. การประเมินความเสี่ยงด้านคอร์รัปชัน	✓
2. มาตรการป้องกันความเสี่ยงด้านคอร์รัปชันที่เกี่ยวข้อง	✓
3. นโยบายและข้อปฏิบัติ	✓
4. การบริหารบุคลากร	✓
5. การสื่อสาร	✓
6. การแจ้งเบาะแสและขอคำแนะนำด้านการคอร์รัปชัน	✓
7. การทบทวน ตรวจสอบ และปรับปรุงการต่อต้านคอร์รัปชัน	✓

- ✓ มีการควบคุมที่เพียงพอ
- Minor : มีความเสี่ยงเล็กน้อย หากดำเนินการจะทำให้การควบคุมมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น (ข้อเสนอแนะจากผู้ตรวจสอบ)
- ! Major : มีความเสี่ยงปานกลาง ผู้บริหารควรพิจารณาแก้ไขประเด็นดังกล่าวเป็นลำดับถัดจากประเด็นที่มีความเสี่ยง
- ! Critical : มีความเสี่ยงสูง ผู้บริหารควรดำเนินการแก้ไขเป็นลำดับแรก

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 จิตต์ขันตวงศ์	8	8
นางมลฤดี สุภพนิธิรัชต์	8	8
พ.ต.อ. ญาณพล ยั่งยืน	8	8

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

8.5.2 ผลการปฏิบัติหน้าที่ของคณะกรรมการตรวจสอบ

นอกจากการเปิดเผยรายงานของคณะกรรมการตรวจสอบแล้ว คณะกรรมการตรวจสอบยังได้ดำเนินการเพิ่มเติมในการที่จะยกระดับด้านการกำกับดูแลในรอบปี 2566 ที่ผ่านมา ดังต่อไปนี้

- พิจารณาทบทวนนโยบายการต่อต้านคอร์รัปชัน เพื่อให้สามารถดำเนินธุรกิจอย่างยั่งยืนและสามารถบริหารองค์กรให้เติบโตอย่างมั่นคงและเป็นที่ยอมรับในสังคม บนพื้นฐานของจริยธรรมและหลักการกำกับดูแลกิจการที่ดี

9. การควบคุมภายในและรายการระหว่างกัน

คณะกรรมการบริษัทฯ และคณะกรรมการตรวจสอบได้ประเมินระบบการควบคุมภายใน ตามแบบประเมินความเพียงพอของระบบการควบคุมภายใน และสรุปความเห็นไว้ว่า บริษัทฯ มีระบบการควบคุมภายในที่เพียงพอและเหมาะสมกับการดำเนินธุรกิจ ไม่มีข้อบกพร่องเกี่ยวกับระบบการควบคุมภายในที่เป็นสาระสำคัญ สามารถป้องกันทรัพย์สินของบริษัทฯ และบริษัทย่อยจากการที่ผู้บริหารนำไปใช้โดยมิชอบหรือโดยไม่มีอำนาจ นอกจากนี้ คณะกรรมการได้เน้นให้บริษัทฯ พัฒนาระบบการกำกับดูแลกิจการที่ดี ตามหลักการกำกับดูแลกิจการสำหรับบริษัทจดทะเบียนปี 2549 ของตลาดหลักทรัพย์ฯ จากนั้นต่อไป บริษัทฯ จะมีการจัดทำรายงานเพื่อบริหารความเสี่ยงอย่างเคร่งครัดเพื่อรายงานต่อผู้บริหาร

9.1 การควบคุมภายใน

บริษัทฯ ให้ความสำคัญต่อระบบควบคุมภายในที่มีประสิทธิภาพเพียงพอทั้งในระดับบริหารและระดับปฏิบัติการ เพื่อป้องกันหรือลดความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้น โดยจัดทำคู่มือระเบียบและวิธีปฏิบัติงานเพื่อกำหนดภาระหน้าที่และอำนาจการดำเนินงานของผู้ปฏิบัติงานและผู้บริหารไว้เป็นลายลักษณ์อักษร และได้จัดให้มีการแบ่งแยกหน้าที่ผู้ปฏิบัติงาน ผู้ควบคุม และผู้ประเมินผลออกจากกัน เพื่อให้เกิดการถ่วงดุลและตรวจสอบระหว่างกันอย่างเหมาะสม นอกจากนี้ ได้ว่าจ้างที่ปรึกษาภายนอกที่ให้บริการในการปฏิบัติงานตรวจสอบภายใน (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 ไม่พบข้อบกพร่องที่สำคัญของระบบการควบคุมภายในที่จะมีผลกระทบต่ออย่างมีสาระสำคัญต่อฐานะการเงินของบริษัทฯ 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 รวมทั้งมีการผลักดันและพัฒนากิจการตรวจสอบให้เข้ากับสภาพธุรกิจที่ต้องปรับตัวให้เข้ากับสภาวะแวดล้อมใหม่ เพื่อให้เกิดภาพลักษณ์ในการดำเนินธุรกิจที่โปร่งใส ตรวจสอบได้ และน่าเชื่อถือ

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

ในปี 2567 คณะกรรมการตรวจสอบอยู่ในระหว่างคัดเลือกที่ปรึกษาภายนอกเพื่อให้ปฏิบัติหน้าที่เป็นผู้ตรวจสอบภายในของบริษัท DZOGAME Co., Ltd. บริษัทย่อยซึ่งอยู่ในประเทศเวียดนาม ทั้งนี้ การแต่งตั้งที่ปรึกษาภายนอกเพื่อปฏิบัติงานตรวจสอบภายในจะต้องได้รับความเห็นชอบจากคณะกรรมการตรวจสอบ

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 ซึ่งผู้ที่มีความขัดแย้งทางผลประโยชน์หรือมีส่วนได้ส่วนเสียในการทำรายการระหว่างกันจะไม่มีสิทธิออกเสียงในการอนุมัติการทำรายการระหว่างกันดังกล่าว 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 2565 และปี 2566 (หน่วย: ล้านบาท)**

บริษัทหรือบุคคล /ประเภทธุรกิจ	ลักษณะความสัมพันธ์	ลักษณะรายการ	มูลค่าตามงบการเงินรวม ณ		เหตุผลและความจำเป็น ในการเข้าทำรายการ
			31 ธ.ค. 66	31 ธ.ค. 65	
Playpark Pte. Ltd. (PPSG) ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในสิงคโปร์	บริษัทย่อยใน สัดส่วนร้อยละ 100	• รายได้ค่าจัดจำหน่ายบัตรเติมเงิน	-	0.01	• รายได้จากการเป็นตัวแทนจำหน่ายบัตรเติมเงินให้ PPSG
		• รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการ	15.01	41.89	• รายได้ ค่าที่ปรึกษา ค่าบริการ IT
		• ค่าลิขสิทธิ์และค่าส่งเสริมการขาย	25.52	53.35	• PPSG เรียกเก็บค่าเดินทาง ค่าที่ปรึกษา ค่าการตลาด
		• รายได้เกมออนไลน์	-	-	• AS เรียกเก็บค่าบริการเกมออนไลน์
		• การโอนสิทธิ์ค่าลิขสิทธิ์	-	-	
		• ดอกเบี้ยรับ	-	-	
		• ลูกหนี้การค้า	-	-	
		• ลูกหนี้อื่นกิจการที่เกี่ยวข้องกัน	-	10.21	
		• เงินให้กู้ยืมบริษัทฯ ที่เกี่ยวข้องกัน	-	-	
		• ดอกเบี้ยค้างรับ	-	-	
CIB Development Sdn. Bhd. (CIB) ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในมาเลเซีย	บริษัทย่อยใน สัดส่วนร้อยละ 61.68 และมี กรรมการร่วมกัน	• เจ้าหนี้การค้า	1.77	2.93	
		• เงินกู้ยืมจากกรรมการ	-	-	
		• รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการ	-	12.53	• รายได้จากการเป็นตัวแทนจำหน่ายบัตรเติมเงินให้ CIB
		• รายได้ค่าจัดจำหน่ายบัตรเติมเงิน	-	0.03	• รายได้ ค่าที่ปรึกษา ค่าบริการ IT
		• รายได้เกมออนไลน์	-	-	• AS เรียกเก็บค่าบริการเกมออนไลน์
		• ค่าลิขสิทธิ์และค่าบริการ	-	-	• CIB เรียกเก็บค่าเดินทาง ค่าที่ปรึกษา ค่าการตลาด
		• เจ้าหนี้การค้า	-	0.11	
		• ลูกหนี้อื่นกิจการที่เกี่ยวข้องกัน	-	2.11	
		• ลูกหนี้การค้า	-	-	
		• รายได้ค่าบริการ	-	0.012	• AS เรียกเก็บค่าทำบัญชีจาก A Capital
A Capital Co., Ltd. เข้าลงทุนในบริษัทอื่น	บริษัทย่อยใน สัดส่วนร้อยละ 99.99	• เจ้าหนี้เงินกู้ยืม	3.00	-	• เงินกู้ยืมระยะสั้นจากบุคคลที่เกี่ยวข้องกัน

บริษัทหรือบุคคล /ประเภทธุรกิจ	ลักษณะความ สัมพันธ์	ลักษณะรายการ	มูลค่าตามงบการเงินรวม ณ		เหตุผลและความจำเป็น ในการเข้าทำรายการ
			31 ธ.ค. 66	31 ธ.ค. 65	
Playpark Co.,Ltd. Vietnam DZOGAME Company Limited ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในเวียดนาม โดย เกมที่ได้รับบริการทั้งหมดได้รับลิขสิทธิ์จาก กลุ่มบริษัท เก๋านัน	บริษัทย่อยใน สัดส่วนร้อยละ 49 โดยการถือ หุ้นทางอ้อม	- รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการ - รายได้เกมออนไลน์ - ค่าลิขสิทธิ์และค่าส่งเสริม - ลูกหนี้การค้า - เจ้าหนี้การค้า	1.01 - - 32.89 -	3.49 - - 32.11 -	- รายได้จากการเป็นตัวแทนจำหน่ายบัตรเติมเงิน - AS เรียกเก็บค่าบริการเกมออนไลน์ - เรียกเก็บค่าการตลาด - บริษัทฯ เก็บค่าลิขสิทธิ์เกมออนไลน์จากตามสัญญาการให้ลิขสิทธิ์ช่วง
Playpark Co., Ltd. (PK) ผู้ให้บริการเกมออนไลน์	บริษัทย่อยใน สัดส่วนร้อยละ 99.99	- รายได้ค่าจัดจำหน่ายบัตรเติมเงิน - รายได้ค่าโฆษณาและค่าบริการ - ดอกเบี้ยรับ - ค่าลิขสิทธิ์และค่าส่งเสริม - ลูกหนี้การค้า - ลูกหนี้อื่นกิจการที่เกี่ยวข้องกัน - ดอกเบี้ยค้างรับ - เจ้าหนี้การค้า	- 13.45 - - - 16.98 - 12.79	- 11.75 - - - 68.10 - 13.53	- รายได้ค่าจัดจำหน่ายบัตรเติมเงิน - AS เรียกเก็บค่าโฆษณา รายได้อื่น ค่าที่ปรึกษา
Playpark Inc. (PPI) ผู้ให้บริการเกมออนไลน์	บริษัทย่อยใน สัดส่วนร้อยละ 40	- รายได้เกมออนไลน์ - รายได้ค่าจัดจำหน่ายบัตรเติมเงิน - รายได้ค่าโฆษณาและค่าบริการ - ค่าลิขสิทธิ์และค่าส่งเสริม - ลูกหนี้การค้า - ลูกหนี้อื่นกิจการที่เกี่ยวข้องกัน - เจ้าหนี้การค้า	- - - - - - -	- - 8.08 - - 2.45 -	- รายได้ค่าบริการเกมออนไลน์ - รายได้ค่าบริการจำหน่ายบัตรเติมเงิน PPI - AS เรียกเก็บค่าที่ปรึกษา ค่าบริการด้าน IT
PT. Asiasoft (ASID) ผู้ให้บริการเกมออนไลน์ในอินโดนีเซีย	บริษัทย่อยใน สัดส่วนร้อยละ 99.90	- รายได้จากค่าบริการ - ลูกหนี้อื่นกิจการที่เกี่ยวข้องกัน - ลูกหนี้การค้า - เงินให้กู้ยืมบริษัทฯ ที่เกี่ยวข้องกัน - ดอกเบี้ยค้างรับ - เจ้าหนี้การค้า	- - - - - -	0.05 - - - - -	- รายได้ค่าบริการเกมออนไลน์ - AS เรียกเก็บค่าใช้จ่ายที่สำรองไปก่อน - บริษัทฯ ให้เงินกู้ยืมเพื่อเป็นเงินทุนหมุนเวียน
นายปราโมทย์ สุจิตตพร	ผู้ถือหุ้นราย ใหญ่ซึ่งถือหุ้นใน สัดส่วนร้อยละ 30.03	เจ้าหนี้เงินกู้ยืม	80	-	เงินกู้ยืมระยะสั้นจากบุคคลที่เกี่ยวข้องกัน

บริษัทหรือบุคคล /ประเภทธุรกิจ	ลักษณะความสัมพันธ์	ลักษณะรายการ	มูลค่าตามงบการเงินรวม ณ 31 ธ.ค. 66	31 ธ.ค. 65	เหตุผลและควมจำเป็น ในการเข้าทำรายการ
บริษัท สบายน เทคโนโลยี จำกัด (มหาชน)	ผู้ถือหุ้นราย ใหญ่ ซึ่งถือหุ้นใน สัดส่วนร้อยละ 22.63	• เจ้าหนี้เงินกู้ยืม	120	-	• เงินกู้ยืมระยะสั้นจากบุคคลที่เกี่ยวข้องกัน

หมายเหตุ : กลุ่มบริษัทฯ ดำเนินนโยบายการจัดซื้อระดับภูมิภาค ซึ่งบริษัทฯ จะมีหน้าที่จัดซื้อทรัพย์สิน รวมถึงลิขสิทธิ์คอมพิวเตอร์
ซึ่งทำให้สามารถจัดซื้อได้ในราคาและเงื่อนไขที่ดีกว่าการจัดซื้อแยกแต่ละบริษัท

ส่วนที่ 3

งบการเงิน



บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
(เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))
งบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

รายงานของผู้สอบบัญชีรับอนุญาต

เสนอผู้ถือหุ้นและคณะกรรมการของบริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
(เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))

ความเห็น

ข้าพเจ้าได้ตรวจสอบงบการเงินรวมของบริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน) และบริษัทย่อย (“กลุ่มกิจการ”) และงบการเงินเฉพาะกิจการของบริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน) (“บริษัท”) ซึ่งประกอบด้วยงบแสดงฐานะการเงินรวมและงบแสดงฐานะการเงินเฉพาะกิจการ ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566 งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จรวมและงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จเฉพาะกิจการ และงบแสดงการเปลี่ยนแปลงส่วนของผู้ถือหุ้นรวมและงบแสดงการเปลี่ยนแปลงส่วนของผู้ถือหุ้นเฉพาะกิจการ และงบกระแสเงินสดรวมและงบกระแสเงินสดเฉพาะกิจการสำหรับปีสิ้นสุดวันเดียวกัน และหมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ รวมถึงหมายเหตุสรุปนโยบายการบัญชีที่สำคัญ

ข้าพเจ้าเห็นว่า งบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการข้างต้นนี้แสดงฐานะการเงินรวมของกลุ่มกิจการและฐานะการเงินเฉพาะกิจการของบริษัท ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566 และผลการดำเนินงานรวมและผลการดำเนินงานเฉพาะกิจการ กระแสเงินสดรวมและกระแสเงินสดเฉพาะกิจการสำหรับปีสิ้นสุดวันเดียวกัน โดยถูกต้องตามที่ควรในสาระสำคัญตามมาตรฐานการรายงานทางการเงิน

เกณฑ์ในการแสดงความเห็น

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

เรื่องสำคัญในการตรวจสอบ

เรื่องสำคัญในการตรวจสอบคือเรื่องต่างๆ ที่มีนัยสำคัญที่สุดตามดุลยพินิจของผู้ประกอบวิชาชีพของข้าพเจ้าในการตรวจสอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการสำหรับงวดปัจจุบัน ข้าพเจ้าได้นำเรื่องเหล่านี้มาพิจารณาในบริบทของการตรวจสอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการโดยรวมและในการแสดงความเห็นของข้าพเจ้า ทั้งนี้ ข้าพเจ้าไม่ได้แสดงความเห็นแตกต่างหากสำหรับเรื่องเหล่านี้

เรื่องสำคัญในการตรวจสอบ	วิธีการตรวจสอบ
การด้อยค่าของเงินลงทุนในบริษัทย่อย อ้างอิงหมายเหตุประกอบงบการเงินข้อที่ 4.1 เรื่องนโยบายการบัญชีกลุ่มกิจการ - เงินลงทุนในบริษัทย่อย และข้อที่ 4.8 เรื่องนโยบายการบัญชีเกี่ยวกับการด้อยค่าของสินทรัพย์ งบแสดงฐานะการเงินของบริษัทสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566 แสดงค่าเพื่อการด้อยค่าเงินลงทุนจำนวน 65 ล้านบาท ผู้บริหารของบริษัทได้มีการพิจารณาค่าเพื่อการด้อยค่าและการกลับรายการค่าเพื่อการด้อยค่าของเงินลงทุนในบริษัทย่อย ทุกสิ้นรอบระยะเวลาบัญชีว่าพบข้อบ่งชี้ที่แสดงว่าเงินลงทุนเกิดการด้อยค่าหรือควรกลับรายการด้อยค่าเงินลงทุนหรือไม่ ข้าพเจ้าให้ความสำคัญเกี่ยวกับมูลค่าที่จะได้รับคืน การพิจารณาค่าเพื่อการด้อยค่าและการกลับรายการดังกล่าวเนื่องจากมูลค่าของเงินลงทุนในบริษัทย่อย มีจำนวนเงินที่เป็นสาระสำคัญต่องบการเงิน และผู้บริหารของกลุ่มกิจการต้องใช้ดุลยพินิจและข้อสมมติฐานที่สำคัญในการประเมินค่าเพื่อการด้อยค่าและการกลับรายการดังกล่าว ซึ่งต้องใช้วิจารณญาณในการกำหนดข้อสมมติฐานซึ่งมีความไม่แน่นอนในการประมาณการคิดลดกระแสเงินสดที่จะได้รับในอนาคต	วิธีการตรวจสอบที่สำคัญรวมถึง • ทำความเข้าใจและประเมินการกำหนดหน่วยสินทรัพย์ที่ก่อให้เกิดกระแสเงินสด • ทำความเข้าใจเกี่ยวกับขั้นตอนการปฏิบัติงานรวมถึงการควบคุมภายในที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้ค่าเพื่อการด้อยค่าและการกลับรายการค่าเพื่อการด้อยค่าของเงินลงทุนในบริษัทย่อย • ประเมินแหล่งข้อมูลภายนอก และภายในว่าพบข้อบ่งชี้ใดที่บ่งชี้ว่าสินทรัพย์อาจเกิดการด้อยค่าหรือควรกลับรายการด้อยค่าหรือไม่ • ตรวจสอบหลักฐานประกอบพิจารณาของผู้บริหารที่เกี่ยวข้องข้อบ่งชี้ของการด้อยค่าของเงินลงทุนในบริษัทย่อย • ประเมินความเหมาะสมของข้อสมมติฐานที่สำคัญและวิธีการประเมินมูลค่าที่ผู้บริหารนำมาใช้ในการประเมินค่าเพื่อการด้อยค่าของเงินลงทุนในบริษัทย่อย • ทดสอบตัวแปรที่นำมาใช้ในการพิจารณาอัตราคิดลดและทดสอบการคำนวณของอัตราดังกล่าว • พิจารณาความเพียงพอในการเปิดเผยข้อมูลในหมายเหตุประกอบงบการเงิน

การรับรู้รายได้จากการให้บริการเผยแพร่เกมออนไลน์ อ้างอิงหมายเหตุประกอบงบการเงินข้อที่ 4.17 เรื่องนโยบายการบัญชีเกี่ยวกับการรับรู้รายได้ และข้อที่ 8 เรื่องข้อมูลจำแนกตามส่วนงาน กลุ่มกิจการมีรายได้หลักจากการให้บริการเผยแพร่เกมออนไลน์ ซึ่งเป็นการปฏิบัติตามสัญญากับผู้พัฒนาเกมออนไลน์ โดยจำนวนเงินที่ผู้เล่นเกมจ่ายผ่านช่องทางเติมเงินจะแสดงเป็นรายได้รับล่วงหน้าในงบแสดงฐานะการเงิน และรับรู้เป็นรายได้ในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ เมื่อผู้เล่นเกมซื้อของในเกม ยอดรายได้จากการให้บริการเผยแพร่เกมออนไลน์ในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จรวมสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566 มีจำนวน 1,436 ล้านบาท ข้าพเจ้าให้ความสำคัญกับเรื่องการรับรู้รายได้จากการให้บริการเผยแพร่เกมออนไลน์นี้เนื่องจากปริมาณของรายการที่มาก ซึ่งเกิดจากผู้เล่นเกมจำนวนมาก และจำนวนรายได้ที่เป็นสาระสำคัญต่องบการเงิน ประกอบกับความซับซ้อนด้านเทคโนโลยีสารสนเทศของระบบที่เกี่ยวข้องกับรายได้จากการให้บริการเผยแพร่เกมออนไลน์ในการรายงานข้อมูลการให้บริการเผยแพร่เกมออนไลน์	วิธีการตรวจสอบที่สำคัญ รวมถึง • ทำความเข้าใจและประเมินประสิทธิผลในการออกแบบด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการควบคุมที่สำคัญที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้รายได้ • ทดสอบการควบคุมทั่วไปด้านเทคโนโลยีสารสนเทศของระบบที่เกี่ยวข้องกับรายได้จากการให้บริการเผยแพร่เกมออนไลน์ • สุ่มตัวอย่างทดสอบการควบคุมภายในที่สำคัญของวงจรรายได้จากการให้บริการรายได้จากการให้บริการเผยแพร่เกมออนไลน์ • สุ่มตัวอย่างทดสอบด้านเทคโนโลยีสารสนเทศของระบบที่เกี่ยวข้องกับรายได้จากการให้บริการเผยแพร่เกมออนไลน์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของการประมวลผลและการรายงานข้อมูลของระบบเทคโนโลยีสารสนเทศในส่วนของจำนวนเงินที่เติมเข้าเกมและจำนวนเงินที่ใช้ไปในการเล่นเกมน • ทดสอบการคำนวณกระทบยอดรายเดือนของเงินที่ได้รับจากผู้เล่นเกมและเงินที่ผู้เล่นเกมใช้ไปในการกลับรายการรับเงินซึ่งบันทึกเป็นรายได้รอตัดบัญชี ส่วนเงินที่ใช้ไปในการเล่นเกมน ข้าพเจ้าได้สุ่มตัวอย่างทดสอบรายการการรับเงินซึ่งบันทึกเป็นรายได้รอตัดบัญชี ส่วนเงินที่ใช้ไปในการเล่นเกมน ข้าพเจ้าได้ตรวจสอบกับรายงานที่มาจากระบบที่เกี่ยวข้องกับรายได้จากการเผยแพร่เกมออนไลน์ • เลือกส่งหนังสือยืนยันขอให้ผู้พัฒนาเกมเพื่อยืนยันความถูกต้องและครบถ้วนของจำนวนเงินที่เติมเข้าเกมและจำนวนเงินที่ใช้ไปในการเล่นเกมนของเกมออนไลน์ที่เป็นเกมหลัก • ทดสอบการบันทึกรายการกับเอกสารที่เกี่ยวข้องของรายได้จากการให้บริการเผยแพร่เกมออนไลน์และรายได้รอตัดบัญชี
---	---

เรื่องสำคัญในการตรวจสอบ	วิธีการตรวจสอบ
การด้อยค่าของค่าลิขสิทธิ์เกม อ้างอิงหมายเหตุประกอบงบการเงินข้อที่ 4.8 เรื่องนโยบายการบัญชีเกี่ยวกับการด้อยค่าของสินทรัพย์ และข้อที่ 19 เรื่องสินทรัพย์ไม่มีตัวตน มูลค่าของค่าลิขสิทธิ์เกมส่วนใหญ่ของกลุ่มกิจการเกี่ยวข้องกับสินทรัพย์ไม่มีตัวตน โดยคำนวณมูลค่าจากการใช้สินทรัพย์ ซึ่งขึ้นอยู่กับผลการคาดการณืประมาณการกระแสเงินสด (เช่น “จำนวนที่คาดว่าจะได้รับคืน”) ข้าพเจ้าได้พิจารณาเรื่องนี้เป็นเรื่องสำคัญในการตรวจสอบ เนื่องจากการประเมินการด้อยค่าของค่าลิขสิทธิ์เกมขึ้นอยู่กับ การตัดสินใจที่ซับซ้อนและการใช้ดุลยพินิจอย่างมีนัยสำคัญของผู้บริหาร	วิธีการตรวจสอบที่สำคัญ รวมถึง • ทดสอบการด้อยค่าของค่าลิขสิทธิ์เกมและทดสอบการประมาณการกระแสเงินสดในอนาคตของแต่ละเกมที่จัดทำโดยผู้บริหาร • ทดสอบความถูกต้องของการคำนวณตัวเลขในประมาณการกระแสเงินสด • ทดสอบข้อมูลและข้อสมมติฐานของอัตราการเติบโตของรายได้และอัตราการคิดลดที่ใช้ในการคำนวณ โดยการเทียบกับเอกสารประกอบรายการหรือแหล่งข้อมูลที่สมเหตุสมผล เช่น ข้อมูลในอดีต หรือแผนการตลาดในอนาคต • เปรียบเทียบตัวเลขรายได้จริงของปีปัจจุบันกับตัวเลขประมาณการของแต่ละเกม และสอบถามผู้บริหารในเชิงทดสอบเพื่อประเมินความเหมาะสมของข้อสมมติฐานที่ใช้ • ประเมินการประมาณการกระแสเงินสดที่จัดทำโดยผู้บริหารในหลายสถานการณ์ และได้พิจารณาว่าสถานการณ์ที่เลือกสะท้อนสถานการณ์ที่เหมาะสมของแต่ละเกม

ข้อมูลอื่น

กรรมการเป็นผู้รับผิดชอบต่อข้อมูลอื่น ข้อมูลอื่นประกอบด้วย ข้อมูลซึ่งรวมอยู่ในรายงานประจำปี แต่ไม่รวมถึงงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ และรายงานของผู้สอบบัญชีที่อยู่ในรายงานนั้น ข้าพเจ้าคาดว่าข้าพเจ้าจะได้รับรายงานประจำปีภายหลังวันที่ในรายงานของผู้สอบบัญชีนี้

ความเห็นของข้าพเจ้าต่องบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ ไม่ครอบคลุมถึงข้อมูลอื่น และข้าพเจ้าไม่ได้ให้ความเชื่อมั่นต่อข้อมูลอื่น

ความรับผิดชอบของข้าพเจ้าที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการตรวจสอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการคือ การอ่านและพิจารณาว่าข้อมูลอื่นมีความขัดแย้งที่มีสาระสำคัญกับงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ หรือกับความรู้ที่ได้รับจากการตรวจสอบของข้าพเจ้า หรือปรากฏว่าข้อมูลอื่นมีการแสดงข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอันเป็นสาระสำคัญหรือไม่

เมื่อข้าพเจ้าได้อ่านรายงานประจำปี หากข้าพเจ้าสรุปได้ว่าการแสดงข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอันเป็นสาระสำคัญ ข้าพเจ้าต้องสื่อสารเรื่องดังกล่าวกับคณะกรรมการตรวจสอบ

ความรับผิดชอบของกรรมการต่องบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

กรรมการมีหน้าที่รับผิดชอบในการจัดทำและนำเสนองบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการเหล่านี้ โดยถูกต้องตามที่ควรตามมาตรฐานการรายงานทางการเงิน และรับผิดชอบเกี่ยวกับการควบคุมภายในที่กรรมการพิจารณาว่าจำเป็น เพื่อให้สามารถจัดทำงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการที่ปราศจากการแสดงข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอันเป็นสาระสำคัญไม่ว่าจะเกิดจากการทุจริตหรือข้อผิดพลาด

ในการจัดทำงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ กรรมการรับผิดชอบในการประเมินความสามารถของกลุ่มกิจการและบริษัทในการดำเนินงานต่อเนื่อง เปิดเผยเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินงานต่อเนื่อง (ตามความเหมาะสม) และการใช้เกณฑ์การบัญชีสำหรับการดำเนินงานต่อเนื่อง เว้นแต่กรรมการมีความตั้งใจที่จะเลิกกลุ่มกิจการและบริษัท หรือหยุดดำเนินงาน หรือไม่สามารถดำเนินงานต่อเนื่องต่อไปได้

คณะกรรมการตรวจสอบมีหน้าที่ช่วยกรรมการในการกำกับดูแลกระบวนการในการจัดทำรายงานทางการเงินของกลุ่มกิจการและบริษัท

ความรับผิดชอบของผู้สอบบัญชีต่อการตรวจสอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

การตรวจสอบของข้าพเจ้ามีวัตถุประสงค์เพื่อให้ได้ความเชื่อมั่นอย่างสมเหตุสมผลว่างบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ โดยรวมปราศจากการแสดงข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอันเป็นสาระสำคัญหรือไม่ ไม่ว่าจะเกิดจากการทุจริตหรือข้อผิดพลาด และเสนอรายงานของผู้สอบบัญชีซึ่งรวมความเห็นของข้าพเจ้าอยู่ด้วย ความเชื่อมั่นอย่างสมเหตุสมผลคือความเชื่อมั่นในระดับสูง แต่ไม่ได้เป็นการรับประกันว่าการปฏิบัติงานตรวจสอบตามมาตรฐานการสอบบัญชีจะสามารถตรวจพบข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอันเป็นสาระสำคัญที่มีอยู่ได้เสมอไป ข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอาจเกิดจากการทุจริตหรือข้อผิดพลาด และถือว่ามีสาระสำคัญเมื่อคาดการณ์อย่างสมเหตุสมผลได้ว่ารายการที่ขัดต่อข้อเท็จจริงแต่ละรายการ หรือทุกรายการรวมกัน จะมีผลต่อการตัดสินใจทางเศรษฐกิจของผู้ใช้งบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการเหล่านี้

ในการตรวจสอบของข้าพเจ้าตามมาตรฐานการสอบบัญชี ข้าพเจ้าได้ใช้ดุลยพินิจเกี่ยวกับผู้ประกอบวิชาชีพและการสังเกต และสงสัยเกี่ยวกับผู้ประกอบวิชาชีพตลอดการตรวจสอบ การปฏิบัติงานของข้าพเจ้ารวมถึง

- ระบุและประเมินความเสี่ยงจากการแสดงข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอันเป็นสาระสำคัญในงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ ไม่ว่าจะเกิดจากการทุจริตหรือข้อผิดพลาด ออกแบบและปฏิบัติตามวิธีการตรวจสอบเพื่อตอบสนองต่อความเสี่ยงเหล่านั้น และได้หลักฐานการสอบบัญชีที่เพียงพอและเหมาะสมเพื่อเป็นเกณฑ์ในการแสดงความเห็นของข้าพเจ้า ความเสี่ยงที่ไม่พบข้อมูลที่ขัดต่อข้อเท็จจริงอันเป็นสาระสำคัญซึ่งเป็นผลมาจากการทุจริตจะสูงกว่าความเสี่ยงที่เกิดจากข้อผิดพลาด เนื่องจากการทุจริตอาจเกี่ยวกับการสมรู้ร่วมคิด การปลอมแปลงเอกสารหลักฐาน การตั้งใจจะเว้นการแสดงผล การแสดงผลที่ไม่ตรงตามข้อเท็จจริงหรือการแทรกแซงการควบคุมภายใน
- ทำความเข้าใจในระบบการควบคุมภายในที่เกี่ยวข้องกับการตรวจสอบ เพื่อออกแบบวิธีการตรวจสอบที่เหมาะสมกับสถานการณ์ แต่ไม่ใช่เพื่อวัตถุประสงค์ในการแสดงความเห็นต่อความมีประสิทธิภาพของการควบคุมภายในของกลุ่มกิจการและบริษัท
- ประเมินความเหมาะสมของนโยบายการบัญชีที่กรรมการใช้และความสมเหตุสมผลของประมาณการทางบัญชี และการเปิดเผยข้อมูลที่เกี่ยวข้องซึ่งจัดทำขึ้นโดยกรรมการ
- สรุปเกี่ยวกับความเหมาะสมของการใช้เกณฑ์การบัญชีสำหรับการดำเนินงานต่อเนื่องของกรรมการจากหลักฐานการสอบบัญชีที่ได้รับ และประเมินว่ามีความไม่แน่นอนที่มีสาระสำคัญเกี่ยวกับเหตุการณ์หรือสถานการณ์ที่อาจเป็นเหตุให้เกิดข้อสงสัยอย่างมีนัยสำคัญต่อความสามารถของกลุ่มกิจการและบริษัทในการดำเนินงานต่อเนื่องหรือไม่ ถ้าข้าพเจ้าได้ข้อสรุปว่ามีความไม่แน่นอนที่มีสาระสำคัญ ข้าพเจ้าต้องกล่าวไว้ในรายงานของผู้สอบบัญชีของข้าพเจ้าโดยให้ข้อสังเกตถึงการเปิดเผยข้อมูลในงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการที่เกี่ยวข้อง หรือถ้าการเปิดเผยดังกล่าวไม่เพียงพอ ความเห็นของข้าพเจ้าจะเปลี่ยนแปลงไป ข้อสรุปของข้าพเจ้าขึ้นอยู่กับหลักฐานการสอบบัญชีที่ได้รับจนถึงวันที่ในรายงานของผู้สอบบัญชีของข้าพเจ้า อย่างไรก็ตาม เหตุการณ์หรือสถานการณ์ในอนาคตอาจเป็นเหตุให้กลุ่มกิจการและบริษัทต้องหยุดการดำเนินงานต่อเนื่อง

- ประเมินการนำเสนอ โครงสร้างและเนื้อหาของงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการโดยรวม รวมถึงการเปิดเผยข้อมูลว่างบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการแสดงรายการ และเหตุการณ์ในรูปแบบที่ทำให้มีการนำเสนอข้อมูล โดยถูกต้องตามที่ควรหรือไม่
- ได้รับหลักฐานการสอบบัญชีที่เหมาะสมอย่างเพียงพอเกี่ยวกับข้อมูลทางการเงินของกิจการภายในกลุ่มหรือกิจกรรมทางธุรกิจภายในกลุ่มกิจการเพื่อแสดงความเห็นต่องบการเงินรวม ข้าพเจ้าได้รับผิดชอบต่อการกำหนดแนวทาง การควบคุมดูแลและการปฏิบัติงานตรวจสอบกลุ่มกิจการ ข้าพเจ้าเป็นผู้รับผิดชอบแต่เพียงผู้เดียวต่อความเห็นของข้าพเจ้า

ข้าพเจ้าได้สื่อสารกับคณะกรรมการตรวจสอบในเรื่องต่าง ๆ ที่สำคัญซึ่งรวมถึงขอบเขตและช่วงเวลาของการตรวจสอบตามที่ได้วางแผนไว้ ประเด็นที่มีนัยสำคัญที่พบจากการตรวจสอบ และข้อบกพร่องที่มีนัยสำคัญในระบบการควบคุมภายในหากข้าพเจ้าได้พบในระหว่างการตรวจสอบของข้าพเจ้า

ข้าพเจ้าได้ให้คำรับรองแก่คณะกรรมการตรวจสอบว่า ข้าพเจ้าได้ปฏิบัติตามข้อกำหนดจรรยาบรรณที่เกี่ยวข้องกับความเป็นอิสระและได้สื่อสารกับคณะกรรมการตรวจสอบเกี่ยวกับความสัมพันธ์ทั้งหมด ตลอดจนเรื่องอื่นซึ่งข้าพเจ้าเชื่อว่ามีผลกระทบต่อบุคคลภายนอกอาจพิจารณาว่ากระทบต่อความเป็นอิสระของข้าพเจ้าและมาตรการที่ข้าพเจ้าใช้เพื่อป้องกันไม่ให้ข้าพเจ้าขาดความเป็นอิสระ

จากเรื่องที่ได้สื่อสารกับคณะกรรมการตรวจสอบ ข้าพเจ้าได้พิจารณาเรื่องต่าง ๆ ที่มีนัยสำคัญที่สุดในการตรวจสอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการในงวดปัจจุบันและกำหนดเป็นเรื่องสำคัญในการตรวจสอบ ข้าพเจ้าได้อธิบายเรื่องเหล่านี้ในรายงานของผู้สอบบัญชี เว้นแต่กฎหมายหรือข้อบังคับไม่ให้เปิดเผยต่อสาธารณะเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าว หรือในสถานการณ์ที่หากที่จะเกิดขึ้น ข้าพเจ้าพิจารณาว่าไม่ควรสื่อสารเรื่องดังกล่าวในรายงานของข้าพเจ้าเพราะการกระทำดังกล่าวสามารถคาดการณ์ได้อย่างสมเหตุสมผลว่าจะมีผลกระทบในทางลบมากกว่าผลประโยชน์ต่อส่วนได้เสียสาธารณะจากการสื่อสารดังกล่าว

Sampap R

สมภพ ผลประสาร

ผู้สอบบัญชีรับอนุญาต เลขทะเบียน 6941

บริษัท มาชาร์ส จำกัด

กรุงเทพมหานคร

29 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2567

บริษัท แอสฟิไรท์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
(เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))
งบแสดงฐานะการเงิน
ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

สินทรัพย์	หมายเหตุ	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
		พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565
		บาท	บาท	บาท	บาท
สินทรัพย์หมุนเวียน					
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด	9	344,546,347	605,623,308	108,486,693	349,771,944
ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น	10	81,928,592	78,213,376	21,653,871	84,588,931
เงินให้กู้ระยะสั้นแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน	11	7,500,000	3,000,000	7,500,000	23,000,000
สินทรัพย์ทางการเงินหมุนเวียนอื่น	12	186,471,039	310,878,179	52,017,746	187,993,303
ค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า		41,829,462	58,236,537	-	-
สินทรัพย์หมุนเวียนอื่น	13	27,857,881	43,931,056	4,054,517	3,383,068
รวมสินทรัพย์หมุนเวียน		690,133,321	1,099,882,456	193,712,827	648,737,246
สินทรัพย์ไม่หมุนเวียน					
เงินฝากธนาคารที่มีภาระค้ำประกัน	14	50,000,000	-	50,000,000	-
สินทรัพย์ทางการเงินที่วัดมูลค่าด้วยมูลค่ายุติธรรม					
ผ่านกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น	15	759,440,000	-	759,440,000	-
เงินลงทุนในบริษัทย่อย	16 (ก)	-	-	155,804,617	208,291,892
เงินลงทุนในบริษัทร่วม	16 (ข)	10,868,424	10,120,234	-	-
เงินลงทุนในกิจการร่วมค้า	16 (ฉ)	4,694,609	8,902,919	4,694,609	8,902,919
อุปกรณ์	17	30,659,016	33,113,786	219,531	694,025
สินทรัพย์สิทธิการใช้	18	11,402,831	19,738,691	864,725	2,984,133
สินทรัพย์ไม่มีตัวตน	19	73,812,374	206,876,943	121,055	99,133
สินทรัพย์ภายใต้การควบคุม	24	43,641,868	6,738,109	44,076,438	7,844,001
สินทรัพย์ไม่หมุนเวียนอื่น		6,063,893	4,589,847	2,675,000	2,743,400
รวมสินทรัพย์ไม่หมุนเวียน		990,583,015	290,080,529	1,017,895,975	231,559,503
รวมสินทรัพย์		1,680,716,336	1,389,962,985	1,211,608,802	880,296,749

กรรมการ _____ กรรมการ _____

หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการนี้

บริษัท แอสฟิไรท์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
(เดิมชื่อ บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))
งบแสดงฐานะการเงิน (ต่อ)
ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

		งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
		พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565
	หมายเหตุ	บาท	บาท	บาท	บาท
หนี้สินและส่วนของผู้ถือหุ้น					
หนี้สินหมุนเวียน					
เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น	20	136,134,430	151,720,695	22,605,699	29,390,824
ส่วนของเงินกู้ยืมระยะยาวจากสถาบันการเงิน					
ที่ถึงกำหนดชำระภายในหนึ่งปี	21	80,040,000	-	80,040,000	-
เงินกู้ยืมระยะสั้นจากกิจการที่เกี่ยวข้องกัน	22	190,000,000	-	193,000,000	-
รายได้รับล่วงหน้า	23	106,436,885	125,178,461	-	-
ส่วนของหนี้สินตามสัญญาเช่าการเงิน					
ที่ถึงกำหนดชำระภายในหนึ่งปี		3,479,639	9,059,925	296,678	1,963,897
ภาษีเงินได้นิติบุคคลค้างจ่าย		48,622,623	39,199,394	-	-
หนี้สินหมุนเวียนอื่น		8,158,350	10,988,452	96,712	132,830
รวมหนี้สินหมุนเวียน		572,871,927	336,146,927	296,039,089	31,487,551
หนี้สินไม่หมุนเวียน					
เงินกู้ยืมระยะยาวจากสถาบันการเงิน	21	133,280,000	-	133,280,000	-
หนี้สินตามสัญญาเช่าการเงิน		6,347,370	8,614,212	-	296,614
หนี้สินภาษีเงินได้รอการตัดบัญชี	24	3,590,359	4,848,563	-	-
ภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงาน	25	19,197,319	17,780,956	5,725,319	5,462,661
ประมาณการหนี้สินไม่หมุนเวียนอื่น		2,220,223	1,823,407	-	-
รวมหนี้สินไม่หมุนเวียน		164,635,271	33,067,138	139,005,319	5,759,275
รวมหนี้สิน		737,507,198	369,214,065	435,044,408	37,246,826

หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการนี้

บริษัท แอสฟิไรท์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
(เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))
งบแสดงฐานะการเงิน (ต่อ)
ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

หมายเหตุ	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565
	บาท	บาท	บาท	บาท
หนี้สินและส่วนของผู้ถือหุ้น (ต่อ)				
ส่วนของผู้ถือหุ้น				
ทุนเรือนหุ้น				
ทุนจดทะเบียน				
หุ้นสามัญจำนวน 513,007,473 หุ้น มูลค่าหุ้นละ 0.5 บาท	26	256,503,737	256,503,737	256,503,737
ทุนที่ออกและชำระแล้ว				
หุ้นสามัญจำนวน 507,731,617 หุ้น มูลค่าหุ้นละ 0.5 บาท (31 ธันวาคม 2565:				
หุ้นสามัญจำนวน 506,716,514 หุ้น มูลค่าหุ้นละ 0.5 บาท)	26	253,865,809	253,358,257	253,865,809
ส่วนเกินมูลค่าหุ้น	26	242,969,354	239,924,045	242,969,354
สำรองส่วนทุนจากการจ่ายโดยใช้หุ้นเป็นเกณฑ์		39,287,081	33,341,342	39,287,081
กำไรสะสม				
จัดสรรแล้ว - ทุนสำรองตามกฎหมาย	27	25,650,374	25,650,374	25,650,374
ยังไม่ได้จัดสรร		491,505,106	389,717,769	353,780,770
องค์ประกอบอื่นของส่วนของผู้ถือหุ้น		(113,828,900)	21,194,470	(138,988,994)
รวมส่วนของผู้ถือหุ้นของบริษัทใหญ่		939,448,824	963,186,257	776,564,394
ส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม		3,760,314	57,562,663	-
รวมส่วนของผู้ถือหุ้น		943,209,138	1,020,748,920	776,564,394
รวมหนี้สินและส่วนของผู้ถือหุ้น		1,680,716,336	1,389,962,985	1,211,608,802

หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการนี้

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
(เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))
งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

	หมายเหตุ	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
		พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565
		บาท	บาท	บาท	บาท
รายได้จากการขายและการให้บริการ	8	1,449,232,992	1,575,710,389	-	185,126,125
ต้นทุนการให้บริการ		(725,922,282)	(803,888,103)	-	(80,906,268)
กำไรขั้นต้น		723,310,710	771,822,286	-	104,219,857
รายได้เงินปันผล		57,632	111,421	181,513,232	252,244,540
รายได้อื่น	29	10,174,890	46,782,234	27,259,818	97,935,677
ค่าใช้จ่ายในการขาย		(229,451,199)	(297,113,664)	-	(32,782,979)
ค่าใช้จ่ายในการบริหาร		(305,619,370)	(230,843,851)	(53,581,362)	(132,210,482)
กลับรายการการค้ำของเงินลงทุนในบริษัทย่อย	16 (ก)	-	-	-	55,050,000
กลับรายการการค้ำของผลขาดทุนที่คาดว่าจะได้รับ		-	28,918,799	-	-
ต้นทุนทางการเงิน		(9,283,696)	(800,049)	(8,354,115)	(240,329)
กำไรจากการขายเงินลงทุนในบริษัทย่อย	8	66,377,785	-	42,420,818	-
ส่วนแบ่งขาดทุนจากเงินลงทุนในบริษัทร่วม	16 (ข)	748,190	(453,381)	-	-
ส่วนแบ่งขาดทุนจากเงินลงทุนในกิจการร่วมค้า	16 (ฉ)	(4,208,310)	(1,097,081)	(4,208,310)	(1,097,081)
กำไรก่อนค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้		252,106,632	317,326,714	185,050,081	343,119,203
ค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้	8	(52,440,233)	(51,198,581)	-	(15,090,020)
กำไรสุทธิสำหรับงวด		199,666,399	266,128,133	185,050,081	328,029,183
กำไรเบ็ดเสร็จอื่น:					
รายการที่จะไม่จัดประเภทรายการใหม่ไปยัง					
กำไรหรือขาดทุนในภายหลัง					
ขาดทุนจากการเปลี่ยนแปลงมูลค่าของเงินลงทุนในตราสารทุน	15	(181,162,188)	-	(181,162,188)	-
ที่กำหนดให้วัดมูลค่าด้วยมูลค่ายุติธรรมผ่านกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น					
ภาษีเงินได้ของรายการที่จะไม่จัดประเภทรายการใหม่					
ไปยังกำไรหรือขาดทุนในภายหลัง		36,232,438	-	36,232,438	(2,210,745)
รวมรายการที่จะไม่จัดประเภทรายการใหม่					
ไปยังกำไรหรือขาดทุนในภายหลัง		(144,929,750)	-	(144,929,750)	(2,210,745)
รายการที่จะจัดประเภทรายการใหม่ไปยัง					
กำไรหรือขาดทุนในภายหลัง					
ผลต่างของอัตราแลกเปลี่ยนจากการแปลงค่า					
งบการเงินที่เป็นเงินตราต่างประเทศ		2,544,951	6,184,760	-	-
รวมรายการที่จะจัดประเภทรายการใหม่					
ไปยังกำไรหรือขาดทุนในภายหลัง		2,544,951	6,184,760	-	-
กำไรเบ็ดเสร็จอื่นสำหรับงวด - สุทธิจากภาษี		(142,384,799)	6,184,760	(144,929,750)	(2,210,745)
กำไรเบ็ดเสร็จรวมสำหรับปี		57,281,600	272,312,893	40,120,331	325,818,438

หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการนี้

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
(เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))
งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ (ต่อ)
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

หมายเหตุ	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565
	บาท	บาท	บาท	บาท
การแบ่งปันกำไรสุทธิ				
ส่วนที่เป็นของผู้เป็นเจ้าของของบริษัทใหญ่	218,331,100	268,559,868	185,050,081	328,029,183
ส่วนที่เป็นของส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม	(18,664,701)	(2,431,735)	-	-
	<u>199,666,399</u>	<u>266,128,133</u>	<u>185,050,081</u>	<u>328,029,183</u>
การแบ่งปันกำไรเบ็ดเสร็จรวม				
ส่วนที่เป็นของผู้เป็นเจ้าของของบริษัทใหญ่	76,026,919	275,643,611	40,120,331	325,818,438
ส่วนที่เป็นของส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม	(18,745,319)	(3,330,718)	-	-
	<u>57,281,600</u>	<u>272,312,893</u>	<u>40,120,331</u>	<u>325,818,438</u>
กำไรต่อหุ้น				
กำไรต่อหุ้นขั้นพื้นฐาน	32	0.43	0.58	0.37
กำไรต่อหุ้นปรับลด	32	0.43	0.57	0.70

หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการนี้

บริษัท เอดิพีส์ อินโนวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
 (เดิมชื่อ บริษัท เอดิซีซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))
 งบแสดงการเปลี่ยนแปลงส่วนของผู้ถือหุ้น
 สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

งบการเงินรวม														
หมายเหตุ	ส่วนของผู้ถือหุ้นของบริษัทใหญ่													
	องค์ประกอบอื่นของส่วนของผู้ถือหุ้น													
	กำไร (ขาดทุน) เบ็ดเสร็จอื่น													
	กำไรสะสม		การโอนส่วนเกิน		กำไร (ขาดทุน) เบ็ดเสร็จอื่น		การเปลี่ยนแปลง		รวมองค์ประกอบอื่น		รวมส่วนของผู้ถือหุ้น		ส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม	
ทุนที่ออกและชำระแล้ว		ส่วนเกินมูลค่าหุ้น	ส่วนเกินมูลค่าหุ้น	ส่วนเกินมูลค่าหุ้น	ส่วนเกินมูลค่าหุ้น	ส่วนเกินมูลค่าหุ้น	ส่วนเกินมูลค่าหุ้น	ส่วนเกินมูลค่าหุ้น	ส่วนเกินมูลค่าหุ้น	ส่วนเกินมูลค่าหุ้น	ส่วนเกินมูลค่าหุ้น	ส่วนเกินมูลค่าหุ้น	ส่วนเกินมูลค่าหุ้น	ส่วนเกินมูลค่าหุ้น
บาท	บาท	บาท	บาท	บาท	บาท	บาท	บาท	บาท	บาท	บาท	บาท	บาท	บาท	บาท
228,203,300	108,502,631	19,337,211	25,650,374	398,970,239	9,085,724	16,614,323	-	(11,589,319)	14,110,728	794,774,483	63,240,583	858,015,066		
26, 28	25,154,957	131,421,414	-	-	-	-	-	-	-	156,576,371	-	156,576,371		
28	-	-	14,004,131	-	-	-	-	-	-	14,004,131	-	14,004,131		
33	-	-	-	(277,812,338)	-	-	-	-	-	(277,812,338)	(15,121,435)	(292,933,773)		
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	17,424,763	17,424,763		
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	(4,650,530)	(4,650,530)		
-	-	-	-	268,559,868	-	4,932,142	2,151,600	-	7,083,742	275,643,610	(3,330,718)	272,312,892		
253,358,257	239,924,045	33,341,342	25,650,374	389,717,769	14,017,866	18,765,923	-	(11,589,319)	21,194,470	963,186,257	57,562,663	1,020,748,920		
253,358,257	239,924,045	33,341,342	25,650,374	389,717,769	14,017,866	18,765,923	-	(11,589,319)	21,194,470	963,186,257	57,562,663	1,020,748,920		
26, 28	507,552	3,045,509	-	-	-	-	-	-	-	3,552,861	-	3,552,861		
28	-	-	5,945,739	-	-	-	-	-	-	5,945,739	-	5,945,739		
33	-	-	-	(116,543,763)	-	-	-	-	-	(116,543,763)	-	(116,543,763)		
-	-	-	-	-	-	439,304	-	-	439,304	439,304	-	439,304		
-	-	-	-	-	6,841,507	-	-	-	6,841,507	6,841,507	(35,057,030)	(28,215,523)		
-	-	-	-	218,331,100	2,625,569	-	-	-	(142,304,181)	76,026,919	(18,745,319)	57,281,600		
253,865,809	242,969,354	39,287,081	25,650,374	491,505,106	23,484,942	19,205,227	-	(11,589,319)	(113,828,900)	939,448,824	3,760,314	943,209,138		

หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการนี้

บริษัท เอสพีซี อินเวสชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
(เดิมชื่อ บริษัท เอสซีเอฟพี คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))
งบแสดงการเปลี่ยนแปลงส่วนของผู้ถือหุ้น (ต่อ)
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

งบการเงินเฉพาะกิจการ											
หมายเหตุ		ทุนที่ออกและ ชำระแล้ว		ส่วนเกิน มูลค่าหุ้น		สำรองส่วนทุนจาก การจ่ายโดยผู้ ถือหุ้นเป็นเกณฑ์		องค์ประกอบอื่นของส่วนของผู้ถือหุ้น			
								กำไร (ขาดทุน) เบ็ดเสร็จอื่น			
								กำไรสะสม		การวัดมูลค่าใหม่ ของการลงทุน ผลประโยชน์พนักงาน	
บาท	บาท	บาท	บาท	บาท	บาท	บาท	บาท	บาท	บาท	บาท	บาท
ยอดคงเหลือ ณ วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2565											
การเปลี่ยนแปลงในส่วนของผู้ถือหุ้นสำหรับงวด											
ออกหุ้นสามัญจากการใช้สิทธิในหลักทรัพย์แสดงสิทธิ											
26, 28	228,203,300	108,502,631	19,337,211	25,650,374	224,003,882	18,765,923	-	18,765,923	-	624,463,321	
28	25,154,957	131,421,414	-	-	-	-	-	-	-	156,576,371	
33	-	-	14,004,131	-	-	-	-	-	-	14,004,131	
	-	-	-	-	(277,812,338)	-	-	-	-	(277,812,338)	
	-	-	-	-	11,053,725	(11,053,725)	-	(11,053,725)	-	-	
	-	-	-	-	328,029,183	(2,210,745)	-	(2,210,745)	-	325,818,438	
	253,358,257	239,924,045	33,341,342	25,650,374	285,274,452	5,501,453	-	5,501,453	-	843,049,923	
ยอดคงเหลือ ณ วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2566											
การเปลี่ยนแปลงในส่วนของผู้ถือหุ้นสำหรับงวด											
26, 28	253,358,257	239,924,045	33,341,342	25,650,374	285,274,452	5,501,453	-	5,501,453	-	843,049,923	
28	507,552	3,045,309	-	-	-	-	-	-	-	3,552,861	
33	-	-	5,945,739	-	-	-	-	-	-	5,945,739	
	-	-	-	-	(116,543,763)	-	-	-	-	(116,543,763)	
	-	-	-	-	-	439,303	-	439,303	-	439,303	
	-	-	-	-	185,050,081	-	-	(144,929,750)	-	40,120,331	
	253,865,809	242,969,354	39,287,081	25,650,374	353,780,770	5,940,756	-	(138,988,994)	-	776,564,394	
ยอดคงเหลือ ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566											

หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการนี้

บริษัท แอสฟิไรท์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
(เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))

งบกระแสเงินสด

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

หมายเหตุ	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565
	บาท	บาท	บาท	บาท
กระแสเงินสดจากกิจกรรมดำเนินงาน				
กำไรก่อนค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้	252,106,632	317,326,714	185,050,081	343,119,203
รายการปรับปรุง:				
ค่าเสื่อมราคาและค่าตัดจำหน่าย	17,18,19	103,075,358	96,573,537	2,625,191
ค่าเผื่อขาดทุนที่คาดว่าจะเกิดขึ้น	-	(28,918,799)	-	10,574,531
(กำไร) ขาดทุนจากการเปลี่ยนแปลงมูลค่า				
สินทรัพย์ทางการเงินที่ยังไม่เกิดขึ้นจริง	12	(1,900,518)	26,857,692	520,734
(กำไร) ขาดทุนจากการจำหน่ายสินทรัพย์ทางการเงิน	12	(1,759,715)	-	546,186
ขาดทุนจากการด้อยค่าของสินทรัพย์ไม่มีตัวตน	19,30	73,378,820	-	-
ขาดทุนจากการตัดจำหน่ายค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้า	30	26,275,342	-	-
(กำไร) ขาดทุนจากการจำหน่ายอุปกรณ์		(114,668)	(539,472)	(176,259)
กำไรจากการจำหน่ายสินทรัพย์ไม่มีตัวตน	-	(11,106,036)	-	(12,271,026)
ขาดทุนจากการตัดจำหน่ายอุปกรณ์	-	413,201	-	413,201
การแปลงมูลค่าผลประโยชน์พนักงาน		439,303	-	439,303
(กำไร) ขาดทุนจากอัตราแลกเปลี่ยนที่ยังไม่เกิดขึ้นจริง		8,780,143	4,697,227	5,102,262
(กำไร) จากการขายเงินลงทุนในบริษัทย่อย		(66,377,785)	-	(42,420,818)
กลับรายการประมาณการหนี้สินไม่หมุนเวียนอื่น		-	(1,615,510)	-
ค่าใช้จ่าย (รายได้) ผลประโยชน์พนักงาน		2,015,994	(973,839)	262,658
ค่าใช้จ่ายที่เกิดจากการขายโดยใช้หุ้นเป็นเกณฑ์	28 (ก)	5,945,739	14,004,131	5,945,739
เงินปันผลรับ		(57,632)	(111,421)	(181,513,232)
รายได้ทางการเงิน		(1,321,665)	-	(1,428,929)
กำไรจากการเสร็จการชำระบัญชีจากบริษัทย่อย		-	-	-
กลับรายการด้อยค่าของเงินลงทุนในบริษัทย่อย	16 (ก)	-	-	-
ส่วนแบ่งกำไรจากการขายเงินลงทุนทางอ้อมในบริษัทย่อย		-	(2,236,289)	-
ส่วนแบ่ง (กำไร) ขาดทุนจากเงินลงทุนในบริษัทร่วม	16 (ข)	(748,190)	453,381	-
ส่วนแบ่งขาดทุนจากเงินลงทุนในกิจการร่วมค้า	16 (ฉ)	4,208,310	1,097,081	4,208,310
ต้นทุนทางการเงิน		9,283,696	986,894	8,354,115
กระแสเงินสดก่อนการเปลี่ยนแปลงในสินทรัพย์				
และหนี้สินดำเนินงาน		413,229,164	416,908,492	(12,484,659)
การเปลี่ยนแปลงในสินทรัพย์และหนี้สินดำเนินงาน				
ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น		(6,396,269)	39,474,184	63,435,748
ค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า		(6,539,442)	(46,773,373)	-
สินทรัพย์หมุนเวียนอื่น		(6,256,123)	(14,655,258)	1,004,859
สินทรัพย์ไม่หมุนเวียนอื่น		(1,474,046)	(1,193,653)	68,401
เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น		(11,548,021)	(77,887,405)	(11,339,434)
รายได้รับล่วงหน้า		(5,691,378)	(15,391,090)	-
หนี้สินจากคดีความฟ้องร้อง		(1,253,127)	-	-
หนี้สินหมุนเวียนอื่น		-	(3,017,790)	(36,118)
เงินสดได้มาจากกิจกรรมดำเนินงาน		374,070,758	297,464,107	40,648,797
ดอกเบี้ยรับ		1,321,665	886,488	892,318
ดอกเบี้ยจ่าย		(4,736,550)	(223,587)	(3,797,327)
จ่ายภาษีเงินได้		(44,946,530)	(63,250,864)	(1,676,307)
เงินสดสุทธิได้มาจากกิจกรรมดำเนินงาน		325,709,343	234,876,144	36,067,481
				(20,584,011)

หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการนี้

บริษัท แอสฟิร อินโนเวชันส์ จำกัด (มหาชน)
(เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))
งบกระแสเงินสด (ต่อ)
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

หมายเหตุ	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565
	บาท	บาท	บาท	บาท
กระแสเงินสดจากกิจกรรมลงทุน				
เงินสดจ่ายลงทุนในสินทรัพย์ทางการเงินหมุนเวียนอื่น	12	(136,591,095)	(166,879,199)	(20,000,000)
เงินสดรับจากการขายสินทรัพย์ทางการเงินหมุนเวียนอื่น	12	264,658,469	241,799,637	154,908,637
เงินสดจ่ายลงทุนในบริษัทย่อย	16 (ก)	-	-	(15,771,140)
เงินสดรับจากการขายเงินลงทุนในบริษัทย่อย		59,996,383	-	94,908,093
เงินสดรับจากการเลิกกิจการของบริษัทย่อย		-	-	1,867,410
เงินสดรับจากการขายเงินลงทุนทางอ้อมในบริษัทย่อย		-	2,819,600	-
เงินสดจ่ายลงทุนในกิจการร่วมค้า		-	(10,000,000)	-
เงินสดจ่ายลงทุนในสินทรัพย์ทางการเงินที่วัดมูลค่าด้วยมูลค่ายุติธรรมผ่านกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น	15	(940,602,188)	-	(940,602,188)
เงินสดรับ (จ่าย) เพื่อให้ผู้ยืมระยะสั้นแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน		(4,500,000)	(3,000,000)	15,500,000
เงินสดจ่ายซื้ออุปกรณ์		(12,699,903)	(25,562,661)	(65,900)
เงินสดจ่ายซื้อสินทรัพย์ไม่มีตัวตน		(44,158,052)	(162,825,571)	(65,828)
เงินสดรับจากการจำหน่ายอุปกรณ์และสินทรัพย์ไม่มีตัวตน		298,470	25,234,080	254,777
เงินปันผลรับ		57,632	111,421	181,513,232
เงินสดสุทธิได้มาจาก (ใช้ไป) กิจกรรมลงทุน		(813,540,284)	(98,302,693)	(513,649,177)
กระแสเงินสดจากกิจกรรมจัดหาเงิน				
เงินสดจ่ายชำระหนี้สินตามสัญญาเช่า		(8,414,141)	(9,343,065)	(1,963,833)
เงินสดรับค่าหุ้นจากการใช้สิทธิใบสำคัญแสดงสิทธิ	26	3,552,861	156,576,370	3,552,861
เงินฝากธนาคารที่มีภาระค้ำประกันเพิ่มขึ้น	14	(50,000,000)	-	(50,000,000)
เงินปันผลจ่าย		(116,539,963)	(277,812,338)	(116,539,963)
เงินสดรับเงินกู้ยืมระยะสั้นจากบุคคลและกิจการที่เกี่ยวข้องกัน	22	190,000,000	-	193,000,000
เงินสดรับเงินกู้ยืมระยะยาวจากสถาบันการเงิน	21	213,320,000	-	213,320,000
เงินสดสุทธิได้มาจาก (ใช้ไป) กิจกรรมจัดหาเงิน		231,918,757	(130,579,033)	241,369,065
ผลต่างจากการแปลงค่างบการเงิน		934,579	(256,203)	-
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดเพิ่มขึ้น (ลดลง) สุทธิ		(254,977,605)	5,738,215	(236,212,631)
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดต้นงวด		605,623,308	602,904,285	349,771,944
กำไรจากอัตราแลกเปลี่ยนที่ยังไม่เกิดขึ้นจริง		-	-	-
ของเงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด		(6,099,356)	(3,019,192)	(5,072,620)
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดปลายงวด		344,546,347	605,623,308	108,486,693
รายการที่ไม่ใช่เงินสด				
ซื้อสินทรัพย์โดยยังไม่ได้ชำระเงิน		-	175,669	-
ซื้อสินทรัพย์สิทธิการใช้ภายใต้สัญญาเช่า		12,812,299	17,748,592	-
ซื้อสินทรัพย์ไม่มีตัวตนโดยยังไม่ได้ชำระเงิน		-	11,309,320	-
จำหน่ายค่าลิขสิทธิ์จ่ายล่วงหน้าโดยยังไม่ได้รับชำระเงิน		-	2,605,013	-
จำหน่ายสินทรัพย์ไม่มีตัวตนโดยยังไม่ได้รับชำระเงิน		-	-	23,256,987

หมายเหตุประกอบงบการเงินเป็นส่วนหนึ่งของงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการนี้

บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)

(เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

1. ข้อมูลทั่วไป

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

บริษัทเป็นบริษัทจดทะเบียนในตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย เพื่อวัตถุประสงค์ในการรายงานข้อมูล จึงรวมเรียกบริษัทและบริษัทย่อยว่า “กลุ่มกิจการ”

กลุ่มกิจการประกอบธุรกิจหลักในการให้บริการเผยแพร่เกมออนไลน์

งบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการได้รับอนุมัติจากคณะกรรมการบริษัทเมื่อวันที่ 29 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2567

2. เกณฑ์การจัดทำงบการเงิน

งบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการได้จัดทำขึ้นตามหลักการบัญชีที่รับรองทั่วไปในประเทศไทยภายใต้พระราชบัญญัติการบัญชี พ.ศ. 2543 ซึ่งหมายถึงมาตรฐานรายงานทางการเงินไทยที่ออกภายใต้พระราชบัญญัติวิชาชีพบัญชี พ.ศ. 2547 และข้อกำหนดของคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ว่าด้วยการจัดทำและนำเสนอ รายงานทางการเงินภายใต้พระราชบัญญัติหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์

งบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการได้จัดทำขึ้นโดยใช้เกณฑ์ราคาทุนเดิมในการวัดมูลค่าขององค์ประกอบของงบการเงิน ยกเว้นเรื่องที่เกี่ยวข้องในนโยบายการบัญชีในลำดับต่อไป

งบการเงินนี้จัดทำและแสดงหน่วยเงินตราเป็นเงินบาท และมีการเปิดเผยในหมายเหตุประกอบงบการเงินเพื่อให้แสดงเป็นหลักพันบาท การจัดทำงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการให้สอดคล้องกับหลักการบัญชีที่รับรองทั่วไปในประเทศไทย กำหนดให้ใช้ประมาณการทางบัญชีที่สำคัญและการใช้ดุลยพินิจของผู้บริหารซึ่งจัดทำขึ้นตามกระบวนการในการนำนโยบายการบัญชีของกลุ่มกิจการไปถือปฏิบัติ ทั้งนี้กลุ่มกิจการได้เปิดเผยเรื่องการใช้ดุลยพินิจของผู้บริหาร หรือความซับซ้อน หรือเกี่ยวกับข้อสมมติฐานและประมาณการที่มีนัยสำคัญต่องบการเงินในหมายเหตุ 6

งบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการฉบับภาษาอังกฤษจัดทำขึ้นจากงบการเงินตามกฎหมายที่เป็นภาษาไทยในกรณีที่มีเนื้อความขัดแย้งกันหรือมีการตีความในสองภาษาแตกต่างกัน ให้ใช้งบการเงินตามกฎหมายฉบับภาษาไทยเป็นหลัก

3. มาตรฐานการรายงานทางการเงินใหม่

3.1 มาตรฐานการรายงานทางการเงินที่เริ่มมีผลบังคับใช้ในปัจจุบัน

ในระหว่างปี กลุ่มบริษัทได้นำมาตรฐานการรายงานทางการเงินฉบับปรับปรุงหลายฉบับ ซึ่งมีผลบังคับใช้สำหรับงบการเงินที่มีรอบระยะเวลาบัญชีที่เริ่มในหรือหลังวันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2566 มาถือปฏิบัติ มาตรฐานการรายงานทางการเงินดังกล่าวได้รับการปรับปรุงหรือจัดให้มีขึ้นเพื่อให้มีเนื้อหาเท่าเทียมกับมาตรฐานการรายงานทางการเงินระหว่างประเทศ โดยส่วนใหญ่เป็นการอธิบายให้ชัดเจนเกี่ยวกับวิธีปฏิบัติทางการบัญชีและการให้แนวปฏิบัติทางการบัญชีกับผู้ใช้มาตรฐาน

การนำมาตรฐานการรายงานทางการเงินดังกล่าวมาถือปฏิบัตินี้ไม่มีผลกระทบอย่างเป็นสาระสำคัญต่องบการเงินของกลุ่มบริษัท ยกเว้นมาตรฐานการรายงานทางการเงินดังต่อไปนี้ที่มีการเปลี่ยนแปลงหลักการสำคัญซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)

(เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

3. มาตรฐานการรายงานทางการเงินใหม่ (ต่อ)

3.2 มาตรฐานการรายงานทางการเงินที่จะมีผลบังคับใช้สำหรับงบการเงินที่มีรอบระยะเวลาบัญชีที่เริ่มในหรือหลังวันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2567

สภาวิชาชีพบัญชีได้ประกาศใช้มาตรฐานการรายงานทางการเงินฉบับปรับปรุงหลายฉบับ ซึ่งจะมีผลบังคับใช้สำหรับงบการเงินที่มีรอบระยะเวลาบัญชีที่เริ่มในหรือหลังวันที่ 1 มกราคม 2567 มาตรฐานการรายงานทางการเงินดังกล่าวได้รับการปรับปรุงหรือจัดให้มีขึ้นเพื่อให้มีเนื้อหาเท่าเทียมกับมาตรฐานการรายงานทางการเงินระหว่างประเทศ โดยส่วนใหญ่เป็นการอธิบายให้ชัดเจนเกี่ยวกับวิธีปฏิบัติทางการบัญชีและการให้แนวปฏิบัติทางการบัญชีกับผู้ใช้งานมาตรฐาน

ฝ่ายบริหารของกลุ่มบริษัทเชื่อว่าการปรับปรุงมาตรฐานนี้จะไม่ผลกระทบอย่างเป็นสาระสำคัญต่องบการเงินของกลุ่มบริษัท

4. นโยบายการบัญชี

นโยบายการบัญชีที่สำคัญที่ใช้ในการจัดทำงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการมีดังต่อไปนี้

4.1 บัญชีกลุ่มกิจการ - เงินลงทุนในบริษัทย่อย บริษัทร่วม และกิจการร่วมค้า

4.1.1 บริษัทย่อย

บริษัทย่อย หมายถึง กิจการ(ซึ่งรวมถึงกิจการเฉพาะกิจ) ที่กลุ่มกิจการควบคุม กลุ่มกิจการควบคุมกิจการเมื่อกลุ่มกิจการมีการเปิดรับหรือมีสิทธิในผลตอบแทนผันแปรจากการเกี่ยวข้องกับผู้ที่ได้รับการลงทุนและมีความสามารถทำให้เกิดผลกระทบต่อผลตอบแทนจากการใช้อำนาจเหนือผู้ที่ได้รับการควบคุม กลุ่มกิจการรวมงบการเงินของบริษัทย่อยไว้ในงบการเงินรวมตั้งแต่วันที่กลุ่มกิจการมีอำนาจในการควบคุมบริษัทย่อย กลุ่มกิจการจะไม่นำงบการเงินของบริษัทย่อยมารวมไว้ในงบการเงินร่วมนับจากวันที่กลุ่มกิจการสูญเสียอำนาจควบคุม

กลุ่มกิจการบันทึกบัญชีการรวมธุรกิจโดยถือปฏิบัติตามวิธีซื้อสิ่งตอบแทนที่โอนให้สำหรับการซื้อบริษัทย่อย ประกอบด้วยมูลค่ายุติธรรมของสินทรัพย์ที่ผู้ซื้อโอนให้และหนี้สินที่ก่อขึ้นเพื่อจ่ายชำระให้แก่ผู้ถือหุ้นเดิมของผู้ถูกซื้อ และส่วนได้เสียในส่วนของผู้ถือหุ้นที่ออกโดยกลุ่มกิจการ สิ่งตอบแทนที่โอนให้รวมถึงมูลค่ายุติธรรมของสินทรัพย์หรือหนี้สินที่ผู้ซื้อคาดว่าจะต้องจ่ายชำระตามข้อตกลง ต้นทุนที่เกี่ยวข้องกับการซื้อจะรับรู้เป็นค่าใช้จ่ายเมื่อเกิดขึ้น

มูลค่าเริ่มแรกของสินทรัพย์ที่ระบุได้ที่ได้มาและหนี้สินและหนี้สินที่อาจเกิดขึ้นที่รับมาจากการรวมธุรกิจจะถูกวัดมูลค่าด้วยมูลค่ายุติธรรม ณ วันที่ซื้อในการรวมธุรกิจแต่ละครั้ง กลุ่มกิจการวัดมูลค่าของส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมในผู้ถูกซื้อด้วยมูลค่ายุติธรรม หรือมูลค่าของสินทรัพย์สุทธิที่ระบุได้ของผู้ถูกซื้อตามสัดส่วนของหุ้นที่ถือโดยส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม

ในการรวมธุรกิจที่ดำเนินการสำเร็จจากการทยอยซื้อ ผู้ซื้อต้องวัดมูลค่าส่วนได้เสียที่ผู้ซื้อถืออยู่ในผู้ถูกซื้อก่อนหน้านี้ การรวมธุรกิจใหม่โดยใช้มูลค่ายุติธรรม ณ วันที่ซื้อและรับรู้ผลกำไรหรือขาดทุนที่เกิดขึ้นจากการวัดมูลค่าใหม่นั้นในกำไรหรือขาดทุน

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)

(เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

4. นโยบายการบัญชี (ต่อ)

4.1 บัญชีกลุ่มกิจการ - เงินลงทุนในบริษัทย่อย บริษัทร่วม และกิจการร่วมค้า (ต่อ)

4.1.1 บริษัทย่อย (ต่อ)

สิ่งตอบแทนที่คาดว่าจะต้องจ่ายออกไปโดยกลุ่มกิจการรับรู้ด้วยมูลค่ายุติธรรม ณ วันที่ซื้อ การเปลี่ยนแปลงในมูลค่ายุติธรรมของสิ่งตอบแทนที่คาดว่าจะต้องจ่ายที่รับรู้ภายหลังวันที่ซื้อซึ่งจัดประเภทเป็นสินทรัพย์หรือหนี้สินให้รับรู้ในกำไรหรือขาดทุน สิ่งตอบแทนที่คาดว่าจะต้องจ่ายซึ่งจัดประเภทเป็นส่วนของผู้ถือหุ้นต้องไม่มีการวัดมูลค่าใหม่และให้บันทึกการจ่ายชำระในภายหลังไว้ในส่วนของผู้ถือหุ้น

ส่วนเกินของมูลค่าสิ่งตอบแทนที่โอนให้มูลค่าส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมในผู้ถูกซื้อและมูลค่ายุติธรรม ณ วันซื้อธุรกิจของส่วนได้เสียในส่วนของผู้ถือหุ้นของผู้ถูกซื้อที่ผู้ซื้อถืออยู่ก่อนการรวมธุรกิจที่มากกว่ามูลค่ายุติธรรมสุทธิ ณ วันที่ซื้อของสินทรัพย์สุทธิที่ระบุได้ที่ได้มาต้องรับรู้เป็นค่าความนิยม หากมูลค่าของมูลค่าสิ่งตอบแทนที่โอนให้ มูลค่าส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมในผู้ถูกซื้อ และมูลค่ายุติธรรม ณ วันซื้อธุรกิจของส่วนได้เสียในส่วนของผู้ถือหุ้นของผู้ถูกซื้อที่ผู้ซื้อถืออยู่ก่อนการรวมธุรกิจ น้อยกว่ามูลค่ายุติธรรมของสินทรัพย์สุทธิของบริษัทย่อยที่ได้มาเนื่องจากการซื้อ ในราคาต่ำกว่ามูลค่ายุติธรรม จะรับรู้ส่วนต่างโดยตรงไปยังกำไรขาดทุน

กิจการจะตัดรายการบัญชีระหว่างกัน ยอดคงเหลือและกำไรที่ยังไม่ได้เกิดขึ้นจริงระหว่างกันในกลุ่มกิจการ ขาดทุนที่ยังไม่เกิดขึ้นจริงก็จะตัดรายการในทำนองเดียวกัน เว้นแต่รายการนั้นมีหลักฐานว่าสินทรัพย์ที่โอนระหว่างกันเกิดการด้อยค่า นโยบายการบัญชีของบริษัทย่อยได้ถูกปรับปรุงเพื่อให้สอดคล้องกับนโยบายการบัญชีของกลุ่มกิจการ

ในงบการเงินเฉพาะกิจการ เงินลงทุนในบริษัทย่อยจะบันทึกบัญชีด้วยราคาทุนหักค่าเผื่อการด้อยค่า ต้นทุนจะมีการปรับเพื่อสะท้อนการเปลี่ยนแปลงสิ่งตอบแทนที่เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงมูลค่าสิ่งตอบแทนที่คาดว่าจะต้องจ่าย ต้นทุนนั้นจะรวมต้นทุนทางตรงที่เกี่ยวข้องกับการได้มาของเงินลงทุนนี้

4.1.2 บริษัทร่วม

บริษัทร่วมเป็นกิจการที่กลุ่มกิจการมีอิทธิพลอย่างเป็นสาระสำคัญแต่ไม่ถึงกับควบคุมซึ่งโดยทั่วไปก็คือการที่กลุ่มกิจการถือหุ้น ที่มีสิทธิออกเสียงอยู่ระหว่างร้อยละ 20 ถึงร้อยละ 50 ของสิทธิออกเสียงทั้งหมด เงินลงทุนในบริษัทร่วมรับรู้โดยใช้วิธีส่วนได้เสียในการแสดงในงบการเงินรวมภายใต้วิธีส่วนได้เสียกลุ่มกิจการรับรู้เงินลงทุนเมื่อเริ่มแรกด้วยราคาทุน มูลค่าตามบัญชีของเงินลงทุนนี้จะเพิ่มขึ้นหรือลดลงในภายหลังวันที่ได้มาด้วยส่วนแบ่งกำไรหรือขาดทุนของผู้ได้รับการลงทุนตามสัดส่วนที่ผู้ลงทุนมีส่วนได้เสียอยู่ เงินลงทุนในบริษัทร่วมของกลุ่มกิจการรวมถึงค่าความนิยมที่ระบุได้ ณ วันที่ซื้อเงินลงทุน

บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)

(เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

4. นโยบายการบัญชี (ต่อ)

4.1 บัญชีกลุ่มกิจการ - เงินลงทุนในบริษัทย่อย บริษัทร่วม และกิจการร่วมค้า (ต่อ)

4.1.2 บริษัทร่วม (ต่อ)

ถ้าส่วนได้เสียของผู้ถือหุ้นในบริษัทร่วมนั้นลดลงแต่ยังคงมีอิทธิพลอย่างมีนัยสำคัญ กิจการต้องจัดประเภทรายการที่เลือกรับรู้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่นเข้ากำไรหรือขาดทุนเฉพาะสัดส่วนในส่วนได้เสียของผู้ถือหุ้นที่ลดลง

ส่วนแบ่งกำไรหรือขาดทุนของกลุ่มกิจการในบริษัทร่วมที่เกิดขึ้นภายหลังการได้มาจะรวมไว้ในกำไรหรือขาดทุน และส่วนแบ่งในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น ที่เกิดขึ้นภายหลังการได้มาจะรวมไว้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น ผลสะสมของการเปลี่ยนแปลงภายหลังการได้มาดังกล่าวข้างต้น จะปรับปรุงกับราคาตามบัญชีของเงินลงทุน เมื่อส่วนแบ่งขาดทุนของกลุ่มกิจการในบริษัทร่วมมีมูลค่าเท่ากับหรือเกินกว่ามูลค่าส่วนได้เสียของกลุ่มกิจการในบริษัทร่วมนั้น กลุ่มกิจการจะไม่รับรู้ส่วนแบ่งขาดทุนอีกต่อไป เว้นแต่กลุ่มกิจการมีภาระผูกพันในหนี้ของบริษัทร่วม หรือรับว่าจะจ่ายหนี้แทนบริษัทร่วม

กลุ่มกิจการมีการพิจารณาทุกสิ้นรอบระยะเวลาบัญชีว่ามีข้อบ่งชี้ที่แสดงว่าเงินลงทุนในบริษัทร่วมเกิดการด้อยค่าหรือไม่ หากมีข้อบ่งชี้เกิดขึ้นกลุ่มกิจการจะคำนวณผลขาดทุนจากการด้อยค่า โดยเปรียบเทียบมูลค่าที่คาดว่าจะได้รับคืนกับมูลค่าตามบัญชีของเงินลงทุนและรับรู้ผลต่างไปที่ส่วนแบ่งกำไรขาดทุนของเงินลงทุนในบริษัทร่วมในกำไรหรือขาดทุน

รายการกำไรที่ยังไม่ได้เกิดขึ้นจริงระหว่างกลุ่มกิจการกับบริษัทร่วมจะตัดบัญชีเท่าที่กลุ่มกิจการมีส่วนได้เสียในบริษัทร่วมนั้น รายการขาดทุนที่ยังไม่ได้เกิดขึ้นจริงก็จะตัดบัญชีในทำนองเดียวกัน เว้นแต่รายการนั้นมีหลักฐานว่าสินทรัพย์ที่โอนระหว่างกันเกิดการด้อยค่า

บริษัทร่วมจะเปลี่ยนนโยบายการบัญชีเท่าที่จำเป็นเพื่อให้สอดคล้องกับนโยบายการบัญชีของกลุ่มกิจการ กำไรและขาดทุนจากการลดสัดส่วนในบริษัทร่วมจะรับรู้ในกำไรหรือขาดทุน

ในงบการเงินเฉพาะกิจการ เงินลงทุนในบริษัทร่วมจะบันทึกบัญชีด้วยราคาทุนหักค่าเผื่อการด้อยค่า ต้นทุนจะมีการปรับเพื่อสะท้อนการเปลี่ยนแปลงสิ่งตอบแทนที่เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงมูลค่าของสิ่งตอบแทนที่คาดว่าจะต้องจ่าย ต้นทุนจะรวมต้นทุนทางตรงที่เกี่ยวข้องจากการได้มาของเงินลงทุนนี้

4. นโยบายการบัญชี (ต่อ)

4.1 บัญชีกลุ่มกิจการ - เงินลงทุนในบริษัทย่อย บริษัทร่วม และกิจการร่วมค้า (ต่อ)

4.1.3 กิจการร่วมค้า

กิจการร่วมค้าเป็นการรวมกิจการ 2 ธุรกิจขึ้นโดยทำสัญญาที่จะร่วมลงทุนเพื่อดำเนินธุรกิจร่วมกันในทางการค้าหรือหากำไร ภายใต้ข้อตกลงหรือสัญญาร่วมค้าซึ่งกำหนดวัตถุประสงค์และเป้าหมายในการดำเนินการอย่างชัดเจนโดยมีการกำหนดสัดส่วนการถือหุ้น หน้าที่ความรับผิดชอบ และสิทธิของแต่ละฝ่ายรวมถึงการจัดสรรผลประโยชน์อันเกิดจากการดำเนินการ

สำหรับเงินลงทุนบริษัทในกิจการร่วมค้า กิจการแสดงในงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะแสดงวิธีส่วนได้เสียโดยรวมส่วนแบ่งกำไรหรือขาดทุนหัก ค่าเผื่อการด้อยค่า (ถ้ามี) และกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่นของกิจการที่ควบคุมร่วมกัน หากส่วนแบ่งขาดทุนของกิจการร่วมค้ามีจำนวนเท่ากับหรือเกินกว่ามูลค่าเงินลงทุน มูลค่าเงินลงทุนจะถูกลดลงและหยุดรับรู้ส่วนแบ่งขาดทุน เว้นแต่มีภาระผูกพันตามกฎหมาย หรือภาระผูกพันจากการอนุমানในหนี้สินของกิจการร่วมค้าหรือรับว่าจะจ่ายหนี้สินแทนกิจการร่วมค้า โดยกิจการจะรับรู้ขาดทุนเพิ่มเป็นหนี้สิน

4.1.4 วิธีส่วนได้เสีย

เงินลงทุนรับรู้เมื่อเริ่มแรกในราคาทุนซึ่งเป็นสิ่งตอบแทนที่จ่ายและต้นทุนที่เกี่ยวข้องกันโดยตรง

ส่วนแบ่งกำไรหรือขาดทุนของกลุ่มกิจการในบริษัทร่วมและกิจการร่วมค้าและกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่นในกำไรหรือขาดทุนและกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่นตามลำดับ ผลสะสมของการเปลี่ยนแปลงภายหลัง จะปรับปรุงกับราคาตามบัญชีของเงินลงทุน

เมื่อส่วนแบ่งขาดทุนของกลุ่มกิจการในบริษัทร่วมและกิจการร่วมค้ามีมูลค่าเท่ากับหรือเกินกว่ามูลค่าส่วนได้เสียของกลุ่มกิจการในบริษัทร่วมและกิจการร่วมค้านั้น กลุ่มกิจการจะไม่รับรู้ส่วนแบ่งขาดทุนอีกต่อไป เว้นแต่กลุ่มกิจการมีภาระผูกพันในหนี้หรือรับว่าจะจ่ายหนี้แทนบริษัทร่วมกิจการร่วมค้า

4.1.5 รายการกับส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม

กลุ่มกิจการปฏิบัติต่อการรายการกับส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมเช่นเดียวกันกับส่วนที่เป็นของผู้ถือหุ้นของกลุ่มกิจการ สำหรับการซื้อส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม ผลต่างระหว่างสิ่งตอบแทนที่จ่ายให้และมูลค่าตามบัญชีของสินทรัพย์สุทธิของหุ้นที่ซื้อมาในบริษัทย่อยจะถูกบันทึกในส่วนของผู้ถือหุ้น และกำไรหรือขาดทุนจากการขายในส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมจะถูกบันทึกในส่วนของผู้ถือหุ้น

4. นโยบายการบัญชี (ต่อ)

4.1 บัญชีกลุ่มกิจการ - เงินลงทุนในบริษัทย่อย บริษัทร่วม และกิจการร่วมค้า (ต่อ)

4.1.6 การจำหน่ายบริษัทย่อย

เมื่อกลุ่มกิจการสูญเสียการควบคุม ส่วนได้เสียในกิจการที่เหลืออยู่จะวัดมูลค่าใหม่โดยใช้มูลค่ายุติธรรม การเปลี่ยนแปลงในมูลค่าจะรับรู้ในกำไรหรือขาดทุนมูลค่ายุติธรรมนั้นจะถือเป็นมูลค่าตามบัญชีเริ่มแรกของมูลค่าของเงินลงทุน เพื่อวัตถุประสงค์ในการวัดมูลค่าในเวลาต่อมาของเงินลงทุนที่เหลืออยู่ในรูปของบริษัทร่วม กิจการร่วมค้า หรือสินทรัพย์ทางการเงิน สำหรับทุกจำนวนที่เคยรับรู้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่นในส่วนที่เกี่ยวข้องกับกิจการนั้นจะถูกปฏิบัติเสมือนว่ากลุ่มกิจการมีการจำหน่ายสินทรัพย์หรือหนี้สินที่เกี่ยวข้องนั้นออกไป

4.1.7 รายการบัญชีระหว่างกัน

กิจการจะตัดรายการบัญชีระหว่างกัน ยอดคงเหลือและกำไรที่ยังไม่ได้เกิดขึ้นจริงระหว่างกันในกลุ่มกิจการ กำไรที่ยังไม่ได้เกิดขึ้นจริงระหว่างกลุ่มกิจการกับบริษัทร่วมและกิจการร่วมค้าจะถูกตัดรายการภายในขอบเขตที่กลุ่มกิจการมีส่วนได้เสียในบริษัทร่วมและกิจการร่วมค้า ขาดทุนที่ยังไม่ได้เกิดขึ้นจริงก็จะตัดรายการในทำนองเดียวกัน เว้นแต่รายการนั้นมีหลักฐานว่าสินทรัพย์ที่โอนระหว่างกันเกิดการด้อยค่า

4.2 การแปลงค่าเงินตราต่างประเทศ

4.2.1 สกุลเงินที่ใช้ในการดำเนินงานและสกุลเงินที่นำเสนองบการเงิน

รายการที่รวมในงบการเงินของแต่ละบริษัทในกลุ่มกิจการถูกวัดมูลค่าโดยใช้สกุลเงินของสภาพแวดล้อมทางเศรษฐกิจหลักที่บริษัทดำเนินงานอยู่ (สกุลเงินที่ใช้ในการดำเนินงาน) งบการเงินแสดงในสกุลเงินบาท ซึ่งเป็นสกุลเงินที่ใช้ในการดำเนินงานและสกุลเงินที่นำเสนองบการเงินของบริษัท

4.2.2 รายการและยอดคงเหลือ

รายการที่เป็นสกุลเงินตราต่างประเทศแปลงค่าเป็นสกุลเงินที่ใช้ในการดำเนินงานโดยใช้อัตราแลกเปลี่ยน ณ วันที่เกิดรายการหรือวันที่ที่ราคาหารายการนั้นถูกวัดมูลค่าใหม่ รายการกำไรและรายการขาดทุนที่เกิดจากการรับหรือจ่ายชำระที่เป็นเงินตราต่างประเทศและที่เกิดจากการแปลงค่าสินทรัพย์และหนี้สินที่เป็นตัวเงินซึ่งเป็นเงินตราต่างประเทศด้วยอัตราแลกเปลี่ยน ณ วันสิ้นปีได้บันทึกไว้ในกำไรหรือขาดทุน

เมื่อมีการรับรู้รายการกำไรหรือขาดทุนของรายการที่ไม่เป็นตัวเงินไว้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น องค์ประกอบของอัตราแลกเปลี่ยนทั้งหมดของกำไรหรือขาดทุนนั้นจะรับรู้ไว้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่นด้วย ในทางตรงข้ามการรับรู้กำไรหรือขาดทุนของรายการที่ไม่เป็นตัวเงินไว้ในกำไรหรือขาดทุน องค์ประกอบของอัตราแลกเปลี่ยนทั้งหมดของกำไรหรือขาดทุนนั้นจะรับรู้ไว้ในกำไรขาดทุนด้วย

บริษัท แอสฟิร อินโนเวชันส์ จำกัด (มหาชน)

(เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

4. นโยบายการบัญชี (ต่อ)

4.2 การแปลงค่าเงินตราต่างประเทศ (ต่อ)

4.2.3 กลุ่มกิจการ

การแปลงค่าผลการดำเนินงานและฐานะการเงินของบริษัทในกลุ่มกิจการ (ที่มีใช้สกุลเงินของเศรษฐกิจที่มีภาวะเงินเฟ้อรุนแรง) ซึ่งมีสกุลเงินที่ใช้ในการดำเนินงานแตกต่างจากสกุลเงินที่นำเสนองบการเงิน ได้ถูกแปลงค่าเป็นสกุลเงินที่นำเสนองบการเงินดังนี้

- สินทรัพย์และหนี้สินที่แสดงอยู่ในงบแสดงฐานะการเงินแต่ละงวดแปลงค่าด้วยอัตราปิด ณ วันที่ของแต่ละงบแสดงฐานะการเงินนั้น
- รายได้และค่าใช้จ่ายในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จแปลงค่าด้วยอัตราถัวเฉลี่ย และ
- ผลต่างของอัตราแลกเปลี่ยนทั้งหมดรับรู้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น

ค่าความนิยมและการปรับมูลค่าธุรกรรมที่เกิดจากการซื้อหน่วยงานในต่างประเทศถือเป็นสินทรัพย์และหนี้สินของหน่วยงานในต่างประเทศนั้นและแปลงค่าด้วยอัตราปิด

4.3 เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด

ในงบกระแสเงินสด เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดรวมถึงเงินสดในมือ เงินฝากธนาคารประเภทจ่ายคืนเมื่อทวงถาม เงินลงทุนระยะสั้นอื่นที่มีสภาพคล่องสูงซึ่งมีอายุไม่เกินสามเดือนนับจากวันที่ได้มาและไม่คิดภาระค่าประกัน และเงินเบิกเกินบัญชีซึ่งเงินเบิกเกินบัญชีจะแสดงไว้ในส่วนของหนี้สินหมุนเวียนในงบแสดงฐานะการเงิน

4.4 ลูกหนี้การค้า

ลูกหนี้การค้าแสดงถึงจำนวนเงินที่ลูกค้าจะต้องชำระซึ่งเกิดจากการขายสินค้าหรือให้บริการตามปกติของธุรกิจ

กลุ่มกิจการรับรู้ลูกหนี้การค้าเมื่อเริ่มแรกด้วยจำนวนเงินของสิ่งตอบแทนที่ปราศจากเงื่อนไขในการได้รับชำระ ยกเว้นในกรณีที่เป็นการขายสินค้าที่มีมูลค่าสูงซึ่งมีอายุเกินสามเดือนนับจากวันที่ได้มาและไม่คิดภาระค่าประกัน และเงินเบิกเกินบัญชีซึ่งเงินเบิกเกินบัญชีจะแสดงไว้ในส่วนของหนี้สินหมุนเวียนในงบแสดงฐานะการเงิน

ทั้งนี้ การพิจารณาการด้อยค่าของลูกหนี้การค้าได้เปิดเผยในหมายเหตุ 10

บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)

(เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

4. นโยบายการบัญชี (ต่อ)

4.5 สินทรัพย์ทางการเงิน

4.5.1 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) ยกเว้นเงินลงทุนในตราสารทุนที่ถือไว้เพื่อค้ำประกันมูลค่าด้วย FVPL เท่านั้น

4.5.2 การรับรู้รายการและการตัดรายการ

ในการซื้อหรือได้มาหรือขายสินทรัพย์ทางการเงินโดยปกติ กลุ่มกิจการจะรับรู้รายการ ณ วันที่ทำรายการค้า ซึ่งเป็นวันที่กลุ่มกิจการเข้าทำรายการซื้อหรือขายสินทรัพย์นั้น โดยกลุ่มกิจการจะตัดรายการสินทรัพย์ทางการเงินออกเมื่อสิทธิในการได้รับกระแสเงินสดจากสินทรัพย์นั้นสิ้นสุดลงหรือได้ถูกโอนไปและกลุ่มกิจการได้โอนความเสี่ยงและผลประโยชน์ที่เกี่ยวข้องกับการเป็นเจ้าของสินทรัพย์ออกไป

4.5.3 การวัดมูลค่า

ในการรับรู้รายการเมื่อเริ่มแรก กลุ่มกิจการวัดมูลค่าของสินทรัพย์ทางการเงินด้วยมูลค่ายุติธรรมบวกต้นทุนการทำรายการซึ่งเกี่ยวข้องโดยตรงกับการได้มาซึ่งสินทรัพย์นั้น สำหรับสินทรัพย์ทางการเงินที่วัดมูลค่าด้วย FVPL กลุ่มกิจการจะรับรู้ต้นทุนการทำรายการที่เกี่ยวข้องเป็นค่าใช้จ่ายในกำไรหรือขาดทุน

กลุ่มกิจการจะพิจารณาสินทรัพย์ทางการเงินซึ่งมีอนุพันธ์แฝงในภาพรวมว่าลักษณะกระแสเงินสดตามสัญญาว่าเข้าเงื่อนไขของการเป็นเงินต้นและดอกเบี้ย (SPPI) หรือไม่

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)

(เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

4. นโยบายการบัญชี (ต่อ)

4.5 สินทรัพย์ทางการเงิน (ต่อ)

4.5.4 ตราสารหนี้

การวัดมูลค่าในภายหลังของตราสารหนี้ขึ้นอยู่กับโมเดลธุรกิจของกลุ่มกิจการในการจัดการสินทรัพย์ทางการเงิน และลักษณะของกระแสเงินสดตามสัญญาของสินทรัพย์ทางการเงิน การวัดมูลค่าสินทรัพย์ทางการเงินประเภทตราสารหนี้สามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเภทดังนี้

- ราคาทุนตัดจำหน่าย: สินทรัพย์ทางการเงินที่กลุ่มกิจการถือไว้เพื่อรับชำระกระแสเงินสดตามสัญญาซึ่งประกอบด้วยเงินต้นและดอกเบี้ยเท่านั้น จะวัดมูลค่าด้วยราคาทุนตัดจำหน่าย และรับรู้รายได้ดอกเบี้ยจากสินทรัพย์ทางการเงินดังกล่าวตามวิธีอัตราดอกเบี้ยที่แท้จริงและแสดงในรายการรายได้อื่นกำไรหรือขาดทุนที่เกิดขึ้นจากการตัดรายการจะรับรู้โดยตรงในกำไรหรือขาดทุน และแสดงรายการในกำไร(ขาดทุน)อื่นพร้อมกับกำไร/ขาดทุนจากอัตราแลกเปลี่ยน รายการขาดทุนจากการด้อยค่าแสดงเป็นรายการแยกต่างหากในงบกำไรขาดทุน
- มูลค่ายุติธรรมผ่านกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น (FVOCI): สินทรัพย์ทางการเงินที่กลุ่มกิจการถือไว้เพื่อ ก) รับชำระกระแสเงินสดตามสัญญาซึ่งประกอบด้วยเงินต้นและดอกเบี้ยเท่านั้น และ ข) เพื่อขาย จะวัดมูลค่าด้วย 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

4.5.5 ตราสารทุน

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

การเปลี่ยนแปลงในมูลค่ายุติธรรมของเงินลงทุนในตราสารทุนที่วัดมูลค่าด้วย FVPL จะรับรู้ในรายการกำไร/ขาดทุนอื่นในงบกำไรขาดทุน

ขาดทุน/กลับรายการขาดทุนจากการด้อยค่าจะแสดงรวมอยู่ในการเปลี่ยนแปลงในมูลค่ายุติธรรม

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)

(เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

4. นโยบายการบัญชี (ต่อ)

4.5 สินทรัพย์ทางการเงิน (ต่อ)

4.5.6 การด้อยค่า

กลุ่มกิจการใช้วิธีอย่างง่าย (Simplified approach) ตาม TFRS 9 ในการรับรู้การด้อยค่าของลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่นตามประมาณการผลขาดทุนด้านเครดิตตลอดอายุของสินทรัพย์ดังกล่าวตั้งแต่วันที่กลุ่มกิจการเริ่มรับรู้ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น

ในการพิจารณาผลขาดทุนด้านเครดิตที่คาดว่าจะเกิดขึ้น ผู้บริหารได้จัดกลุ่มลูกหนี้ตามความเสี่ยงด้านเครดิตที่มีลักษณะร่วมกันและตามกลุ่มระยะเวลาที่เกินกำหนดชำระ ทั้งนี้เนื่องจากสินทรัพย์ที่เกิดจากสัญญานั้นเป็นงานที่ส่งมอบแต่ยังไม่ได้เรียกเก็บซึ่งมีลักษณะความเสี่ยงใกล้เคียงกับลูกหนี้สำหรับสัญญาประเภทเดียวกันผู้บริหารจึงได้ใช้อัตราผลขาดทุนด้านเครดิตของลูกหนี้กับสินทรัพย์ที่เกิดจากสัญญาที่เกี่ยวข้องด้วยอัตราขาดทุนด้านเครดิตที่คาดว่าจะเกิดขึ้นพิจารณาจากลักษณะการจ่ายชำระในอดีต ข้อมูลผลขาดทุนด้านเครดิตจากประสบการณ์ในอดีต รวมทั้งข้อมูลและปัจจัยในอนาคตที่อาจมีผลกระทบต่อการจ่ายชำระของลูกหนี้

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

กลุ่มกิจการประเมินความเสี่ยงด้านเครดิตของสินทรัพย์ทางการเงินดังกล่าว ณ ทุกสิ้นรอบระยะเวลารายงานว่ามีการเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญนับตั้งแต่การรับรู้รายการเมื่อแรกเริ่มหรือไม่ (เปรียบเทียบความเสี่ยงของการผิดสัญญาที่จะเกิดขึ้น ณ วันที่รายงาน กับความเสี่ยงของการผิดสัญญาที่จะเกิดขึ้น ณ วันที่รับรู้รายการเริ่มแรก)

กลุ่มกิจการพิจารณาและรับรู้ผลขาดทุนด้านเครดิตที่คาดว่าจะเกิดขึ้น โดยพิจารณาถึงการคาดการณ์ในอนาคตมาประกอบกับประสบการณ์ในอดีต โดยผลขาดทุนด้านเครดิตที่รับรู้เกิดจากประมาณการความน่าจะเป็นของผลขาดทุนด้านเครดิตถ่วงน้ำหนัก (เช่น มูลค่าปัจจุบันของจำนวนเงินสดที่คาดว่าจะไม่ได้รับทั้งหมดถ่วงน้ำหนัก) โดยจำนวนเงินสดที่คาดว่าจะไม่ได้รับ หมายถึงผลต่างระหว่างกระแสเงินสดตามสัญญาทั้งหมดและกระแสเงินสดซึ่งกลุ่มกิจการคาดว่าจะได้รับ คัดลดด้วยอัตราดอกเบี้ยที่แท้จริงเมื่อแรกเริ่มของสัญญา

กลุ่มกิจการวัดมูลค่าผลขาดทุนด้านเครดิตที่คาดว่าจะเกิดขึ้นโดยสะท้อนถึงปัจจัยต่อไปนี้

- จำนวนเงินที่คาดว่าจะไม่ได้รับถ่วงน้ำหนักตามประมาณการความน่าจะเป็น
- มูลค่าเงินตามเวลา
- ข้อมูลสนับสนุนและความสมเหตุสมผล ณ วันที่รายงาน เกี่ยวกับประสบการณ์ในอดีต สภาพการณ์ในปัจจุบัน และการคาดการณ์ไปในอนาคต

ผลขาดทุนและการกลับรายการผลขาดทุนจากการด้อยค่าบันทึกในกำไรหรือขาดทุนเป็นรายการแยกต่างหาก

บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)

(เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

4. นโยบายการบัญชี (ต่อ)

4.6 อุปกรณ์

อุปกรณ์แสดงมูลค่าตามราคาราคาทุนหักค่าเสื่อมราคาสะสมและค่าเพื่อการด้อยค่าสินทรัพย์ (ถ้ามี) ต้นทุนเริ่มแรกจะรวมต้นทุนทางตรงอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการซื้อสินทรัพย์นั้น

ต้นทุนที่เกิดขึ้นภายหลังจะรวมอยู่ในมูลค่าตามบัญชีของสินทรัพย์หรือรับรู้แยกเป็นอีกสินทรัพย์หนึ่งตามความเหมาะสม เมื่อต้นทุนนั้นเกิดขึ้นและคาดว่าจะให้ประโยชน์เชิงเศรษฐกิจในอนาคตแก่บริษัทและต้นทุนดังกล่าวสามารถวัดมูลค่าได้อย่างน่าเชื่อถือ มูลค่าตามบัญชีของชิ้นส่วนที่ถูกเปลี่ยนแทนออกจะถูกตัดรายการออก สำหรับค่าซ่อมแซมและบำรุงรักษาอื่น ๆ กลุ่มกิจการจะรับรู้ต้นทุนดังกล่าวเป็นค่าใช้จ่ายในกำไรหรือขาดทุนเมื่อเกิดขึ้น

ค่าเสื่อมราคาของอุปกรณ์คำนวณด้วยวิธีเส้นตรงเพื่อลดราคาราคาทุนแต่ละชนิดให้เท่ากับมูลค่าคงเหลือตลอดอายุการให้ประโยชน์ที่ได้ประมาณการไว้ของสินทรัพย์ดังต่อไปนี้

ส่วนปรับปรุงอาคาร	5	ปี
อุปกรณ์แม่ข่าย	5	ปี
อุปกรณ์และเครื่องตกแต่งสำนักงาน	3 และ 5	ปี
ยานพาหนะ	5	ปี

ทุกสิ้นรอบรอบระยะเวลารายงาน กลุ่มกิจการได้มีการทบทวนและปรับปรุงมูลค่าคงเหลือและอายุการให้ประโยชน์ของสินทรัพย์ให้เหมาะสม

ในกรณีที่มูลค่าตามบัญชีสูงกว่ามูลค่าที่คาดว่าจะได้รับคืน มูลค่าตามบัญชีจะถูกปรับลดให้เท่ากับมูลค่าที่คาดว่าจะได้รับคืนทันที (หมายเหตุ 4.8)

ผลกำไรหรือขาดทุนที่เกิดจากการจำหน่ายอุปกรณ์คำนวณโดยเปรียบเทียบจากสิ่งตอบแทนสุทธิที่ได้รับจากการจำหน่ายสินทรัพย์กับมูลค่าตามบัญชีของสินทรัพย์ และจะรับรู้บัญชีผลกำไรหรือขาดทุนอื่นสุทธิในกำไรหรือขาดทุน

4.7 สินทรัพย์ไม่มีตัวตน

ค่าลิขสิทธิ์เกม

ค่าลิขสิทธิ์เกมที่ได้มาจากการซื้อจะแสดงด้วยราคาราคาทุนหักค่าตัดจำหน่ายสะสมและ ค่าเพื่อการด้อยค่าสินทรัพย์ (ถ้ามี) การตัดจำหน่ายของค่าลิขสิทธิ์เกมคอมพิวเตอร์คำนวณโดยใช้วิธีเส้นตรงตลอดอายุสัญญาภายในระยะเวลา 2 ถึง 4 ปี ในขณะที่ค่าลิขสิทธิ์เกมมือถือคำนวณโดยใช้วิธีนับผลรวมจำนวนปีตามอายุสัญญาภายในระยะเวลา 2 ถึง 4 ปี

บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)

(เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

4. นโยบายการบัญชี (ต่อ)

4.7 สินทรัพย์ไม่มีตัวตน (ต่อ)

โปรแกรมคอมพิวเตอร์

สิทธิการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ซื้อและมีลักษณะเฉพาะจะบันทึกเป็นสินทรัพย์ โดยคำนวณจากต้นทุนในการได้มาและการดำเนินการให้โปรแกรมคอมพิวเตอร์นั้นสามารถนำมาใช้งานได้ตามประสงค์ โดยจะตัดจำหน่ายโดยใช้วิธีเส้นตรงตลอดอายุประมาณการให้ประโยชน์ภายในระยะเวลา 3 และ 5 ปี ต้นทุนที่ใช้ในการบำรุงรักษาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ให้บันทึกเป็นค่าใช้จ่ายเมื่อเกิดขึ้น ค่าใช้จ่ายที่เกิดจากการพัฒนาที่เกี่ยวข้องโดยตรงในการออกแบบและทดสอบโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีลักษณะเฉพาะเจาะจงซึ่งกลุ่มกิจการเป็นผู้ดูแล จะรับรู้เป็นสินทรัพย์ไม่มีตัวตนเมื่อเป็นไปตามข้อกำหนดทุกข้อของการรับรู้สินทรัพย์ไม่มีตัวตน

ค่าสิทธิการเข้าใช้สนามกอล์ฟ

ค่าสิทธิการเข้าใช้สนามกอล์ฟที่ได้มาจากการซื้อจะแสดงด้วยราคาทุนหักค่าเผื่อการด้อยค่า (ถ้ามี) ค่าสิทธิการเข้าใช้สนามกอล์ฟไม่มีการตัดจำหน่าย เนื่องจากมีอายุการให้ประโยชน์ไม่จำกัด

ความสัมพันธ์กับลูกค้า

ความสัมพันธ์กับลูกค้าที่เกี่ยวข้องที่ได้มาจากการรวมธุรกิจจะรับรู้ด้วยมูลค่ายุติธรรม ณ วันรวมธุรกิจ ความสัมพันธ์กับลูกค้าที่เกี่ยวข้องมีอายุการให้ประโยชน์ที่ทราบได้แน่นอนและวัดมูลค่าที่ราคาทุนหักค่าตัดจำหน่ายสะสมและค่าเผื่อการด้อยค่า การตัดจำหน่ายคำนวณโดยใช้วิธีเส้นตรงตลอดอายุที่คาดว่าจะให้ประโยชน์ของความสัมพันธ์กับลูกค้าภายในระยะเวลา 3 ถึง 13 ปี

เครื่องหมายการค้า

เครื่องหมายการค้าที่ได้มาจากการรวมกิจการจะรับรู้ด้วยมูลค่ายุติธรรม ณ วันรวมธุรกิจ เครื่องหมายการค้ามีอายุการให้ประโยชน์ที่ทราบได้แน่นอนและแสดงวัดมูลค่าที่ราคาทุนหักค่าตัดจำหน่ายสะสมและค่าเผื่อการด้อยค่า การตัดจำหน่ายคำนวณโดยใช้วิธีเส้นตรงตลอดอายุที่คาดว่าจะให้ประโยชน์ภายในระยะเวลา 20 ปี

4.8 การด้อยค่าของสินทรัพย์

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

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)

(เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

4. นโยบายการบัญชี (ต่อ)

4.9 สัญญาเช่า - กรณีที่กลุ่มกิจการเป็นผู้เช่า

กลุ่มกิจการรับรู้สัญญาเช่าเมื่อกลุ่มกิจการสามารถเข้าถึงสินทรัพย์ตามสัญญาเช่า เป็นสินทรัพย์สิทธิการใช้และหนี้สินตามสัญญาเช่า โดยค่าเช่าที่ชำระจะบันทึกเป็นส่วนเป็นการจ่ายชำระหนี้สินและต้นทุนทางการเงิน โดยต้นทุนทางการเงินจะรับรู้ในกำไรหรือขาดทุนตลอดระยะเวลาสัญญาเช่าด้วยอัตราดอกเบี้ยคงที่จากยอดหนี้สินตามสัญญาเช่าที่คงเหลืออยู่ กลุ่มกิจการคิดค่าเสื่อมราคาสินทรัพย์สิทธิการใช้ตามวิธีเส้นตรงตามอายุที่สั้นกว่าระหว่างอายุสินทรัพย์และระยะเวลาการเช่า

กลุ่มกิจการบันทึกส่วนสิ่งตอบแทนในสัญญาไปยังส่วนประกอบของสัญญาที่เป็นการเช่าและส่วนประกอบของสัญญาที่ไม่เป็นการเช่าตามราคาเอกเทศเปรียบเทียบของแต่ละส่วนประกอบ สำหรับสัญญาที่ประกอบด้วยส่วนประกอบของสัญญาที่เป็นการเช่าและส่วนประกอบของสัญญาที่ไม่เป็นการเช่า

สินทรัพย์และหนี้สินตามสัญญาเช่ารับรู้เริ่มแรกด้วยมูลค่าปัจจุบัน หนี้สินตามสัญญาเช่าประกอบด้วยมูลค่าปัจจุบันของการจ่ายชำระตามสัญญาเช่า ดังนี้

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

การจ่ายชำระตามสัญญาเช่าในช่วงการต่ออายุสัญญาเช่าได้รวมอยู่ในการคำนวณหนี้สินตามสัญญาเช่า หากกลุ่มกิจการมีความแน่นอนอย่างสมเหตุสมผลในการใช้สิทธิต่ออายุสัญญาเช่า

กลุ่มกิจการจะคิดลดค่าเช่าจ่ายข้างต้นด้วยอัตราดอกเบี้ยโดยนัยตามสัญญา หากไม่สามารถหาอัตราดอกเบี้ยโดยนัยได้กลุ่มกิจการจะคิดลดด้วยอัตราการกู้ยืมส่วนเพิ่มของผู้เช่า ซึ่งก็คืออัตราที่สะท้อนถึงการกู้ยืมเพื่อให้ได้มาซึ่งสินทรัพย์ที่มีมูลค่าใกล้เคียงกัน ในสถานะเศรษฐกิจ อายุสัญญา และเงื่อนไขที่ใกล้เคียงกัน

กลุ่มกิจการมีสัญญาเช่าซึ่งกำหนดค่าเช่าจ่ายผันแปรตามดัชนีหรืออัตรา ซึ่งยังไม่รวมอยู่ในการวัดมูลค่าหนี้สินตามสัญญาเช่าจนกระทั่งดัชนีหรืออัตรานั้นมีผลต่อการจ่ายชำระ กลุ่มกิจการปรับปรุงหนี้สินตามสัญญาเช่าไปยังสินทรัพย์สิทธิการใช้ที่เกี่ยวข้องเมื่อการจ่ายชำระค่าเช่าดังกล่าวเปลี่ยนแปลงไป

สินทรัพย์สิทธิการใช้จะรับรู้ด้วยราคาทุน ซึ่งประกอบด้วย

- จำนวนที่รับรู้เริ่มแรกของหนี้สินตามสัญญาเช่า
- ค่าเช่าจ่ายที่ได้ชำระก่อนเริ่ม หรือ ณ วันทำสัญญา สุทธิจากเงินงูใจที่ได้รับตามสัญญาเช่า
- ต้นทุนทางตรงเริ่มแรก
- ต้นทุนการปรับปรุงสภาพสินทรัพย์

ค่าเช่าที่จ่ายตามสัญญาเช่าระยะสั้นและสัญญาเช่าสินทรัพย์ที่มีมูลค่าต่ำจะรับรู้เป็นค่าใช้จ่ายตามวิธีเส้นตรง สัญญาเช่าระยะสั้นคือสัญญาเช่าที่มีอายุสัญญาเช่าน้อยกว่าหรือเท่ากับ 12 เดือน

บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)

(เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

4. นโยบายการบัญชี (ต่อ)

4.10 หนี้สินทางการเงิน

4.10.1 การจัดประเภท

กลุ่มกิจการจะพิจารณาจัดประเภทเครื่องมือทางการเงินที่กลุ่มกิจการเป็นผู้ออกเป็นหนี้สินทางการเงินหรือตราสารทุน โดยพิจารณาภาระผูกพันตามสัญญา ดังนี้

- หากกลุ่มกิจการมีภาระผูกพันตามสัญญาที่จะต้องส่งมอบเงินสดหรือสินทรัพย์ทางการเงินอื่นให้กับกิจการอื่น โดยไม่สามารถปฏิเสธการชำระหรือเลื่อนการชำระออกไปอย่างไม่มีกำหนดได้นั้น เครื่องมือทางการเงินนั้นจะจัดประเภทเป็นหนี้สินทางการเงิน เว้นแต่ว่าการชำระนั้นสามารถชำระโดยการออกตราสารทุนของกลุ่มกิจการเอง ด้วยจำนวนตราสารทุนที่คงที่ เพื่อแลกเปลี่ยนกับจำนวนเงินที่คงที่
- หากกลุ่มกิจการไม่มีภาระผูกพันตามสัญญาหรือสามารถเลื่อนการชำระภาระผูกพันตามสัญญาไปได้ เครื่องมือทางการเงินดังกล่าวจะจัดประเภทเป็นตราสารทุน

เงินกู้ยืมจัดประเภทเป็นหนี้สินหมุนเวียนเมื่อกลุ่มกิจการไม่มีสิทธิอันปราศจากเงื่อนไขให้เลื่อนชำระหนี้ออกไปอีกเป็นเวลานานน้อยกว่า 12 เดือน นับจากวันสิ้นรอบระยะเวลารายงาน

4.10.2 การวัดมูลค่า

ในการรับรู้รายการเมื่อเริ่มแรกกลุ่มกิจการต้องวัดมูลค่าหนี้สินทางการเงินด้วยมูลค่ายุติธรรม และวัดมูลค่าหนี้สินทางการเงินทั้งหมดภายหลังการรับรู้รายการด้วยราคาทุนตัดจำหน่าย

4.10.3 การตัดรายการและการเปลี่ยนแปลงเงื่อนไขของสัญญา

กลุ่มกิจการตัดรายการหนี้สินทางการเงินเมื่อภาระผูกพันที่ระบุในสัญญาได้มีการปฏิบัติตามแล้ว หรือได้มีการยกเลิกไป หรือสิ้นสุดลงแล้ว

หากกลุ่มกิจการมีการเจรจาต่อรองหรือเปลี่ยนแปลงเงื่อนไขของหนี้สินทางการเงิน กลุ่มกิจการจะต้องพิจารณาว่ารายการดังกล่าวเข้าเงื่อนไขของการตัดรายการหรือไม่ หากเข้าเงื่อนไขของการตัดรายการ กลุ่มกิจการจะต้องรับรู้หนี้สินทางการเงินใหม่ด้วยมูลค่ายุติธรรมของหนี้สินใหม่นั้น และตัดรายการหนี้สินทางการเงินนั้นด้วยมูลค่าตามบัญชีที่เหลืออยู่ และรับรู้ส่วนต่างในรายการกำไร/ขาดทุนอื่นในกำไรหรือขาดทุน

หากกลุ่มกิจการพิจารณาแล้วว่าการต่อรองเงื่อนไขดังกล่าวไม่เข้าเงื่อนไขของการตัดรายการ กลุ่มกิจการจะปรับปรุงมูลค่าของหนี้สินทางการเงินโดยการคิดลดกระแสเงินสดใหม่ตามสัญญาด้วยอัตราดอกเบี้ยที่แท้จริงเดิมของหนี้สินทางการเงินนั้น และรับรู้ส่วนต่างในรายการกำไรหรือขาดทุนอื่นในกำไรหรือขาดทุน

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)

(เดิมชื่อ บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

4. นโยบายการบัญชี (ต่อ)

4.11 เงินกู้ยืม

เงินกู้ยืมรับรู้เริ่มแรกด้วยมูลค่ายุติธรรมของสิ่งตอบแทนที่ได้รับหักด้วยต้นทุนการจัดทำรายการที่เกิดขึ้น เงินกู้ยืมวัดมูลค่าใน
เวลาต่อมาด้วยวิธีราคาทุนตัดจำหน่ายตามวิธีอัตราดอกเบี้ยที่แท้จริง ผลต่างระหว่างเงินที่ได้รับ (หักด้วยต้นทุนการจัดทำรายการ
ที่เกิดขึ้น) เมื่อเทียบกับมูลค่าที่จ่ายคืนเพื่อชำระหนี้จะรับรู้ในงบกำไรขาดทุนตลอดช่วงเวลาการกู้ยืม

4.12 ภาษีเงินได้งวดปัจจุบันและภาษีเงินได้รอการตัดบัญชี

ค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้สำหรับงวดประกอบด้วย ภาษีเงินได้ของงวดปัจจุบันและภาษีเงินได้รอการตัดบัญชี ภาษีเงินได้จะรับรู้ใน
กำไรหรือขาดทุน ยกเว้นส่วนภาษีเงินได้ที่เกี่ยวข้องกับรายการที่รับรู้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น หรือรายการที่รับรู้โดยตรงไป
ยังส่วนของผู้ถือหุ้น ในกรณีนี้ภาษีเงินได้ต้องรับรู้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่นหรือโดยตรงไปยังส่วนของผู้ถือหุ้นตามลำดับ

ภาษีเงินได้ของงวดปัจจุบันคำนวณจากอัตราภาษีตามกฎหมายภาษีที่มีผลบังคับใช้อยู่ หรือที่คาดได้ค่อนข้างแน่ว่าจะมีผลบังคับ
ใช้ภายในสิ้นรอบระยะเวลาที่รายงานในประเทศที่บริษัทและบริษัทย่อยดำเนินงานอยู่และเกิดรายได้เพื่อเสียภาษี ผู้บริหารจะ
ประเมินสถานะของการขึ้นแบบแสดงรายการภาษีเป็นงวด ๆ ในกรณีที่มีสถานการณ์ที่การนำกฎหมายภาษีไปปฏิบัติขึ้นอยู่กับ
การตีความ และจะตั้งประมาณการค่าใช้จ่ายภาษีที่เหมาะสมจากจำนวนที่คาดว่าจะต้องจ่ายชำระภาษีแก่หน่วยงานจัดเก็บ

ภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีรับรู้ตามวิธีหนี้สิน เมื่อเกิดผลต่างชั่วคราวระหว่างฐานภาษีของสินทรัพย์และหนี้สิน และราคาตาม
บัญชีที่แสดงอยู่ในงบการเงิน อย่างไรก็ตาม กลุ่มกิจการจะไม่รับรู้ภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีที่เกิดจากการรับรู้เริ่มแรกของ
รายการสินทรัพย์หรือรายการหนี้สินที่เกิดจากรายการที่ไม่ใช่การรวมธุรกิจ และ ณ วันที่เกิดรายการ รายการนั้นไม่มีผลกระทบ
ต่อกำไรหรือขาดทุนทั้งทางบัญชีหรือทางภาษี เงินลงทุนในบริษัทย่อย บริษัทร่วม และการร่วมการงานซึ่งกลุ่มกิจการเป็นผู้
ควบคุมการกลับรายการผลแตกต่างชั่วคราว และอาจเป็นไปได้ว่าผลแตกต่างชั่วคราวจะไม่กลับรายการในอนาคตอันใกล้ ภาษี
เงินได้รอการตัดบัญชีคำนวณจากอัตราภาษี (และกฎหมายภาษีอากร) ที่มีผลบังคับใช้อยู่ หรือที่คาดได้ค่อนข้างแน่ว่าจะมีผล
บังคับใช้ภายในสิ้นรอบระยะเวลาที่รายงาน และคาดว่าอัตราภาษีดังกล่าวจะนำไปใช้เมื่อสินทรัพย์ภาษีเงินได้รอตัดบัญชีที่
เกี่ยวข้องได้ใช้ประโยชน์ หรือหนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชีได้มีการจ่ายชำระ

สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอตัดบัญชีจะรับรู้หากมีความเป็นไปได้ค่อนข้างแน่ว่ากลุ่มกิจการจะมีกำไรทางภาษีเพียงพอที่จะนำจำนวน
ผลต่างชั่วคราวนั้นมาใช้ประโยชน์ กลุ่มกิจการได้ตั้งภาษีเงินได้รอตัดบัญชีของผลต่างชั่วคราวของเงินลงทุนในบริษัทร่วม
บริษัทย่อย และส่วนได้เสียในการร่วมค้า เว้นแต่กลุ่มกิจการสามารถควบคุมจังหวะเวลาของการกลับรายการผลต่างชั่วคราว
และการกลับรายการผลต่างชั่วคราวมีความเป็นไปได้ค่อนข้างแน่ว่าจะไม่เกิดขึ้นได้ภายในระยะเวลาที่คาดการณ์ได้ในอนาคต

บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)

(เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

4. นโยบายการบัญชี (ต่อ)

4.12 ภาษีเงินได้งวดปัจจุบันและภาษีเงินได้รอการตัดบัญชี (ต่อ)

ภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีและหนี้สินภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีจะแสดงหักกลบกันก็ต่อเมื่อกิจการมีสิทธิตามกฎหมายที่จะนำสินทรัพย์ภาษีเงินได้ของงวดปัจจุบันมาหักกลบกับหนี้สินภาษีเงินได้ของงวดปัจจุบัน และทั้งสินทรัพย์ภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีและหนี้สินภาษีเงินได้รอการตัดบัญชีเกี่ยวข้องกับภาษีเงินได้ที่ประเมินโดยหน่วยงานจัดเก็บภาษีหน่วยงานเดียวกันโดยการเรียกเก็บเป็นหน่วยภาษีเดียวกันหรือหน่วยภาษีต่างกันซึ่งตั้งใจจะจ่ายหนี้สินและสินทรัพย์ภาษีเงินได้ของงวดปัจจุบันด้วยยอดสุทธิ

4.13 ผลประโยชน์พนักงาน

4.13.1 ผลประโยชน์พนักงานระยะสั้น

ผลประโยชน์พนักงานระยะสั้น คือ ผลประโยชน์ที่คาดว่าจะต้องจ่ายชำระภายใน 12 เดือนหลังจากวันสิ้นรอบระยะเวลาบัญชี เช่น [ค่าจ้าง เงินเดือน ลาประจำปีและลาป่วยที่มีการจ่ายค่าแรง ส่วนแบ่งกำไรและโบนัส และค่ารักษาพยาบาล - ปรับปรุงตามความเหมาะสม] โดยรับรู้ตามช่วงเวลาการให้บริการของพนักงานไปจนถึงวันสิ้นรอบระยะเวลารายงาน กลุ่มกิจการจะบันทึกหนี้สินด้วยจำนวนที่คาดว่าจะต้องจ่าย

4.13.2 โครงการสมทบเงินที่กำหนดไว้

โครงการสมทบเงินที่กำหนดไว้ คือ โครงการผลประโยชน์เมื่อออกจากงานที่กลุ่มกิจการจัดให้มีกองทุนสำรองเลี้ยงชีพ ซึ่งเป็นลักษณะของแผนการจ่ายสมทบที่ได้กำหนดการจ่ายสมทบไว้แล้ว สินทรัพย์ของกองทุนสำรองเลี้ยงชีพได้แยกออกไปจากสินทรัพย์ของกลุ่มกิจการและบริหารโดยผู้จัดการกองทุน กองทุนสำรองเลี้ยงชีพดังกล่าวได้รับเงินสะสมเข้ากองทุนจากพนักงานและกลุ่มกิจการ

เงินจ่ายสมทบเข้ากองทุนสำรองเลี้ยงชีพ บันทึกเป็นค่าใช้จ่ายในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จสำหรับรอบระยะเวลาบัญชีที่เกิดรายการนั้น

4.13.3 ผลประโยชน์พนักงานเมื่อเกษียณอายุ

กลุ่มกิจการจัดให้มีผลประโยชน์พนักงานเมื่อมีการเลิกจ้างเพื่อจ่ายให้แก่พนักงานเป็นไปตามกฎหมายแรงงานไทย จำนวนเงินดังกล่าวขึ้นอยู่กับฐานเงินเดือนและจำนวนปีที่พนักงานทำงานให้บริษัทนับถึงวันที่สิ้นสุดการทำงานที่จะเกิดขึ้นในอนาคต หนี้สินผลประโยชน์พนักงานคำนวณโดยใช้วิธีคิดลดแต่ละหน่วยที่ประมาณการไว้ (วิธี Projected Unit Credit) ตามเกณฑ์คณิตศาสตร์ประกันภัย (Actuarial Technique) โดยนักคณิตศาสตร์ประกันภัยอิสระ ซึ่งเป็นการประมาณการ จากมูลค่าปัจจุบันของกระแสเงินสดที่คาดว่าจะต้องจ่ายในอนาคต โดยคำนวณบนพื้นฐานของเงินเดือนพนักงาน อัตราการลาออก อายุจนถึงเกษียณ อัตราการตาย อายุงาน และปัจจัยอื่น ๆ และคำนวณคิดลดโดยใช้อัตราดอกเบี้ยของพันธบัตรรัฐบาลที่มีกำหนดเวลาใกล้เคียงกับระยะเวลาของหนี้สินดังกล่าว กำไรและขาดทุนจากการประมาณการตามหลักคณิตศาสตร์ประกันภัยเกิดขึ้นจากการปรับปรุงหรือเปลี่ยนแปลงข้อสมมุติฐานจะรับรู้ในส่วนของผู้ถือหุ้นผ่านกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่นในงวดที่เกิดขึ้น ต้นทุนบริการในอดีตจะถูกรับรู้ทันทีในกำไรหรือขาดทุน

บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)

(เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

4. นโยบายการบัญชี (ต่อ)

4.13 ผลประโยชน์พนักงาน (ต่อ)

4.13.4 ผลประโยชน์เมื่อเลิกจ้าง

กลุ่มกิจการจะรับรู้ผลประโยชน์เมื่อเลิกจ้างก่อนถึงกำหนดเมื่อ 1) กลุ่มกิจการไม่สามารถยกเลิกข้อเสนอให้ผลประโยชน์ และ 2) กิจการรับรู้ต้นทุนสำหรับการปรับโครงสร้างที่เกี่ยวข้อง โดยผลประโยชน์ที่มีกำหนดชำระเกินกว่า 12 เดือน ภายหลังรอบระยะเวลารายงาน ต้องคิดลดเป็นมูลค่าปัจจุบัน

4.14 การจ่ายโดยใช้หุ้นเป็นเกณฑ์

กลุ่มกิจการได้รับบริการจากพนักงาน เป็นสิ่งตอบแทนสำหรับตราสารทุนของกิจการในกลุ่มกิจการ (สิทธิซื้อหุ้น) มูลค่า ยุติธรรมของสิทธิซื้อหุ้นของพนักงานจะรับรู้เป็นค่าใช้จ่ายตามระยะเวลาได้รับสิทธิ โดยรับรู้พร้อมกับการเพิ่มขึ้นของตราสาร ทุน ทั้งนี้ มูลค่ายุติธรรมของสิทธิซื้อหุ้นที่ออกให้ จะถูกกำหนดโดย

- เงื่อนไขการดำเนินการทางด้านการตลาด เช่น ราคาหุ้นของกิจการ และ
- ผลกระทบของเงื่อนไขการได้รับสิทธิที่ไม่ใช่เงื่อนไขการบริการหรือผลงาน (ตัวอย่างเช่น ข้อกำหนดในเรื่องการออมของ พนักงานหรือการถือหุ้นในช่วงระยะเวลาที่กำหนด)
- ไม่รวมผลกระทบของการบริการ และเงื่อนไขการได้รับสิทธิที่ไม่ใช่เงื่อนไขการดำเนินการทางด้านการตลาด (ตัวอย่างเช่น ความสามารถในการทำกำไร การเติบโตของยอดขายตามที่กำหนดไว้ และการคงสภาพการเป็นพนักงานของกิจการใน ช่วงเวลาที่กำหนด)

เงื่อนไขผลงานที่ไม่ใช่การดำเนินการทางด้านการตลาดและเงื่อนไขการบริการ จะรวมอยู่ในข้อสมมติฐานเกี่ยวกับจำนวนของ สิทธิซื้อหุ้นที่คาดว่าจะได้รับ

ณ วันที่สิ้นรอบระยะเวลาการรายงาน กลุ่มกิจการจะทบทวนการประเมินจำนวนของสิทธิซื้อหุ้นที่คาดว่าจะได้รับ และจะรับรู้ ผลกระทบของการปรับปรุง (หากมี) จากการประมาณการเริ่มแรกในกำไรหรือขาดทุน พร้อมกับการปรับปรุงรายการไปยังส่วน ของเจ้าของ

บริษัทจะออกหุ้นใหม่เมื่อมีการใช้สิทธิ สิ่งตอบแทนที่ได้รับสุทธิจากต้นทุนในการทำรายการทางตรงจะบันทึกไปยังทุนเรือน หุ้นและส่วนเกินมูลค่าหุ้น

กรณีที่บริษัทให้สิทธิซื้อตราสารทุนแก่พนักงานของบริษัทย่อยในกลุ่มกิจการจะปฏิบัติเหมือนเป็นเงินทุนสนับสนุนจากบริษัทใหญ่

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)

(เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

4. นโยบายการบัญชี (ต่อ)

4.15 ประมาณการหนี้สิน

กลุ่มกิจการจะบันทึกประมาณการหนี้สินซึ่งไม่รวมถึงประมาณการหนี้สินสำหรับผลตอบแทนพนักงาน อันเป็นการผูกพันในปัจจุบันตามกฎหมายหรือตามข้อตกลงที่จัดทำไว้ อันเป็นผลสืบเนื่องมาจากเหตุการณ์ในอดีต ซึ่งการชำระภาระผูกพันนั้นมีความเป็นไปได้ค่อนข้างแน่ว่าจะส่งผลให้กลุ่มกิจการต้องสูญเสียทรัพยากรออกไป และตามประมาณการที่น่าเชื่อถือของจำนวนที่ต้องจ่าย ในกรณีที่กลุ่มกิจการคาดว่าประมาณการหนี้สินเป็นรายจ่ายที่จะได้รับคืน กลุ่มกิจการจะบันทึกเป็นสินทรัพย์แยกต่างหากเมื่อคาดว่าจะได้รับรายจ่ายนั้นคืนอย่างแน่นอน

4.16 ทุนเรือนหุ้น

หุ้นสามัญจะจัดประเภทไว้เป็นส่วนของผู้ถือหุ้น หุ้นประเภทอื่นซึ่งรวมถึงหุ้นบุริมสิทธิชนิดบังคับไถ่ถอนจะจัดประเภทไว้เป็นหนี้สิน

ต้นทุนส่วนเพิ่มที่เกี่ยวข้องกับการออกหุ้นใหม่หรือการออกสิทธิในการซื้อหุ้นซึ่งสุทธิจากภาษีจะถูกแสดงในส่วนของผู้ถือหุ้น โดยนำไปหักจากสิ่งตอบแทนที่ได้รับจากการออกตราสารทุนดังกล่าว

4.17 การรับรู้รายได้

รายได้จากการให้บริการเผยแพร่เกมออนไลน์ประกอบด้วยมูลค่าธุรกรรมของภาระที่จะต้องปฏิบัติตามสัญญากับผู้พัฒนาเกมออนไลน์ ซึ่งเกิดขึ้นจากกิจกรรมตามปกติของกลุ่มกิจการ รายได้จะแสดงด้วยจำนวนเงินสุทธิจากภาษีขาย เงินคืนและส่วนลด โดยไม่รวมรายการขายภายในกลุ่มกิจการสำหรับงบการเงินรวม รายได้ดังกล่าวรับรู้เมื่อผู้เล่นเกมซื้อของในเกมและจะแสดงอยู่ในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ จำนวนเงินที่ผู้เล่นเกมจ่ายล่วงหน้าผ่านช่องทางเดิมเงินและยังไม่ได้ซื้อของในเกมจะแสดงเป็นรายได้รับล่วงหน้าในงบแสดงฐานะการเงิน

รายได้จากการเป็นตัวแทนจำหน่าย แสดงด้วยจำนวนเงินสุทธิจากภาษีขาย เงินคืนและส่วนลด โดยไม่รวมรายการขายภายในกลุ่มกิจการสำหรับงบการเงินรวม รายได้ดังกล่าวรับรู้เมื่อผู้เล่นเกมจ่ายเงินผ่านช่องทางเดิมเงิน

รายได้ดอกเบี้ยและรายได้อื่นรับรู้ตามเกณฑ์คงค้าง เว้นแต่จะมีความไม่แน่นอนในการรับชำระ

เงินปันผลรับรู้เมื่อสิทธิที่จะได้รับเงินปันผลนั้นเกิดขึ้น

4.18 การจ่ายเงินปันผล

เงินปันผลจ่ายไปยังผู้ถือหุ้นของบริษัทจะรับรู้ในด้านหนี้สินในงบการเงินของกลุ่มกิจการในรอบระยะเวลาบัญชีซึ่งที่ประชุมผู้ถือหุ้นของบริษัทได้อนุมัติการจ่ายเงินปันผลประจำปี และที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทได้อนุมัติการจ่ายเงินปันผลระหว่างกาล

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)

(เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

4. นโยบายการบัญชี (ต่อ)

4.19 ข้อมูลจำแนกตามส่วนงาน

ส่วนงานดำเนินงานได้ถูกราชงานในลักษณะเดียวกับรายงานภายในที่นำเสนอให้ผู้มีอำนาจตัดสินใจสูงสุดด้านการดำเนินงาน ผู้มีอำนาจตัดสินใจสูงสุดด้านการดำเนินงานหมายถึงบุคคลที่มีหน้าที่ในการจัดสรรทรัพยากรและประเมินผลการปฏิบัติงานของส่วนงานดำเนินงาน ซึ่งพิจารณาว่าคือคณะกรรมการบริษัทที่ทำการตัดสินใจเชิงกลยุทธ์

5. การจัดการความเสี่ยงทางการเงิน

5.1 ปัจจัยความเสี่ยงทางการเงิน

กลุ่มกิจการต้องเผชิญกับความเสี่ยงทางการเงินที่สำคัญได้แก่ ความเสี่ยงจากตลาด (รวมถึงความเสี่ยงจากอัตราแลกเปลี่ยน และความเสี่ยงจากอัตราดอกเบี้ย) ความเสี่ยงจากการให้สินเชื่อ และความเสี่ยงด้านสภาพคล่อง ฝ่ายบริหารของกลุ่มกิจการเป็นผู้ดำเนินการในการจัดการความเสี่ยง แผนการจัดการความเสี่ยงโดยรวมของกลุ่มกิจการจึงมุ่งเน้นความผันผวนของตลาดการเงินและแสวงหาวิธีการลดผลกระทบที่ทำให้เสียหายต่อผลการดำเนินงานทางการเงินของกลุ่มกิจการให้เหลือน้อยที่สุดเท่าที่เป็นไปได้

5.1.1 ความเสี่ยงจากตลาด

ความเสี่ยงจากอัตราแลกเปลี่ยน

กลุ่มกิจการมีบริษัทย่อยและบริษัทร่วมที่มีการดำเนินงานในต่างประเทศ ซึ่งกลุ่มกิจการมีความเสี่ยงจากอัตราแลกเปลี่ยนเงินตราต่างประเทศที่เกิดจากสกุลเงินตราต่างประเทศ โดยส่วนใหญ่เป็นสกุลเงินดอลลาร์สหรัฐ, ริงกิตมาเลเซีย, เหยียนสิงคโปร์ และเปโซฟิลิปปินส์ อย่างไรก็ตาม กลุ่มกิจการเชื่อว่าในสถานการณ์ปัจจุบันความเสี่ยงด้านอัตราแลกเปลี่ยนเงินตราต่างประเทศจะไม่มีผลกระทบที่เป็นสาระสำคัญต่อผลการดำเนินงานของกลุ่มกิจการ

ความเสี่ยงจากอัตราดอกเบี้ย

ความเสี่ยงจากอัตราดอกเบี้ยของกลุ่มกิจการเกิดจากหนี้สินตามสัญญาเช่า เงินกู้ยืมจากกิจการที่เกี่ยวข้องกัน และเงินกู้ยืมจากสถาบันการเงิน หนี้สินตามสัญญาเช่าคืออัตราดอกเบี้ยแบบผันแปร และเงินกู้ยืมจากกรรมการคืออัตราดอกเบี้ยแบบคงที่ ทั้งนี้ผู้บริหารพิจารณาเห็นว่าความเสี่ยงจากอัตราดอกเบี้ยไม่เป็นสาระสำคัญ

ความเสี่ยงด้านราคา

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

เพื่อบริหารความเสี่ยงด้านราคาที่เกิดจากการลงทุนในตราสารทุน กลุ่มกิจการจึงกระจายการลงทุน การกระจายการลงทุนจะดำเนินการตามขีดจำกัดที่กลุ่มกิจการกำหนด

การลงทุนในตราสารทุนส่วนใหญ่ของกลุ่มกิจการมีการซื้อขายในตลาดหลักทรัพย์และรวมอยู่ในดัชนี SET100

5. การจัดการความเสี่ยงทางการเงิน (ต่อ)

5.1 ปัจจัยความเสี่ยงทางการเงิน (ต่อ)

5.1.1 ความเสี่ยงจากตลาด (ต่อ)

กำไรหลังหักภาษีสำหรับปีจะเพิ่มขึ้นหรือลดลงอันเป็นผลมาจากกำไร/ขาดทุนจากตราสารทุนที่จัดประเภทเป็น FVPL องค์ประกอบอื่น ๆ ของส่วนของผู้ถือหุ้นจะเพิ่มขึ้นหรือลดลงอันเป็นผลมาจากกำไร/ขาดทุนจากตราสารทุนที่จัดประเภทเป็น FVOCI

5.1.2 ความเสี่ยงด้านการให้สินเชื่อ

ความเสี่ยงด้านการให้สินเชื่อเกิดจากเงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด กระแสเงินสดตามสัญญาของตราสารหนี้ที่บันทึกด้วย ก) ราคาทุนตัดจำหน่าย ข) ด้วยมูลค่ายุติธรรมผ่านกำไร/ขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น (FVOCI) และ ค) ด้วยมูลค่ายุติธรรมผ่านกำไรหรือขาดทุน (FVPL) เครื่องมือทางการเงินที่เป็นอนุพันธ์ที่เป็นประโยชน์และเงินฝากกับธนาคารและสถาบันการเงิน ตลอดจนความเสี่ยงด้านการให้สินเชื่อแก่ลูกค้ารวมถึงลูกหนี้ค้าง

รายได้ส่วนใหญ่ของกลุ่มกิจการได้แก่ รายได้จากการให้บริการเผยแพร่เกมออนไลน์ ซึ่งผู้เล่นเกมส่วนใหญ่จะจ่ายให้ล่วงหน้า ดังนั้นกลุ่มกิจการไม่เคยประสบปัญหาในการเรียกเก็บหนี้เป็นอย่างเป็นสาระสำคัญ ผู้บริหารเห็นว่ากลุ่มกิจการไม่มีความเสี่ยงด้านการให้สินเชื่ออย่างเป็นสาระสำคัญ

การด้อยค่าของสินทรัพย์ทางการเงิน

กลุ่มกิจการมีสินทรัพย์ทางการเงินที่ต้องมีการพิจารณาตามโมเดลการวัดมูลค่าผลขาดทุนด้านเครดิตที่คาดว่าจะเกิดขึ้น ดังนี้

- ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น
- เงินให้กู้ยืมแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกันที่แสดงในราคาทุนตัดจำหน่าย
- สินทรัพย์ทางการเงินที่วัดมูลค่าด้วยมูลค่ายุติธรรมผ่านกำไร/ขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น (FVOCI)
- สินทรัพย์ทางการเงินที่วัดมูลค่าด้วยมูลค่ายุติธรรมผ่านกำไร/ขาดทุน (FVPL)

แม้ว่ากลุ่มกิจการจะมีรายการเงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดซึ่งเข้าเงื่อนไขการพิจารณาการด้อยค่าภายใต้ TFRS 9 แต่บริษัทพิจารณาว่าการด้อยค่าของรายการดังกล่าวเป็นจำนวนเงินที่ไม่มีนัยสำคัญ

การประเมินการด้อยค่าของลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น บริษัทใช้วิธีอย่างง่าย (Simplified approach) ตาม TFRS 9 ในการวัดมูลค่าผลขาดทุนด้านเครดิตที่คาดว่าจะเกิดขึ้นซึ่งคำนวณค่าเมื่อผลขาดทุนด้านเครดิตที่คาดว่าจะเกิดขึ้นตลอดอายุลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น ในการพิจารณาค่าเมื่อผลขาดทุนด้านเครดิตที่คาดว่าจะเกิดขึ้น ผู้บริหารได้จัดกลุ่มลูกหนี้ตามความเสี่ยงด้านเครดิตที่มีลักษณะร่วมกันและตามกลุ่มระยะเวลาที่เกินกำหนดชำระ รายละเอียดของค่าเมื่อผลขาดทุนด้านเครดิตแสดงไว้ในหมายเหตุ 10

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
 (เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))
 หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
 สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

5. การจัดการความเสี่ยงทางการเงิน (ต่อ)

5.1 ปัจจัยความเสี่ยงทางการเงิน (ต่อ)

5.1.3 ความเสี่ยงด้านสภาพคล่อง

การจัดการความเสี่ยงด้านสภาพคล่องอย่างรอบคอบ หมายถึง การดำรงไว้ซึ่งเงินสดและหลักทรัพย์ในความต้องการของตลาด ความสามารถในการหาแหล่งเงินทุนที่เพียงพอและความสามารถในการบริหารความเสี่ยง กลุ่มกิจการตั้งเป้าหมายจะดำรงความยืดหยุ่นในการระดมเงินทุนโดยการรักษาวงเงินสินเชื่อให้มีความเพียงพอเนื่องจากลักษณะทางธุรกิจที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา

วันครบกำหนดของหนี้สินทางการเงิน

ตารางต่อไปนี้แสดงให้เห็นถึงหนี้สินทางการเงินที่จัดประเภทตามระยะเวลาการครบกำหนดตามสัญญาซึ่งแสดงด้วยจำนวนเงินตามสัญญาที่ไม่ได้มีการคิดลด ทั้งนี้ ยอดคงเหลือที่ครบกำหนดภายในระยะเวลา 12 เดือน จะเท่ากับมูลค่าตามบัญชีของหนี้สินที่เกี่ยวข้องเนื่องจากการการคิดลดไม่มีนัยสำคัญ กระแสเงินสดที่แสดงภายใต้สัญญาแลกเปลี่ยนอัตราดอกเบี้ยนั้นเป็นกระแสเงินสดโดยประมาณจากอัตราดอกเบี้ยล่วงหน้าที่เกี่ยวข้อง ณ วันสิ้นรอบระยะเวลารายงาน

วันครบกำหนดของหนี้สินทางการเงิน	งบการเงินรวม				
	ภายใน 1 ปี	1 - 5 ปี	มากกว่า 5 ปี	รวม มูลค่าตามบัญชี	
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566					
เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น	136,134	-	-	136,134	136,134
เงินกู้ยืมจากสถาบันทางการเงิน	80,040	133,280	-	213,320	213,320
เงินกู้ยืม	190,000	-	-	190,000	190,000
หนี้สินตามสัญญาเช่า	3,480	6,347	-	9,827	9,827
รวมหนี้สินทางการเงิน	409,654	139,627	-	549,281	549,281

บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
 (เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))
 หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
 สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

5. การจัดการความเสี่ยงทางการเงิน (ต่อ)

5.1 ปัจจัยความเสี่ยงทางการเงิน (ต่อ)

5.1.3 ความเสี่ยงด้านสภาพคล่อง (ต่อ)

วันครบกำหนดของหนี้สินทางการเงิน	งบการเงินเฉพาะกิจการ				
	ภายใน 1 ปี	1 - 5 ปี	มากกว่า 5 ปี	รวม มูลค่าตามบัญชี	
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566					
เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น	22,606	-	-	22,606	22,606
เงินกู้ยืมจากสถาบันทางการเงิน	80,040	133,280	-	213,320	213,320
เงินกู้ยืม	193,000	-	-	193,000	193,000
หนี้สินตามสัญญาเช่า	297	-	-	297	297
รวมหนี้สินทางการเงิน	295,943	133,280	-	429,223	429,223
งบการเงินรวม					
วันครบกำหนดของหนี้สินทางการเงิน	ภายใน 1 ปี	1 - 5 ปี	มากกว่า 5 ปี	รวม มูลค่าตามบัญชี	
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2565					
เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น	151,721	-	-	151,721	151,721
หนี้สินตามสัญญาเช่า	9,060	8,614	-	17,674	17,674
รวมหนี้สินทางการเงิน	160,781	8,614	-	169,395	169,395

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
 (เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))
 หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
 สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

5. การจัดการความเสี่ยงทางการเงิน (ต่อ)

5.1 ปัจจัยความเสี่ยงทางการเงิน (ต่อ)

5.1.3 ความเสี่ยงด้านสภาพคล่อง (ต่อ)

วันครบกำหนดของหนี้สินทางการเงิน	งบการเงินเฉพาะกิจการ			
	ภายใน 1 ปี	1 - 5 ปี	มากกว่า 5 ปี	รวม มูลค่าตามบัญชี
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2565				
เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น	29,391	-	-	29,391
หนี้สินตามสัญญาเช่า	1,964	297	-	2,261
รวมหนี้สินทางการเงิน	31,355	297	-	31,652

5.2 มูลค่ายุติธรรม

วิธีการประมาณมูลค่ายุติธรรมตามความแตกต่างของระดับข้อมูลมีดังนี้

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

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
(เดิมชื่อ บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))
หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

5. การจัดการความเสี่ยงทางการเงิน (ต่อ)

5.2 มูลค่ายุติธรรม (ต่อ)

ตารางต่อไปนี้แสดงมูลค่ายุติธรรมและมูลค่าตามบัญชีของสินทรัพย์ทางการเงินและหนี้สินทางการเงินในแต่ละประเภท

	งบการเงินรวม				
	ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566				
	มูลค่ายุติธรรม				
	มูลค่ายุติธรรม ผ่านกำไรขาดทุน	มูลค่ายุติธรรม เบ็ดเสร็จอื่น	ราคาทุน ตัดจำหน่าย	รวมราคา ตามบัญชี	มูลค่ายุติธรรม
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
สินทรัพย์ทางการเงิน					
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด	-	-	259,339	259,399	259,399
เงินลงทุนชั่วคราว	-	-	85,148	85,148	85,148
เงินฝากธนาคารที่มีภาระค้ำประกัน	-	-	50,000	50,000	50,000
ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น	-	-	81,929	81,929	81,929
เงินให้กู้ยืมแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน	-	-	7,500	7,500	7,500
สินทรัพย์ทางการเงินหมุนเวียนอื่น	186,471	-	-	186,471	186,471
สินทรัพย์ทางการเงินที่วัดมูลค่าด้วยมูลค่า					
ยุติธรรมผ่านกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น	-	759,440	-	759,440	759,440
	186,471	759,440	483,976	1,429,887	1,429,887
หนี้สินทางการเงิน					
เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น	-	-	136,134	136,134	136,134
เงินกู้ยืมจากสถาบันการเงิน	-	-	213,320	213,320	213,320
เงินกู้ยืม	-	-	190,000	190,000	190,000
หนี้สินตามสัญญาเช่า	-	-	9,827	9,827	9,827
	-	-	549,281	549,281	549,281

บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
(เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))
หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

5. การจัดการความเสี่ยงทางการเงิน (ต่อ)

5.2 มูลค่ายุติธรรม (ต่อ)

	งบการเงินเฉพาะกิจการ				
	ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566				
	มูลค่ายุติธรรม				
	มูลค่ายุติธรรม	ผ่านกำไรขาดทุน	ราคาทุนตัด	รวมราคา	
	ผ่านกำไรขาดทุน	เบ็ดเสร็จอื่น	จำหน่าย	ตามบัญชี	มูลค่ายุติธรรม
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
สินทรัพย์ทางการเงิน					
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด	-	-	23,339	23,339	23,339
เงินลงทุนชั่วคราว	-	-	85,148	85,148	85,148
เงินฝากธนาคารที่มีภาระค้ำประกัน	-	-	50,000	50,000	50,000
ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น	-	-	21,654	21,654	21,654
เงินให้กู้ยืมแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน	-	-	7,500	7,500	7,500
สินทรัพย์ทางการเงินหมุนเวียนอื่น	52,018	-	-	52,018	52,018
สินทรัพย์ทางการเงินที่วัดมูลค่าด้วยมูลค่า					
ยุติธรรมผ่านกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น	-	759,440	-	759,440	759,440
	52,018	759,440	187,641	999,099	999,099
หนี้สินทางการเงิน					
เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น	-	-	22,596	22,596	22,596
เงินกู้ยืมจากสถาบันการเงิน	-	-	213,320	213,320	213,320
เงินกู้ยืมจากกิจการที่เกี่ยวข้องกัน	-	-	193,000	193,000	193,000
หนี้สินตามสัญญาเช่า	-	-	297	297	297
	-	-	429,213	429,213	429,213

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
(เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))
หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

5. การจัดการความเสี่ยงทางการเงิน (ต่อ)

5.2 มูลค่ายุติธรรม (ต่อ)

งบการเงินรวม					
ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2565					
มูลค่ายุติธรรม					
มูลค่ายุติธรรม	ผ่านกำไรขาดทุน	ราคาทุนตัด	รวมราคา	มูลค่ายุติธรรม	
ผ่านกำไรขาดทุน	เบ็ดเสร็จอื่น	จำหน่าย	ตามบัญชี	มูลค่ายุติธรรม	
พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
สินทรัพย์ทางการเงิน					
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด	-	-	605,623	605,623	605,623
ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น	-	-	78,213	78,213	78,213
เงินให้กู้ยืมแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน	-	-	3,000	3,000	3,000
สินทรัพย์ทางการเงินหมุนเวียนอื่น	310,878	-	-	310,878	310,878
	310,878	-	686,836	997,714	997,714
หนี้สินทางการเงิน					
เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น	-	-	151,721	151,721	151,721
หนี้สินตามสัญญาเช่า	-	-	17,674	17,674	17,674
	-	-	169,395	169,395	169,395

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
(เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))
หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

5. การจัดการความเสี่ยงทางการเงิน (ต่อ)

5.2 มูลค่ายุติธรรม (ต่อ)

งบการเงินเฉพาะกิจการ					
ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2565					
มูลค่ายุติธรรม					
มูลค่ายุติธรรม	ผ่านกำไรขาดทุน	ราคาทุนตัด	รวมราคา	มูลค่ายุติธรรม	
ผ่านกำไรขาดทุน	เบ็ดเสร็จอื่น	จำหน่าย	ตามบัญชี	มูลค่ายุติธรรม	
พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	
สินทรัพย์ทางการเงิน					
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด	-	-	349,772	349,772	349,772
ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น	-	-	84,589	84,589	84,589
เงินให้กู้ยืมแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน	-	-	23,000	23,000	23,000
สินทรัพย์ทางการเงินหมุนเวียนอื่น	187,993	-	-	187,993	187,993
	187,993	-	457,361	645,354	645,354
หนี้สินทางการเงิน					
เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น	-	-	29,391	29,391	29,391
หนี้สินตามสัญญาเช่า	-	-	2,261	2,261	2,261
	-	-	31,652	31,652	31,652

บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
(เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))
หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

5. การจัดการความเสี่ยงทางการเงิน (ต่อ)

5.2 มูลค่ายุติธรรม (ต่อ)

	งบการเงินรวม			
	ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566			
	ข้อมูลระดับที่ 1	ข้อมูลระดับที่ 2	ข้อมูลระดับที่ 3	รวม
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
สินทรัพย์ทางการเงินที่วัดมูลค่าด้วยราคาทุนตัดจำหน่าย				
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด	259,399	-	-	259,399
เงินลงทุนชั่วคราว	85,148	-	-	85,148
เงินฝากธนาคารที่มีภาระค้ำประกัน	50,000	-	-	50,000
ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น	-	-	81,929	81,929
เงินให้กู้ยืมแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน	-	7,500	-	7,500
สินทรัพย์ทางการเงินที่วัดมูลค่าด้วยมูลค่ายุติธรรมผ่านกำไรหรือขาดทุน				
หน่วยลงทุนในกองทุนรวม (หมายเหตุ 12)	186,471	-	-	186,471
สินทรัพย์ทางการเงินที่วัดมูลค่าด้วยมูลค่ายุติธรรมผ่านกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น				
เงินลงทุนในตราสารทุนจดทะเบียน (หมายเหตุ 15)	145,440	-	-	145,440
เงินลงทุนในตราสารทุน (หมายเหตุ 15)	-	-	614,000	614,000
	726,458	7,500	695,929	1,429,887
หนี้สินทางการเงินที่วัดมูลค่าด้วยราคาทุนตัดจำหน่าย				
เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น	-	-	136,134	136,134
เงินกู้ยืมจากสถาบันการเงิน	-	213,320	-	213,320
เงินกู้ยืม	-	190,000	-	190,000
หนี้สินตามสัญญาเช่า	-	9,827	-	9,827
	-	413,147	136,134	549,281

บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
(เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))
หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

5. การจัดการความเสี่ยงทางการเงิน (ต่อ)

5.2 มูลค่ายุติธรรม (ต่อ)

	งบการเงินเฉพาะกิจการ			
	ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566			
	ข้อมูลระดับที่ 1	ข้อมูลระดับที่ 2	ข้อมูลระดับที่ 3	รวม
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
สินทรัพย์ทางการเงินที่วัดมูลค่าด้วยราคาทุนตัดจำหน่าย				
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด	23,339	-	-	23,339
เงินลงทุนชั่วคราว	85,148	-	-	85,148
เงินฝากธนาคารที่มีภาระค้ำประกัน	50,000	-	-	50,000
ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น	-	-	21,654	21,654
เงินให้กู้ยืมแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน	-	7,500	-	7,500
สินทรัพย์ทางการเงินที่วัดมูลค่าด้วยมูลค่ายุติธรรมผ่านกำไรหรือขาดทุน				
หน่วยลงทุนในกองทุนรวม (หมายเหตุ 12)	52,018	-	-	52,018
สินทรัพย์ทางการเงินที่วัดมูลค่าด้วยมูลค่ายุติธรรมผ่านกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น				
เงินลงทุนในตราสารทุนจดทะเบียน (หมายเหตุ 15)	145,440	-	-	145,440
เงินลงทุนในตราสารทุน (หมายเหตุ 15)	-	-	614,000	614,000
	355,945	7,500	635,654	999,099
หนี้สินทางการเงินที่วัดมูลค่าด้วยราคาทุนตัดจำหน่าย				
เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น	-	-	22,596	22,596
เงินกู้ยืมจากสถาบันการเงิน	-	213,320	-	213,320
เงินกู้ยืม	-	193,000	-	193,000
หนี้สินตามสัญญาเช่า	-	297	-	297
	-	406,617	22,596	429,213

บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
 (เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))
 หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
 สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

5. การจัดการความเสี่ยงทางการเงิน (ต่อ)

5.2 มูลค่ายุติธรรม (ต่อ)

	งบการเงินรวม			
	ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2565			
	ข้อมูลระดับที่ 1	ข้อมูลระดับที่ 2	ข้อมูลระดับที่ 3	รวม
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
สินทรัพย์ทางการเงินที่วัดมูลค่าด้วยราคาทุนตัดจำหน่าย				
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด	605,623	-	-	605,623
ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น	-	-	78,213	78,213
เงินให้กู้ยืมแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน	-	3,000	-	3,000
สินทรัพย์ทางการเงินที่วัดมูลค่าด้วยมูลค่ายุติธรรมผ่านกำไรหรือขาดทุน				
หน่วยลงทุนในกองทุนรวม (หมายเหตุ 12)	310,878	-	-	310,878
	916,501	3,000	78,213	997,714
หนี้สินทางการเงินที่วัดมูลค่าด้วยราคาทุนตัดจำหน่าย				
เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น	-	-	151,721	151,721
หนี้สินตามสัญญาเช่า	-	17,674	-	17,674
	-	17,674	151,721	169,395

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
(เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))
หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

5. การจัดการความเสี่ยงทางการเงิน (ต่อ)

5.2 มูลค่ายุติธรรม (ต่อ)

	งบการเงินเฉพาะกิจการ			
	ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2565			
	ข้อมูลระดับที่ 1	ข้อมูลระดับที่ 2	ข้อมูลระดับที่ 3	รวม
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
สินทรัพย์ทางการเงินที่วัดมูลค่าด้วยราคาทุนตัดจำหน่าย				
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด	349,772	-	-	349,772
ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น	-	-	84,589	84,589
เงินให้กู้ยืมแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน	-	23,000	-	23,000
สินทรัพย์ทางการเงินที่วัดมูลค่าด้วยมูลค่ายุติธรรมผ่านกำไรหรือขาดทุน				
หน่วยลงทุนในกองทุนรวม (หมายเหตุ 12)	187,993	-	-	187,993
	537,765	23,000	84,589	645,354
หนี้สินทางการเงินที่วัดมูลค่าด้วยราคาทุนตัดจำหน่าย				
เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น	-	-	29,391	29,391
หนี้สินตามสัญญาเช่า	-	2,261	-	2,261
	-	2,261	29,391	31,652

6. ประเมินการทางบัญชีที่สำคัญ ข้อสมมติฐานและการใช้ดุลยพินิจ

การประมาณการ ข้อสมมติฐานและการใช้ดุลยพินิจ ได้มีการประเมินทบทวนอย่างต่อเนื่อง และอยู่บนพื้นฐานของประสบการณ์ในอดีตและปัจจัยอื่น ๆ ซึ่งรวมถึงการคาดการณ์ถึงเหตุการณ์ในอนาคตที่เชื่อว่ามีเหตุผลในสถานการณ์ขณะนั้น

กลุ่มกิจการมีการประมาณการทางบัญชี และใช้ข้อสมมติฐานที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ในอนาคต ผลของประมาณการทางบัญชี อาจไม่ตรงกับผลที่เกิดขึ้นจริง ประมาณการทางบัญชีที่สำคัญและข้อสมมติฐานที่มีความเสี่ยงอย่างเป็นสาระสำคัญที่อาจเป็นเหตุให้เกิดการปรับปรุงยอดคงเหลือของสินทรัพย์และหนี้สินในรอบระยะเวลาบัญชีหน้า มีดังนี้

6.1 ประมาณการการด้อยค่าของสินทรัพย์ไม่มีตัวตน และค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า

กลุ่มกิจการพิจารณาการด้อยค่าของสินทรัพย์ไม่มีตัวตน และค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า เมื่อมีข้อบ่งชี้ของการด้อยค่าตามที่ได้กล่าวในหมายเหตุ 4.8 มูลค่าที่คาดว่าจะได้รับคืนของหน่วยสินทรัพย์ที่ก่อให้เกิดเงินสดพิจารณาจากการคำนวณมูลค่าจากการใช้การคำนวณดังกล่าวอาศัยการประมาณการ

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)

(เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

6. ประมาณการทางบัญชีที่สำคัญ ข้อสมมติฐานและการใช้ดุลยพินิจ (ต่อ)

6.2 อุปกรณ์ และสินทรัพย์ไม่มีตัวตน

ผู้บริหารเป็นผู้ประมาณการอายุการใช้งานและมูลค่าคงเหลือสำหรับอุปกรณ์และสินทรัพย์ไม่มีตัวตน ซึ่งอายุการใช้งานของสินทรัพย์ส่วนใหญ่จะพิจารณาจากอายุการใช้งานเชิงเทคนิคและประโยชน์เชิงเศรษฐกิจ โดยผู้บริหารจะมีการทบทวนค่าเสื่อมราคาเมื่ออายุการใช้งานและมูลค่าคงเหลือมีความแตกต่างไปจากการประมาณการในงวดก่อนอย่างเป็นสาระสำคัญ และมีการตัดจำหน่ายสินทรัพย์หรือตั้งประมาณการด้อยค่าของสินทรัพย์ที่ไม่ได้ใช้งาน

6.3 ค่าเผื่อขาดทุนที่คาดว่าจะเกิด

กลุ่มกิจการได้ประมาณการค่าเผื่อขาดทุนที่คาดว่าจะเกิดเพื่อให้สะท้อนถึงการด้อยค่าลงของลูกหนี้การค้าและเงินให้กู้ยืมรวมถึงดอกเบี้ยค้างรับ อันเป็นผลมาจากการที่ลูกหนี้ผิดนัดชำระหนี้หรือไม่มีความสามารถในการชำระหนี้ โดยการประมาณการนั้นจะพิจารณาจากประสบการณ์ในอดีตของการติดตามทวงถาม ความมีชื่อเสียง และอายุของหนี้ที่ค้างค้าง ของลูกหนี้แต่ละราย โดยส่วนใหญ่ผู้บริหารจะพิจารณาตั้งค่าเผื่อขาดทุนที่คาดว่าจะเกิดเต็มจำนวนสำหรับยอดลูกหนี้ที่ค้างนานและไม่มีหลักประกันใด ๆ

6.4 ภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงาน

มูลค่าปัจจุบันของภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงานขึ้นอยู่กับหลายปัจจัยที่ใช้ในการคำนวณตามหลักคณิตศาสตร์ประกันภัย โดยมีข้อสมมติฐานหลายตัว รวมถึงข้อสมมติฐานเกี่ยวกับอัตราคิดลด การเปลี่ยนแปลงของข้อสมมติฐานเหล่านี้จะส่งผลกระทบต่อมูลค่าของภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงาน

กลุ่มกิจการได้พิจารณาอัตราคิดลดที่เหมาะสมในแต่ละปี ซึ่งได้แก่อัตราดอกเบี้ยที่ควรจะใช้ในการกำหนดมูลค่าปัจจุบันของประมาณการกระแสเงินสดที่คาดว่าจะต้องจ่ายภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงาน ในการพิจารณาอัตราคิดลดที่เหมาะสม กลุ่มกิจการพิจารณาใช้อัตราผลตอบแทนในตลาดของพันธบัตรรัฐบาล ซึ่งเป็นสกุลเงินเดียวกับสกุลเงินที่ต้องจ่ายชำระผลประโยชน์เมื่อเกษียณอายุและมีอายุครบกำหนดใกล้เคียงกับระยะเวลาที่ต้องจ่ายชำระภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงานที่เกี่ยวข้อง

ข้อสมมติฐานหลักอื่น ๆ สำหรับภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงานอ้างอิงกับสถานการณ์ปัจจุบันในตลาด ข้อมูลเพิ่มเติมเปิดเผยในหมายเหตุ 25

7. การจัดการความเสี่ยงในส่วนลงทุน

วัตถุประสงค์ของกลุ่มกิจการในการบริหารทุนของบริษัทนั้นเพื่อดำรงไว้ซึ่งความสามารถในการดำเนินงานต่อเนื่องของกลุ่มกิจการเพื่อสร้างผลตอบแทนต่อผู้ถือหุ้นและเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่มีส่วนได้เสียอื่น และเพื่อดำรงไว้ซึ่งโครงสร้างของทุนที่เหมาะสมเพื่อลดต้นทุนของเงินทุน

ในการดำรงไว้หรือปรับโครงสร้างของทุน กลุ่มกิจการอาจปรับนโยบายการจ่ายเงินปันผลให้กับผู้ถือหุ้น การคืนทุนให้แก่ผู้ถือหุ้น การออกหุ้นใหม่ หรือการขายทรัพย์สินเพื่อลดภาระหนี้

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)

(เดิมชื่อ บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

8. ข้อมูลจำแนกตามส่วนงาน

คณะกรรมการบริษัท คือ ผู้มีอำนาจตัดสินใจสูงสุดด้านการดำเนินงานของกลุ่มกิจการ ผู้บริหารกำหนดส่วนงานดำเนินงานจากข้อมูลที่ถูกตรวจสอบโดยคณะกรรมการบริษัท และมีวัตถุประสงค์เพื่อจัดสรรทรัพยากรและประเมินผลการปฏิบัติงาน

คณะกรรมการบริษัทพิจารณาธุรกิจจากเขตภูมิศาสตร์และประเภทผลิตภัณฑ์และบริการ สำหรับเขตภูมิศาสตร์ ผู้บริหารพิจารณาจากผลการปฏิบัติงานในเขตประเทศไทย ประเทศสิงคโปร์ ประเทศมาเลเซีย ประเทศฟิลิปปินส์และประเทศอื่น ๆ สำหรับบริการ ผู้บริหารพิจารณาจากการให้บริการเผยแพร่เกมออนไลน์และจากการเป็นตัวแทนจำหน่ายในเขตภูมิศาสตร์เหล่านี้ รายได้หลักของกิจการเกิดจากการให้บริการเผยแพร่เกมออนไลน์

คณะกรรมการบริษัทได้ประเมินผลการปฏิบัติการของส่วนงานดำเนินงานโดยวัดมูลค่าของกำไรก่อนดอกเบี้ยก่อนค่าใช้จ่ายทางภาษีที่ได้ปรับปรุงแล้ว เกณฑ์ในการวัดมูลค่านั้นไม่รวมหน่วยงานดำเนินงานที่ยกเลิกและผลกระทบของค่าใช้จ่ายที่ไม่ควรเกิดขึ้นอีกจากส่วนงานดำเนินงาน เช่น ต้นทุนปรับโครงสร้าง ค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับกฎหมาย และการค้ำของค่าความนิยม เมื่อการค้ำของค่าความนิยมเกิดจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นไม่บ่อย การวัดมูลค่านั้นจะไม่รวมผลกระทบของการจ่ายโดยใช้หุ้นเป็นเกณฑ์ชำระด้วยตราสารทุน และกำไรขาดทุนที่ยังไม่รับรู้ของสินทรัพย์ทางการเงิน นอกจากนี้รายได้ทางการเงินและต้นทุนทางการเงินจะไม่ถูกจัดสรรไปยังส่วนงานดำเนินงาน เพราะฝ่ายบริหารการเงินส่วนกลางทำหน้าที่บริหารจัดการเกี่ยวกับการเงินของกลุ่มกิจการ

รายได้ระหว่างส่วนงานนั้นมีการต่อรองราคากันเป็นอิสระในลักษณะของผู้ที่ไม่มี ความเกี่ยวข้องกัน รายได้จากลูกค้าภายนอกที่รายงานแก่คณะกรรมการบริษัทนั้นวัดมูลค่าลักษณะเดียวกันกับมูลค่าในกำไรหรือขาดทุน

ข้อมูลส่วนงานดำเนินงานที่นำเสนอนี้สอดคล้องกับรายงานภายในของบริษัทที่มีอำนาจตัดสินใจสูงสุดด้านการดำเนินงานได้รับและสอบทานอย่างสม่ำเสมอเพื่อใช้ในการตัดสินใจในการจัดสรรทรัพยากรให้กับส่วนงานและประเมินผลการดำเนินงานของส่วนงาน ทั้งนี้ผู้มีอำนาจตัดสินใจสูงสุดด้านการดำเนินงานของบริษัท คือคณะกรรมการบริษัท

เพื่อวัตถุประสงค์ในการบริหารงาน บริษัทและบริษัทย่อยจัดโครงสร้างองค์กรเป็นหน่วยธุรกิจตามบริการ บริษัทและบริษัทย่อยมีส่วนงานที่รายงานทั้งสิ้น 2 ส่วนงาน ดังนี้

- ส่วนงานจากการให้บริการเผยแพร่เกมออนไลน์ เป็นส่วนงานที่ให้บริการเผยแพร่เกมออนไลน์ที่ดำเนินงานผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นการปฏิบัติตามสัญญาสิทธิการเผยแพร่เกมกับผู้พัฒนาเกม
- ส่วนงานจากการเป็นตัวแทนจำหน่าย เป็นส่วนงานการให้บริการช่องทางการชำระเงิน

ผู้มีอำนาจตัดสินใจสูงสุดสอบทานผลการดำเนินงานของแต่ละหน่วยธุรกิจแยกจากกันเพื่อวัตถุประสงค์ในการตัดสินใจเกี่ยวกับการจัดสรรทรัพยากรและการประเมินผลการปฏิบัติงาน บริษัทประเมินผลการปฏิบัติงานของส่วนงานโดยพิจารณาจากกำไรหรือขาดทุนจากการดำเนินงานและสินทรัพย์รวมซึ่งวัดมูลค่าโดยใช้เกณฑ์เดียวกับที่ใช้ในการวัดกำไรหรือขาดทุนจากการดำเนินงานและสินทรัพย์รวมในข้อมูลทางการเงิน

การบันทึกบัญชีสำหรับรายการระหว่างส่วนงานที่รายงานเป็นไปในลักษณะเดียวกับการบันทึกบัญชีสำหรับรายการธุรกิจกับบุคคลภายนอก

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
 (เดิมชื่อ บริษัท เอเชียวอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))
 หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
 สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

8. ข้อมูลจำแนกตามส่วนงาน (ต่อ)

ข้อมูลรายได้และกำไรของส่วนงานของบริษัทและบริษัทย่อยสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566 และ พ.ศ. 2565 มีดังต่อไปนี้

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม							หน่วย : พันบาท
ส่วนงานเกมออนไลน์ ¹⁾		ส่วนงานตัวแทนจำหน่าย ²⁾		อื่น ๆ			งบการเงินรวม
พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565
1,435,537	1,560,606	3,248	3,827	10,448	11,277	1,449,223	1,575,710
709,614	758,422	3,248	3,116	10,448	10,284	723,310	771,822
						58	111
						1,874	880
						8,301	45,903
						66,378	-
						(535,071)	(499,039)
						(9,284)	(800)
						(3,460)	(1,550)
						(52,440)	(51,199)
						18,665	2,432
						218,331	268,560

1)

2)

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
 (เดิมชื่อ บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))
 หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
 สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

8. ข้อมูลจำแนกตามส่วนงาน (ต่อ)

ข้อมูลเกี่ยวกับเขตภูมิศาสตร์

รายได้จากลูกค้าภายนอกสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566 และ พ.ศ. 2565 กำหนดขึ้นตามสถานที่ตั้งของบริษัทและบริษัทย่อย

	งบการเงินรวม	
	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565
	พันบาท	พันบาท
ไทย	452,641	515,875
สิงคโปร์	818,521	802,202
มาเลเซีย	89,171	142,373
เวียดนาม	88,738	115,134
อื่น ๆ	162	126
รวม	1,449,233	1,575,710

9. เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
เงินสดในมือ	505	919	25	26
เงินฝากธนาคารประเภทจ่ายคืนเมื่อทวงถาม	344,041	604,704	108,462	349,746
รวมเงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด	344,546	605,623	108,487	349,772

ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566 เงินฝากธนาคารประเภทจ่ายคืนเมื่อทวงถาม มีอัตราดอกเบี้ยระหว่างร้อยละ 0.25 ถึง 0.35 ต่อปี (พ.ศ. 2565 ร้อยละ 0.05 ถึง 0.50 ต่อปี)

วงเงินกู้ยืม

ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566 และ พ.ศ. 2565 บริษัทมีวงเงินกู้ยืมระยะสั้นจากธนาคารเป็นจำนวน 50 ล้านบาท

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
(เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))
หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

10. ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น

ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566 และ พ.ศ. 2565 มีรายละเอียดดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ลูกหนี้การค้า				
- บุคคลภายนอก	68,039	60,271	-	-
หัก ค่าเผื่อขาดทุนที่คาดว่าจะเกิดขึ้น	-	(63)	-	-
ลูกหนี้การค้า - สุทธิ	68,039	60,208	-	-
ลูกหนี้การค้า				
- บริษัทย่อย (หมายเหตุ 35 (ง))	-	38	28,919	49,026
หัก ค่าเผื่อขาดทุนที่คาดว่าจะเกิดขึ้น (หมายเหตุ 35 (ง))	-	-	(28,919)	(28,919)
ลูกหนี้การค้า - สุทธิ	-	38	-	20,107
ลูกหนี้การค้า - สุทธิ	68,039	60,246	-	20,107
ลูกหนี้จากกิจการที่เกี่ยวข้องกัน (หมายเหตุ 35 (ง))	132	6	21,070	64,456
ดอกเบี้ยค้างรับจากกิจการที่เกี่ยวข้องกัน (หมายเหตุ 35 (ง))	198	-	198	-
รายได้ค้างรับจากบุคคลภายนอก	2,246	209	354	-
ลูกหนี้อื่นจากบุคคลภายนอก	11,314	17,752	32	26
ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น - สุทธิ	81,929	78,213	21,654	84,589

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
(เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))
หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

10. ลูกหนี้การค้าและลูกหนี้อื่น (ต่อ)

ลูกหนี้การค้า สามารถวิเคราะห์ตามอายุหนี้ที่ค้างชำระได้ดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
บุคคลภายนอก				
ลูกหนี้การค้า				
ยังไม่ถึงกำหนดชำระ	58,117	40,902	-	-
ไม่เกิน 3 เดือน	9,686	19,297	-	-
3 - 6 เดือน	236	-	-	-
6 - 12 เดือน	-	3	-	-
เกินกว่า 12 เดือน	-	69	-	-
รวม	68,039	60,271	-	-
หัก ค่าเผื่อขาดทุนที่คาดว่าจะเกิดขึ้น	-	(63)	-	-
ลูกหนี้การค้าบุคคลภายนอก - สุทธิ	68,039	60,208	-	-
กิจการที่เกี่ยวข้องกัน (หมายเหตุ 35 (ง))				
ลูกหนี้การค้า				
ยังไม่ถึงกำหนดชำระ	-	38	-	14,029
ไม่เกิน 3 เดือน	-	-	-	-
3 - 6 เดือน	-	-	-	6,078
6 - 12 เดือน	-	-	-	-
เกินกว่า 12 เดือน	-	-	28,919	28,919
รวม	-	38	28,919	49,026
หัก ค่าเผื่อขาดทุนที่คาดว่าจะเกิดขึ้น	-	-	(28,919)	(28,919)
ลูกหนี้การค้ากิจการที่เกี่ยวข้องกัน - สุทธิ	-	38	-	20,107

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)

(เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

11. เงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน

ยอดคงเหลือของเงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566 และ พ.ศ. 2565 มีรายละเอียดดังนี้

		งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
		พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565
		พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
บริษัท เพลซ์พาร์ค จำกัด	บริษัทย่อย	-	-	-	20,000
บริษัท ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น จำกัด	บริษัทร่วม	-	3,000	-	3,000
บริษัท คับเพลย์ เอ็นเตอร์เทนเมนต์ จำกัด	กิจการร่วมค้า	7,500	-	7,500	-
รวมเงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน		7,500	3,000	7,500	23,000

ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566 บริษัทมีเงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่บริษัท คับเพลย์ เอ็นเตอร์เทนเมนต์ จำกัด จำนวน 7.5 ล้านบาท พร้อมด้วยดอกเบี้ยอัตราร้อยละ 4.25 ต่อปี อายุสัญญากำหนดชำระเมื่อทวงถาม

ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2565 บริษัทมีเงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่บริษัท เพลซ์พาร์ค จำกัด จำนวน 20 ล้านบาท พร้อมด้วยดอกเบี้ยอัตราร้อยละ 0.35 - 0.55 ต่อปี อายุสัญญากำหนดระยะเวลา 1 ปี ได้รับชำระเต็มจำนวนเรียบร้อยแล้ว

ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2565 บริษัทมีเงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่บริษัท ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น จำกัด จำนวน 3 ล้านบาท ดอกเบี้ยอัตราร้อยละ 2 ต่อปี อายุสัญญากำหนดระยะเวลา 1 ปี ได้รับชำระเต็มจำนวนเรียบร้อยแล้ว

12. สินทรัพย์ทางการเงินหมุนเวียนอื่น

สินทรัพย์ทางการเงินหมุนเวียนอื่น ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566 และ พ.ศ. 2565 มีรายละเอียดดังนี้

		งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
		พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565
		พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
สินทรัพย์ทางการเงินที่วัดมูลค่าด้วยมูลค่ายุติธรรมผ่านกำไรหรือขาดทุน					
ยอดคงเหลือต้นงวด		310,878	406,885	187,993	186,028
การลงทุนเพิ่มขึ้น		136,591	166,879	20,000	25,000
การขายเงินลงทุน		(262,898)	(241,799)	(155,455)	-
การเปลี่ยนแปลงในมูลค่าเงินลงทุน		693	(26,858)	(520)	(23,035)
ผลต่างอัตราแลกเปลี่ยน		1,207	5,771	-	-
รวมสินทรัพย์ทางการเงินหมุนเวียนอื่น					
(หมายเหตุ 36)		186,471	310,878	52,018	187,993

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
(เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))
หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

13. สินทรัพย์หมุนเวียนอื่น

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ลูกหนี้กรมสรรพากร	1,126	583	1,098	13
ภาษีอุกหัก ณ ที่จ่ายรอเรียกคืน	2,566	14,724	2,521	845
ค่าใช้จ่ายจ่ายล่วงหน้า	18,589	17,872	215	585
ภาษีซื้อยังไม่ถึงกำหนด	282	5,920	15	18
อื่น ๆ	5,295	4,832	206	1,922
รวมสินทรัพย์หมุนเวียนอื่น	27,858	43,931	4,055	3,383

14. เงินฝากธนาคารที่มีภาระค้ำประกัน

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
เงินฝากธนาคารที่มีภาระค้ำประกัน	50,000	-	50,000	-
รวมเงินฝากธนาคารที่มีภาระค้ำประกัน	50,000	-	50,000	-

ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566 เงินฝากธนาคารที่มีภาระค้ำประกัน มีอัตราดอกเบี้ยร้อยละ 0.35 ต่อปี ได้นำไปเป็นหลักประกันวงเงินสินเชื่อ

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
(เดิมชื่อ บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))
หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

16. สินทรัพย์ทางการเงินที่วัดมูลค่าด้วยมูลค่ายุติธรรมผ่านกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น

16 (ก) การจัดประเภทสินทรัพย์ทางการเงินด้วยมูลค่ายุติธรรมผ่านกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น

สินทรัพย์ทางการเงินตามมูลค่ายุติธรรมผ่านกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น (FVOCI) ประกอบด้วย

- ตราสารทุนที่ไม่ได้ถือไว้เพื่อการค้าและกลุ่มบริษัทได้เลือกโดยไม่สามารถเพิกถอนได้ตั้งแต่การรับรู้ครั้งแรกให้รับรู้ในประเภทนี้

	ข้อมูลทางการเงินรวม		ข้อมูลทางการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
สินทรัพย์ทางการเงินที่วัดมูลค่าด้วยมูลค่า				
ยุติธรรมผ่านกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น				
- บริษัท สบาย เทคโนโลยี จำกัด (มหาชน)	326,602	-	326,602	-
- บริษัท บิทคับ ออนไลน์ จำกัด	600,000	-	600,000	-
- บริษัท เดอะ บิ๊กส์เบง ทิออริย์ จำกัด	14,000	-	14,000	-
ขาดทุนจากการวัดมูลค่าเงินลงทุนในตราสารทุน	(181,162)	-	(181,162)	-
รวมสินทรัพย์ทางการเงินที่วัดมูลค่าด้วย				
มูลค่ายุติธรรมผ่านกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น	759,440	-	759,440	-

สินทรัพย์ทางการเงินนี้เป็นเงินลงทุนในตราสารทุนที่ไม่ใช่เงินลงทุนที่ถือไว้เพื่อค้าหรือไม่เป็นสิ่งที่ทดแทนที่คาดว่าจะต้องจ่าย ซึ่งเกิดจากการรวมธุรกิจ กิจการถือไว้เพื่อรับกระแสเงินสดระยะยาวจากเงินปันผล

วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566 บริษัทได้นำหุ้นบริษัท บิทคับ ออนไลน์ จำกัด จำนวน 1 ล้านหุ้น จำนวน 145 ล้านบาท เพื่อค้ำประกันเงินกู้ยืมระยะยาวจากสถาบันการเงิน (หมายเหตุ 21)

16 (ข) จำนวนเงินที่รับรู้ในกำไรหรือขาดทุนและกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น

กำไร/(ขาดทุน) ต่อปีรับรู้ในกำไรหรือขาดทุนและกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่นในระหว่างปีดังนี้

	ข้อมูลทางการเงินรวม		ข้อมูลทางการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
กำไร/(ขาดทุน) ที่รับรู้ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น				
- เกี่ยวข้องกับการลงทุนในตราสารทุน	(181,162)	-	(181,162)	-
รวม (ขาดทุน) จากการวัดมูลค่าเงินลงทุนในตรา				
สารทุน	(181,162)	-	(181,162)	-

ในระหว่างปี 2566 กลุ่มกิจการและบริษัทได้ซื้อหลักทรัพย์จดทะเบียนซึ่งวัดมูลค่าด้วยมูลค่ายุติธรรมผ่านกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่นจำนวน 326 ล้านบาท และขาดทุนจำนวน 181 ล้านบาท

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
(เดิมชื่อ บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))
หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

16. เงินลงทุนในบริษัทย่อย บริษัทร่วม และกิจการร่วมค้า

รายละเอียดของเงินลงทุนของบริษัทย่อย บริษัทร่วม และกิจการร่วมค้า ณ วันที่ในงบแสดงฐานะการเงินระหว่างปีมีดังนี้

16 (ก) เงินลงทุนในบริษัทย่อย

กลุ่มกิจการมีบริษัทย่อย ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566 และ พ.ศ. 2565 ดังต่อไปนี้

สถานที่หลักในการ ประกอบธุรกิจ/ ประเทศที่จัด ทะเบียนจัดตั้ง	ส่วนของผู้ถือหุ้นสามัญที่ ถือโดยบริษัทใหญ่ (ร้อยละ)		ส่วนของผู้ถือหุ้นสามัญที่ถือ โดยกลุ่มกิจการ (ร้อยละ)		ส่วนของผู้ถือหุ้นสามัญที่ ถือโดยส่วนได้เสียที่ไม่มี อำนาจควบคุม (ร้อยละ)	
	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565

ทางตรง

บริษัทย่อยที่ถือหุ้นโดยบริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน) (เดิมชื่อ บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))

บริษัท เอ แคปปิตอล จำกัด	ไทย	100.00	100.00	100.00	-	-
CIB Development Sdn. Bhd.	มาเลเซีย	-	61.68	-	100.00	38.32
บริษัท เพอร์ฟार्ค จำกัด	ไทย	99.99	99.99	99.99	0.01	0.01
Playpark Pte Ltd.	สิงคโปร์	100.00	100.00	100.00	-	-
PT. Asiasoft	อินโดนีเซีย	99.99	99.99	99.99	0.01	0.01
Playpark Inc.	ฟิลิปปินส์	40.00	40.00	40.00	60.00	60.00
Playpark Company Limited Vietnam	เวียดนาม	49.00	49.00	49.00	51.00	51.00

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
 (เดิมชื่อ บริษัท เอเชียวอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))
 หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
 สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

16. เงินลงทุนในบริษัทย่อย บริษัทร่วม และกิจการร่วมค้า (ต่อ)

16 (ก) เงินลงทุนในบริษัทย่อย (ต่อ)

กลุ่มกิจการมีบริษัทย่อย ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566 และ พ.ศ. 2565 ดังต่อไปนี้ (ต่อ)

ทางอ้อม	ชื่อ	สถานที่หลักในการประกอบธุรกิจ/ประเทศที่จดทะเบียนจัดตั้ง	ลักษณะของธุรกิจ	สัดส่วนของหุ้นสามัญที่ถือโดยบริษัทใหญ่ (ร้อยละ)		สัดส่วนของหุ้นสามัญที่ถือโดยกลุ่มกิจการ (ร้อยละ)		สัดส่วนของหุ้นสามัญที่ถือโดยส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม (ร้อยละ)	
				พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565
				บาท					
บริษัทย่อยที่ถือหุ้นโดย CIB Development Sdn. Bhd.									
Playpark Malaysia Sdn. Bhd.	มาเลเซีย		บริการเกมออนไลน์	-	-	-	100.00	100.00	-
บริษัทย่อยที่ถือหุ้นโดย Playpark Company Limited Vietnam									
Asia Soft Co., Ltd. Vietnam	เวียดนาม		บริการเกมออนไลน์	-	-	100.00	100.00	-	-
บริษัทย่อยดังกล่าวข้างต้นได้รวมอยู่ในการจัดทำงานการเงินรวมของกลุ่มกิจการ สัดส่วนของสิทธิในการออกเสียงในบริษัทย่อยที่ถือโดยบริษัทใหญ่ไม่แตกต่างจากสัดส่วนที่ถือหุ้นสามัญ บริษัทใหญ่ไม่ได้ถือหุ้นบุริมสิทธิของบริษัทย่อยที่รวมอยู่ในกลุ่มกิจการ									

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
(เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))
หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

16. เงินลงทุนในบริษัทย่อย บริษัทร่วม และกิจการร่วมค้า (ต่อ)

16 (ก) เงินลงทุนในบริษัทย่อย (ต่อ)

การเปลี่ยนแปลงของเงินลงทุนในบริษัทย่อยสามารถวิเคราะห์ได้ดังต่อไปนี้

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม	งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565
	พันบาท	พันบาท
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	208,292	137,471
ซื้อเงินลงทุน	-	15,771
จำหน่ายเงินลงทุน	(289,765)	-
ตัดจำหน่ายเงินลงทุน	-	(157,050)
ตัดจำหน่ายค่าเผื่อด้อยค่าเงินลงทุน	237,278	157,050
กลับรายการค่าเผื่อด้อยค่า	-	55,050
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	155,805	208,292
ณ วันที่ 31 ธันวาคม		
ราคาทุน	221,076	510,841
หัก ค่าเผื่อการด้อยค่า	(65,271)	(302,549)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	155,805	208,292

16 (ข) การชำระบัญชีของบริษัทย่อย

บริษัท เอเชียซอฟท์ อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด ได้จดทะเบียนเลิกกิจการกับกระทรวงพาณิชย์และเสร็จสิ้นการชำระบัญชีตั้งแต่วันที่ 30 กันยายน พ.ศ. 2565 การเลิกกิจการดังกล่าวไม่มีผลกระทบอย่างมีสาระสำคัญต่อกลุ่มกิจการ

16 (ค) การลดเงินลงทุนในบริษัทย่อย

บริษัทได้ดำเนินการลดทุนจดทะเบียน บริษัท เพลย์พาร์ค จำกัด ซึ่งเป็นบริษัทย่อยในประเทศไทย จำนวน 75 ล้านบาท จากทุนจดทะเบียน 150 ล้านบาท เป็น 75 ล้านบาท โดยลดทุนทะเบียนเสร็จสิ้นเมื่อวันที่ 7 พฤศจิกายน พ.ศ. 2565

ตามรายงานการประชุมคณะกรรมการบริษัท ครั้งที่ 4/2565 เมื่อวันที่ 11 พฤศจิกายน 2565 ได้มีมติอนุมัติให้บริษัท เอ แคปปิตอล จำกัด จำหน่ายเงินลงทุนในหุ้นสามัญของบริษัท สกายเน็ต ชิสเต็มส์ จำกัด จำนวน 35,000 หุ้น มูลค่าหุ้นละ 80.56 บาทต่อหุ้นแก่บุคคลภายนอก

บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)

(เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

16. เงินลงทุนในบริษัทย่อย บริษัทร่วม และกิจการร่วมค้า (ต่อ)

16 (ง) การกลับรายการค่าเผื่อด้อยค่าเงินลงทุนในบริษัทย่อย

ปี 2565 ผู้บริหารได้พิจารณากลับรายการค่าเผื่อด้อยค่าเงินลงทุนในบริษัทเพลย์พาร์ก จำกัด จำนวน 55.05 ล้านบาท เนื่องจากบริษัทใหญ่ได้มีการถ่ายโอนการดำเนินงานไปยังบริษัทย่อย ทั้งนี้บริษัทย่อยมีผลการดำเนินงานที่ดีขึ้น และสามารถสร้างผลกำไรจากการดำเนินงานอย่างต่อเนื่อง การพิจารณากลับรายการค่าเผื่อด้อยค่าเงินลงทุนได้ถูกพิจารณาถึงส่วนได้เสียของบริษัทใหญ่ในบริษัทย่อยในปัจจุบันและต่อเนื่องไปในอนาคตเพื่อให้มั่นใจว่าการกลับรายการด้อยค่าดังกล่าว จะไม่ส่งผลกระทบต่อให้บริษัทต้องบันทึกด้อยค่าเงินลงทุนในสองบริษัทดังกล่าวในอนาคต

16 (จ) การลงทุนในบริษัทต่างประเทศ

เมื่อวันที่ 18 มีนาคม พ.ศ. 2565 Playpark Co., Ltd (Vietnam) (บริษัทย่อยของบริษัทฯ) ได้ดำเนินการลงทุนเสร็จสิ้นโดยถือหุ้นสัดส่วนร้อยละ 100 ใน Asia Soft Co., Ltd (Vietnam) (บริษัทย่อยที่ถือหุ้นโดยบริษัทย่อยของบริษัทฯ) โดยรับหุ้นจากส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมโดยไม่ต้องจ่ายค่าตอบแทน กลุ่มกิจการได้ปรับปรุงมูลค่าตามบัญชีของส่วนของผู้ถือหุ้นใหญ่และส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมเพื่อสะท้อนการเปลี่ยนแปลงของผู้ถือหุ้นของบริษัทใหญ่ในงบการเงิน

16 (ฉ) การจำหน่ายเงินลงทุนในบริษัทย่อย

เมื่อวันที่ 14 กันยายน พ.ศ. 2566 ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัท ครั้งที่ 7/2566 ของ บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน) บริษัทได้มีมติอนุมัติให้ขายหุ้นของ CIB Development Sdn. Bhd. ("CIB") ซึ่งบริษัท ได้ถือหุ้นในสัดส่วนร้อยละ 61.68 โดยขายหุ้นสามัญของ CIB ในสัดส่วนร้อยละ 61.68 ของทุนจดทะเบียน หรือจำนวน 616,807 หุ้นในมูลค่า 94,001,387 ล้านบาท ให้แก่บุคคลภายนอกซึ่งไม่มีความสัมพันธ์ และ / หรือเกี่ยวข้องกับผู้บริหาร กรรมการ ผู้ถือหุ้นรายใหญ่ และผู้มีอำนาจควบคุมของบริษัทและบริษัทย่อย บริษัท ดำเนินการขายหุ้นเสร็จสิ้นเมื่อวันที่ 29 กันยายน พ.ศ. 2566

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
(เดิมชื่อ บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))
หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

16. เงินลงทุนในบริษัทย่อย บริษัทร่วม และกิจการร่วมค้า (ต่อ)

16 (ข) เงินลงทุนในบริษัทย่อย

ข้อมูลทางการเงินโดยสรุปของบริษัทย่อยที่มีส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมที่มีสาระสำคัญ

ข้อมูลทางการเงิน โดยสรุปของบริษัทย่อยแต่ละรายที่มีส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุมที่มีสาระสำคัญต่อกลุ่มกิจการจำนวนที่เปิดเผยสำหรับบริษัทย่อยแต่ละรายแสดงด้วยจำนวนก่อนการตัดรายการระหว่างกัน

งบแสดงฐานะการเงินโดยสรุป

	CIB Development Sdn. Bhd.		Playpark Inc.		Playpark Co., Ltd. Vietnam		รวม	
	ณ วันที่ 31 ธันวาคม		ณ วันที่ 31 ธันวาคม		ณ วันที่ 31 ธันวาคม		ณ วันที่ 31 ธันวาคม	
	พ.ศ. 2565	พ.ศ. 2565	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ส่วนที่หมุนเวียน								
สินทรัพย์	-	53,981	5,878	16,506	31,322	15,883	37,200	86,370
หนี้สิน	-	(34,574)	(4,080)	(8,728)	(64,081)	(58)	(68,161)	(43,360)
รวมสินทรัพย์ไม่หมุนเวียนสุทธิ	-	19,407	1,798	7,778	(32,759)	15,825	(30,961)	43,010
ส่วนที่ไม่หมุนเวียน								
สินทรัพย์	-	27,301	9	6,029	8,876	16,420	8,885	49,750
หนี้สิน	-	-	-	(1,201)	(600)	-	(600)	(1,201)
รวมสินทรัพย์ไม่หมุนเวียนสุทธิ	-	27,301	9	4,828	8,276	16,420	8,285	48,549
สินทรัพย์ (หนี้สิน) สุทธิ	-	46,708	1,807	12,606	(24,483)	32,245	(22,676)	91,559
ส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม	-	29,618	11,497	18,262	(7,688)	17,316	3,809	65,196

บริษัท แอสฟิয়ার อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
 (เดิมชื่อ บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))
 หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
 สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

16. เงินลงทุนในบริษัทย่อย บริษัทร่วม และกิจการร่วมค้า (ต่อ)

16 (ข) เงินลงทุนในบริษัทย่อย (ต่อ)

ข้อมูลทางการเงินโดยสรุปของบริษัทย่อยที่มีส่วนได้เสียที่ไม่อำนาจควบคุมที่มีสาระสำคัญ (ต่อ)

งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จโดยสรุป

	CIB Development Sdn. Bhd.		Playpark Inc.		Playpark Co., Ltd. Vietnam		รวม	
	สำหรับปีสิ้นสุด		สำหรับปีสิ้นสุด		สำหรับปีสิ้นสุด		สำหรับปีสิ้นสุด	
	วันที่ 31 ธันวาคม	วันที่ 31 ธันวาคม	วันที่ 31 ธันวาคม	วันที่ 31 ธันวาคม	วันที่ 31 ธันวาคม	วันที่ 31 ธันวาคม	วันที่ 31 ธันวาคม	วันที่ 31 ธันวาคม
	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
รายได้	89,171	142,372	-	-	88,738	-	177,909	142,372
กำไร(ขาดทุน)ก่อนภาษีเงินได้	13,127	16,122	(11,636)	(4,087)	(51,859)	49	(50,368)	12,084
ค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้	(3,397)	(3,975)	771	(157)	-	-	(2,626)	(4,132)
กำไร(ขาดทุน)หลังภาษีจากการ								
ดำเนินงานต่อเนื่อง	9,730	12,147	(10,865)	(4,244)	(51,859)	49	(52,994)	7,952
กำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น	-	-	-	-	-	-	-	-
กำไร(ขาดทุน)เบ็ดเสร็จ	9,730	12,147	(10,865)	(4,244)	(51,859)	49	(52,994)	7,952
กำไร(ขาดทุน)ส่วนที่เป็นของ								
ส่วนได้เสียที่ไม่มีอำนาจควบคุม	5,451	7,823	(6,519)	(3,437)	(17,597)	1,033	(18,655)	5,419

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
(เดิมชื่อ บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))
หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

16. เงินลงทุนในบริษัทย่อย บริษัทร่วม และกิจการร่วมค้า (ต่อ)

16 (ข) เงินลงทุนในบริษัทย่อย (ต่อ)

งบกระแสเงินสดโดยสรุป

	CIB Development Sdn. Bhd.		Playpark Inc.		Playpark Co., Ltd. Vietnam		รวม
	สำหรับปีสิ้นสุด วันที่ 31 ธันวาคม	พ.ศ. 2565	สำหรับปีสิ้นสุด วันที่ 31 ธันวาคม	พ.ศ. 2566	สำหรับปีสิ้นสุด วันที่ 31 ธันวาคม	พ.ศ. 2565	สำหรับปีสิ้นสุด วันที่ 31 ธันวาคม
	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565	พ.ศ. 2566
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
กระแสเงินสดจากกิจกรรมดำเนินงาน							
เงินสด(ใช้ไป) ได้มาจากกิจกรรมดำเนินงาน	6,543	(20,724)	(484)	1,307	9,600	132	15,659
จ่ายดอกเบี้ย	-	-	-	-	(344)	-	(344)
จ่ายภาษีเงินได้	(3,397)	(5,257)	(503)	(653)	-	-	(3,900)
เงินสดสุทธิ (ใช้ไป) ได้มาจากกิจกรรมดำเนินงาน	3,146	(25,981)	(987)	654	9,256	132	11,415
เงินสดสุทธิใช้ไปในกิจกรรมลงทุน	(98)	39,389	-	6	2,627	(31,787)	2,529
เงินสดสุทธิได้มาจากกิจกรรมจัดหาเงิน	(771)	(39,933)	-	4,891	(10,185)	32,051	(2,991)
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด							
เพิ่มขึ้น (ลดลง) สุทธิ	2,277	(26,525)	(987)	5,551	1,698	396	2,988
เงินสดรายการเทียบเท่าเงินสดต้นปี	32,561	58,384	8,067	2,874	9,470	100	50,098
กำไร (ขาดทุน) จากอัตราแลกเปลี่ยนของเงินสด							
และรายการเทียบเท่าเงินสด	73	702	(1,506)	(358)	1,420	2	(13)
ลดลงจากการจำหน่ายเงินลงทุนในบริษัทย่อย	(34,911)	-	-	-	-	-	(34,911)
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสดปลายปี	-	32,561	5,574	8,067	12,588	498	18,162
							41,126

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
(เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))
หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

16. เงินลงทุนในบริษัทย่อย บริษัทร่วม และกิจการร่วมค้า (ต่อ)

16 (ข) เงินลงทุนในบริษัทร่วม

เงินลงทุนที่ปฏิบัติตามวิธีส่วนได้เสีย

จำนวนที่รับรู้ในงบแสดงฐานะการเงินมีดังนี้

ณ วันที่ 31 ธันวาคม

บริษัทร่วม

จำนวนที่รับรู้ในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จมีดังนี้

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม

บริษัทร่วม

งบการเงินรวม	
พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565
พันบาท	พันบาท
10,868	10,120
10,868	10,120
งบการเงินรวม	
พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565
พันบาท	พันบาท
748	(454)
748	(454)

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชันส์ จำกัด (มหาชน)
(เดิมชื่อ บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))
หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

16. เงินลงทุนในบริษัทย่อย บริษัทร่วม และกิจการร่วมค้า (ต่อ)

16(ซ) เงินลงทุนในบริษัทร่วม (ต่อ)

ลักษณะของเงินลงทุนบริษัทรวมในปี พ.ศ. 2565 และ พ.ศ. 2566 มีดังนี้

ชื่อ	สถานะ/ประเทศที่	สัดส่วนของส่วนได้เสีย	วิธีการคำนวณ		วิธีคำนวณได้เสีย
			พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565	
ทางอ้อม	ธุรกิจ/ประเทศที่	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565
	จดทะเบียนจัดตั้ง	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	พันบาท	พันบาท
บริษัท ไทยแวย์ คอมมิวนิเคชั่น จำกัด	ไทย	40.00	40.00	4,327	10,868
หัก ค่าเผื่อการด้อยค่าเงินลงทุน					
ในบริษัทร่วม					
รวมเงินลงทุนในบริษัทร่วม - สุทธิ					

บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
 (เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))
 หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
 สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

16. เงินลงทุนในบริษัทย่อย บริษัทร่วม และกิจการร่วมค้า (ต่อ)

16 (ข) เงินลงทุนในบริษัทร่วม (ต่อ)

การเปลี่ยนแปลงของเงินลงทุนในบริษัทร่วมระหว่างปีสามารถวิเคราะห์ได้ดังต่อไปนี้

	งบการเงินรวม
	พันบาท
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566	
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	10,120
ส่วนแบ่งขาดทุน	748
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	10,868
ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566	
ราคาตามบัญชี	10,868
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	10,868

รายการข้างล่างนี้แสดงรายชื่อบริษัทร่วมที่มีสาระสำคัญต่อกลุ่มกิจการตามความเห็นของกรรมการ บริษัทร่วมดังกล่าวมีทุนเรือนหุ้นทั้งหมดเป็นหุ้นสามัญ ซึ่งกลุ่มกิจการได้ถือหุ้นทางตรง

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
 (เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))
 หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
 สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

16. เงินลงทุนในบริษัทย่อย บริษัทร่วม และกิจการร่วมค้า (ต่อ)

16 (ข) เงินลงทุนในบริษัทร่วม (ต่อ)

ข้อมูลทางการเงินโดยสรุปสำหรับบริษัทร่วม

ข้อมูลทางการเงินสำหรับบริษัท ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น จำกัด ซึ่งปฏิบัติตามวิธีส่วนได้เสีย แสดงดังต่อไปนี้

งบแสดงฐานะการเงินโดยสรุป

ณ วันที่ 31 ธันวาคม	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565
	พันบาท	พันบาท
สินทรัพย์หมุนเวียน		
เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด	7,220	8,611
สินทรัพย์หมุนเวียนอื่น (ไม่รวมเงินสด)	22,158	25,729
สินทรัพย์หมุนเวียนรวม	29,378	34,340
สินทรัพย์ไม่หมุนเวียน	6,839	3,047
	<u>36,217</u>	<u>37,387</u>
หนี้สินหมุนเวียน		
หนี้สินหมุนเวียนอื่น (รวมเจ้าหนี้การค้า)	(16,352)	(19,053)
หนี้สินหมุนเวียนรวม	<u>(16,352)</u>	<u>(19,053)</u>
สินทรัพย์สุทธิ	<u>19,865</u>	<u>18,334</u>

บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
 (เดิมชื่อ บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))
 หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
 สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

16. เงินลงทุนในบริษัทย่อย บริษัทร่วม และกิจการร่วมค้า (ต่อ)

16 (ข) เงินลงทุนในบริษัทร่วม (ต่อ)

ข้อมูลทางการเงินโดยสรุปสำหรับบริษัทร่วม

ข้อมูลทางการเงินสำหรับบริษัท ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น จำกัด ซึ่งปฏิบัติตามวิธีส่วนได้เสีย แสดงดังต่อไปนี้

งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จโดยสรุป

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565
	พันบาท	พันบาท
รายได้	123,107	113,180
ต้นทุนขาย	(76,062)	(84,793)
ค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร	(44,878)	(29,175)
ค่าเสื่อมราคาและค่าตัดจำหน่าย	(297)	(345)
ขาดทุนเบ็ดเสร็จรวม	1,870	(1,133)

งบแสดงฐานะการเงินและงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จของบริษัทไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น เป็นข้อมูลที่จัดทำโดยฝ่ายบริหาร โดยยังไม่ได้ผ่านการตรวจสอบโดยผู้สอบบัญชี อย่างไรก็ตาม ผู้บริหารพิจารณาว่าผลกระทบต่อการเงินรวมของกลุ่มกิจการไม่มีสาระสำคัญ

ข้อมูลข้างต้นเป็นจำนวนที่รวมอยู่ในงบการเงินของบริษัทร่วม (ซึ่งไม่ใช่เพียงแค่ส่วนแบ่งของกลุ่มกิจการในบริษัทร่วมดังกล่าว) และปรับปรุงเกี่ยวกับความแตกต่างของนโยบายการบัญชีของกลุ่มกิจการและบริษัทร่วม

การกระทบยอดรายการข้อมูลทางการเงินโดยสรุป

การกระทบยอดรายการระหว่างข้อมูลทางการเงินโดยสรุปกับมูลค่าตามบัญชีของส่วนได้เสียของกิจการในบริษัทร่วม

บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
(เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))
หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

16. เงินลงทุนในบริษัทย่อย บริษัทร่วม และกิจการร่วมค้า (ต่อ)

16 (ข) เงินลงทุนในบริษัทร่วม (ต่อ)

ข้อมูลทางการเงินโดยสรุปสำหรับบริษัทร่วม

ข้อมูลทางการเงินโดยสรุป

	ณ วันที่ 31 ธันวาคม	
	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565
	พันบาท	พันบาท
สินทรัพย์สุทธิ ณ วันที่ 1 มกราคม	18,334	19,467
ขาดทุนในระหว่างปี	1,870	(1,133)
จ่ายเงินปันผล	-	-
สินทรัพย์สุทธิ ณ วันที่ 31 ธันวาคม	20,204	18,334
ส่วนได้เสียในบริษัทร่วม (ร้อยละ 40.00)	8,081	7,333
ค่าความนิยม	2,787	2,787
มูลค่าตามบัญชี	10,868	10,120

กลุ่มกิจการไม่มีหนี้สินที่อาจเกิดขึ้นซึ่งเกี่ยวข้องกับส่วนได้เสียของกลุ่มกิจการในบริษัทร่วม

16 (ณ) เงินลงทุนในกิจการร่วมค้า

การเปลี่ยนแปลงของเงินลงทุนในบริษัทร่วมระหว่างปีสามารถวิเคราะห์ได้ดังต่อไปนี้

	งบการเงินรวม และ
	งบการเงินเฉพาะกิจการ
	พันบาท
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2565	
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	8,903
ซื้อเงินลงทุน	-
ส่วนแบ่งขาดทุน	(4,208)
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	4,695

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
 (เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))
 หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
 สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

16. เงินลงทุนในบริษัทย่อย บริษัทร่วม และกิจการร่วมค้า (ต่อ)

16 (ณ) เงินลงทุนในกิจการร่วมค้า (ต่อ)

บริษัทได้ร่วมทุนกับ บริษัท บิทคับ เวนเจอร์ จำกัด โดยจัดตั้งบริษัทใหม่ภายใต้ชื่อ “บริษัท กัมเบลล์ เอ็นเตอร์เทนเมนต์ จำกัด” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาระบบนิเวศครบวงจรสำหรับ Blockchain Gaming เพื่อรองรับเกมต่าง ๆ ที่อยู่ในรูปแบบโมเดลธุรกิจเดิม (Conventional Game) ให้สามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบโมเดลธุรกิจไปสู่ Hybrid GameFi โดยมีทุนจดทะเบียนเริ่มต้นจำนวน 20 ล้านบาท แบ่งออกเป็นหุ้นสามัญจำนวน 2 ล้านหุ้น มูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 10 บาท โดยมีสัดส่วนการถือหุ้น ดังนี้ บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน) ร้อยละ 50 และบริษัท บิทคับ เวนเจอร์ จำกัด ร้อยละ 50 เมื่อวันที่ 12 กันยายน พ.ศ. 2565

17. อุปกรณ์

	งบการเงินรวม				
	ส่วนปรับปรุง		อุปกรณ์และ เครื่องตกแต่ง		รวม
	อาคาร	อุปกรณ์แม่ข่าย	สำนักงาน	ยานพาหนะ	
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	
วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2565					
ราคาทุน	13,465	179,529	86,214	5,825	285,033
หัก ค่าเสื่อมราคาสะสม	(12,897)	(167,911)	(82,542)	(5,821)	(269,171)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	568	11,618	3,672	4	15,862
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2565					
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	568	11,618	3,672	4	15,862
ซื้อสินทรัพย์	8,688	12,123	6,382	604	27,797
จำหน่าย/ตัดจำหน่ายสินทรัพย์ - สุทธิ	(413)	(47)	(113)	-	(573)
ค่าเสื่อมราคา	(888)	(6,912)	(1,967)	(173)	(9,940)
ผลต่างจากอัตราแลกเปลี่ยน	-	(45)	13	-	(32)
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	7,955	16,737	7,987	435	33,114

บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
(เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))
หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

17. อุปกรณ์ (ต่อ)

	งบการเงินรวม				
	ส่วนปรับปรุง		อุปกรณ์และ เครื่องตกแต่ง		รวม
	อาคาร	อุปกรณ์แม่ข่าย	สำนักงาน	ยานพาหนะ	
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2565					
ราคาทุน	9,237	193,414	82,896	8,964	294,511
หัก ค่าเสื่อมราคาสะสม	(1,282)	(176,677)	(74,909)	(8,529)	(261,397)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	7,955	16,737	7,987	435	33,114
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566					
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	7,955	16,737	7,987	435	33,114
ซื้อสินทรัพย์	2,009	6,425	4,266	-	12,700
จำหน่าย/ตัดจำหน่ายสินทรัพย์ - สุทธิ	-	(66)	(188)	-	(184)
ลดลงจากการจำหน่ายเงินลงทุนในบริษัทย่อย	-	(1,697)	(879)	-	(2,567)
ค่าเสื่อมราคา	(1,557)	(7,162)	(3,103)	(396)	(12,218)
ผลต่างจากอัตราแลกเปลี่ยน	-	(165)	(12)	-	(177)
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	8,407	14,072	8,141	39	30,659
วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566					
ราคาทุน	10,696	172,236	76,635	5,893	265,460
หัก ค่าเสื่อมราคาสะสม	(2,289)	(158,164)	(68,494)	(5,854)	(234,801)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	8,407	14,072	8,141	39	30,659

บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
(เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))
หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

17. อุปกรณ์ (ต่อ)

	งบการเงินเฉพาะกิจการ				
	ส่วนปรับปรุง	อุปกรณ์และ เครื่องตกแต่ง			
	อาคาร	อุปกรณ์แม่ข่าย	สำนักงาน	ยานพาหนะ	รวม
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2565					
ราคาทุน	12,902	60,815	62,442	2,683	138,842
หัก ค่าเสื่อมราคาสะสม	(12,334)	(54,480)	(60,873)	(2,679)	(130,366)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	568	6,335	1,569	4	8,476
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2565					
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	568	6,335	1,569	4	8,476
ซื้อสินทรัพย์	-	350	84	543	977
จำหน่าย/ตัดจำหน่ายสินทรัพย์ - สุทธิ	(413)	(6,079)	(1,066)	-	(7,558)
ค่าเสื่อมราคา	(155)	(606)	(276)	(164)	(1,201)
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	-	-	311	383	694
วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2565					
ราคาทุน	-	49,126	50,718	5,832	105,676
หัก ค่าเสื่อมราคาสะสม	-	(49,126)	(50,407)	(5,449)	(104,982)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	-	-	311	383	694

บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
(เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))
หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

17. อุปกรณ์ (ต่อ)

	งบการเงินเฉพาะกิจการ				
	ส่วนปรับปรุง		อุปกรณ์และ เครื่องตกแต่ง		รวม
	อาคาร	อุปกรณ์แม่ข่าย	สำนักงาน	ยานพาหนะ	
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566					
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	-	-	311	383	694
ซื้อสินทรัพย์	-	-	66	-	66
จำหน่าย/ตัดจำหน่ายสินทรัพย์ - สุทธิ	-	-	(78)	-	(78)
ค่าเสื่อมราคา	-	-	(79)	(383)	(462)
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	-	-	220	-	220
วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566					
ราคาทุน	-	38,418	48,336	5,833	92,587
หัก ค่าเสื่อมราคาสะสม	-	(38,418)	(48,116)	(5,833)	(92,367)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	-	-	220	-	220

บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
(เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))
หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

18. สินทรัพย์สิทธิการใช้

	งบการเงินรวม			
	ส่วนปรับปรุง	อุปกรณ์แม่		รวม
	อาคาร	ข่าย	ยานพาหนะ	
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2565				
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	6,102	6,556	1,022	13,680
การซื้อเพิ่มขึ้น/โอน	16,079	(1,345)	(544)	14,190
ค่าเสื่อมราคา/ตัดจำหน่าย	(5,615)	(2,285)	(478)	(8,378)
ผลต่างจากอัตราแลกเปลี่ยน	189	58	-	247
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	16,755	2,984	-	19,739
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566				
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	16,755	2,984	-	19,739
การซื้อเพิ่มขึ้น/โอน	2,096	-	-	2,096
ลดลงจากการจำหน่ายเงินลงทุนในบริษัทย่อย	(957)	-	-	(957)
ค่าเสื่อมราคา/ตัดจำหน่าย	(7,227)	(2,119)	-	(9,346)
ผลต่างจากอัตราแลกเปลี่ยน	(129)	-	-	(129)
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	10,538	865	-	11,403

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
(เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))
หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

18. สินทรัพย์สิทธิการใช้ (ต่อ)

	งบการเงินเฉพาะกิจการ			
	ส่วนปรับปรุง	อุปกรณ์แม่		
	อาคาร	ข่าย	ยานพาหนะ	รวม
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2565				
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	-	5,104	1,021	6,125
การซื้อเพิ่มขึ้น/โอน	-	-	(543)	(543)
ค่าเสื่อมราคา/ตัดจำหน่าย	-	(2,120)	(478)	(2,598)
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	-	2,984	-	2,984
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566				
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	-	2,984	-	2,984
การซื้อเพิ่มขึ้น/โอน	-	-	-	-
ค่าเสื่อมราคา/ตัดจำหน่าย	-	(2,119)	-	(2,119)
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	-	865	-	865

19. สินทรัพย์ไม่มีตัวตน

	งบการเงินรวม					รวม พันบาท
	ค่าลิขสิทธิ์เกม พันบาท	โปรแกรม คอมพิวเตอร์ พันบาท	ค่าสิทธิการเข้า	ความสัมพันธ์	เครื่องหมาย	
			ใช้สนาม	กับลูกค้า	การค้า	
			กอล์ฟ			
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	
วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2565						
ราคาทุน	395,115	59,592	3,755	78,501	51,133	588,096
หัก ค่าตัดจำหน่ายสะสม	(211,340)	(46,526)	-	(42,284)	(9,324)	(309,474)
หัก ค่าเพื่อการด้อยค่า	(74,524)	-	(1,401)	(26,596)	(41,809)	(144,330)
ราคาตามบัญชี – สุทธิ	109,251	13,066	2,354	9,621	-	134,292

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
(เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))
หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

19. สินทรัพย์ไม่มีตัวตน (ต่อ)

	งบการเงินรวม					
	ค่าลิขสิทธิ์เกม	โปรแกรมคอมพิวเตอร์	ค่าสิทธิการเข้า		เครื่องหมายการค้า	รวม
			ใช้สนามกอล์ฟ	ความสัมพันธ์กับลูกค้า		
			พันบาท	พันบาท		
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2565						
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	109,251	13,066	2,354	9,621	-	134,292
การซื้อเพิ่มขึ้น	191,762	591	-	-	-	192,353
จำหน่าย/ตัดจำหน่ายสินทรัพย์	(36,685)	(5,740)	-	-	-	(42,425)
ค่าตัดจำหน่าย	(73,224)	(2,027)	-	(3,005)	-	(78,256)
ผลต่างจากอัตราแลกเปลี่ยน	1,346	-	95	(528)	-	913
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	192,450	5,890	2,449	6,088	-	206,877
วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2565						
ราคาทุน	553,168	51,413	3,906	76,578	51,133	736,198
หัก ค่าตัดจำหน่ายสะสม	(284,836)	(45,523)	-	(43,895)	(9,324)	(383,578)
หัก ค่าเพื่อการด้อยค่า	(75,882)	-	(1,457)	(26,595)	(41,809)	(145,743)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	192,450	5,890	2,449	6,088	-	206,877
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566						
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	192,450	5,890	2,449	6,088	-	206,877
การซื้อเพิ่มขึ้น	42,762	1,396	-	-	-	44,158
จำหน่าย/ตัดจำหน่ายสินทรัพย์	(67,421)	-	-	(5,958)	-	(73,379)
ลดลงจากการจำหน่ายเงินลงทุนในบริษัทย่อย	(21,727)	-	-	-	-	(21,727)
ค่าตัดจำหน่าย	(79,769)	(1,797)	-	-	-	(81,566)
ผลต่างจากอัตราแลกเปลี่ยน	(1,409)	965	23	(130)	-	(551)

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
(เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))
หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	64,886	6,454	2,472	-	-	73,812
----------------------------	--------	-------	-------	---	---	--------

19. สินทรัพย์ไม่มีตัวตน (ต่อ)

	งบการเงินรวม					
	ค่าลิขสิทธิ์เกม	โปรแกรมคอมพิวเตอร์	ค่าสิทธิการเข้า	ความสัมพันธ์กับลูกค้า	เครื่องหมายการค้า	รวม
			ใช้สนามกอล์ฟ		การค้า	
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566						
ราคาทุน	277,119	54,477	3,944	14,728	-	350,268
หัก ค่าตัดจำหน่ายสะสม	(199,868)	(48,023)	(1,472)	(14,728)	-	(264,091)
หัก ค่าเพื่อการด้อยค่า	(12,365)	-	-	-	-	(12,365)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	64,886	6,454	2,472	-	-	73,812

	งบการเงินเฉพาะกิจการ		
	โปรแกรม		
	ค่าลิขสิทธิ์เกม	คอมพิวเตอร์	รวม
	พันบาท	พันบาท	พันบาท
วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2565			
ราคาทุน	55,843	18,763	74,606
หัก ค่าตัดจำหน่ายสะสม	(16,784)	(11,437)	(28,221)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	39,059	7,326	46,385
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2565			
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	39,059	7,326	46,385
การซื้อเพิ่มขึ้น	5,973	55	6,028
จำหน่าย/ตัดจำหน่ายสินทรัพย์	(35,525)	(6,691)	(42,216)
ค่าตัดจำหน่าย	(9,507)	(591)	(10,098)

บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
(เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))
หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	-	99	99
19. สินทรัพย์ไม่มีตัวตน (ต่อ)			
	งบการเงินเฉพาะกิจการ		
	ค่าลิขสิทธิ์เกม	โปรแกรมคอมพิวเตอร์	รวม
	พันบาท	พันบาท	พันบาท
วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2565			
ราคาทุน	24,725	3,147	27,872
หัก ค่าตัดจำหน่ายสะสม	(24,725)	(3,048)	(27,773)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	-	99	99
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566			
ราคาตามบัญชีต้นปี - สุทธิ	-	99	99
การซื้อเพิ่มขึ้น	-	66	66
จำหน่าย/ตัดจำหน่ายสินทรัพย์	-	-	-
ค่าตัดจำหน่าย	-	(44)	(44)
ราคาตามบัญชีปลายปี - สุทธิ	-	121	121
วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566			
ราคาทุน	24,725	3,213	27,938
หัก ค่าตัดจำหน่ายสะสม	(24,725)	(3,092)	(27,817)
ราคาตามบัญชี - สุทธิ	-	121	121

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
(เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))
หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

20. เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
เจ้าหนี้การค้า - บุคคลอื่น	36,401	52,473	-	-
เจ้าหนี้การค้า - กิจการที่เกี่ยวข้องกัน (หมายเหตุ 35 (ง))	-	-	14,561	16,571
เจ้าหนี้อื่น - บุคคลอื่น	7,887	12,169	1,097	291
ค่าลิขสิทธิ์ค้างจ่าย	35,363	34,614	-	6,286
เจ้าหนี้ค่าซื้อสินทรัพย์ไม่มีตัวตน	-	-	-	-
ค่าใช้จ่ายค้างจ่าย	52,899	52,465	3,354	6,243
ดอกเบี้ยค้างจ่ายกรรมการ (หมายเหตุ (35 (ง)))	1,519	-	1,519	-
ดอกเบี้ยค้างจ่ายผู้ถือหุ้นรายใหญ่ (หมายเหตุ (35 (ง)))	2,065	-	2,065	-
ดอกเบี้ยค้างจ่ายบริษัทย่อย (หมายเหตุ (35 (ง)))	-	-	10	-
รวมเจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น	136,134	151,721	22,606	29,391

21. เงินกู้ยืมระยะยาวจากสถาบันการเงิน

เงินกู้ยืมระยะยาวจากสถาบันการเงิน ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566 และ พ.ศ. 2565 มีรายละเอียดดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
เงินกู้ยืมระยะยาว	213,320	-	213,320	-
หัก: ส่วนที่ถึงกำหนดชำระภายในหนึ่งปี	(80,040)	-	(80,040)	-
เงินกู้ยืมระยะยาว - สุทธิจากส่วนที่ถึงกำหนดชำระภายในหนึ่งปี	133,280	-	133,280	-

บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
(เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))
หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

21. เงินกู้ยืมระยะยาวจากสถาบันการเงิน (ต่อ)

การเปลี่ยนแปลงของบัญชีเงินกู้ยืมระยะยาวจากสถาบันการเงิน สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566 และพ.ศ. 2565 มีรายละเอียดดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ยอดคงเหลือต้นปี	-	-	-	-
บวก: กู้เพิ่มระหว่างปี	240,000	-	240,000	-
หัก: จ่ายคืนเงินกู้ระหว่างปี	(26,680)	-	(26,680)	-
ยอดคงเหลือปลายปี	213,320	-	213,320	-

บริษัทมีเงินกู้ยืมระยะยาวจากธนาคาร ยูโอบี จำกัด (มหาชน) จำนวน 213 ล้านบาท พร้อมด้วยดอกเบี้ยอัตราร้อยละ THOR + 0.25 ต่อปี อายุสัญญากำหนดระยะเวลา 3 ปี

เงินให้กู้ยืมดังกล่าวข้างต้น ค้ำประกันการกู้ยืมโดยการนำหุ้นสามัญของบริษัท บิทคับ ออนไลน์ จำกัด เป็นจำนวนทั้งหมด 1 ล้านหุ้น เป็นจำนวนเงิน 145 ล้านบาท (หมายเหตุ 15) จัดให้มีการค้ำประกันในการชำระหนี้หนี้โดย บริษัท เพลย์พาร์ก จำกัด ไว้ต่อธนาคารในวงเงินค้ำประกันไม่น้อยกว่า 240 ล้านบาท และจดทะเบียนบัญชีเงินฝากเป็นหลักประกันทางธุรกิจภายใต้พระราชบัญญัติหลักประกันธุรกิจ ในวงเงินจดทะเบียนไม่น้อยกว่า 50 ล้านบาท (หมายเหตุ 14)

22. เงินกู้ยืมระยะสั้นจากกิจการที่เกี่ยวข้องกัน

เงินกู้ยืมระยะสั้นจากกิจการที่เกี่ยวข้องกัน ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566 และพ.ศ. 2565 มีรายละเอียดดังนี้

	อัตราดอกเบี้ย (ร้อยละต่อปี)		งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
เงินกู้ยืมระยะสั้นจาก						
กรรมการ (หมายเหตุ 35 (ก))	4.50%	-	80,000	-	80,000	-
บริษัท สบาย เทคโนโลยี จำกัด						
(มหาชน) (หมายเหตุ 35 (ก))	4.50%	-	110,000	-	110,000	-
บริษัท เอ แคปปิตอล จำกัด						
(หมายเหตุ 35 (ก))	0.85%	-	-	-	3,000	-
รวมเงินกู้ยืมระยะสั้นจากกิจการที่เกี่ยวข้องกัน			190,000	-	193,000	-

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
(เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))
หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

22. เงินกู้ยืมระยะสั้นจากกิจการที่เกี่ยวข้องกัน (ต่อ)

บริษัทมีเงินกู้ยืมระยะสั้นจากกรรมการ จำนวน 80 ล้านบาท พร้อมด้วยดอกเบี้ยอัตราร้อยละ 4.5 ต่อปี เงินกู้ยืมระยะสั้นจาก บริษัท สบาย เทคโนโลยี จำกัด (มหาชน) จำนวน 110 ล้านบาท พร้อมด้วยดอกเบี้ยอัตราร้อยละ 4.5 ต่อปี และเงินกู้ยืมระยะสั้นจากบริษัท เอ แลปปีตอล จำกัด จำนวน 3 ล้านบาท พร้อมด้วยดอกเบี้ยอัตราร้อยละ 0.85 ต่อปี

การเปลี่ยนแปลงของบัญชีเงินกู้ยืมระยะสั้นจากกิจการที่เกี่ยวข้องกัน สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566 และพ.ศ. 2565 มีรายละเอียดดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ยอดคงเหลือต้นปี	-	-	-	-
บวก: กู้เพิ่มระหว่างปี	210,000	-	213,000	-
หัก: จ่ายคืนเงินกู้ระหว่างปี	(20,000)	-	(20,000)	-
ยอดคงเหลือปลายปี	190,000	-	193,000	-

23. รายได้รับล่วงหน้า

จำนวนรายได้ที่รับรู้ในงวดที่เคขรวมอยู่ในหนี้สินที่เกิดจากสัญญาขมาค่นปีมีดังต่อไปนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ยอดคงเหลือตามบัญชีต้นปี	125,178	140,569	-	20,124
รายได้และค่าสิทธิรับล่วงหน้าเพิ่มขึ้นระหว่างปี	1,295,771	841,242	-	208,410
รับรู้เป็นรายได้จากการให้บริการเกมออนไลน์	(1,301,462)	(856,633)	-	(228,534)
ลดลงจากการจำหน่ายเงินลงทุนในบริษัทย่อย	(13,050)	-	-	-
ยอดคงเหลือตามบัญชีปลายปี	106,437	125,178	-	-

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
(เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))
หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

24. ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี

ภาษีเงินได้รอตัดบัญชีคำนวณจากผลแตกต่างชั่วคราวตามวิธีหนี้สินโดยใช้อัตราภาษีร้อยละ 17 ถึงร้อยละ 25

สินทรัพย์และหนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชีสามารถวิเคราะห์ได้ดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี				
สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี				
ที่จะใช้ประโยชน์ภายใน 12 เดือน	-	3	5,784	5,784
สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอตัดบัญชีที่				
จะใช้ประโยชน์เกินกว่า 12 เดือน	43,642	6,735	38,292	2,060
	43,642	6,738	44,076	7,844
หนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชี				
หนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชีที่จะจ่ายชำระ				
ภายใน 12 เดือน	-	(3,590)	-	-
หนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชีที่จะจ่ายชำระ				
เกินกว่า 12 เดือน	(3,590)	(1,259)	-	-
	(3,590)	(4,849)	-	-
สินทรัพย์(หนี้สิน)ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี - สุทธิ	40,052	1,889	44,076	7,844

รายการเคลื่อนไหวของภาษีเงินได้รอตัดบัญชีมีดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี - สุทธิ ณ วันที่ 1 มกราคม	1,889	3,625	7,844	24,445
เพิ่ม (ลด) ในกำไรหรือขาดทุน	1,931	(2,806)	-	(14,390)
เพิ่ม (ลด) ในกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จอื่น	36,232	1,070	36,232	(2,211)
ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี - สุทธิ ณ วันที่ 31 ธันวาคม	40,052	1,889	44,076	7,844

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
(เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))
หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

24. ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี (ต่อ)

รายการเคลื่อนไหวของสินทรัพย์และหนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชีมีดังนี้

	งบการเงินรวม			
	รายได้(ค่าใช้จ่าย) ใน			
		กำไรหรือขาดทุน		
	พ.ศ. 2565	กำไรหรือขาดทุน	เบ็ดเสร็จอื่น	พ.ศ. 2566
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ณ วันที่ 31 ธันวาคม				
สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี				
ประมาณการหนี้สินสำหรับผลประโยชน์พนักงาน	6,735	231	-	6,966
ขาดทุนจากการเปลี่ยนแปลงมูลค่าเงินลงทุนใน				
ตราสารทุนที่กำหนดให้วัดมูลค่าด้วยมูลค่ายุติธรรม	-	-	36,232	36,232
ประมาณการอื่น	3	441	-	444
	6,738	672	36,232	43,642
หนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชี				
รายได้รับล่วงหน้า	(3,590)	-	-	(3,590)
ค่าเสื่อมราคาสะสม - ความสัมพันธ์กับลูกค้า	(1,259)	1,259	-	-
	(4,849)	1,259	-	(3,590)
สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี - สุทธิ	1,889	1,931	36,232	40,052

บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
(เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))
หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

25. ภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงาน

จำนวนที่รับรู้ในงบแสดงฐานะการเงินมีดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
มูลค่าปัจจุบันของภาระผูกพันผลประโยชน์เมื่อ				
เกษียณอายุ	19,197	17,781	5,725	5,463
หนี้สินที่รับรู้ในงบแสดงฐานะการเงิน	19,197	17,781	5,725	5,463

รายการเคลื่อนไหวของภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงานในระหว่างปี มีดังต่อไปนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ราคาตามบัญชีต้นปี	17,781	20,384	5,463	16,210
ต้นทุนบริการปัจจุบัน	1,179	1,675	212	691
ต้นทุนดอกเบี้ย	237	357	50	132
ขาดทุนจากการวัดมูลค่าใหม่ของภาระผูกพัน				
ผลประโยชน์พนักงาน	-	-	-	-
กลับรายการผลประโยชน์พนักงาน	-	(2,239)	-	(11,570)
ผลต่างการแปลงค่า	-	(2,396)	-	-
ราคาตามบัญชีปลายปี	19,197	17,781	5,725	5,463

ค่าใช้จ่ายทั้งหมดที่รับรู้ในกำไรหรือขาดทุนสำหรับแต่ละรายการดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ต้นทุนบริการปัจจุบัน	1,179	1,675	212	691
ต้นทุนดอกเบี้ย	237	357	50	132
รวม (แสดงอยู่ในค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับพนักงาน)	1,416	2,032	262	823

จากค่าใช้จ่ายทั้งหมดจำนวน 1.42 ล้านบาท และ 0.26 ล้านบาท (พ.ศ. 2565: 2.03 ล้านบาท และ 0.82 ล้านบาท) ได้รวมอยู่ในต้นทุนขาย และค่าใช้จ่ายในการบริหารในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จรวมและงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จเฉพาะกิจการตามลำดับ

บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
 (เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))
 หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
 สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

25. ภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงาน (ต่อ)

ข้อสมมติหลักในการประมาณการตามหลักคณิตศาสตร์ประกันภัยที่ใช้เป็นดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565
	ร้อยละ	ร้อยละ	ร้อยละ	ร้อยละ
อัตราคิดลด	1.51	1.51	1.51	1.51
อัตราการขึ้นเงินเดือนในอนาคต	5.00	5.00	5.00	5.00
อัตราการลาออก	3.82 - 45.84	3.82 - 45.84	3.82 - 45.84	3.82 - 45.84

การวิเคราะห์ความอ่อนไหวของข้อสมมติหลักในการประมาณการตามหลักคณิตศาสตร์ประกันภัย:

ผลกระทบต่อภาระผูกพันโครงการผลประโยชน์ที่กำหนดไว้	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
อัตราคิดลด				
ลดลง ร้อยละ 1	1,594	1,594	494	494
เพิ่มขึ้น ร้อยละ 1	1,398	1,389	433	433
อัตราการเพิ่มขึ้นของเงินเดือน				
ลดลง ร้อยละ 1	1,358	1,358	421	421
เพิ่มขึ้น ร้อยละ 1	1,513	1,513	469	469
อัตราการลาออก				
ลดลง ร้อยละ 1	126	126	39	39
เพิ่มขึ้น ร้อยละ 1	102	102	32	32

การวิเคราะห์ความอ่อนไหวข้างต้นนี้อ้างอิงจากการเปลี่ยนแปลงข้อสมมติ ขณะที่ให้ข้อสมมติอื่นคงที่ ในทางปฏิบัติสถานการณ์ดังกล่าวยากที่จะเกิดขึ้น และการเปลี่ยนแปลงในข้อสมมติอาจมีความสัมพันธ์กัน ในการคำนวณการวิเคราะห์ความอ่อนไหวของภาระผูกพันผลประโยชน์ที่กำหนดไว้ที่มีต่อการเปลี่ยนแปลงในข้อสมมติหลักได้ใช้วิธีเดียวกับการคำนวณหนี้สินที่รับรู้ในงบแสดงฐานะการเงิน

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
 (เดิมชื่อ บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))
 หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
 สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

25. ภาระผูกพันผลประโยชน์พนักงาน (ต่อ)

การวิเคราะห์การครบกำหนดของการจ่ายชำระผลประโยชน์เมื่อเกษียณอายุที่ไม่มีการคิดลด:

	งบการเงินรวม				
	น้อยกว่า 1 ปี	ระหว่าง 1-2 ปี	ระหว่าง 2-5 ปี	เกินกว่า 5 ปี	รวม
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ผลประโยชน์เมื่อเกษียณอายุ					
ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2565	-	-	2,040	15,138	17,178
ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566	-	2,040	620	14,518	17,178

	งบการเงินเฉพาะกิจการ				
	น้อยกว่า 1 ปี	ระหว่าง 1-2 ปี	ระหว่าง 2-5 ปี	เกินกว่า 5 ปี	รวม
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ผลประโยชน์เมื่อเกษียณอายุ					
ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2565	-	-	632	4,693	5,325
ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566	-	632	192	4,501	5,325

ระยะเวลาเฉลี่ยถ่วงน้ำหนักของภาระผูกพันผลประโยชน์เมื่อเกษียณอายุ คือ 12 ปี (พ.ศ. 2565: 12 ปี)

26. ทุนเรือนหุ้น

ในระหว่างเดือนมีนาคม พ.ศ. 2565 บริษัทได้ออกหุ้นสามัญจากการใช้สิทธิใบสำคัญแสดงสิทธิ (AS-WB) 6,242,762 หุ้น ในราคาหุ้นละ 0.86 บาท รวมเป็นมูลค่า 5,368,775 บาท ซึ่งประกอบด้วยหุ้นที่ออกและชำระแล้ว 3,121,381 บาท และส่วนเกินมูลค่าหุ้นมูลค่าหุ้นสามัญ 2,247,394 บาท

เมื่อวันที่ 24 มิถุนายน พ.ศ. 2565 บริษัทได้ออกหุ้นสามัญจากการใช้สิทธิใบสำคัญแสดงสิทธิ (AS-W2) 6,992,758 หุ้น ในราคาหุ้นละ 3.50 บาท รวมเป็นมูลค่า 24,474,653 บาท ซึ่งประกอบด้วยหุ้นที่ออกและชำระแล้ว 3,496,379 บาท และส่วนเกินมูลค่าหุ้นสามัญ 20,978,274 บาท

เมื่อวันที่ 20 กันยายน พ.ศ. 2565 บริษัทได้ออกหุ้นสามัญจากการใช้สิทธิใบสำคัญแสดงสิทธิ (AS-WB) 1,146,755 หุ้น ในราคาหุ้นละ 0.86 บาท รวมเป็นมูลค่า 986,209 บาท ซึ่งประกอบด้วยหุ้นที่ออกและชำระแล้ว 573,377 บาท และส่วนเกินมูลค่าหุ้นสามัญ 412,832 บาท

เมื่อวันที่ 23 ธันวาคม พ.ศ. 2565 บริษัทได้ออกหุ้นสามัญจากการใช้สิทธิใบสำคัญแสดงสิทธิ (AS-W2) 35,927,638 หุ้น ในราคาหุ้นละ 3.50 บาท รวมเป็นมูลค่า 125,746,733 บาท ซึ่งประกอบด้วยหุ้นที่ออกและชำระแล้ว 17,963,819 บาท และส่วนเกินมูลค่าหุ้นสามัญ 107,782,914 บาท

บริษัท แอสฟิร อินโนเวชันส์ จำกัด (มหาชน)

(เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

26. **ทุนเรือนหุ้น (ต่อ)**

เมื่อวันที่ 23 มิถุนายน พ.ศ. 2566 บริษัทได้ออกหุ้นสามัญจากการใช้สิทธิใบสำคัญแสดงสิทธิ (AS-W2) 166,580 หุ้น ในราคาหุ้นละ 3.50 บาท รวมเป็นมูลค่า 583,030 บาท ซึ่งประกอบด้วยหุ้นที่ออกและชำระแล้ว 83,290 บาท และส่วนเกินมูลค่าหุ้นสามัญ 499,740 บาท

เมื่อวันที่ 25 ธันวาคม พ.ศ. 2566 บริษัทได้ออกหุ้นสามัญจากการใช้สิทธิใบสำคัญแสดงสิทธิ (AS-W2) 848,523 หุ้น ในราคาหุ้นละ 3.50 บาท รวมเป็นมูลค่า 2,969,831 บาท ซึ่งประกอบด้วยหุ้นที่ออกและชำระแล้ว 424,262 บาท และส่วนเกินมูลค่าหุ้นสามัญ 2,545,569 บาท

รายการกระทบยอดจำนวนทุนจดทะเบียนและหุ้นที่ออกและชำระแล้วสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566 เป็นดังนี้

	ทุนที่ออกและ	
	ทุนจดทะเบียน	ชำระแล้ว
จำนวนหุ้นสามัญ ณ วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2566 (หุ้น)	513,007,473	506,716,514
ออกหุ้นสามัญจากการใช้สิทธิใบสำคัญแสดงสิทธิ (AS-W2) (หุ้น)	-	1,015,103
จำนวนหุ้นสามัญ ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566 (หุ้น)	513,007,473	507,731,617
มูลค่าหุ้น (บาทต่อหุ้น)	0.5	0.5
ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566 (บาท)	256,503,737	253,865,809

27. **สำรองตามกฎหมาย**

ตามพระราชบัญญัติบริษัทมหาชนจำกัด พ.ศ. 2535 บริษัทต้องกันเงินสำรองตามกฎหมายอย่างน้อยร้อยละ 5 ของกำไรสุทธิ หลังจากหักส่วนของขาดทุนสะสมยกมา (ถ้ามี) จนกว่าสำรองนี้จะมีมูลค่าไม่น้อยกว่าร้อยละ 10 ของทุนจดทะเบียนของบริษัท สำรองตามกฎหมายดังกล่าวไม่สามารถนำไปจ่ายเงินปันผลได้

28. **การจ่ายโดยใช้หุ้นเป็นเกณฑ์ - ใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญ**

28 (ก) **ใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญที่จัดสรรให้แก่กรรมการและพนักงานของบริษัท (AS-WB)**

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

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
 (เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))
 หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
 สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

28. การจ่ายโดยใช้หุ้นเป็นเกณฑ์ - ใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญ (ต่อ)

28 (ก) ใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญที่จัดสรรให้แก่กรรมการและพนักงานของบริษัท (AS-WB) (ต่อ)

รายการเคลื่อนไหวของจำนวนสิทธิซื้อหุ้นที่คงเหลือ และราคาใช้สิทธิถัวเฉลี่ยถ่วงน้ำหนักที่เกี่ยวข้องกันดังนี้

	งบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ	
	ราคาใช้สิทธิ	
	ถัวเฉลี่ยถ่วงน้ำหนัก	
	บาทต่อหุ้น	จำนวนสิทธิ
วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2565	0.86	8,718,937
สิทธิเลือกที่มีการใช้สิทธิ	0.86	(7,389,517)
วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2565	0.86	1,329,420
วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2566	0.86	1,329,420
วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566	0.86	1,329,420

ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566 กลุ่มกิจการและบริษัทได้รับรู้ค่าใช้จ่ายที่เกี่ยวข้องกับใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญตลอดระยะเวลาที่ได้รับสิทธิ ค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญ ได้บันทึกเป็นค่าใช้จ่ายในงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จรวมและงบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จเฉพาะบริษัท และส่วนของผู้ถือหุ้นรวมและส่วนของผู้ถือหุ้นเฉพาะบริษัท เป็นจำนวน 5,945,740 บาท

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

บริษัทได้ออกใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญของบริษัทฯ ครั้งที่ 2 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 พ.ศ. 2564 โดยเริ่มใช้สิทธิครั้งแรกในวันที่ 25 มิถุนายน พ.ศ. 2564 และสามารถใช้สิทธิได้ทุกๆ 6 เดือนคือทุกวันที่ 25 มิถุนายน และ 25 ธันวาคม ตลอดอายุของใบสำคัญแสดงสิทธิ

ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566 บริษัทมีใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นคงเหลือ 3,946,436 สิทธิ

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
(เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))
หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

28. การจ่ายโดยใช้หุ้นเป็นเกณฑ์ - ใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญ (ต่อ)

28 (ข) ใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญ ครั้งที่ 2 (AS-W2) (ต่อ)

รายการเคลื่อนไหวของจำนวนสิทธิซื้อหุ้นที่คงเหลือ และราคาใช้สิทธิถัวเฉลี่ยถ่วงน้ำหนักที่เกี่ยวข้องกันดังนี้

	งบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ	
	ราคาใช้สิทธิ	
	ถัวเฉลี่ยถ่วงน้ำหนัก	
	บาทต่อหุ้น	จำนวนสิทธิ
วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2565	3.50	47,881,935
สิทธิเลือกที่มีการใช้สิทธิ	3.50	(42,920,396)
วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2565	3.50	4,961,539
วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2566	3.50	4,961,539
สิทธิเลือกที่มีการใช้สิทธิ	3.50	(1,015,103)
วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566	3.50	3,946,436

29. รายได้อื่น

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ดอกเบี้ยรับ	1,874	880	1,429	414
รายได้ค่าบริการจัดการ	-	-	-	71,096
รายได้อื่น	8,301	45,903	25,831	26,425
รวมรายได้อื่น	10,175	46,783	27,260	97,935

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
(เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))
หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

30. ค่าใช้จ่ายตามลักษณะ

รายการที่รวมอยู่ในการคำนวณกำไร (ขาดทุน) จากการดำเนินงาน สามารถนำมาแยกตามลักษณะได้ดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
เงินเดือน ค่าแรง และผลประโยชน์อื่นของพนักงาน	202,790	223,638	10,583	38,867
ต้นทุนค่าลิขสิทธิ์รายเดือน	444,012	464,487	-	43,871
ค่าเสื่อมราคา	21,388	20,175	2,625	6,875
ค่าตัดจำหน่าย	79,742	78,061	-	11,107
ขาดทุนจากการตัดจำหน่ายสินทรัพย์ไม่มีตัวตน	73,379	-	-	-
ขาดทุนจากการด้อยค่าของค่าสิทธิจ่ายล่วงหน้า	26,275	-	-	-
กลับรายการการด้อยค่าของผลขาดทุนที่คาดว่าจะได้รับ	-	(28,919)	-	-
กลับรายการการด้อยค่าเงินลงทุนในบริษัทย่อย	-	-	-	(55,050)

31. ภาษีเงินได้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ภาษีเงินได้ปัจจุบัน				
ภาษีเงินได้ปัจจุบันสำหรับกำไรทางภาษีสำหรับปี	53,886	50,363	-	700
การปรับปรุงจากงวดก่อน	(771)	237	-	-
รวมภาษีเงินได้ปัจจุบัน	53,115	50,600	-	700
ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี				
รายการที่เกิดจากผลแตกต่างชั่วคราว				
- สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี	(675)	415	-	17,111
- หนี้สินภาษีเงินได้รอตัดบัญชี	-	184	-	(2,721)
รวม (รายได้) ค่าใช้จ่ายภาษีเงินได้รอตัดบัญชี	(675)	599	-	14,390
รวม ค่าใช้จ่าย (รายได้) ภาษีเงินได้	52,440	51,199	-	15,090

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
(เดิมชื่อ บริษัท เอเซียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))
หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

31. ภาษีเงินได้ (ต่อ)

ภาษีเงินได้สำหรับกำไรก่อนหักภาษีของกลุ่มกิจการมีขนาดจำนวนเงินที่แตกต่างจากการคำนวณกำไร (ขาดทุน) ทางบัญชีตามอัตราภาษีเงินได้ของกลุ่มกิจการ โดยมีรายละเอียดดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
กำไรก่อนภาษีเงินได้	252,107	317,327	185,050	343,119
อัตราภาษีเงินได้นิติบุคคล	ร้อยละ 18 - 24	ร้อยละ 17 - 25	ร้อยละ 20	ร้อยละ 20
ภาษีคำนวณจากอัตราภาษี	88,142	85,678	37,010	68,624
ผลกระทบ :				
การปรับปรุงจากงวดก่อน	(771)	237	-	-
รายได้ที่ได้รับยกเว้น	(86,986)	(87,997)	(84,558)	(87,946)
ค่าใช้จ่ายที่ไม่สามารถหักภาษี	5,338	4,922	156	3,268
ค่าใช้จ่าย (รายได้) ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี	(675)	599	-	14,390
การใช้ประโยชน์ทางภาษีที่ไม่ได้รับรู้เป็น				
สินทรัพย์ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี	-	47,760	-	16,754
ภาษีเงินได้รอตัดบัญชี	47,392	-	47,392	-
ภาษีเงินได้จ่าย (รับ)	52,440	51,199	-	15,090

32. กำไรต่อหุ้น

กำไรต่อหุ้นขั้นพื้นฐานส่วนที่เป็นของบริษัทใหญ่คำนวณโดยการหารกำไรสุทธิส่วนที่เป็นของบริษัทใหญ่ด้วยจำนวนหุ้นสามัญถัวเฉลี่ยถ่วงน้ำหนักที่ออกจำหน่ายอยู่ในระหว่างปี

สำหรับกำไรต่อหุ้นปรับลดส่วนที่เป็นของบริษัทใหญ่คำนวณจากจำนวนหุ้นสามัญถัวเฉลี่ยถ่วงน้ำหนักที่รวมสมมติฐานว่าหุ้นสามัญเทียบเท่าปรับลดได้ถูกแปลงเป็นหุ้นสามัญทั้งหมด

บริษัทได้ออกและเสนอขายใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญที่จัดสรรให้แก่กรรมการและพนักงานของบริษัทและบริษัทย่อย (AS-WB) ใบสำคัญแสดงสิทธิไม่มีราคาเสนอขายและมีอายุไม่เกิน 3 ปีนับจากวันที่ออก (วันที่ออกคือ 14 สิงหาคม พ.ศ. 2563) สูงสุดไม่เกิน 20,493,850 หน่วย ราคาใช้สิทธิ 0.86 บาทต่อหุ้น อัตราการใช้สิทธิคือหนึ่งใบสำคัญแสดงสิทธิต่อหนึ่งหุ้นสามัญ ใบสำคัญแสดงสิทธิสามารถใช้สิทธิได้ทุก 6 เดือน คือวันที่ 16 - 20 มีนาคม และ 16 - 20 กันยายน ตลอดจนอายุใบสำคัญแสดงสิทธิ กำหนดวันใช้สิทธิครั้งแรกในวันที่ 16 - 20 กันยายน พ.ศ. 2563

ใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญคงเหลือ ณ วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2565 ประกอบด้วยใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญที่จัดสรรให้แก่กรรมการและพนักงานของบริษัทและบริษัทย่อย (AS-WB) และใบสำคัญแสดงสิทธิซื้อหุ้นสามัญที่จัดสรรให้แก่ผู้ถือหุ้นเดิม

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)

(เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟต์แวร์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

ตามสัดส่วนการถือหุ้น (AS-W2) ซึ่งมีผลต่อการคำนวณกำไรต่อหุ้นปรับลดเนื่องจากราคาตามสิทธิของใบสำคัญแสดงสิทธิที่เหลืออยู่ต่ำกว่าราคาตลาดเฉลี่ยของหุ้นสามัญของบริษัทในระหว่างปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

32. กำไรต่อหุ้น (ต่อ)

กำไรต่อหุ้นขั้นพื้นฐานแสดงดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565
ส่วนแบ่งกำไรสำหรับปีที่เป็นของผู้ถือหุ้น				
ของบริษัทใหญ่ (พันบาท)	218,331	268,560	185,050	328,029
จำนวนหุ้นสามัญถ่วงเฉลี่ยถ่วงน้ำหนักที่ถือโดย				
ผู้ถือหุ้น (พันหุ้น)	506,820	466,150	506,820	466,150
กำไรต่อหุ้นขั้นพื้นฐาน (บาทต่อหุ้น)	0.43	0.58	0.37	0.70
กำไรต่อหุ้นปรับลดแสดงดังนี้				
ส่วนแบ่งกำไรสำหรับปีที่เป็นของผู้ถือหุ้น				
ของบริษัทใหญ่ (พันบาท)	218,331	268,560	185,050	328,029
จำนวนหุ้นสามัญถ่วงเฉลี่ยถ่วงน้ำหนักที่ถือโดย				
ผู้ถือหุ้น (พันหุ้น)	509,142	471,157	509,142	471,157
กำไรต่อหุ้นปรับลด (บาทต่อหุ้น)	0.43	0.57	0.37	0.70

33. เงินปันผล

ในการประชุมสามัญผู้ถือหุ้นประจำปี 2565 เมื่อวันที่ 22 เมษายน พ.ศ. 2565 มีมติให้จ่ายเงินปันผลสำหรับผลดำเนินงานรอบระยะเวลาบัญชี ปี 2564 จากกำไรสะสมเป็นเงินสดในอัตรา 0.30 บาทต่อหุ้น เป็นจำนวนเงิน 136.92 ล้านบาท โดยจ่ายให้กับผู้ถือหุ้นทั้งหมดที่มีชื่ออยู่ในทะเบียนในวันที่ 14 มีนาคม พ.ศ. 2565 และบริษัทได้จ่ายเงินปันผลให้แก่ผู้ถือหุ้นเมื่อวันที่ 9 พฤษภาคม พ.ศ. 2565

ในการประชุมคณะกรรมการบริษัทฯ ประจำปี 2565 เมื่อวันที่ 11 สิงหาคม พ.ศ. 2565 มีมติให้จ่ายเงินปันผลระหว่างกาลสำหรับผลดำเนินงานรอบระยะเวลาบัญชีหกเดือนแรกของปี 2565 เป็นเงินสดในอัตรา 0.30 บาทต่อหุ้น เป็นจำนวนเงิน 140.89 ล้านบาท โดยจ่ายให้กับผู้ถือหุ้นทั้งหมดที่มีชื่ออยู่ในทะเบียนในวันที่ 25 สิงหาคม พ.ศ. 2565 และบริษัทได้จ่ายเงินปันผลให้แก่ผู้ถือหุ้นเมื่อวันที่ 8 กันยายน พ.ศ. 2565

ในการประชุมสามัญผู้ถือหุ้นประจำปี 2566 เมื่อวันที่ 25 เมษายน พ.ศ. 2566 มีมติให้จ่ายเงินปันผลสำหรับผลดำเนินงานรอบระยะเวลาบัญชีปี 2565 จากกำไรสะสมเป็นเงินสดในอัตรา 0.23 บาทต่อหุ้น เป็นจำนวนเงิน 116.54 ล้านบาท โดยจ่ายให้กับผู้ถือหุ้นทั้งหมดที่มีชื่ออยู่ในทะเบียนในวันที่ 29 มีนาคม พ.ศ. 2566 และบริษัทได้จ่ายเงินปันผลให้แก่ผู้ถือหุ้นเมื่อวันที่ 9 พฤษภาคม พ.ศ. 2566

34. ภาระผูกพัน

สัญญาการใช้สิทธิ

กลุ่มกิจการมีสัญญาการใช้สิทธิซอฟต์แวร์ สิทธิในการให้บริการเกมออนไลน์ และสิทธิในการเป็นตัวแทนจำหน่ายกับบริษัทในประเทศและต่างประเทศหลายแห่ง ภายใต้สัญญาดังกล่าว บริษัทและบริษัทย่อยมีภาระที่จะต้องชำระค่าสิทธิเริ่มแรก ค่าสิทธิขั้นต่ำคิดตามสัญญา และค่าสิทธิคิดตามรายได้ตามที่กำหนดไว้ในสัญญา กำหนดระยะเวลาชำระค่าสิทธิขั้นต่ำขึ้นอยู่กับข้อตกลงของการจ่ายเงินในสัญญา

วันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566 และ พ.ศ. 2565 กลุ่มกิจการมีภาระที่จะต้องชำระค่าสิทธิเริ่มแรกและค่าสิทธิขั้นต่ำดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ค่าสิทธิเริ่มแรก	28,679	74,898	-	-
ค่าสิทธิขั้นต่ำคิดตามรายได้	48,796	83,360	-	-

35. รายการกับบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกัน

บุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกันกับบริษัทหมายถึงบุคคลหรือกิจการที่มีอำนาจควบคุมบริษัท ถูกควบคุมโดยบริษัท ไม่ว่าจะเป็นโดยทางตรงหรือทางอ้อม หรืออยู่ภายใต้การควบคุมเดียวกันกับบริษัท รวมถึงบริษัทที่ทำหน้าที่ถือหุ้น บริษัทย่อย และกิจการที่เป็นบริษัทย่อยในเครือเดียวกัน นอกจากนี้บุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกันยังหมายถึงบริษัทร่วม และบุคคลซึ่งถือหุ้นที่มีสิทธิออกเสียงไม่ว่าทางตรงหรือทางอ้อมและมีอิทธิพลอย่างเป็นสาระสำคัญกับบริษัท ผู้บริหารสำคัญ กรรมการหรือพนักงานของบริษัท ตลอดจนทั้งสมาชิกในครอบครัวที่ใกล้ชิดกับบุคคลดังกล่าว และกิจการที่เกี่ยวข้องกับบุคคลเหล่านั้น

ในการพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกันกับบริษัทแต่ละรายการ บริษัทคำนึงถึงเนื้อหาของความสัมพันธ์มากกว่ารูปแบบทางกฎหมาย

บริษัทถูกถือหุ้นโดยนายปราโมทย์ สุตจิตพร ในสัดส่วนร้อยละ 29 จำนวนหุ้นที่เหลือร้อยละ 71 ถือโดยบุคคลทั่วไป

เงินลงทุนในบริษัทย่อย และบริษัทร่วมที่สำคัญ เปิดเผยในหมายเหตุ 16

รายการค้าที่สำคัญกับกิจการที่เกี่ยวข้องกัน สามารถสรุปได้ดังนี้

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
(เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))
หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

35. รายการกับบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกัน (ต่อ)

(ก) ความสัมพันธ์

ความสัมพันธ์ที่กลุ่มบริษัทและบริษัทมีกับบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกัน มีดังนี้

บริษัท	ความสัมพันธ์
A Capital Co., Ltd.	บริษัทย่อย
CIB Development Sdn. Bhd.	บริษัทย่อย
Playpark Co., Ltd.	บริษัทย่อย
Playpark Pte Ltd.	บริษัทย่อย
PT. Asiasoft	บริษัทย่อย
Playpark Inc.	บริษัทย่อย
Playpark Company Limited Vietnam	บริษัทย่อย
Playpark Malaysia Sdn. Bhd.	บริษัทย่อย
Asia Soft Co., Ltd. - Vietnam	บริษัทย่อย
Thaiware Communication Company Limited	บริษัทร่วมของ A Capital Co., Ltd.
KubPlay Entertainment Co., Ltd.	กิจการร่วมค้า
Sabuy Technology PCL.	ผู้ถือหุ้นรายใหญ่
บุคคลหรือผู้เกี่ยวข้องอื่น	บุคคลที่เกี่ยวข้องกับกรรมการของบริษัทหรือ กรรมการบริษัทร่วมกัน

(ข) รายได้จากการขายและบริการ และอื่น ๆ

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
สำหรับปีสิ้นสุด 31 ธันวาคม				
รายได้ค่าลิขสิทธิ์และบริการ				
บริษัทย่อย	-	-	-	69,051
	-	-	-	69,051
รายได้จากการขายบัตร				
บริษัทย่อย	-	-	-	46
	-	-	-	46

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
(เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))
หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

35. รายการกับบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกัน (ต่อ)

(ข) รายได้จากการขายและบริการ และอื่น ๆ (ต่อ)

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
สำหรับปีสิ้นสุด 31 ธันวาคม				
รายได้ดอกเบี้ย				
บริษัทย่อย	-	-	355	9
	-	-	355	9
รายได้เงินปันผล				
บริษัทย่อย	-	-	181,456	252,133
	-	-	181,456	252,133
รายได้อื่น				
บริษัทย่อย	-	-	32,961	-
	-	-	32,961	-

(ค) การซื้อสินค้าและบริการ และอื่น ๆ

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
สำหรับปีสิ้นสุด 31 ธันวาคม				
ค่าลิขสิทธิ์และค่าบริหารจัดการ				
บริษัทย่อย	-	-	25,519	53,346
	-	-	25,519	53,346
ต้นทุนจากการจำหน่ายบัตร				
บริษัทย่อย	-	-	-	91
	-	-	-	91

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
(เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))
หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

35. รายการกับบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกัน (ต่อ)

(ง) ยอดคงเหลือที่เกิดจากการซื้อขายสินค้าและบริการและอื่น ๆ

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
ลูกหนี้การค้า (หมายเหตุ 10)				
บริษัทย่อย	-	-	28,919	48,988
กิจการร่วมค้า	-	38	-	38
รวม	-	38	28,919	49,026
หัก ค่าเผื่อขาดทุนที่คาดว่าจะเกิดขึ้น	-	-	(28,919)	(28,919)
	-	38	-	20,107
ลูกหนี้และดอกเบี้ยค้างรับจาก				
กิจการที่เกี่ยวข้องกัน (หมายเหตุ 10)				
บริษัทย่อย - ลูกหนี้อื่น	-	-	20,942	64,447
- ดอกเบี้ยค้างรับ	-	6	-	9
กิจการร่วมค้า - ลูกหนี้อื่น	132	-	128	-
- ดอกเบี้ยค้างรับ	198	-	198	-
รวม	330	6	21,268	64,456
เจ้าหนี้การค้าและเจ้าหนี้อื่น (หมายเหตุ 20)				
กิจการที่เกี่ยวข้องกัน	-	-	14,561	16,571
ดอกเบี้ยค้างจ่ายกรรมการ	1,519	-	1,519	-
ดอกเบี้ยค้างจ่ายผู้ถือหุ้นรายใหญ่	2,065	-	2,065	-
ดอกเบี้ยค้างจ่ายบริษัทย่อย	-	-	10	-
รวม	3,584	-	18,155	16,571

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
(เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))
หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

35. รายการกับบุคคลหรือกิจการที่เกี่ยวข้องกัน (ต่อ)

(จ) เงินให้กู้ยืมระยะสั้นแก่กิจการที่เกี่ยวข้องกัน (หมายเหตุ 11)

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
บริษัทย่อย	-	-	-	20,000
บริษัทที่เกี่ยวข้องกัน	-	3,000	-	3,000
กิจการร่วมค้า	7,500	-	7,500	-
รวม	7,500	3,000	7,500	23,000

(ฉ) เงินกู้ยืมระยะสั้นจากกิจการที่เกี่ยวข้องกัน (หมายเหตุ 22)

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
กรรมการ	80,000	-	80,000	-
ผู้ถือหุ้นรายใหญ่	110,000	-	110,000	-
บริษัทย่อย	-	-	3,000	-
รวม	190,000	-	193,000	-

(ช) ค่าตอบแทนผู้บริหารสำคัญ

ผู้บริหารสำคัญรวมถึงกรรมการ (ไม่ว่าจะทำหน้าที่ในระดับบริหารหรือไม่) คณะผู้บริหารระดับสูง และเลขานุการบริษัท
ค่าตอบแทนที่จ่ายหรือค้างจ่ายสำหรับผู้บริหารสำคัญสำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2566 มีดังนี้

	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
เงินเดือนและผลประโยชน์ระยะสั้นอื่น	28,018	27,250	9,511	14,574
ผลประโยชน์เมื่อออกจากงาน	1,940	901	263	280
รวม	29,958	28,151	9,774	14,854

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
(เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))
หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

36. การวัดมูลค่ายุติธรรมของเครื่องมือทางการเงิน

รายการสินทรัพย์ทางการเงินบางรายการของกลุ่มกิจการมีการวัดมูลค่าด้วยมูลค่ายุติธรรมในงบแสดงฐานะการเงิน ณ วันสิ้นรอบระยะเวลารายงาน

โดยตารางต่อไปนี้แสดงถึงข้อมูลเกี่ยวกับการประเมินมูลค่ายุติธรรมของสินทรัพย์ทางการเงินดังกล่าว

	ข้อมูลระดับที่ 1			
	งบการเงินรวม		งบการเงินเฉพาะกิจการ	
	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565
	พันบาท	พันบาท	พันบาท	พันบาท
สินทรัพย์ทางการเงินที่วัดมูลค่าด้วยมูลค่ายุติธรรมผ่านกำไรหรือขาดทุน				
หน่วยลงทุนในกองทุนรวม (หมายเหตุ 12)	186,471	310,878	52,018	187,993
รวม	186,471	310,878	52,018	187,993

37. สินทรัพย์และหนี้สินทางการเงินที่เป็นเงินตราต่างประเทศ

บริษัทฯ และบริษัทย่อยมียอดคงเหลือของสินทรัพย์และหนี้สินทางการเงินที่สำคัญที่เป็นสกุลเงินตราต่างประเทศดังนี้

สกุลเงิน	งบการเงินรวม					
	สินทรัพย์ทางการเงิน		หนี้สินทางการเงิน		อัตราแลกเปลี่ยนเฉลี่ย	
	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565
	หลักพัน	หลักพัน	หลักพัน	หลักพัน	บาท	บาท
	บาทต่อ 1 หน่วยเงินตราต่างประเทศ					
เหรียญสหรัฐอเมริกา	7,659	8,158	1,283	1,392	34.2233	34.5624
ยูโร	-	-	-	10	38.0334	36.8274
ริงกิตมาเลเซีย	200	4,455	-	54	7.4168	7.8304
เหรียญสิงคโปร์	4,024	7,280	219	146	25.9733	25.7206
เปโซฟิลิปปินส์	6	-	3,703	2,351	0.6138	0.6190
รูเปียนอินเดีย	830,062	846,147	-	-	0.0022	2.2143
เวียดนามดอง	16,924,723	20,223,603	5,555,558	697,326	2.2267	0.0015

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
(เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))
หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ
สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

37. สินทรัพย์และหนี้สินทางการเงินที่เป็นเงินตราต่างประเทศ (ต่อ)

สกุลเงิน	งบการเงินเฉพาะกิจการ					
	สินทรัพย์ทางการเงิน		หนี้สินทางการเงิน		อัตราแลกเปลี่ยนเฉลี่ย	
	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565	พ.ศ. 2566	พ.ศ. 2565
	หลักพัน	หลักพัน	หลักพัน	หลักพัน	บาท	บาท
บาทต่อ 1 หน่วยเงินตราต่างประเทศ						
เหรียญสหรัฐอเมริกา	2,892	4,146	-	170	34.2233	34.5624
ยูโร	-	-	-	-	38.0334	36.8274
ริงกิตมาเลเซีย	-	-	-	14	7.4168	7.8304
เหรียญสิงคโปร์	33	4,033	67	113	25.9733	25.7206

38. การจัดประเภทรายการใหม่

รายการในงบการเงินสำหรับงวดสามเดือนสิ้นสุดวันที่ 31 มีนาคม พ.ศ. 2566 บางรายการได้จัดประเภทใหม่ให้สอดคล้องกับรายการในงบการเงินของปี 2566 ดังนี้

	พันบาท		
	สำหรับงวดสามเดือนสิ้นสุดวันที่ 31 มีนาคม 2566		
	ก่อนจัดประเภท รายการใหม่	จัดประเภท รายการใหม่	หลังจัดประเภท รายการใหม่
งบกำไรขาดทุนเบ็ดเสร็จ			
ต้นทุนการให้บริการ	(192,641)	20,185	(172,456)
ค่าใช้จ่ายในการบริหาร	(50,393)	(20,185)	(70,578)

การจัดประเภทรายการใหม่นี้เนื่องจากผู้บริหารเห็นว่ามีความเหมาะสมกับธุรกิจของบริษัทมากกว่า

39. สัญญาที่สำคัญ

การเข้าทำสัญญาซื้อหุ้นสามัญบริษัท บิทคับ ออนไลน์ จำกัด (“BO”) จำนวน 4,149,000 หุ้น คิดเป็นร้อยละ 9.22 ของทุนจดทะเบียนจากบริษัท บิทคับ แคปปิตอล กรุ๊ป โฮลดิ้งส์ จำกัด จำนวน 600,000,000 บาทและวางเงินมัดจำจำนวน 60,000,000 บาท เป็นเงินสดเช็คสั่งจ่ายภายในวันที่ทำสัญญาซื้อขายหุ้น โดยบริษัทได้เข้าทำสัญญากู้ยืมเงินเพื่อวัตถุประสงค์ในการซื้อหุ้นสามัญ

บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)

(เดิมชื่อ บริษัท เอเชียซอฟท์ คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน))

หมายเหตุประกอบงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการ

สำหรับปีสิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม พ.ศ. 2566

40. เหตุการณ์ภายหลังวันที่ในงบการเงิน

ในการประชุมคณะกรรมการบริษัท ครั้งที่ 2/2567 วันที่ 12 มกราคม พ.ศ. 2567 ที่ประชุมได้มีมติเห็นชอบให้เสนอผู้ถือหุ้นในการพิจารณาและอนุมัติโครงการซื้อหุ้นคืนเพื่อบริหารทางการเงินภายในวงเงินสูงสุดไม่เกิน 120 ล้านบาท เป็นจำนวนไม่เกิน 15 ล้านหุ้น ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 2.95 ของหุ้นที่จำหน่ายแล้วทั้งหมด มูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 0.5 บาท โดยมีกำหนดระยะเวลาของการซื้อคืนตั้งแต่วันที่ 19 มกราคม 2567 ถึงวันที่ 18 เมษายน 2567 และมีกำหนดระยะเวลาจำหน่ายหุ้นซื้อคืนภายหลัง 3 เดือนนับแต่การซื้อหุ้นคืนแล้วเสร็จแต่ต้องไม่เกิน 3 ปี

ในการประชุมคณะกรรมการบริษัท ครั้งที่ 4/2567 วันที่ 29 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2567 ที่ประชุมได้มีมติเห็นชอบให้เสนอผู้ถือหุ้นในการพิจารณาและอนุมัติการลดทุนจดทะเบียนของบริษัท จำนวน 1.12 ล้านบาท จากทุนจดทะเบียนเดิม 256.50 ล้านบาท เป็นทุนจดทะเบียนใหม่ 255.38 ล้านบาท โดยการตัดหุ้นจดทะเบียนที่ยังไม่ได้จำหน่ายของบริษัท จำนวน 2,242,707 หุ้น มูลค่าที่ตราไว้หุ้นละ 0.50 บาท และอนุมัติการแก้ไขเพิ่มเติมหนังสือบริคณห์สนธิข้อ 4 ของบริษัทเพื่อให้สอดคล้องกับการลดทุนจดทะเบียน

ส่วนที่ 4

เอกสารแนบ









คณะกรรมการบริษัทฯ

1. นายปราโมทย์ สุดจิตพร
ประธานกรรมการ
2. นายกิตติพงศ์ พุกทองอรุณ
กรรมการผู้จัดการ
3. นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันตีวงศ์
กรรมการอิสระ
และประธานกรรมการตรวจสอบ
4. นางมลฤดี สุพันธ์รัชต์
กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ
5. พ.ศ.อ. ญาณพล ยั่งยืน
กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ
6. นายสันติธร บุญเชื้อ
กรรมการ

คณะผู้บริหาร

7. Mr. Quach Dong Quang
ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร
กลุ่มธุรกิจเกมออนไลน์ (เพลย์ฟาร์ค)
8. Mr. Ung Chek Wai, Gerry
ประธานเจ้าหน้าที่บริหารสูงสุดด้านการเงิน
9. นายกฤษพล ใจจงรักษ์
ประธานเจ้าหน้าที่บริหารฝ่ายปฏิบัติการ
กลุ่มธุรกิจเกมออนไลน์ (เพลย์ฟาร์ค)
10. Mr. Apollo Reyes Dionglay
ประธานเจ้าหน้าที่บริหารฝ่ายพาณิชย์
กลุ่มธุรกิจเกมออนไลน์ (เพลย์ฟาร์ค)
11. นายอาสา ด้วงงำ
ประธานเจ้าหน้าที่ฝ่ายปฏิบัติการการตลาด
กลุ่มธุรกิจเกมออนไลน์ (เพลย์ฟาร์ค)



ประวัติคณะกรรมการบริษัทฯ และคณะผู้บริหาร

ชื่อ-นามสกุล	นายปราโมทย์ สุดจิตพร		
อายุ	49 ปี		
ตำแหน่ง	ประธานกรรมการ		
วันที่ได้รับแต่งตั้งให้เป็นกรรมการครั้งแรก	17 พฤษภาคม 2550		
การถือครองหุ้น ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2566	• หุ้น 148,540,429 • ใบสำคัญแสดงสิทธิ 0		
การถือครองหุ้นของคู่สมรส ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2566	• หุ้น 0 • ใบสำคัญแสดงสิทธิ 0		
ประวัติการทำผิดกฎหมาย ในระยะเวลา 10 ปี	ไม่มี		
ประวัติการศึกษา	ปริญญาตรี บริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ		
ประวัติการอบรมสัมมนา	หลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD) • หลักสูตร Director Accreditation Program (DAP 50/2006) หลักสูตรอบรมอื่น ๆ • CEO Club ครั้งที่ 2/2023 หัวข้อ “Strategy for Achieving Sustainability Goal” • Set and Execute Your 2023 Strategic Goals • Forward Night 2023 Thailand Seminar & Networking • Leading a Winning Team คัมภีร์สร้างยอดคน ปลดล็อกศักยภาพองค์กร (FutureSkill คอร์สออนไลน์) • Unleashing Business Growth : The Power of Ecosystem-Driven MarTech		
ประวัติการทำงาน (การดำรงตำแหน่ง ในบริษัทจดทะเบียน)	2550 - ปัจจุบัน	ประธานกรรมการ	บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
ประวัติการทำงาน (การดำรงตำแหน่ง ในบริษัทจำกัด / องค์กรอื่น ๆ)	2565 - ปัจจุบัน	กรรมการ	บริษัท คับเพลย์ เอ็นเตอร์เทนเมนต์ จำกัด
	2551 - ปัจจุบัน	กรรมการ	บริษัท เอ แคปปิตอล จำกัด
	2547 - ปัจจุบัน	กรรมการ	บริษัท เพลย์พาร์ค จำกัด
	2547 - ปัจจุบัน	กรรมการ	บริษัท เอเซีย แอสเซท จำกัด
ความเชี่ยวชาญ	บริหารธุรกิจ, เทคโนโลยีสารสนเทศ, อุตสาหกรรมเกม		

ชื่อ-นามสกุล	นายกิตติพงศ์ พุกษอรุณ		
อายุ	55 ปี		
ตำแหน่ง	กรรมการผู้จัดการ		
วันที่ได้รับแต่งตั้งให้เป็นกรรมการครั้งแรก	23 เมษายน 2563		

การถือครองหุ้น ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2566	• หุ้น 675 • ใบสำคัญแสดงสิทธิ 0		
การถือครองหุ้นของกลุ่มสมรส ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2566	• หุ้น 0 • ใบสำคัญแสดงสิทธิ 0		
ประวัติการทำผิดกฎหมาย ในระยะเวลา 10 ปี	ไม่มี		
ประวัติการศึกษา	ปริญญาตรี บริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยอีสซิมซิง		
ประวัติการอบรมสัมมนา	<u>หลักสูตรอบรมของสมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)</u> • หลักสูตร Successful Formulation & Execution of Strategy (รุ่น 13/2011) • หลักสูตร Directors Accreditation Program (DAP) รุ่น 170		
ประวัติการทำงาน (การดำรงตำแหน่ง ในบริษัทจดทะเบียน)	2563 - ปัจจุบัน	กรรมการผู้จัดการ	บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
ประวัติการทำงาน (การดำรงตำแหน่ง ในบริษัทจำกัด / องค์กรอื่น ๆ)	2565 - ปัจจุบัน	กรรมการและประธาน เจ้าหน้าที่บริหาร	บริษัท คับเพลย์ เอ็นเตอร์เทนเมนต์ จำกัด
	2559 - ปัจจุบัน	กรรมการ	บริษัท ไทยแวร์ คอมมิวนิเคชั่น จำกัด
ความเชี่ยวชาญ	บริหารธุรกิจ		

ชื่อ-นามสกุล	นายเฉลิมพงษ์ จิตต์จันทวงศ์		
อายุ	63 ปี		
ตำแหน่ง	กรรมการอิสระ และประธานกรรมการตรวจสอบ		
วันที่ได้รับแต่งตั้งให้เป็น กรรมการครั้งแรก	17 พฤษภาคม 2550		
การถือครองหุ้น ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2566	• หุ้น 750,000 • ใบสำคัญแสดงสิทธิ 0		
การถือครองหุ้นของกลุ่มสมรส ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2566	• 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)	2550 – ปัจจุบัน	กรรมการอิสระ และประธานกรรมการ ตรวจสอบ	บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
ประวัติการทำงาน (การดำรงตำแหน่ง ในบริษัทจำกัด / องค์กรอื่น ๆ)	2530 - ปัจจุบัน	ทนายความ	บริษัท สำนักกฎหมาย ดำเนิน สมเกียรติ และบุญมา จำกัด

ความเชี่ยวชาญ	กฎหมาย
---------------	--------

ชื่อ-นามสกุล	นางมลฤดี สุพพันธุ์รัชต์
อายุ	59 ปี
ตำแหน่ง	กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ
วันที่ได้รับแต่งตั้งให้เป็นกรรมการครั้งแรก	23 พฤศจิกายน 2550
การถือครองหุ้น ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2566	• หุ้น 400,000 • ใบสำคัญแสดงสิทธิ 0
การถือครองหุ้นของกลุ่มสมรส ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2566	• หุ้น 0 • ใบสำคัญแสดงสิทธิ 0
ประวัติการทำผิดกฎหมาย ในระยะเวลา 10 ปี	ไม่มี
ประวัติการศึกษา	• บัณฑิตมหาบัณฑิต สาขาบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ • ประกาศนียบัตรบัณฑิตทางการสอบบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ • บัณฑิตมหาบัณฑิต เกียรตินิยมอันดับ 2 สาขาบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ • ผู้สอบบัญชีรับอนุญาตแห่งประเทศไทย เลขทะเบียน 4020 • อนุญาโตตุลาการ สถาบันอนุญาโตตุลาการ • อนุญาโตตุลาการ สำนักอนุญาโตตุลาการ 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 Program (ELP) รุ่นที่ 23/2021 • หลักสูตร Anti-Corruption the Practical Guide (ACPG) รุ่นที่ 57/2021 • หลักสูตร Advanced Audit Committee Program (AACP 43/2022) • หลักสูตร IOD National Director Conference 2022 - Wisdom for Future: Harmonizing The Diverse Boards • หลักสูตร Director Leadership Certification Program (DLCP 7/2022) ปี 2565 • หลักสูตร Hot Issue for Directors - What Directors Need to Know About Digital Assets? รุ่นที่ 3/2022 • หลักสูตร How to Develop a Risk Management Plan (HRP 35/2023) ปี 2566 <u>หลักสูตรอื่น ๆ</u> • สัมมนา Mazars Annual forum 2023: The ESG impact on value creation and sustainability, บจก. มาซาร์ส (ประเทศไทย) : Mazars • เข้าร่วมรับฟังงานเสวนาคณะกรรมการตรวจสอบประจำปี 2566 ในหัวข้อ “ทฤษฎีในการตกแต่งงบการเงิน อภิเษกสภาพเศษฐกิจ ทิศทาง ESG กับคาร์บอนไดออกไซด์” บจก. สำนักงานอัยวาย • เข้าร่วมการสัมมนา KPMG Business Leaders’ Summit 2023: Driving the Future, Economic Update & Forward Looking, M&A Landscape and Paradigm Shift, • The Future of ESG, Driving Business Growth with Data And AI บจก. เคพีเอ็มจี ภูเก็ต สอบบัญชี • เข้าร่วมการสัมมนา National Director Conference 2023 under the topic “Delivering “Net Zero” Together” สมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD)

ประวัติการอบรมสัมมนา	• เข้าร่วมการสัมมนา เรื่อง Director Forum I Engaging Board in ESG: The Path to Effective Sustainability” สมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD) • เข้าร่วมงาน Company Visit: Fostering Innovative Culture at Sea สมาคมส่งเสริมสถาบันกรรมการบริษัทไทย (IOD) • เข้าร่วมการสัมมนา IOD National Director Conference 2022 – Wisdom for Future: Harmonizing The Diverse Boards • เข้าร่วมการสัมมนา Live Straming Event ของตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย หัวข้อ “ความสำคัญของกรรมการตรวจสอบกับความเชื่อมั่นต่อตลาดทุนไทย” • เข้าร่วมการสัมมนา Independent Director Forum 2023 หัวข้อ “ป้องกันทุจริตในองค์กร = บทบาทหน้าที่ใคร?” • เข้าร่วมการสัมมนา “Detection of Accounting Irregularities in Fast Growing Business : The Role of Audit Committee” จัดโดย IOD, SET • เข้าร่วมการสัมมนา “บทบาทหน้าที่ของกรรมการและผู้บริหารของบริษัทจดทะเบียน” จัดโดยสำนักงานกสศ.		
ประวัติการทำงาน (การดำรงตำแหน่ง ในบริษัทจดทะเบียน)	2550 – ปัจจุบัน	กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ	บริษัท แอสฟิร อินโนเวชันส์ จำกัด (มหาชน)
	2556 - ปัจจุบัน	กรรมการอิสระ กรรมการตรวจสอบ ประธานกรรมการ บริหารความเสี่ยง และ กรรมการสรรหาและ พิจารณาค่าตอบแทน	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)	2536 - ปัจจุบัน	อาจารย์พิเศษ ภาควิชาการบัญชี คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี	มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
	2545 - ปัจจุบัน	อาจารย์พิเศษ คณะบัญชี	มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
	2557 - 2564	รองกรรมการผู้จัดการ ด้านบัญชีและการเงิน	บริษัท นวนคร จำกัด (มหาชน)
	2545 - 2554	กรรมการ และผู้อำนวยการ ฝ่ายบัญชีและการเงิน ส่วนกลาง	กลุ่มบริษัท เวฟ เอ็นเตอร์เทนเมนต์ จำกัด (มหาชน)
	2530 - 2539	ผู้จัดการฝ่ายตรวจสอบ	บริษัท สำนักงานอวิชัย จำกัด
ความเชี่ยวชาญ	การเงินและบัญชี		

ชื่อ-นามสกุล	พ.ต.อ. ญาณพล ยั่งยืน		
อายุ	70 ปี		
ตำแหน่ง	กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ		
วันที่ได้รับแต่งตั้งให้เป็นกรรมการครั้งแรก	13 พฤศจิกายน 2560		
การถือครองหุ้น ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2566	- หุ้น 185,000 - ใบสำคัญแสดงสิทธิ 0		
การถือครองหุ้นของคู่สมรส ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2566	- หุ้น 0 - ใบสำคัญแสดงสิทธิ 0		
ประวัติการทำผิดกฎหมาย ในระยะเวลา 10 ปี	ไม่มี		
ประวัติการศึกษา	- ร.ป.บ.(ตร.) (ร.ร.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 (บมช.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)	2560 – ปัจจุบัน	กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ	บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชันส์ จำกัด (มหาชน)
ประวัติการทำงาน (การดำรงตำแหน่ง ในบริษัทจำกัด / องค์กรอื่น ๆ)	2562 – ปัจจุบัน	กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ ด้านวิศวกรรมศาสตร์	คณะกรรมการการรักษาความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์แห่งชาติ (กมช.)
	2562 – ปัจจุบัน	รองอธิบดี กรมสอบสวนคดีพิเศษ	กรมสอบสวนคดีพิเศษ กระทรวงยุติธรรม
	2562 – ปัจจุบัน	รองเลขาธิการคณะกรรมการ ป้องกันและปราบปรามการทุจริตในภาครัฐ (ป.ป.ท.)	สำนักงาน ป.ป.ท. กระทรวงยุติธรรม
ความเชี่ยวชาญ	เทคโนโลยีสารสนเทศ		

ชื่อ-นามสกุล	นายสันติธร บุญเจือ		
อายุ	49 ปี		
ตำแหน่ง	กรรมการ		
วันที่ได้รับแต่งตั้งให้เป็นกรรมการครั้งแรก	25 เมษายน 2556 (ลาออกจากตำแหน่งเมื่อวันที่ 12 กุมภาพันธ์ 2567)		

การถือครองหุ้น ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2566	• หุ้น 0 • ใบสำคัญแสดงสิทธิ 0		
การถือครองหุ้นของกลุ่มสมรส ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2566	• หุ้น 0 • ใบสำคัญแสดงสิทธิ 0		
ประวัติการทำผิดกฎหมาย ในระยะเวลา 10 ปี	ไม่มี		
ประวัติการศึกษา	• ปริญญาเอก Electrical and Computer Engineering, Georgia Institute of Technology • ปริญญาโท Electrical and Computer Engineering, Georgia Institute of Technology • ปริญญาตรี วิศวกรรมคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ		
ประวัติการอบรมสัมมนา	ไม่มี		
ประวัติการทำงาน (การดำรงตำแหน่ง ในบริษัทจดทะเบียน)	2566 - 2567 (ลาออก 12 ก.พ. 2567)	กรรมการบริษัท	บริษัท แอสฟิร อินโนเวชันส์ จำกัด (มหาชน)
	2562 - ปัจจุบัน	กรรมการบริหาร	บริษัท สบาย เทคโนโลยี จำกัด (มหาชน)
	2558 - ปัจจุบัน	ประธานเจ้าหน้าที่ บริหารสายงาน นวัตกรรมเทคโนโลยี	บริษัท สบาย เทคโนโลยี จำกัด (มหาชน)
	ก.ย. - พ.ย. 2558	Vice President, Business Cash Management Planning Manager	บริษัท ธนาคารไทยพาณิชย์ จำกัด (มหาชน)
	2553 - 2558	Vice President, Head of IT Architecture	บริษัท ธนาคารกสิกรไทย จำกัด (มหาชน)
ประวัติการทำงาน (การดำรงตำแหน่ง ในบริษัทจำกัด / องค์กรอื่น ๆ)	2560 - ปัจจุบัน	กรรมการบริษัท	บริษัท สบาย มินนี่ จำกัด
	2561 - ปัจจุบัน	กรรมการบริษัท	บริษัท สบาย โซลูชั่น จำกัด
ความเชี่ยวชาญ	การบริหารจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศ, สถาปัตยกรรมองค์กร / สถาปัตยกรรมระบบเทคโนโลยีสารสนเทศ, การพัฒนาซอฟต์แวร์, วิศวกรรมคอมพิวเตอร์		

ชื่อ-นามสกุล	Mr. Quach Dong Quang
อายุ	57 ปี
ตำแหน่ง	ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร กลุ่มธุรกิจเกมออนไลน์ (เพลย์พาร์ค)
วันที่ได้รับแต่งตั้งให้เป็น กรรมการครั้งแรก	25 กุมภาพันธ์ 2565
การถือครองหุ้น ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2566	• หุ้น 379,574 • ใบสำคัญแสดงสิทธิ 0
การถือครองหุ้นของกลุ่มสมรส ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2566	• หุ้น 0 • ใบสำคัญแสดงสิทธิ 0
ประวัติการทำผิดกฎหมาย ในระยะเวลา 10 ปี	ไม่มี
ประวัติการศึกษา	• University of Warwick - Warwick Business School - Msc. Management Science and Operations Research

ประวัติการศึกษา	- University of Nottingham - BA. Social Science - Dudley College of Technology		
ประวัติการอบรมสัมมนา	ไม่มี		
ประวัติการทำงาน (การดำรงตำแหน่ง ในบริษัทจดทะเบียน)	2565 - ปัจจุบัน	ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร กลุ่มเกมธุรกิจออนไลน์ (เพลย์พาร์ก)	บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
	2560 - 2565	ประธานเจ้าหน้าที่บริหาร ฝ่ายปฏิบัติการ	บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
	2544 - 2547	Regional Manager - SEA	Vivendi Universal
	2541 - 2544	Regional Manager Indochina	BIC Asia
	2538 - 2541	Country Manager	Danone International Brand - Vietnam
ประวัติการทำงาน (การดำรงตำแหน่ง ในบริษัทจำกัด / องค์กรอื่น ๆ)	2557 - ปัจจุบัน	กรรมการ	Playpark Pte. Ltd.
	2557 - 2564	กรรมการ	Playpark Inc.
	2548 - 2564	กรรมการ	Asiasoft (VN) Co., Ltd.
ความเชี่ยวชาญ	บริหารธุรกิจ, อุตสาหกรรมเกม		

ชื่อ-นามสกุล	Mr. Ung Chek Wai, Gerry		
อายุ	56 ปี		
ตำแหน่ง	ประธานเจ้าหน้าที่บริหารฝ่ายการเงิน		
วันที่ได้รับแต่งตั้งให้เป็น กรรมการครั้งแรก	1 พฤศจิกายน 2560		
การถือครองหุ้น ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2566	- หุ้น 524,962 - ใบสำคัญแสดงสิทธิ 0		
การถือครองหุ้นของคู่สมรส ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2566	- 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		
ประวัติการทำงาน (การดำรงตำแหน่ง ในบริษัทจดทะเบียน)	2560 - ปัจจุบัน	ประธานเจ้าหน้าที่ บริหารฝ่ายการเงิน	บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
ประวัติการทำงาน (การดำรงตำแหน่ง ในบริษัทจำกัด / องค์กรอื่น ๆ)	2551 - ปัจจุบัน	กรรมการ	Playpark Pte. Ltd.

ประวัติการทำงาน (การดำรงตำแหน่ง ในบริษัทจำกัด / องค์กรอื่น ๆ)	2562 – ปัจจุบัน	กรรมการ	Playpark Inc.
	2562 – ปัจจุบัน	กรรมการ	PT. Asiasoft
	2563 – 2566	กรรมการ	Playpark Malaysia
ความเชี่ยวชาญ	การเงิน, บริหารธุรกิจ		

ชื่อ-นามสกุล	นายกฤษพล ใจจรงค์		
อายุ	43 ปี		
ตำแหน่ง	ประธานเจ้าหน้าที่บริหารฝ่ายปฏิบัติการ กลุ่มธุรกิจเกมออนไลน์ (เพลย์พาร์ค)		
วันที่ได้รับแต่งตั้งให้เป็น กรรมการครั้งแรก	1 สิงหาคม 2566		
การถือครองหุ้น ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2566	• หุ้น 0 • ใบสำคัญแสดงสิทธิ 0		
การถือครองหุ้นของกลุ่มสมรส ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2566	• 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)	สิงหาคม 2566 - ปัจจุบัน	ประธานเจ้าหน้าที่ บริหารฝ่ายปฏิบัติการ กลุ่มธุรกิจเกมออนไลน์ (เพลย์พาร์ค)	บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชันส์ จำกัด (มหาชน)
ประวัติการทำงาน (การดำรงตำแหน่ง ในบริษัทจำกัด / องค์กรอื่น ๆ)	พฤษภาคม 2564 - มกราคม 2566	ที่ปรึกษาอิสระ	Undefined Inc.
	ตุลาคม 2562 - ธันวาคม 2563	กรรมการผู้จัดการ	บริษัท พีโอจี บีเคเค จำกัด
	พฤศจิกายน 2559 - กันยายน 2562	ผู้อำนวยการ ฝ่ายธุรกิจเกม	บริษัท ไลน์ คอมพานี (ประเทศไทย) จำกัด
	ธันวาคม 2558 - พฤศจิกายน 2559	ผู้จัดการ ประจำสาขาประเทศไทย	4:33 Creative Lab
	พฤศจิกายน 2557 - พฤศจิกายน 2558	ผู้จัดการอาวุโสแผนกให้ บริการเกมด้วยตัวเอง ในประเทศไทย	บริษัท ไลน์ คอมพานี (ประเทศไทย) จำกัด
	กันยายน 2556 - พฤศจิกายน 2557	ผู้จัดการผลิตภัณฑ์	บริษัท การ์มินา ประเทศไทย จำกัด
	เมษายน 2555 - กันยายน 2556	ผู้จัดการผลิตภัณฑ์	Sandbox Global
	ธันวาคม 2552 - เมษายน 2555	ผู้ช่วยผู้จัดการโครงการ	บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชันส์ จำกัด (มหาชน)

ประวัติการทำงาน (การดำรงตำแหน่ง ในบริษัทจำกัด / องค์กรอื่น ๆ)	มิถุนายน 2552 - พฤศจิกายน 2552	ผู้จัดการฝ่ายงาน วิศวกรรม	RWS Group
	สิงหาคม 2549 - มีนาคม 2552	ผู้จัดการแผนกพัฒนา ผลิตภัณฑ์เพื่อให้เหมาะ กับตลาดไทย	Electronic Arts
ความเชี่ยวชาญ	บริหารธุรกิจ, การให้บริการธุรกิจเกมพีซีและมือถือในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้		

ชื่อ-นามสกุล	Mr. Apollo Reyes Dionglay		
อายุ	61 ปี		
ตำแหน่ง	ประธานเจ้าหน้าที่บริหารฝ่ายพาณิชย์ กลุ่มธุรกิจเกมออนไลน์ (เพลย์พาร์ค)		
วันที่ได้รับแต่งตั้งให้เป็น กรรมการครั้งแรก	12 พฤษภาคม 2565		
การถือครองหุ้น ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2566	- หุ้น 370,749 - ใบสำคัญแสดงสิทธิ 0		
การถือครองหุ้นของคู่สมรส ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2566	- หุ้น 0 - ใบสำคัญแสดงสิทธิ 0		
ประวัติการทำผิดกฎหมาย ในระยะเวลา 10 ปี	ไม่มี		
ประวัติการศึกษา	University (BS Business Management)		
ประวัติการอบรมสัมมนา	ไม่มี		
ประวัติการทำงาน (การดำรงตำแหน่ง ในบริษัทจดทะเบียน)	2565 - ปัจจุบัน	ประธานเจ้าหน้าที่ฝ่าย พาณิชย์ กลุ่มธุรกิจเกม ออนไลน์ (เพลย์พาร์ค)	บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
	2542 - 2457	Sales and Distribution Director	Kimberly-Clark
	2547 - 2549	SBU Head, IDS Philippines	Li & Fung
ประวัติการทำงาน (การดำรงตำแหน่ง ในบริษัทจำกัด / องค์กรอื่น ๆ)	2558 - 2564	กรรมการผู้จัดการ	Playpark Inc.
	2549 - 2557	Sales & Marketing Director	Level Up Inc.
ความเชี่ยวชาญ	การพัฒนาธุรกิจ, การตลาด, การขาย		

ชื่อ-นามสกุล	นายอาสา ผิวจำ		
อายุ	49 ปี		
ตำแหน่ง	ประธานเจ้าหน้าที่ฝ่ายการตลาด กลุ่มธุรกิจเกมออนไลน์ (เพลย์พาร์ค)		
วันที่ได้รับแต่งตั้งให้เป็น กรรมการครั้งแรก	1 พฤษภาคม 2566		
การถือครองหุ้น ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2566	- หุ้น 0 - ใบสำคัญแสดงสิทธิ 0		

การถือครองหุ้นของคู่สมรส ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2566	• 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)	2566 - ปัจจุบัน	ประธานเจ้าหน้าที่ฝ่ายการตลาด กลุ่มธุรกิจเกมออนไลน์ (เพลย์พาร์ค)	บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
	2562	Head of New Digital Business	บริษัท เอ็ม เอฟ อี ซี จำกัด (มหาชน)
	2557 - 2561	Executive Director of New Media	บริษัท อมรินทร์ คอร์เปอเรชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
ประวัติการทำงาน (การดำรงตำแหน่ง ในบริษัทจำกัด / องค์กรอื่น ๆ)	2564 - 2566	Deputy Managing Director	บริษัท จินวานิชย์ จำกัด
	2563	CEO Thailand/SEA	บริษัท ลาวา เพอร์ฟอร์แมนซ์ มาร์เก็ตติ้ง จำกัด
ความเชี่ยวชาญ	บริหารธุรกิจ, พัฒนาธุรกิจ, การตลาด, การสื่อสารและประชาสัมพันธ์		

รายละเอียดเกี่ยวกับผู้ประสานงาน กับหน่วยงานตรวจสอบภายใน

ชื่อ-นามสกุล	นายชวินทร์ ตรีถาวรยืนยง		
อายุ	40		
คุณวุฒิการศึกษาล่าสุด	ปริญญาโท วิทยาศาสตร์ สาขาการเงิน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย		
สัดส่วนการถือหุ้น (%)	ไม่มี		
ความสัมพันธ์ทาง ครอบครัวระหว่าง กรรมการและผู้บริหาร	ไม่มี		
ประสบการณ์ทำงาน ในระยะเวลา 5 ปี	สิงหาคม 2563 - ปัจจุบัน	ผู้อำนวยการ ฝ่ายบัญชีและการเงิน	บริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)
	มิถุนายน 2562 - กรกฎาคม 2563	รองกรรมการผู้จัดการ ฝ่ายบัญชีและการเงิน	บริษัท วอริทซ์ สปอร์ต จำกัด
	พฤศจิกายน 2560 - มิถุนายน 2562	ผู้อำนวยการ ฝ่ายบัญชีและการเงิน	บริษัท โรยอลพลัส จำกัด
	ธันวาคม 2550 - ตุลาคม 2560	ผู้จัดการอาวุโส สายงานสอบบัญชี	บริษัท ไพร์ชวอเตอร์เฮ้าส์ คูเปอร์ เอบีเอเอส จำกัด

นโยบายด้านการกำกับดูแลกิจการที่ดี

คณะกรรมการบริษัทฯ เข้าใจบทบาทหน้าที่ และความรับผิดชอบของคณะกรรมการที่มีต่อบริษัทฯ และผู้ถือหุ้น และได้อนุมัตินโยบายการกำกับดูแลกิจการเป็นลายลักษณ์อักษร โดยมีหลักการและแนวทางปฏิบัติที่สอดคล้องกับหลักการการกำกับดูแลกิจการที่ดีของตลาดหลักทรัพย์ฯ เพื่อกำหนดนโยบายสนับสนุนการกำกับดูแลกิจการสำหรับเป็นแนวทางในการปฏิบัติ นอกจากนี้ บริษัทฯ ปฏิบัติตามกฎหมายและข้อบังคับต่าง ๆ ตามที่สำนักงาน ก.ล.ต. และตลาดหลักทรัพย์ฯ กำหนดทุกประการ โดยคณะกรรมการบริษัทฯ จะทบทวนนโยบายการกำกับดูแลกิจการของบริษัทฯ และประเมินผลการปฏิบัติตามนโยบายดังกล่าวอย่างน้อยปีละ 1 ครั้ง

ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทฯ ครั้งที่ 1/2550 เมื่อวันที่ 20 มิถุนายน 2550 มีมติกำหนดนโยบายการกำกับดูแลกิจการสำหรับเป็นแนวทางในการปฏิบัติ ซึ่งมีสาระสำคัญแบ่งออกเป็น 5 หมวด ดังนี้

1. 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

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

2. ความเท่าเทียมกันของผู้ถือหุ้น

บริษัทฯ มีนโยบายการปฏิบัติและการคุ้มครองสิทธิของผู้ถือหุ้นทุกรายอย่างเท่าเทียมกัน เพื่อสร้างเครื่องมือที่ช่วยให้เกิดความเท่าเทียมกันอย่างแท้จริง โดยเฉพาะกับผู้ถือหุ้นส่วนน้อย เช่น

- การปฏิบัติและอำนวยความสะดวกต่อผู้ถือหุ้นอย่างเท่าเทียมกัน และไม่กระทำการใด ๆ ที่เป็นการจำกัดหรือละเมิดหรือรบกวนสิทธิของผู้ถือหุ้น
- การกำหนดให้สิทธิออกเสียงในที่ประชุมเป็นไปตามจำนวนหุ้นที่ผู้ถือหุ้นถืออยู่ โดยหนึ่งหุ้นมีสิทธิเท่ากับหนึ่งเสียง
- การกำหนดให้กรรมการอิสระเป็นผู้มีหน้าที่ดูแลผู้ถือหุ้นส่วนน้อย โดยผู้ถือหุ้นส่วนน้อยสามารถเสนอแนะ แสดงความคิดเห็น หรือส่งข้อร้องเรียนไปยังกรรมการอิสระ โดยกรรมการอิสระจะเป็นผู้พิจารณาดำเนินการให้เหมาะสมในแต่ละเรื่อง เช่น หากเป็นข้อร้องเรียน กรรมการอิสระจะตรวจสอบข้อเท็จจริงและหาวิธีการเยียวยาที่เหมาะสม หรือกรณีเป็นข้อเสนอแนะที่กรรมการอิสระพิจารณาแล้วมีความเห็นว่าเป็นเรื่องสำคัญที่มีผลต่อผู้มีส่วนได้เสียโดยรวม หรือมีผลต่อการประกอบธุรกิจของบริษัทฯ กรรมการอิสระจะเสนอเรื่องดังกล่าวต่อที่ประชุมผู้ถือหุ้น เพื่อพิจารณากำหนดเป็นวาระการประชุมในการประชุมผู้ถือหุ้น
- การส่งเสริมการใช้สิทธิ เช่น การเปิดโอกาสให้ผู้ถือหุ้นส่วนน้อยสามารถเสนอเพิ่มวาระการประชุมก่อนวันประชุม การเปิดโอกาสให้ผู้ถือหุ้นส่วนน้อยสามารถเสนอชื่อนักลเพื่อเข้าดำรงตำแหน่งกรรมการ และการไม่เพิ่มวาระการประชุม

โดยไม่แจ้งผู้ถือหุ้นทราบล่วงหน้า

- คณะกรรมการบริษัทฯ ได้กำหนดมาตรการป้องกันการใช้อ้างอิงข้อมูลภายในโดยมิชอบ (Insider Trading) ของบุคคลที่เกี่ยวข้อง ซึ่งรวมถึงกรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ ที่เกี่ยวข้องกับข้อมูล (รวมถึงคู่สมรสและบุตรที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะของบุคคลดังกล่าว)

3. บทบาทต่อผู้มีส่วนได้เสีย

บริษัทฯ ได้ให้ความสำคัญแก่การกำกับดูแลผู้มีส่วนได้เสียทุกกลุ่ม เช่น ลูกค้า คู่ค้า พนักงาน ผู้ถือหุ้น เป็นต้น ตลอดจนสาธารณชนและสังคมโดยรวม โดยคณะกรรมการจะปฏิบัติต่อบุคคลเหล่านี้ตามสิทธิ เจื่อนใจ จักกฎหมาย และกฎระเบียบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ผู้มีส่วนได้เสียดังกล่าวได้รับการดูแลและปฏิบัติด้วยดี รวมทั้งจะให้มีการร่วมมือกันระหว่างผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในกลุ่มต่าง ๆ ตามบทบาทและหน้าที่ เพื่อให้กิจการของบริษัทฯ ดำเนินไปด้วยดี มีความมั่นคงและตอบสนองผลประโยชน์ที่เป็นธรรมแก่ทุกฝ่าย

เพื่อให้มั่นใจได้ว่าผู้มีส่วนได้เสียจะได้รับสิทธิอันพึงได้รับ บริษัทฯ ได้กำหนดแนวทางปฏิบัติไว้เป็นลายลักษณ์อักษรในจรรยาบรรณพนักงาน โดยเผยแพร่ข้อมูลดังกล่าวผ่านทางเว็บไซต์ของบริษัทฯ และสื่อภายในของบริษัทฯ ได้แก่ อินทราเน็ต และบอร์ดประชาสัมพันธ์ภายในบริษัทฯ เพื่อให้กรรมการ ตลอดจนผู้บริหาร และพนักงานทุกระดับถือปฏิบัติอย่างเคร่งครัดในการปฏิบัติงาน นอกจากนี้ บริษัทฯ จัดให้มีช่องทางที่ผู้มีส่วนได้เสียสามารถติดต่อสื่อสาร เสนอแนะ หรือให้ข้อมูลต่อคณะกรรมการบริษัทฯ โดยผ่านทางกรรมการอิสระ

- ผู้ถือหุ้น : บริษัทฯ มุ่งมั่นให้การดำเนินงานธุรกิจของกลุ่มบริษัทฯ มีผลการดำเนินงานที่ดี เติบโตอย่างมั่นคง และมีความสามารถในการแข่งขัน โดยคำนึงถึงสภาวะความเสี่ยงในปัจจุบันและอนาคต เพื่อให้เกิดการเพิ่มมูลค่าให้แก่ผู้ถือหุ้นในระยะยาว บริษัทฯ มีหน้าที่ดำเนินงาน เปิดเผยมูลค่าให้เกิดความโปร่งใสเป็นธรรม และพยายามอย่างเต็มที่ในการปกป้องทรัพย์สิน และสร้างไว้ซึ่งชื่อเสียงของบริษัทฯ
- คณะกรรมการบริษัทฯ : คณะกรรมการบริษัทฯ ได้รับรู้ถึงสิทธิ และมีการดูแลสิทธิของผู้มีส่วนได้เสียทุกกลุ่มของบริษัทฯ อย่างเท่าเทียมและเป็นธรรม
- พนักงาน : พนักงานของบริษัทฯ ถือเป็นทรัพยากรที่มีคุณค่าอย่างยิ่ง บริษัทฯ สรรหาและว่าจ้างบุคลากรที่มีความสามารถและประสบการณ์เข้ามาปฏิบัติงาน สัมพันธ์กับกับความต้องการของบริษัทฯ อีกทั้งยังพัฒนาพนักงานอย่างต่อเนื่องให้มีความสามารถในระดับสูง และให้ค่าตอบแทนที่เหมาะสมและสามารถเทียบเคียงได้กับบริษัทชั้นนำทั่วไป นอกจากนี้ บริษัทฯ มุ่งพัฒนาเสริมสร้างวัฒนธรรมและบรรยากาศในการทำงานที่ดี และปฏิบัติต่อพนักงานอย่างเท่าเทียมและเป็นธรรม บริษัทฯ ให้ความสำคัญต่อการดูแลสวัสดิภาพและสวัสดิการของพนักงาน เช่น การจัดตั้งกองทุนสำรองเลี้ยงชีพ การให้เงินกู้ยืมแก่พนักงาน การจัดหาให้มีการช้อปปิ้ง การจัดหาให้มีระบบป้องกันภัย เป็นต้น
- ลูกค้า : บริษัทฯ มุ่งมั่นให้ลูกค้ามีความพึงพอใจโดยนำเสนอบริการที่มีคุณภาพและเป็นเลิศ และพร้อมตอบสนองต่อความต้องการของลูกค้า บริษัทฯ ให้ความสำคัญต่อลูกค้า โดยเอาใจใส่ รับผิดชอบต่อลูกค้า และรักษาความลับของลูกค้า รวมทั้งเปิดโอกาสให้ลูกค้าแสดงความคิดเห็น และจัดให้มีผู้รับผิดชอบในการรับข้อร้องเรียนของลูกค้า
- คู่ค้า : บริษัทฯ เล็งเห็นความสำคัญของการปฏิบัติต่อคู่ค้าตามเงื่อนไขทางการค้าและปฏิบัติตามสัญญา และหลีกเลี่ยงวิธีการที่ไม่สุจริต
- คู่แข่ง : บริษัทฯ ประพฤติตามกรอบกติกาการแข่งขันที่ดี และหลีกเลี่ยงวิธีการที่ไม่สุจริต
- ชุมชน สังคม และสิ่งแวดล้อม : บริษัทฯ มีจิตสำนึกและตระหนักในความเป็นส่วนหนึ่งของสังคม จึงมีหน้าที่รับผิดชอบในการช่วยเหลือสังคม สนับสนุนกิจกรรมสาธารณประโยชน์แก่ชุมชน ตลอดจนพัฒนาสภาพแวดล้อมของชุมชนและสังคม เพื่อชีวิตความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น โดยดำเนินธุรกิจการให้บริการเกมออนไลน์อย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคม ด้วยนโยบายการให้บริการเกมที่มีเนื้อหาที่เหมาะสมและไม่มีความรุนแรง การสอดแทรกคำเตือนในเกมและโฆษณา รวมทั้งการจัดสัมมนาต่าง ๆ เพื่อสนับสนุนให้ผู้เล่นเกมใช้เวลาอย่างถูกต้องเหมาะสม อีกทั้งเป็นผู้ให้บริการเกมออนไลน์รายแรกในประเทศไทยที่จัดกลุ่มอายุผู้เล่นสำหรับแต่ละเกม ซึ่งเป็นการสนับสนุนนโยบายภาครัฐในการจัดกลุ่มอายุ รวมทั้งจัดให้มีทีมจัดการเกมออนไลน์ (Game Master) ของทุกเกม เพื่อกำหน้าที่ตรวจตราดูแลกิจกรรมในเกม และป้องกันไม่ให้เกิดความรุนแรง การพนัน หรือกิจกรรมใด ๆ ที่ไม่เหมาะสม นอกจากนี้ การให้บริการเกมออนไลน์ของบริษัทฯ มีส่วนช่วยเพิ่มทักษะด้านคอมพิวเตอร์แก่ผู้เล่นเกม และมีส่วนช่วยการขยายตัวของการใช้อินเทอร์เน็ตและโครงข่ายการสื่อสารทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งสามารถนำข้อมูลและความรู้ต่าง ๆ เข้าสู่ประชาชนได้สะดวกยิ่งขึ้น

4. การเปิดเผยข้อมูลและความโปร่งใส

นอกเหนือไปจากการเปิดเผยรายงานทางการเงินหรือสารสนเทศอื่น ๆ ต่อสาธารณะผ่านช่องทางต่าง ๆ ตามเงื่อนไขที่

กฎหมายกำหนดอย่างเคร่งครัด ครบถ้วน และตรงเวลาแล้วนั้น บริษัทฯ จะเปิดเผยข้อมูลต่อไปนี้เพื่อแสดงถึงความโปร่งใสในการดำเนินธุรกิจ

- เปิดเผยข้อมูลการปฏิบัติหน้าที่ในคณะอนุกรรมการชุดต่าง ๆ เช่น จำนวนครั้งที่เข้าประชุม
- เปิดเผยแนวทางในการสรรหากรรมการ แนวทางการประเมิน และผลประเมินการปฏิบัติงานของคณะกรรมการ
- เปิดเผยนโยบายการจ่ายค่าตอบแทนแก่กรรมการและผู้บริหารระดับสูง รวมทั้งรูปแบบ ลักษณะ และจำนวนค่าตอบแทนที่แต่ละคนได้รับจากการเป็นกรรมการในคณะอนุกรรมการชุดต่าง ๆ
- เปิดเผยนโยบายการดูแลสิ่งแวดล้อมและสังคม และผลการปฏิบัติงานตามนโยบาย
- รายงานนโยบายการกำกับดูแลกิจการ และผลการปฏิบัติงานตามนโยบาย
- เปิดโอกาสให้บุคคลทั่วไปสามารถซักถามข้อสงสัยต่าง ๆ ผ่านหน่วยงานนักลงทุนสัมพันธ์

5. ความรับผิดชอบของคณะกรรมการ โครงสร้าง และคณะอนุกรรมการชุดต่าง ๆ

โครงสร้างคณะกรรมการบริษัทฯ

ในการดำเนินการเพื่อให้บรรลุถึงวิสัยทัศน์ของกลุ่มบริษัทฯ ที่ว่า “กลุ่มบริษัทฯ มุ่งมั่นที่จะรักษาความเป็นผู้นำทางด้านความยั่งยืนออนไลน์ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยมุ่งเน้นการให้บริการที่มีประสิทธิภาพ การพัฒนาบุคลากรเพื่อส่งเสริมคุณภาพการบริการ และการขยายการลงทุนไปยังประเทศอื่นที่มีศักยภาพทั่วทั้งภูมิภาค ภายใต้การบริหารงานภายในที่โปร่งใสและตรวจสอบได้ตามหลักการกำกับดูแลกิจการหรือบรรษัทภิบาลที่ดี” คณะกรรมการมุ่งที่จะใช้มาตรฐานจริยธรรมที่สูงที่สุด 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 6 ท่าน ประกอบด้วยกรรมการบริษัทฯ ที่มาจากฝ่ายบริหาร 1 ท่าน กรรมการบริษัทฯ ที่ไม่เป็นผู้บริหาร 5 ท่าน โดยมีกรรมการที่มีคุณสมบัติเป็นอิสระ 3 คน ซึ่งเกินกว่า 1 ใน 3 ของจำนวนกรรมการทั้งคณะ จึงถือเป็นการถ่วงดุลกรรมการที่เป็นผู้บริหารอย่างเหมาะสม นอกจากนี้ บริษัทฯ ได้แต่งตั้งคณะอนุกรรมการ 2 ชุด เพื่อช่วยกำกับดูแลกิจการของกลุ่มบริษัทฯ คือ คณะกรรมการบริหาร และคณะกรรมการตรวจสอบซึ่งประกอบด้วยกรรมการอิสระ 3 ท่าน ซึ่งมีวาระการดำรงตำแหน่งคราวละ 3 ปี โดยได้กำหนดขอบเขตและอำนาจในการดำเนินการของคณะกรรมการดังกล่าวไว้อย่างชัดเจน

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

ค่าตอบแทนของกรรมการและผู้บริหาร

บริษัทฯ มีนโยบายในการกำหนดค่าตอบแทนกรรมการทั้งที่เป็นตัวเงินและมีใช้ตัวเงินไว้อย่างชัดเจนและโปร่งใส และจะนำเสนอของอนุมัติจากที่ประชุมผู้ถือหุ้นในการประชุมสามัญประจำปีทุกปี โดยมีหลักเกณฑ์การกำหนดค่าตอบแทนกรรมการ ดังนี้

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

สำหรับผู้บริหารนั้น คณะกรรมการบริษัทฯ เป็นผู้กำหนดหลักการและนโยบายค่าตอบแทนทั้งที่เป็นตัวเงินและมีใช้ตัว

เงิน ซึ่งจะสอดคล้องกับผลการดำเนินงานของบริษัทฯ และผลการปฏิบัติงานของผู้บริหารแต่ละท่าน โดยจะอยู่ในระดับเพียงพอที่จะจูงใจและรักษาผู้บริหารระดับสูงที่มีคุณภาพไว้ และมีอัตราที่เทียบเคียงได้กับบริษัทที่อยู่ในระดับเดียวกันหรือลักษณะธุรกิจอย่างเดียวกัน

การประชุมคณะกรรมการ

บริษัทฯ จะจัดให้มีการประชุมคณะกรรมการและดำเนินการประชุมให้เป็นไปตามข้อบังคับของบริษัทฯ กฎหมายมหาชน และกฎระเบียบของตลาดหลักทรัพย์ฯ และจะจัดการประชุมพิเศษเพิ่มตามความจำเป็น โดยประธานกรรมการในฐานะประธานในที่ประชุมจะส่งเสริมให้มีการใช้ดุลยพินิจที่รอบคอบและจัดสรรเวลาให้เพียงพอในการประชุม เพื่อที่จะให้ฝ่ายจัดการเสนอเรื่อง และสามารถอภิปรายปัญหาสำคัญได้อย่างรอบคอบโดยทั่วกัน โดยบริษัทฯ จะนำส่งหนังสือนัดประชุมพร้อมระเบียบวาระการประชุมและเอกสารการประชุมให้แก่คณะกรรมการล่วงหน้าไม่น้อยกว่า 3 วันก่อนวันประชุม พร้อมทั้งกำหนดให้กรรมการมีหน้าที่ต้องเข้าประชุมคณะกรรมการทุกครั้ง เว้นแต่กรณีที่มีเหตุจำเป็น โดยบริษัทฯ จะบันทึกการประชุมอย่างถูกต้องและครบถ้วน เพื่อให้ผู้ถือหุ้นสามารถตรวจสอบได้

รายงานของคณะกรรมการ

คณะกรรมการเป็นผู้รับผิดชอบในการจัดทำรายงานทางการเงิน ซึ่งรวมถึงงบการเงินของบริษัทฯ งบการเงินรวมของบริษัทฯ และบริษัทย่อย และสารสนเทศทางการเงินที่ปรากฏในรายงานประจำปี ทั้งนี้ รายงานทางการเงินดังกล่าวจัดทำขึ้นตามมาตรฐานการบัญชีที่รับรองทั่วไปในประเทศไทย โดยเลือกใช้นโยบายบัญชีที่เหมาะสมและเป็นที่ยอมรับ และถือปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ รวมทั้งได้ใช้ดุลยพินิจอย่างระมัดระวังในการจัดทำ และดูแลให้มีการเปิดเผยข้อมูลสำคัญอย่างเพียงพอในหมายเหตุประกอบงบการเงิน

การประเมินตนเองของคณะกรรมการ

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

การพัฒนากรรมการและผู้บริหาร

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

ความสัมพันธ์กับผู้ลงทุน

คณะกรรมการให้ความสำคัญต่อการเปิดเผยข้อมูลที่เพียงพอต่อผู้ถือหุ้น ผู้ลงทุน และผู้ที่เกี่ยวข้องทุกฝ่าย โดยข้อมูลที่เปิดเผยจะต้องมีความถูกต้อง ครบถ้วน โปร่งใส ทันท่วงที และทันเวลา ซึ่งรวมถึงรายงานทางการเงิน ผลการดำเนินงาน ข้อมูลอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนข้อมูลที่มีผลกระทบต่อราคาหลักทรัพย์ของบริษัทฯ ตามหลักการกำกับดูแลกิจการที่ดี โดยจะเผยแพร่ข้อมูลและข่าวสารต่าง ๆ เพื่อให้ผู้ถือหุ้น ผู้ลงทุน และผู้ที่เกี่ยวข้องได้ใช้ประกอบการตัดสินใจลงทุน โดยผ่านช่องทางต่าง ๆ ทั้งจากการจัดส่งเอกสารทางไปรษณีย์ สื่อการเผยแพร่ข้อมูลของตลาดหลักทรัพย์ฯ และสำนักงาน ก.ล.ต. รวมถึงเว็บไซต์ของบริษัทฯ (www.asphere.co) และบริษัทฯ ได้จัดตั้งทีมงานนักลงทุนสัมพันธ์ (Investor Relations Unit) เพื่อดูแลและให้บริการข้อมูลข่าวสาร และตอบข้อซักถามแก่ผู้ถือหุ้น นักลงทุน นักวิเคราะห์ และประชาชนทั่วไป

การสรรหาและแต่งตั้งกรรมการและผู้บริหารระดับสูงสุด

ปัจจุบันบริษัทฯ ไม่มีคณะกรรมการสรรหา เพื่อคัดเลือกบุคคลที่จะเข้าดำรงตำแหน่งเป็นกรรมการ โดยคณะกรรมการบริษัทฯ จะทำหน้าที่สรรหาและคัดเลือกกรรมการเพื่อนำเสนอรายชื่อต่อผู้ถือหุ้น โดยพิจารณาจากปัจจัยต่าง ๆ อาทิ ความรู้

ความสามารถ ประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจ และต้องเป็นผู้ที่มีคุณสมบัติและไม่มีลักษณะต้องห้ามตามพระราชบัญญัติ
บริษัทมหาชนจำกัด พ.ศ. 2535 ประกาศคณะกรรมการ ก.ล.ต. และกฎหมายอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง ในการเลือกตั้งกรรมการของบริษัทฯ
จะกระทำโดยที่ประชุมผู้ถือหุ้นโดยใช้เสียงข้างมากตามหลักเกณฑ์และวิธีการดังต่อไปนี้

1. ผู้ถือหุ้นคนหนึ่งจะมีคะแนนเสียงเท่ากับหนึ่งหุ้นต่อหนึ่งเสียง

2. ให้ผู้ถือหุ้นออกเสียงลงคะแนนเลือกตั้งกรรมการเป็นรายบุคคลไป

3. บุคคลซึ่งได้รับคะแนนเสียงสูงสุดตามลำดับลงมาเป็นผู้ได้รับการเลือกตั้งเป็นกรรมการเท่าจำนวนกรรมการที่จะพึง
มีหรือจะพึงเลือกตั้งในครั้งนั้น ในกรณีที่บุคคลซึ่งได้รับการเลือกตั้งในลำดับถัดลงมา มีคะแนนเสียงเท่ากันเกินจำนวนกรรมการที่
จะพึงมีหรือจะพึงเลือกตั้งในครั้งนั้น ให้ประธานในที่ประชุมผู้ถือหุ้นเป็นผู้ออกเสียงชี้ขาด

ทั้งนี้ กรรมการของบริษัทฯ มีวาระการดำรงตำแหน่ง 3 ปี โดยในการประชุมสามัญประจำปีผู้ถือหุ้นทุกครั้ง ให้กรรมการ
จำนวนหนึ่งในสามของคณะกรรมการบริษัทฯ ทั้งหมดพ้นจากตำแหน่ง โดยให้กรรมการที่อยู่ในตำแหน่งนานที่สุดเป็นผู้ออกจาก
ตำแหน่งก่อน อย่างไรก็ตาม กรรมการที่พ้นตำแหน่งแล้วอาจได้รับเลือกเข้าดำรงตำแหน่งอีกได้

สำหรับการสรรหาผู้บริหารระดับสูง คณะกรรมการบริษัทฯ จะทำหน้าที่พิจารณา และแต่งตั้ง โดยพิจารณาจากปัจจัยต่าง ๆ อาทิ
ความรู้ ความสามารถ ประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจ และงานที่รับผิดชอบ

การกำกับดูแลการดำเนินงานของบริษัทย่อยและบริษัทร่วม

บริษัทฯ ส่งตัวแทนของบริษัทฯ ไปเป็นกรรมการในบริษัทย่อยและบริษัทร่วมตามสัดส่วนการถือหุ้นของบริษัทฯ ซึ่ง
ตัวแทนของบริษัทฯ ดังกล่าวจะมีอำนาจควบคุมในการทำธุรกรรมที่มีนัยสำคัญ กล่าวคือ การทำนิติกรรมสัญญาใด ๆ ของบริษัท
ร่วมหรือบริษัทย่อยที่มีผลผูกพันบริษัทร่วมหรือบริษัทย่อยอันมีนัยสำคัญ จะต้องได้รับการลงลายมือจากกรรมการที่เป็น
ตัวแทนของบริษัทฯ ด้วยเสมอ โดยตัวแทนของบริษัทฯ ที่ได้รับแต่งตั้งให้เป็นกรรมการในบริษัทย่อยหรือบริษัทร่วม มีหน้าที่ดำเนินการ
การเพื่อประโยชน์ที่ดีที่สุดของบริษัทย่อยหรือบริษัทร่วมนั้น ๆ

ในกรณีที่บริษัทย่อย ตัวแทนของบริษัทฯ ที่ไปเป็นกรรมการของบริษัทย่อยนั้น ต้องดูแลให้บริษัทย่อยมีการจัดเก็บ
ข้อมูลและการบันทึกบัญชี ให้บริษัทฯ สามารถตรวจสอบและรวบรวมมาจัดทำงบการเงินรวมได้ทันกำหนดด้วย

นอกจากนี้ในปี 2566 ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัท ครั้งที่ 6/2566 ได้กำหนดนโยบายกำกับดูแลการดำเนินงานของ
บริษัทย่อยและบริษัทร่วม รายละเอียดปรากฏในบทที่ 6 นโยบายกำกับดูแลกิจการ ข้อ 6.1.12 นโยบายกำกับดูแลการดำเนินงาน
ของบริษัทย่อยและบริษัทร่วม

การดูแลเรื่องการใช้ข้อมูลภายใน

กลุ่มบริษัทฯ มีนโยบายและยึดมั่นในจริยธรรม ความซื่อสัตย์ และความสุจริตใจในการดำเนินธุรกิจต่อลูกค้า บริษัทคู่
ค้า และผู้ถือหุ้น โดยมีข้อบังคับและจริยธรรมของกลุ่มบริษัทฯ (Code of Conduct) กำหนดแนวทางเพื่อให้ผู้บริหารและพนักงาน
ทุกระดับยึดถือและนำไปปฏิบัติ ในกรณีที่ผู้บริหารและ/หรือพนักงานนำข้อมูลกลุ่มบริษัทฯ ไปเปิดเผยหรือนำไปใช้ส่วนตน หรือ
กระทำการที่อาจขัดแย้งทางผลประโยชน์ ถือเป็นความผิดอย่างร้ายแรงและอาจถูกลงโทษทางวินัย

ในจริยธรรมของกลุ่มบริษัทฯ ได้กำหนดนโยบายและมาตรการป้องกันการนำข้อมูลภายในของกลุ่มบริษัทฯ ซึ่งยังไม่เปิดเผยต่อ
สาธารณชนไปใช้เพื่อแสวงหาผลประโยชน์ส่วนตน รวมทั้งการซื้อขายหลักทรัพย์ ดังนี้

1. กรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ จะต้องรักษาความลับ และ/หรือข้อมูลภายในของกลุ่มบริษัทฯ

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

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

ทั้งนี้ กรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ ซึ่งอยู่ในหน่วยงานที่ได้รับทราบข้อมูลภายในของกลุ่ม
บริษัทฯ ควรหลีกเลี่ยงการซื้อขายหลักทรัพย์ของบริษัทฯ ในช่วงระยะเวลา 1 เดือนก่อนการเปิดเผยงบการเงินต่อสาธารณชน ข้อ
กำหนดนี้ให้รวมความถึงคู่สมรสและบุตรที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะของกรรมการ พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ ด้วย ผู้ใดที่
ฝ่าฝืนระเบียบข้อบังคับดังกล่าวจะถือว่าได้กระทำความผิดอย่างร้ายแรง

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

หากกรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของบริษัทฯ ฝ่าฝืนหรือไม่ปฏิบัติตามนโยบายของบริษัทฯ ดังกล่าว

บริษัทฯ จะลงโทษทางวินัยกับกรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของกลุ่มบริษัทฯ ผู้ที่ 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

การต่อต้านการทุจริตคอร์รัปชัน

บริษัทฯ ตระหนักถึงความสำคัญในการประกอบธุรกิจภายใต้หลักการทำกับดูแลกิจการที่ดี โดยยึดมั่นในแนวทางการดำเนินธุรกิจด้วยความซื่อสัตย์ สุจริต โปร่งใสเป็นธรรม รับผิดชอบ และระมัดระวัง ภายใต้กฎหมาย ระเบียบ ข้อบังคับ และมาตรฐานที่เกี่ยวข้องของประเทศไทย โดยบริษัทฯ ริเริ่มการดำเนินงานและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ดังนี้

ในปี 2564 เพื่อแสดงเจตนาธรรมและความมุ่งมั่นในการต่อต้านคอร์รัปชันในทุกรูปแบบ บริษัทฯ ได้ลงนามในคำประกาศเจตนาธรรมเข้าร่วมเป็น “แนวร่วมต่อต้านคอร์รัปชันของภาคเอกชนไทย” และด้วยการดำเนินธุรกิจด้วยความโปร่งใส และปฏิบัติตามนโยบายอย่างเคร่งครัด ในวันที่ 30 ธันวาคม 2564 แนวร่วมต่อต้านคอร์รัปชันของภาคเอกชนไทย (CAC) ออกประกาศอย่างเป็นทางการว่า บริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชันส์ จำกัด (มหาชน) ได้ผ่านการรับรองเป็นสมาชิก โดยมีผลตั้งแต่วันที่ 30 กันยายน 2564

เพื่อทบทวนและตรวจสอบแนวทางและข้อปฏิบัติเกี่ยวกับการต่อต้านการทุจริตคอร์รัปชัน ในการประชุมคณะกรรมการบริษัทฯ ครั้งที่ 8/2566 คณะกรรมการบริษัทฯ จึงได้ทบทวนนโยบายต่อต้านการทุจริตคอร์รัปชัน ซึ่งเห็นว่ามีเหมาะสม และสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของกฎหมายและระเบียบข้อบังคับที่เกี่ยวข้องแล้ว (ดูรายละเอียดได้ทาง www.asphere.co ภายใต้หมวดการกำกับดูแลกิจการที่ดี <https://investor.asphere.co/th/corporate-governance/anti-bribery-and-corruption>)

จรรยาบรรณธุรกิจ

บทนำ

จริยธรรมฉบับนี้ได้กล่าวถึงหลักการพื้นฐานเกี่ยวกับการปฏิบัติงานในหน้าที่ของกรรมการและพนักงานของบริษัท แอสเพียร์ อินโนเวชันส์ จำกัด (มหาชน) จริยธรรมนี้ได้กล่าวถึงข้อมูลเกี่ยวกับหลักการและคุณค่าหลักที่บริษัทฯ มุ่งหวังจริยธรรมและความรับผิดชอบต่อผู้มีส่วนได้เสียต่าง ๆ เพื่อประโยชน์ในการสร้างมาตรฐานของกรรมการและพนักงานด้วยความซื่อสัตย์สุจริตและยุติธรรมเพื่อให้การดำเนินธุรกิจประสบความสำเร็จและมีการกำกับดูแลกิจการที่ดี การรักษาชื่อเสียงของบริษัทฯ นั้นมีความสำคัญยิ่ง เนื่องจากความคาดหวังเกี่ยวกับการดำเนินธุรกิจที่เพิ่มขึ้นจากผู้มีส่วนได้เสียต่าง ๆ รวมไปถึงการเปลี่ยนแปลงในสภาพแวดล้อมทางธุรกิจ เนื่องจากการขยายตัวไปสู่ตลาดสากล และการแข่งขันทางธุรกิจที่เพิ่มขึ้น ทั้งนี้ บริษัทฯ มีเจตนารมณ์ที่จะดำเนินนโยบายทางธุรกิจให้บรรลุผลสำเร็จภายใต้กฎหมาย และกฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง และสอดคล้องกับมาตรฐานและจริยธรรมสูงสุด

รายละเอียดในจริยธรรมฉบับนี้ได้กล่าวเฉพาะเจาะจงถึงทุกสถานการณ์หรือกฎระเบียบสำหรับทุกคำถามที่เกิดขึ้น หากแต่เป็นการให้แนวทางจริยธรรมสำหรับพนักงาน และช่วยให้พนักงานตัดสินใจอย่างถูกต้องและเหมาะสมในแต่ละสถานการณ์

คณะกรรมการบริษัทฯ ได้ให้ความเห็นชอบและอนุมัติจริยธรรมสำหรับพนักงานฉบับนี้ เมื่อวันที่ 20 มิถุนายน 2550 จึงขอความร่วมมือให้ผู้บังคับบัญชาและพนักงานทุกคน ศึกษาและทำความเข้าใจ และยอมรับหลักปฏิบัติในการดำเนินงานต่อไป

1. วิสัยทัศน์ และ การกิจ

วิสัยทัศน์

Serving the infinite future.

ภารกิจ

- 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 ได้มุ่งหวังในการดำเนินยุทธศาสตร์ให้เป็นไปได้ตามภารกิจที่วางไว้ โดยมีเป้าหมายที่จะมอบประสบการณ์และการบริการที่มีคุณภาพ สอดคล้องกับความต้องการของลูกค้า ภายใต้นโยบายการดำเนินธุรกิจที่รับผิดชอบต่อสังคม ทั้งนี้ ตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา คุณค่าหลักที่บริษัทฯ มุ่งหวังเป็นสิ่งที่ช่วยผลักดันให้บรรลุเป้าหมายร่วมกัน และเป็นส่วนสำคัญในการมุ่งหวังและรักษาไว้ซึ่งการเป็นบริษัทที่เป็นเลิศ สร้างและรักษาไว้ซึ่งความเชื่อมั่นและความพึงพอใจของลูกค้า สร้างคุณค่าแก่ผู้ถือหุ้น รับผิดชอบต่อสังคม โดยคุณค่าหลักที่บริษัทฯ ถือเป็นเจตนารมณ์กำหนดไว้ดังนี้

- **ความซื่อสัตย์ (Integrity) “บริษัทฯ มุ่งมั่นกระทำในสิ่งที่ถูกต้องเสมอ”** : ปฏิบัติหน้าที่และตัดสินใจโดยซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย มีคุณธรรมอยู่ภายใต้หลักกฎหมายและคุณค่าหลักของบริษัทฯ ที่ต้องยึดถือปฏิบัติทุกครั้ง รวมทั้งตระหนักถึงความเสี่ยงที่มีผลกระทบต่อองค์กร
- **ความไว้วางใจ (Trust) “บริษัทฯ เคารพต่อพนักงาน ลูกค้า ผู้ถือหุ้นและผู้มีส่วนได้เสียที่เกี่ยวข้อง”** : บริษัทฯ ให้

ความนับถือต่อพนักงาน ลูกค้า ผู้ถือหุ้น องค์กรกำกับดูแล และจะปฏิบัติต่อบุคคลดังกล่าวตามความเหมาะสม
บริษัทฯ เชื่อมมั่นในความสามารถและความมุ่งมั่นของแต่ละคนและเชื่อว่าพนักงานทุกคนจะทำงานอย่างเต็มความสามารถบนพื้นฐานความไว้วางใจซึ่งกันและกัน เพื่อนำพาประโยชน์โดยรวมสู่องค์กร

- **บุคลากร (People) “บริษัทฯ เชื่อมมั่นว่าพนักงานเป็นทรัพยากรที่มีคุณค่ามากที่สุด”** : บริษัทฯ ให้ความสำคัญในการสรรหาบุคลากรที่มีความสามารถ และมีประสบการณ์ที่สอดคล้องกับความต้องการของบริษัทฯ เข้ามาปฏิบัติงาน และให้ความสำคัญต่อการให้รางวัลแก่บุคลากร โดยพิจารณาให้สอดคล้องกับผลการปฏิบัติงาน
- **ความเป็นผู้นำ (Leadership) “บริษัทฯ เป็นผู้นำการพัฒนาสินค้าและบริการที่เป็นเลิศ”** : บริษัทฯ มีความมุ่งมั่นในการเป็นผู้นำในการพัฒนาสินค้าและบริการใหม่ ๆ และให้ความสำคัญกับการนำทรัพยากรมาใช้ เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ พร้อมกับการทุ่มเทการทำงานอย่างเต็มที่ของผู้บริหารและพนักงาน เพื่อให้สามารถบรรลุผลตามกลยุทธ์และลดอุปสรรคต่าง ๆ
- **ความเป็นเจ้าของ (Ownership) “บริษัทฯ รับผิดชอบร่วมกันในผลที่เกิดขึ้นจากการกระทำของบริษัทฯ”** : พนักงานมีความรับผิดชอบร่วมกันในการผลักดันให้บริษัทฯ ประสบความสำเร็จตามเป้าหมาย มุ่งมั่นที่จะปรับปรุงพัฒนาประสิทธิภาพในการปฏิบัติงานที่ได้มาตรฐาน เสมือนหนึ่งเป็นเจ้าของร่วมกัน และคำนึงถึงความสำเร็จในระยะยาวขององค์กรตลอดเวลา
- **การปฏิบัติตามกฎหมายและกฎระเบียบ (Compliance) “บริษัทฯ ปฏิบัติตามกฎหมายและกฎระเบียบอย่างจริงจังที่เกี่ยวข้องทั้งหมด”** : บริษัทฯ ยึดมั่นว่าการดำเนินการทางธุรกิจและการกระทำของพนักงานนั้น เป็นไปตามกฎหมายและกฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งปฏิบัติตามอย่างมีคุณธรรมและความประพฤติที่ดี

3. การปฏิบัติตามกฎหมายและกฎระเบียบ

บริษัทฯ ยึดมั่นให้พนักงานทุกคนปฏิบัติตามกฎหมาย กฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง รวมถึงจริยธรรม การได้รับความกดดันจากคู่แข่งทางธุรกิจ สภาพแวดล้อมในการแข่งขันหรือความต้องการจากสภาพตลาดนั้น จะไม่เป็นสาเหตุในการฝ่าฝืนกฎหมาย

บริษัทฯ มุ่งมั่นที่จะดำรงไว้ซึ่งสัมพันธภาพที่ดีกับองค์กรกำกับดูแล โดยติดต่อและประสานงานอย่างเปิดเผย โปร่งใส และพร้อมให้ความร่วมมืออย่างดียิ่งตามที่องค์กรกำกับดูแลร้องขอ เพื่อก่อให้เกิดความเชื่อถือซึ่งกันและกัน

4. การปฏิบัติต่อผู้มีส่วนได้เสีย

บริษัทฯ ให้ความสำคัญแก่การกำกับดูแลผู้มีส่วนได้เสียทุกกลุ่ม เช่น ลูกค้า คู่ค้า พนักงาน ผู้ถือหุ้น ตลอดจนสาธารณชน และสังคมโดยรวม โดยคณะกรรมการจะปฏิบัติต่อบุคคลเหล่านี้ตามสิทธิ เงื่อนไข ข้อกฎหมาย และกฎระเบียบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ผู้มีส่วนได้เสียดังกล่าวได้รับการดูแลและปฏิบัติด้วยดี รวมทั้งจะทำให้มีการร่วมมือกันระหว่างผู้มีส่วนได้เสียในกลุ่มต่าง ๆ ตามบทบาทและหน้าที่ เพื่อให้กิจการของบริษัทฯ ดำเนินไปด้วยดี มีความมั่นคงและตอบสนองผลประโยชน์ที่เป็นธรรมแก่ทุกฝ่าย เพื่อให้มั่นใจได้ว่าผู้มีส่วนได้เสียจะได้รับสิทธิอันพึงได้รับ บริษัทฯ ได้กำหนดแนวทางการปฏิบัติไว้เป็นลายลักษณ์อักษรในจรรยาบรรณพนักงาน โดยได้มีการเผยแพร่ข้อมูลดังกล่าวผ่านทางเว็บไซต์ของบริษัทฯ และสื่อภายในของบริษัทฯ ได้แก่ เว็บไซต์ภายในของบริษัทฯ สื่ออิเล็กทรอนิกส์และโซเชียลมีเดียภายในของบริษัทฯ และบอร์ดประชาสัมพันธ์ภายในบริษัทฯ เพื่อให้กรรมการ ตลอดจนผู้บริหารและพนักงานทุกระดับ ทราบดีอย่างเคร่งครัดในการปฏิบัติงาน

การรับและพิจารณาข้อร้องเรียน

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

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

โดยส่งมายังที่ตั้งสำนักงานใหญ่ของบริษัทฯ

บริษัทฯ แอสเฟียร์ อินโนเวชั่นส์ จำกัด (มหาชน)

51 เมเจอร์ ทาวเวอร์ พระราม 9 - รามคำแหง ชั้น 18 ห้องเลขที่ 3-8 ถนนพระราม 9 แขวงห้วยหมาก เขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร 10240

- เว็บไซต์ : <https://investor.asphere.co>

- อีเมล : auditcom@asphere.co
- โทรศัพท์ : 66 2769 8888 / โทรสาร : 66 2090 2730

เพื่อสร้างความมั่นใจให้แก่ผู้ร้องเรียน และผู้แจ้งเบาะแส บริษัทฯ ให้ความสำคัญกับการเก็บข้อมูลร้องเรียน ข้อมูลที่ได้รับร้องเรียนจะถูกเก็บเป็นความลับโดยบริษัทฯ และมีมาตรการคุ้มครองแก่ผู้แจ้งข้อมูลหรือผู้ให้เบาะแสดังกล่าวเกี่ยวกับการทุจริต มิให้ได้รับการข่มขู่หรือคุกคามจากการแจ้งข้อมูลหรือเบาะแสดังนั้น และสำหรับผู้ร้องเรียนที่เป็นพนักงาน จะได้รับความคุ้มครอง มิให้ได้รับผลกระทบต่องานภาพการทำงาน ส่วนผู้ใดที่กระทำการตอบโต้หรือคุกคามผู้ให้เบาะแสดังกล่าวจะถูกดำเนินการอย่างเหมาะสม รวมทั้งถูกดำเนินคดีตามกฎหมาย

การปฏิบัติต่อผู้ถือหุ้น

- **ความเท่าเทียมของผู้ถือหุ้น** : บริษัทฯ มุ่งมั่นให้มีการดำเนินธุรกิจซึ่งมีผลการดำเนินงานที่ดี มีการเจริญเติบโตอย่างมั่นคง มีความสามารถในการแข่งขัน โดยคำนึงถึงสถานะความเสี่ยงในปัจจุบันและอนาคต เพื่อให้เกิดการเพิ่มมูลค่าให้แก่ผู้ถือหุ้นในระยะยาว บริษัทฯ มีหน้าที่ในการดำเนินงาน เปิดเผยข้อมูลให้เกิดความโปร่งใสเป็นธรรม และพยายามอย่างเต็มที่ในการปกป้องทรัพย์สิน และสร้างไว้ซึ่งชื่อเสียงของบริษัทฯ คณะกรรมการบริษัทฯ ได้รับรู้ถึงสิทธิ และมีการดูแลสิทธิของผู้มีส่วนได้เสียทุกกลุ่มของบริษัทฯ อย่างเท่าเทียมและเป็นธรรม
- **ความเชื่อถือได้ของรายงานทางการเงิน** : การบันทึกรายการในรายงานทางการเงินของบริษัทฯ ต้องเป็นไปอย่างถูกต้องเหมาะสม ตามมาตรฐานการบัญชีที่รับรองทั่วไป รวมทั้งกฎหมายและระเบียบข้อบังคับที่เกี่ยวข้อง ห้ามมิให้พนักงานปกปิดข้อมูลโดยเจตนา ซึ่งอาจทำให้เกิดความคลาดเคลื่อนของรายการ หรือผลที่แท้จริง ทางด้านการเงิน และที่ไม่ใช่ทางการเงิน หากพนักงานพบการดำเนินการใดที่อาจก่อให้เกิดการใช้สิทธิพลที่ไม่เหมาะสม การข่มขู่ หรือการจัดการใด ๆ ที่ทำให้เกิดความน่าสงสัยในความเป็นอิสระของผู้สอบบัญชีหรือผู้ตรวจสอบภายใน ในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับรายงานทางการเงิน กระบวนการต่าง ๆ หรือการควบคุมภายใน รวมไปถึงการพบข้อสงสัยในการนำเสนอผลการดำเนินการทางการเงินและการปฏิบัติงาน หรือพบการละเมิดลิขสิทธิ์ของบริษัทฯ ต้องรายงานผู้บริหารให้ทราบทันที

การปฏิบัติต่อพนักงาน –ทั่วไป

- **ความเสมอภาคและความเคารพในสิทธิเสรีภาพส่วนบุคคล** : พนักงานของบริษัทฯ ถือเป็นทรัพย์สินที่มีคุณค่าอย่างยิ่ง บริษัทฯ สรรหาและว่าจ้างบุคลากรที่มีความสามารถ และมีประสบการณ์เข้ามาปฏิบัติงาน สัมพันธ์กันกับความเจริญเติบโตและความต้องการของบริษัทฯ บริษัทฯ พัฒนาความสามารถของพนักงานอย่างต่อเนื่องเพื่อให้มีความสามารถในระดับสูง และให้ค่าตอบแทนที่เหมาะสม และสามารถเทียบเคียงได้กับบริษัทชั้นนำทั่วไป นอกจากนี้ บริษัทฯ มุ่งพัฒนาเสริมสร้างวัฒนธรรมและบรรยากาศในการทำงานที่ดี และปฏิบัติกับพนักงานอย่างเท่าเทียมด้วยความเสมอภาค เป็นธรรม ปราศจากการเลือกปฏิบัติ และการล่วงละเมิดสิทธิเสรีภาพส่วนบุคคลทั้งทางตรงและทางอ้อม การตัดสินใจว่าจ้างพนักงานอยู่บนพื้นฐานของทักษะที่จำเป็นต่อการทำงาน คุณสมบัติของแต่ละบุคคล และประสบการณ์ บริษัทฯ ให้ความสำคัญในการดูแลสวัสดิภาพและสวัสดิการของพนักงาน เช่น การจัดตั้งกองทุนสำรองเลี้ยงชีพ การตรวจสุขภาพประจำปี การประกันกลุ่มสำหรับพนักงาน การจัดให้มีการเข้าร่วมการซ้อมหนีไฟ การจัดให้มีระบบป้องกันภัย
- **ความรุนแรง การคุกคาม และอาชญากรรม** : ห้ามพนักงานก่อให้เกิดความรุนแรง หรือเจตนาก่อให้เกิดอันตรายต่อผู้อื่น หรือทรัพย์สินของผู้อื่น ห้ามพนักงานครอบครอง ชุกซ่อน หรือใช้อาวุธใด ๆ ทั้งสิ้นภายในสถานประกอบการ
- **สิ่งมีนเมาและยาเสพติด** : ห้ามพนักงานเสพ ใช้ ครอบครอง หรือแจกจ่ายสิ่งมีนเมาและยาเสพติดในบริเวณสถานประกอบการ
- **ความปลอดภัยและชีวอนามัย** : บริษัทฯ ให้ความสำคัญในการสร้างสภาพแวดล้อมในที่ทำงานให้มีความปลอดภัย และมีชีวอนามัย รวมทั้งจะปฏิบัติตามกฎหมายและกฎระเบียบข้อบังคับที่เกี่ยวข้องกับความปลอดภัยและชีวอนามัย และจะพัฒนาระบบและวิธีปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง บริษัทฯ มุ่งหวังว่าจะไม่มีผู้ใดประสบอันตรายในขณะปฏิบัติงาน โดยพนักงานทุกคนควรปฏิบัติตามกฎระเบียบด้านความปลอดภัยในขณะปฏิบัติงาน พนักงานต้องรายงานการประสบอันตราย หรือสิ่งนี้อาจก่อให้เกิดอันตรายในสถานประกอบการต่อผู้บริหารทันที
- **ข้อมูลของพนักงาน** : บริษัทฯ เคารพในเกียรติและสิทธิส่วนบุคคลของพนักงานทุกคน และจะเก็บรักษาข้อมูลส่วนบุคคลของพนักงาน เฉพาะที่จำเป็นต่อการปฏิบัติงานอย่างมีประสิทธิภาพ หรือตามกฎหมายกำหนด โดยถือเป็นความลับ การใช้ประวัติหรือข้อมูลของพนักงานได้ถูกจำกัดไว้ให้ผู้ที่ได้รับอนุญาตเท่านั้น การเปิดเผยข้อมูลเหล่านี้จะเปิดเผยได้เฉพาะในกรณีที่มีสิทธิตามกฎหมายต้องการทราบเท่านั้น

- **การพัฒนาบุคลากร** : บริษัทฯ ส่งเสริมให้เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ เห็นคุณค่าของพนักงาน และเปิดโอกาสให้พนักงานพัฒนาความสามารถไปสู่มืออาชีพ และได้ทำงานตรงกับความรู้ความสามารถอย่างเต็มที่ และส่งเสริมให้พนักงานทำงานร่วมกันเป็นทีม

การปฏิบัติต่อพนักงาน – ความขัดแย้งทางผลประโยชน์

พนักงานต้องไม่แสวงหาประโยชน์ส่วนตนที่ขัดแย้งต่อผลประโยชน์ของบริษัทฯ และลูกค้า การตัดสินใจดำเนินธุรกิจต้องอยู่บนพื้นฐานเพื่อประโยชน์สูงสุดของบริษัทฯ พนักงานทุกคนจะต้องรายงานและเปิดเผยข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับความขัดแย้งทางผลประโยชน์ที่เกิดขึ้นหรืออาจเกิดขึ้นต่อผู้บริหารทันที

- **การใช้ข้อมูลภายในสำหรับการซื้อขายหลักทรัพย์** : การใช้ข้อมูลภายในสำหรับการซื้อขายหลักทรัพย์เป็นการกระทำที่ผิดกฎหมายและจริยธรรม ทั้งนี้ พนักงานไม่สมควรที่จะใช้ประโยชน์จากการรับรู้ข้อมูลการดำเนินงานของบริษัทฯ ซึ่งยังไม่ได้เปิดเผยต่อสาธารณชน ในการซื้อขายหลักทรัพย์ของบริษัทฯ ทั้งนี้หมายถึงข้อมูลของบริษัทที่เกี่ยวข้องหรือทำธุรกิจร่วมกันกับบริษัทฯ นอกจากนี้แล้ว พนักงานไม่สมควรที่จะทำการส่งต่อหรือจัดหาข้อมูลให้กับบุคคลอื่นที่คาดว่าจะนำข้อมูลเหล่านั้นไปใช้ตัดสินใจในการลงทุนต่อไป
- **กิจกรรมภายนอกและความเสี่ยงทางธุรกิจ** : พนักงานต้องไม่ทำงานหรือได้รับค่าตอบแทนจากการทำงานให้กับคู่แข่งหรือคู่ค้า โดยไม่ได้รับอนุญาตจากผู้บริหาร การมีผลประโยชน์ต่าง ๆ เหล่านั้นต้องไม่ขัดแย้งต่อประสิทธิภาพในการทำงานที่มีให้กับบริษัท และไม่ก่อให้เกิดความเสียหายต่อธุรกิจของบริษัทฯ อันรวมถึงการไม่นำทรัพย์สินและบริการที่เป็นกรรมสิทธิ์ของบริษัทฯ ไปดำเนินงานภายนอก
- **การดำเนินกิจกรรมภายนอก** : ความเกี่ยวข้องกับการดำเนินกิจกรรมภายนอก เช่น การดำรงตำแหน่งกรรมการที่ปรึกษา ตัวแทนในบริษัทภายนอก ต้องได้รับความเห็นชอบจากผู้บริหาร ซึ่งจะต้องไม่ทำให้เกิดผลเสียหายต่อธุรกิจและชื่อเสียงของบริษัทฯ รวมถึงไม่มีผลกระทบต่อประสิทธิภาพในการทำงานให้กับบริษัทฯ
- **การทุจริต** : ความซื่อสัตย์และความเที่ยงตรงเป็นจุดยืนของบริษัทฯ และจะดำเนินการสอบสวนและฟ้องร้องดำเนินคดีต่อผู้กระทำความผิด พนักงานทุกคนมีหน้าที่ในการรายงานหากสงสัยว่ามีการทุจริตและการทุจริตเกิดขึ้นในองค์กร การรายงานดังกล่าวจะได้รับการสอบสวนและดำเนินการอย่างเหมาะสม
- **การติดต่อกับหน่วยงานราชการหรือเจ้าราชการ** : พนักงานต้องตระหนักว่า กิจกรรมที่เหมาะสมกับการดำเนินงานกับลูกค้าภาคเอกชนอาจไม่เหมาะสม หรือเป็นการฝ่าฝืนกฎหมายเมื่อเกี่ยวข้องกับหน่วยงานราชการหรือเจ้าราชการ ดังนั้น ไม่ควรมอบสิ่งที่มีค่าให้กับราชการหรือนักการเมือง เพื่อจูงใจให้พนักงานหรือนักการเมืองเหล่านั้นใช้อำนาจหน้าที่ช่วยเหลือเป็นกรณีพิเศษเด็ดขาด
- **ของขวัญและการเลี้ยงรับรอง** : การรับหรือให้ของขวัญที่มีมูลค่าไม่มาก รวมไปถึงการเลี้ยงรับรองต่าง ๆ ที่มีความเหมาะสมเป็นสิ่งที่ยังปฏิบัติได้ โดยหากเป็นธรรมเนียมปฏิบัติที่ยอมรับได้ทางธุรกิจ หรือเป็นไปตามประเพณีปฏิบัติตามเทศกาลต่าง ๆ แต่ต้องอยู่ภายใต้กฎระเบียบของบริษัทฯ หรือได้รับการอนุมัติจากผู้บริหาร พนักงานต้องไม่ยอมรับของขวัญ เงินสด หรือรายการเทียบเท่าเงินสด ที่มุ่งหวังให้พนักงานกระทำความผิดกฎหมายหรือฝ่าฝืนข้อบังคับของบริษัทฯ หรือให้เกิดการยินยอมผ่อนปรนในข้อตกลงทางธุรกิจที่ไม่เหมาะสม

การปฏิบัติต่อลูกค้า

- **คุณภาพและความปลอดภัยของผลิตภัณฑ์** : บริษัทฯ มุ่งมั่นให้ลูกค้ามีความพึงพอใจโดยการนำเสนอบริการ และผลิตภัณฑ์ที่มีคุณภาพและเป็นเลิศแก่ลูกค้า และพร้อมให้การตอบสนองต่อความต้องการของลูกค้า รวมถึงการเปิดโอกาสให้ลูกค้าแสดงความคิดเห็นและจัดให้มีผู้รับผิดชอบในการรับข้อร้องเรียนของลูกค้า
- **ข้อมูลของลูกค้า** : ความสัมพันธ์กับลูกค้าอยู่บนพื้นฐานของความซื่อสัตย์และความเชื่อถือซึ่งกันและกัน บริษัทฯ เคารพในสิทธิและข้อมูลของลูกค้า โดยจะรักษาข้อมูลของลูกค้าเป็นความลับเสมือนหนึ่งเป็นข้อมูลของบริษัทฯ ดังนั้น บริษัทฯ จะไม่ใช้หรือเปิดเผยข้อมูลของลูกค้าหากไม่ได้รับอนุญาต หรือเป็นการปฏิบัติตามกฎหมายกำหนดเท่านั้น
- **การตลาดและการโฆษณา** : พนักงานพึงปฏิบัติต่อลูกค้าด้วยความเอาใจใส่อย่างสม่ำเสมอ และมุ่งสร้างความสัมพันธ์ระยะยาวให้เป็นที่ยอมรับจากลูกค้าโดยถูกต้องตามกฎหมาย และมีจริยธรรมทางธุรกิจ สื่อการตลาดและการโฆษณา และการดำเนินงานในนามของบริษัทฯ ต้องมีความถูกต้องตรงต่อความเป็นจริง และปฏิบัติตามกฎหมายและระเบียบข้อบังคับที่เกี่ยวข้อง บริษัทฯ จะไม่ยอมให้เกิดก๊อปปี้แปลงที่ก่อให้เกิดความเข้าใจผิดโดยเจตนา การละเว้นข้อมูลที่สำคัญ หรือการให้ข้อมูลเกี่ยวกับข้อเสนอของคู่แข่งที่ไม่ถูกต้องตามความเป็นจริง การเจรจาต่อรองกับลูกค้าควรกระทำอย่างมีความเป็นมืออาชีพ เป็นธรรม และไม่ควรเกิดสัญญาซื้อขายที่ไม่ได้รับการอนุมัติอย่างถูกต้อง

การปฏิบัติต่อลูกค้า

- **ความเสมอภาคและเคารพ** : บริษัทฯ เล็งเห็นความสำคัญของการปฏิบัติต่อลูกค้าด้วยความเสมอภาคและยุติธรรม ในการทำธุรกิจตามเงื่อนไขทางการค้าและปฏิบัติตามสัญญา มีการประพฤติตามกรอบกติกาการแข่งขันที่ดี หลีกเลี่ยงวิธีการไม่สุจริต ทั้งนี้ บริษัทฯ ให้ความสำคัญและเชื่อถือลูกค้าเสมือนหนึ่งหุ้นส่วนทางการค้าของบริษัทฯ
- **การคัดเลือกผู้ขาย คู่สัญญา และที่ปรึกษา** : การตัดสินใจในการสรรหาต้องกระทำตามหลักการของการได้รับผลประโยชน์ที่ดีที่สุดของบริษัทฯ ทั้งนี้ การคัดเลือกต้องกระทำอย่างไม่มีอคติ มีการจัดทำสัญญาที่ระบุถึงสินค้าและบริการไว้อย่างชัดเจน รวมถึงมีการระบุเรื่องการจ่ายเงินและค่าธรรมเนียมต่าง ๆ ซึ่งทุกสัญญาที่กระทำต้องได้รับการอนุมัติอย่างเหมาะสมจากผู้ที่เกี่ยวข้อง ห้ามมิให้พนักงานรับผลประโยชน์อื่นใดจากผู้ที่กำลังจะถูกคัดเลือกให้เป็นผู้ขาย คู่สัญญา หรือที่ปรึกษาของบริษัทฯ ซึ่งอาจทำให้เกิดอคติในการตัดสินใจได้
- **การรักษาความลับ** : พนักงานต้องไม่นำข้อมูลความลับของลูกค้าไปเปิดเผยต่อบุคคลอื่น การนำข้อมูลดังกล่าวมาใช้งานจะต้องเป็นไปตามวัตถุประสงค์เพื่อการดำเนินธุรกิจ หรือเป็นไปตามที่กฎหมายกำหนดเท่านั้น

การปฏิบัติต่อคู่แข่ง

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

การปฏิบัติต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม

- **กิจกรรมต่อสังคมและชุมชน** : บริษัทฯ มีจิตสำนึกและตระหนักในความเป็นส่วนหนึ่งของสังคม ซึ่งมีหน้าที่รับผิดชอบ ในการช่วยเหลือสังคม สนับสนุนกิจกรรมสาธารณประโยชน์แก่ชุมชน ตลอดจนพัฒนาสภาพแวดล้อมของชุมชน และสังคม เพื่อชีวิตความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น โดยได้ดำเนินธุรกิจการให้บริการเกมออนไลน์โดยมีความรับผิดชอบต่อสังคมสูง ด้วยนโยบายการให้บริการเกมที่มีเนื้อหาที่เหมาะสมและไม่มีความรุนแรง รวมทั้งได้เป็นผู้ให้บริการเกมออนไลน์รายแรก ในประเทศไทย ที่มีการจัดกลุ่มอายุผู้เล่นสำหรับแต่ละเกม เพื่อป้องกันเยาวชนจากการเล่นเกมที่ไม่เหมาะสม อีกทั้งได้ จัดให้มีทีมจัดการเกมออนไลน์ (Game Master) ของทุกเกม เพื่อกำหน้าที่ตรวจตราดูแลกิจกรรมในเกม และป้องกันไม่ให้เกิดความรุนแรง การพนัน หรือกิจกรรมใด ๆ ที่ไม่เหมาะสม นอกจากนี้ การให้บริการเกมออนไลน์ของบริษัทฯ ยังมีส่วนช่วยเพิ่มทักษะด้านคอมพิวเตอร์ให้แก่ผู้เล่นเกม รวมทั้งมีส่วนช่วยในการขยายตัวของอินเทอร์เน็ตและโครงข่าย การสื่อสารทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งสามารถนำข้อมูลและความรู้ต่าง ๆ เข้าสู่ประชาชนได้สะดวกยิ่งขึ้น อีกทั้งการพัฒนา เกมขึ้นเอง โดยบริษัทฯ มีส่วนช่วยส่งเสริมอุตสาหกรรมเกมวิจัยและพัฒนาซอฟต์แวร์และแอนิเมชันในประเทศไทยอีกด้วย สำหรับการสนับสนุนการตอบแทนสังคมนั้น บริษัทฯ ได้บริจาคเงินเพื่อสนับสนุนการศึกษาด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ สนับสนุนการจัดกิจกรรมส่งเสริมการศึกษาและสุขภาพให้แก่กลุ่มผู้เล่นเกมของ บริษัทฯ และการบริจาคเงินเพื่อการกุศล ต่าง ๆ อย่างสม่ำเสมอ
- **สิทธิมนุษยชน** : บริษัทฯ ยึดมั่นในการปฏิบัติต่อพนักงานอย่างเสมอภาค ยึดมั่นในกฎหมายเกี่ยวกับการว่าจ้าง สภาพการทำงาน รวมถึงการใช้แรงงานอย่างเป็นธรรม
- **สิ่งแวดล้อม** : บริษัทฯ มุ่งมั่นในการดำเนินงานที่ใส่ใจต่อสิ่งแวดล้อม ให้ความสำคัญกับการป้องกันและลดการเกิดมลภาวะหรือสิ่งอื่นใด ที่ส่งผลกระทบต่อหรือทำลายสิ่งแวดล้อม
- **กิจกรรมและการมีส่วนร่วมทางการเมือง** : บริษัทฯ มีหน้าที่ในการสนับสนุนให้พนักงานมีสิทธิและเสรีภาพในการสนับสนุนการเมือง และเข้าร่วมกิจกรรมทางการเมืองตามระบอบประชาธิปไตย โดยถือเป็นการดำเนินการโดยส่วนตัวของพนักงานแต่ละคน แต่ห้ามมิให้พนักงานให้การสนับสนุนด้านการเมืองในนามของบริษัทฯ ยกเว้นในกรณีที่ได้อนุมัติจากผู้บริหาร

การปฏิบัติต่อทรัพย์สินของบริษัทฯ

- **การปกป้องทรัพย์สินของบริษัทฯ** : บริษัทฯ มีนโยบายกำหนดให้พนักงานมีหน้าที่รับผิดชอบและใช้ทรัพย์สินของ บริษัทฯ ให้เกิดประโยชน์อย่างสูงสุด และไม่นำไปใช้เพื่อประโยชน์ส่วนตัว ทั้งนี้บริษัทฯ ถือว่าแหล่งที่มาทางเทคโนโลยีของข้อมูลต่าง ๆ ถือเป็นทรัพย์สินของบริษัทฯ ที่มีไว้เพื่อให้พนักงานใช้ในงานทางธุรกิจเท่านั้น ห้ามมิให้มีการนำไปใช้ใน

ทางที่ไม่เหมาะสม หรือไม่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติงานเพื่อธุรกิจของบริษัทฯ

5. การกำกับดูแลการปฏิบัติตามกฎหมายและจริยธรรม

การรายงานการละเมิดกฎหมายและจริยธรรม

ในกรณีที่มีการละเมิดหรือสงสัยว่าจะมีการละเมิดจริยธรรม หรือมีการดำเนินกิจกรรมที่ไม่เหมาะสมเกิดขึ้นที่บริษัทฯ พนักงานต้องรายงานประเด็นเหล่านี้ต่อผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมายอย่างทันที ซึ่งประเด็นที่เกิดขึ้นจะได้รับความสนใจจากผู้บริหารตามสายงานหรือผู้บริหารอื่น ๆ พนักงานทุกคนต้องได้รับการให้เกียรติ การเคารพ และต้องไม่ถูกตอบโต้อย่างรุนแรง คุกคาม หรือล่วงละเมิด จากการที่พนักงานรายงานประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการละเมิดกฎหมาย จริยธรรม หรือกฎระเบียบต่าง ๆ โดยสุจริต

ผู้บริหารหรือผู้ที่ได้รับมอบหมายมีหน้าที่รับผิดชอบในการติดตามดูแลการปฏิบัติตามจริยธรรมของพนักงานฉบับนี้ พร้อมทั้งรับผิดชอบในการประเมินข้อมูล สอบสวนการกระทำที่ละเมิดจริยธรรมพนักงาน และให้รายงานต่อคณะกรรมการตรวจสอบและคณะกรรมการบริษัทฯ เพื่อพิจารณาดำเนินการต่อไป

การลงโทษการละเมิดกฎหมายและจริยธรรม

เพื่อให้พนักงานปฏิบัติตามกฎหมายที่เกี่ยวข้องและจริยธรรมฉบับนี้ บริษัทฯ จะปฏิบัติต่อพนักงานที่ละเมิดจริยธรรมฉบับนี้ อย่างจริงจัง และอาจส่งผลให้เกิดการลงโทษทางวินัย อันได้แก่ การตักเตือน การสั่งพักงาน การลดตำแหน่ง การลดเงินเดือน การเลิกจ้าง และอื่น ๆ ตามความเหมาะสม

6. การดูแลเรื่องการใช้ข้อมูลภายใน

บริษัทฯ มีนโยบายและยึดมั่นในจริยธรรม ความซื่อสัตย์ และความสุจริตในการดำเนินธุรกิจต่อลูกค้า บริษัทคู่ค้า และผู้ถือหุ้น โดยมีข้อบังคับและจริยธรรมของบริษัทฯ (Code of Conduct) กำหนดแนวทางเพื่อให้ผู้บริหารและพนักงานทุกระดับยึดถือ และนำไปปฏิบัติ ในกรณีที่ผู้บริหารและ/หรือพนักงานนำข้อมูลบริษัทฯ ไปเปิดเผยหรือนำไปใช้ส่วนตน หรือกระทำการที่อาจขัดแย้งทางผลประโยชน์ ถือเป็นความผิดอย่างร้ายแรงและอาจถูกลงโทษทางวินัย

ในจริยธรรมของบริษัทฯ ได้กำหนดนโยบายและมาตรการการป้องกันการนำข้อมูลภายในของบริษัทฯ ซึ่งยังไม่ได้เปิดเผยต่อสาธารณชนไปใช้เพื่อแสวงหาผลประโยชน์ส่วนตน รวมทั้งการซื้อขายหลักทรัพย์ ดังนี้

1. กรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของบริษัทฯ จะต้องรักษาความลับและ/หรือข้อมูลภายในของบริษัทฯ

2. กรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของบริษัทฯ จะต้องไม่นำความลับและ/หรือข้อมูลภายในของบริษัทฯ ไปเปิดเผยหรือแสวงหาผลประโยชน์แก่ตนเองหรือเพื่อประโยชน์แก่บุคคลอื่นใด ไม่ว่าโดยทางตรงหรือทางอ้อม และไม่ว่าจะได้รับผลตอบแทนหรือไม่ก็ตาม

3. กรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของแอสฟิร จะต้องไม่ทำการซื้อขาย โอนหรือรับโอนหลักทรัพย์ของบริษัทฯ โดยใช้ความลับและ/หรือข้อมูลภายในของบริษัทฯ และ/หรือเข้าทำนิติกรรมอื่นใด โดยใช้ความลับและ/หรือข้อมูลภายในของบริษัทฯ อันก่อให้เกิดความเสียหายแก่แอสฟิร ไม่ว่าโดยทางตรงหรือทางอ้อม

ทั้งนี้ กรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของบริษัทฯ ซึ่งอยู่ในหน่วยงานที่ได้รับทราบข้อมูลภายในของบริษัทฯ ควรหลีกเลี่ยงการซื้อขายหลักทรัพย์ของบริษัทฯ ในช่วงระยะเวลา 1 เดือนก่อนการเปิดเผยงบการเงินต่อสาธารณชน

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 ผู้ใด โดยเริ่มตั้งแต่การตักเตือนเป็นหนังสือ การตัดค่าจ้าง การพักงานชั่วคราวโดยไม่ได้รับค่าจ้าง หรืออาจให้ออกจากงาน ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับความร้ายแรงของความผิดนั้น ซึ่งบริษัทฯ ได้ประกาศให้กรรมการ ผู้บริหาร พนักงาน และลูกจ้างของบริษัทฯ ทราบบนโดยทั่วกันแล้ว

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

รายงานของคณะกรรมการตรวจสอบ

คณะกรรมการตรวจสอบของ บริษัท แอสฟิร อินโนเวชันส์ จำกัด (มหาชน) ประกอบด้วยกรรมการอิสระ จำนวน 3 ท่าน ซึ่งเป็นผู้มีความรู้ความสามารถและมีความเป็นอิสระ ดังนี้

- | | |
|-------------------------------|---------------------------------|
| 1. นายเฉลิมพงษ์ จิตต์จันทวงศ์ | ดำรงตำแหน่งประธานกรรมการตรวจสอบ |
| 2. นางมลฤดี สุพพันธุ์ | ดำรงตำแหน่งกรรมการตรวจสอบ |
| 3. พ.ต.อ. ญาณพล ยั่งยืน | ดำรงตำแหน่งกรรมการตรวจสอบ |

โดย นางมลฤดี สุพพันธุ์ เป็นผู้มีความรู้และประสบการณ์ทางด้านบัญชีและการเงิน เพียงพอที่จะทำหน้าที่สอบทานความน่าเชื่อถือของงบการเงินของบริษัทฯ นอกจากนี้ นายเฉลิมพงษ์ จิตต์จันทวงศ์ ยังเป็นผู้ที่มีความรู้ด้านกฎหมาย และ พ.ต.อ. ญาณพล ยั่งยืน มีประสบการณ์ด้านการเทคโนโลยีสารสนเทศ ตลอดจนมีคุณสมบัติตามที่สำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ (กลต.) และตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย (ตลท.) กำหนด

คณะกรรมการตรวจสอบได้ปฏิบัติงานตามหน้าที่และความรับผิดชอบตามที่ได้รับมอบหมายจากคณะกรรมการบริษัทฯ และตามที่ได้กำหนดไว้ในกฎบัตรของคณะกรรมการตรวจสอบ ซึ่งสอดคล้องกับแนวปฏิบัติที่ดีสำหรับคณะกรรมการตรวจสอบของคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ และระเบียบกฎเกณฑ์ที่เกี่ยวข้องของตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย นอกจากนี้ คณะกรรมการตรวจสอบยังได้ส่งเสริมและสนับสนุนให้บริษัทฯ เข้าร่วมโครงการแนวร่วมต่อต้านคอร์รัปชันของภาคเอกชนไทย (Thai Private Sector Collective Action Against Corruption: CAC) อีกด้วย

ในรอบปี 2566 ที่ผ่านมา คณะกรรมการตรวจสอบมีการประชุมรวมทั้งสิ้น 8 ครั้ง โดยประชุมร่วมกับฝ่ายบริหาร ฝ่ายบัญชีและการเงิน ที่ปรึกษาภายนอกที่ให้บริการในการปฏิบัติงานตรวจสอบภายใน (Outsourced Internal Audit) และผู้สอบบัญชีภายนอก เป็นประจำทุกไตรมาส ตามวาระที่เกี่ยวข้อง โดยสรุปผลการปฏิบัติงานที่สำคัญได้ ดังนี้

1. พิจารณาสอบทานงบการเงินรวมของบริษัทฯ ประจำปีและรายไตรมาส รายงานความเห็นของงบการเงินต่อคณะกรรมการบริษัทฯ รวมทั้งสอบทานให้บริษัทฯ มีรายงานทางการเงินอย่างถูกต้องและเพียงพอ

คณะกรรมการตรวจสอบได้พิจารณาสอบทานงบการเงินรายไตรมาสและงบการเงินประจำปี โดยได้พิจารณาร่วมกับผู้สอบบัญชีภายนอกและฝ่ายจัดการ ได้สอบถาม รับฟังคำชี้แจง รวมทั้งให้คำแนะนำและข้อคิดเห็นในประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับรายงานทางการเงินของบริษัทฯ ทั้งนี้ คณะกรรมการตรวจสอบได้มีการประชุมร่วมกับผู้สอบบัญชีภายนอก โดยไม่มีฝ่ายจัดการของบริษัทฯ 1 ครั้ง เพื่อให้มั่นใจว่าผู้สอบบัญชีมีความเป็นอิสระ ไม่ถูกจำกัดขอบเขตในการปฏิบัติหน้าที่ และเปิดโอกาสให้ผู้สอบบัญชีภายนอกนำเสนอข้อ มูลปัญหาและข้อเสนอแนะต่าง ๆ

คณะกรรมการตรวจสอบมีความเห็นว่า การจัดทำรายงานทางการเงินของบริษัทฯ และบริษัทย่อย มีความถูกต้องตามที่ควรในสาระสำคัญ เป็นไปตามมาตรฐานการบัญชีที่รับรองทั่วไป และมีการเปิดเผยข้อมูลอย่างเพียงพอ

2. พิจารณาสอบทานให้บริษัทฯ มีระบบการควบคุมภายในและระบบการตรวจสอบภายในที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ ตลอดจนพิจารณาความเป็นอิสระของหน่วยงานตรวจสอบภายใน

พิจารณาสอบทานระบบการควบคุมภายใน ให้ความเห็นชอบแผนการตรวจสอบ รับทราบผลการตรวจสอบภายใน รวมทั้งประเมินความเพียงพอของระบบควบคุมภายในของบริษัทฯ ร่วมกับที่ปรึกษาภายนอกที่ให้บริการในการปฏิบัติงานตรวจสอบภายใน (Outsourced Internal Audit)

คณะกรรมการตรวจสอบมีความเห็นว่า บริษัทฯ มีระบบการควบคุมภายในและการตรวจสอบภายในที่เหมาะสมเพียงพอ รวมทั้งได้ปฏิบัติตามกฎหมาย ระเบียบ และข้อกำหนดของหน่วยงานกำกับดูแลที่เกี่ยวข้องอย่างเหมาะสม

3. พิจารณา คัดเลือก และแต่งตั้งที่ปรึกษาภายนอกเพื่อให้ปฏิบัติหน้าที่ตรวจสอบภายในประจำปี 2567

คณะกรรมการตรวจสอบอยู่ระหว่างการพิจารณา คัดเลือก และแต่งตั้งบริษัทที่ปรึกษาภายนอกในการทำหน้าที่ผู้ตรวจสอบภายใน เพื่อตรวจสอบ Playpark Company Limited ซึ่งเป็นบริษัทย่อยของบริษัทฯ ในประเทศเวียดนาม ประจำปี 2567

4. สอบทานให้บริษัทฯ ปฏิบัติตามกฎหมายว่าด้วยหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ ข้อกำหนดของตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย สำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจของบริษัทฯ

คณะกรรมการตรวจสอบมีความเห็นว่า บริษัทฯ ปฏิบัติตามกฎหมายและข้อกำหนดที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจของบริษัทฯ

5. พิจารณาแต่งตั้งผู้สอบบัญชี และกำหนดค่าตอบแทนของผู้สอบบัญชี

คณะกรรมการตรวจสอบได้พิจารณาและนำเสนอต่อคณะกรรมการบริษัทฯ เพื่อนำเสนอต่อไปในที่ประชุมผู้ถือหุ้นให้พิจารณาแต่งตั้งผู้สอบบัญชีในสังกัดของ บริษัท มาซาร์ส จำกัด เป็นผู้สอบบัญชีของบริษัทฯ ประจำปี 2566 เนื่องจากมีความเป็นอิสระ มีความรู้ ความสามารถ มีประสบการณ์ในการปฏิบัติงานตรวจสอบบัญชี และมีคุณสมบัติครบถ้วนตามที่สำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์กำหนด โดยได้ผ่านการอนุมัติจากที่ประชุมสามัญผู้ถือหุ้น ประจำปี 2566 ซึ่งมีรายชื่อดังต่อไปนี้

1. นายสมภพ ผลประสาร ผู้สอบบัญชีรับอนุญาตเลขที่ 6941 หรือ
2. นางสาววรรณวัฒน์ เหมชะญาตี ผู้สอบบัญชีรับอนุญาตเลขที่ 7049

โดยให้คนใดคนหนึ่งเป็นผู้ทำการตรวจสอบและแสดงความเห็นต่องบการเงินของบริษัทฯ ในกรณีที่ผู้สอบบัญชีรับอนุญาตข้างต้นไม่สามารถปฏิบัติหน้าที่ได้ ให้ บริษัท มาซาร์ส จำกัด จัดหาผู้สอบบัญชีรับอนุญาตอื่นของ บริษัท มาซาร์ส จำกัด ทำหน้าที่

6. พิจารณารายการที่เกี่ยวข้องกันและรายการที่มีความขัดแย้งทางผลประโยชน์ให้เป็นไปตามกฎหมายและข้อกำหนดที่เกี่ยวข้อง

คณะกรรมการตรวจสอบพิจารณาสอบทานกระบวนการ วิธีปฏิบัติ ระเบียบ ข้อบังคับของบริษัทฯ เพื่อให้การอนุมัติรายการและการเปิดเผยเป็นไปตามข้อกำหนด หรือประกาศของตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย หรือสำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์อย่างถูกต้อง ครบถ้วน

คณะกรรมการตรวจสอบได้พิจารณาแล้วเห็นว่า รายการดังกล่าวมีความสมเหตุสมผล เป็นประโยชน์สูงสุดต่อบริษัทฯ และมีการเปิดเผยข้อมูลอย่างครบถ้วน

7. การประเมินตนเอง

คณะกรรมการตรวจสอบได้ประเมินผลการปฏิบัติงานของตนเอง (Self-Assessment) ทั้งคณะ เพื่อเป็นแนวทางในการพิจารณาว่าการปฏิบัติหน้าที่ของคณะกรรมการตรวจสอบเป็นไปตามขอบเขตความรับผิดชอบอย่างครบถ้วนแล้วหรือไม่ ซึ่งผลการประเมินดังกล่าวปรากฏว่า คณะกรรมการตรวจสอบได้ปฏิบัติหน้าที่ส่วนใหญ่ครบถ้วนตามขอบเขตความรับผิดชอบแล้ว

8. การปฏิบัติตามมาตรการป้องกันการทุจริตคอร์รัปชัน

คณะกรรมการตรวจสอบพิจารณาทบทวนนโยบายและแนวทางปฏิบัติในการดำเนินงานตามนโยบายต่อต้านการทุจริต ตลอดจนจัดให้มีการประเมินความเสี่ยงที่เกี่ยวข้องกับการทุจริตภายในและภายนอกบริษัทฯ โดยบริษัทฯ ได้รับการรับรองเป็นแนวร่วมปฏิบัติของภาคเอกชนไทยในการต่อต้านการทุจริต ซึ่งคณะกรรมการตรวจสอบมั่นใจว่าบริษัทฯ มีมาตรการเพียงพอในการต่อต้านและตรวจพบการทุจริตและคอร์รัปชันอย่างมีประสิทธิภาพ

9. การบริหารความเสี่ยง

กำกับดูแลให้มีการบริหารความเสี่ยงอย่างเป็นระบบ โดยให้ข้อเสนอแนะ การปรับปรุง รวมทั้งมุมมองด้านความเสี่ยงทั้งในระยะสั้นและระยะยาว

10. อื่น ๆ

10.1 สอบทานข้อมูลที่เปิดเผยไปยังตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทย และสำนักงานคณะกรรมการกำกับหลักทรัพย์และตลาดหลักทรัพย์ ในรายงานประจำปี 2566 สิ้นสุดวันที่ 31 ธันวาคม 2566 ของบริษัทฯ (แบบ 56-1 One Report)

10.2 รายงานสรุปผลการดำเนินงานของคณะกรรมการตรวจสอบให้ที่ประชุมคณะกรรมการบริษัทฯ ทราบอย่างต่อเนื่องทุกครึ่ง

10.3 พิจารณาทบทวนกฎบัตรของคณะกรรมการตรวจสอบ เพื่อให้มั่นใจว่ามีความทันสมัย และเหมาะสมกับสภาพแวดล้อมขององค์กร

10.4 จำนวนการประชุมและการเข้าร่วมประชุมของคณะกรรมการตรวจสอบ มีรายละเอียดดังนี้

ชื่อ-นามสกุล	ตำแหน่ง	จำนวนครั้งที่เข้าร่วมประชุมในปี 2566
1. นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันติวงศ์	กรรมการอิสระ และประธานกรรมการตรวจสอบ	8/8
2. นางมลฤดี สุพพันธ์รัชต์	กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ	8/8
3. พ.ต.อ. ญาณพล ยั่งยืน	กรรมการอิสระ และกรรมการตรวจสอบ	8/8

ในนามคณะกรรมการตรวจสอบ



(นายเฉลิมพงษ์ จิตต์ขันติวงศ์)
ประธานคณะกรรมการตรวจสอบ

รายงานความรับผิดชอบของคณะกรรมการต่อ รายงานทางการเงิน

คณะกรรมการบริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชันส์ จำกัด (มหาชน) จัดให้มีการจัดทำงบการเงินรวมและงบการเงินเฉพาะกิจการของบริษัทฯ เพื่อแสดงฐานะการเงินและผลการดำเนินงานของบริษัทฯ และบริษัทย่อย รวมทั้งสารสนเทศทางการเงินที่ปรากฏในรายงานประจำปี 2566 ของบริษัทฯ ที่เป็นจริงและสมเหตุสมผลตามข้อกำหนดของกฎหมายที่เกี่ยวข้อง

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

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

คณะกรรมการบริษัทฯ มีความเห็นว่า งบการเงินรวมของบริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชันส์ จำกัด (มหาชน) และบริษัทย่อย และงบการเงินเฉพาะกิจการของบริษัท แอสเฟียร์ อินโนเวชันส์ จำกัด (มหาชน) ที่คณะกรรมการตรวจสอบได้สอบทานร่วมกับฝ่ายบริหารและผู้สอบบัญชีของบริษัท คือ บริษัท มาซาร์ส จำกัด ได้แสดงฐานะการเงิน และผลการดำเนินงานที่ถือปฏิบัติตามมาตรฐานการบัญชีที่รับรองทั่วไป มีการใช้นโยบายการบัญชีที่เหมาะสมและถือปฏิบัติโดยสม่ำเสมอ มีการเปิดเผยข้อมูลอย่างเพียงพอ และได้ปฏิบัติตามกฎหมายและกฎระเบียบที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนมีการพิจารณาถึงความสมเหตุสมผลและความรอบคอบในการจัดทำงบการเงินดังกล่าว



นายปราโมทย์ สุดจิตตพ
ประธานกรรมการ

เหตุการณ์สำคัญในปี 2566

มกราคม



แอสเพียร์ อินโนเวชั่นส์ มอบคอมพิวเตอร์มือสองจำนวน 8 เครื่องให้กับโรงเรียนประชาวิทยาการเพื่อใช้เป็นสื่อการเรียนการสอน



Real Yulgang Mobile เปิดตัวเซิร์ฟใหม่ เซิร์ฟ 19 "วายพิโร" พร้อมกิจกรรมสร้างตัวละครใหม่แจกไอเทมพิเศษ กระตุ้นยอดผู้เล่นในเซิร์ฟใหม่ อีกทั้งยังมีการทำกิจกรรมคอมมูนิตีแจกของพรีเมียมลิมิเตด เพื่อรักษาฐานผู้เล่นเก่าและกระตุ้นยอด Engagement พร้อมส่งข่าวโปรโมตกิจกรรมเกมในโซเชียลมีเดียและสื่อต่าง ๆ



"Mouse Mode" โหมดใหม่ล่าสุดจากเกม AUDITION PC เล่นง่ายเพียงใช้ "เมาส์" เท่านั้น พร้อมกิจกรรม Shake your Mouse เพียงโชว์สกอร์ที่ทำได้ รับแผ่นรองเมาส์ไซส์ XL ลายเกม AUDITION PC มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมกว่า 100 คน



TERA Classic SEA ฉลองเปิดเซิร์ฟใหม่ "TITUS" ซึ่งเป็นการรวมเซิร์ฟเวอร์ 1-3 ไว้ด้วยกัน ด้วยการแจกไอเทมต้อนรับเพียบ พร้อมปลดล็อกเลเวล 90 อัปเดตระบบใหม่และบอสสุดโหด

กุมภาพันธ์



TS Online Mobile เปิดตัวเซิร์ฟใหม่ พร้อมอัปเดตเนื้อหาเกมครั้งใหญ่ เปิดตัวละครบุปผาใหม่ จากเกม Wonderland 3 ส่งผลให้ยอดรายได้เพิ่มขึ้น ร้อยละ 56 จากเดือนมกราคม 2566



Real Yulgang Mobile จัดกิจกรรม “Key of Heart” ต้อนรับวันวาเลนไทน์ ชวนคุณมาปลดล็อกหัวใจ รับของขวัญสุดพิเศษ เพียงสะสมไอเทมทำ “Giftbox of Love” นำไปแลกของรางวัล กิจกรรมมากมาย!



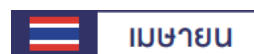
เซียนกระบี่สามภพ M เปิด CBT 15 – 19 มีนาคม 2566 ทาง Google Beta แจกไอเทมอย่างเซียนเพียบ! พร้อม Live สดจากเหล่า Influencer ชื่อดังนำทีมโดย GamtoH CH ที่มียอดผู้ติดตามรวมกว่า 2.5 ล้านคน และมีกิจกรรมแจกของฟรีเต็มมากมาย ทั้งเสื้อยืดและสร้อยข้อมือนำโชค เพียงกด Like & Share คลิป Live สดจากเหล่า Influencer



PlayPark Streetballers SEA เกมโมบายล์สตรีตบาสจาก PlayPark เปิด CBT วันที่ 28 มีนาคม – 3 เมษายน 2566 บน Google Store พร้อมกัน 5 ประเทศ ได้แก่ ไทย ฟิลิปปินส์ อินโดนีเซีย สิงคโปร์ และมาเลเซีย พร้อมเปิดลงทะเบียนล่วงหน้า แจกของรางวัลพิเศษมากมาย โดยมีการโปรโมตผ่านช่องสื่อมีเดียกว่า 10 ช่อง และอินฟลูเอนเซอร์ชื่อดังรวมยอดผู้ติดตามถึง 1.2 ล้านผู้ติดตาม



Yulgang เปิดศึกการแข่งขันสุดเดือด Yulgang ASC5 Challenger ตลอดเดือนมีนาคม 2566 เพื่อค้นหาสุดยอดเจ้ายูกรภพเซียน 5 ซึ่งชุดคลุมสุดแรร์พร้อมไอเทมอื่น ๆ จัดเต็ม!



งานประชุมผู้ถือหุ้น 2566 จัดขึ้นวันที่ 25 เมษายน 2566 เวลา 14.00 น. ในรูปแบบการประชุมผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ตามพระราชกำหนดว่าด้วยการประชุมผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ พ.ศ. 2563 รวมถึงกฎหมายและระเบียบอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

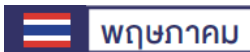


PlayPark StreetBallers SEA เกมมือถือสตรีตบาส เปิดให้บริการ Open Beta ในวันที่ 25 เมษายน 2566 พร้อมกันทั้ง 5 ประเทศ ได้แก่ ไทย ฟิลิปปินส์ อินโดนีเซีย สิงคโปร์ และมาเลเซีย โดยได้รับความสนใจจากผู้เล่นจนสามารถขึ้น Top Ranking อันดับ 1 ในหมวด Sport บน App Store หลังจากเปิดเกมเพียง 1 วัน และติด Top 5 Grossing ในไทย นอกจากนี้ ได้มี

การโปรโมตเกมผ่านหลากหลายช่องทางเพื่อสร้างการรับรู้และ ยอดดาวน์โหลด อาทิ สื่อเกมมากกว่า 15 ช่อง สามารถเข้าถึง กลุ่มเป้าหมายได้มากกว่า 5 ล้าน Reach และ KOLs รวม ผู้ติดตามกว่า 4.5 ล้านคน นอกจากนี้ยังมีแคมเปญภาพถ่าย ของเหล่าอินฟลูเอนเซอร์ และโปรโมตผ่านช่องทางโซเชียลมีเดีย ทั้ง Facebook และ TikTok ที่มีผู้ติดตามรวมกว่า 3.5 ล้านคน



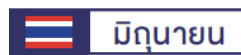
Tales Runner ต้อนรับตัวละครใหม่ “ตามยอน” พร้อม สนามแข่งใหม่สุดมันส์และกิจกรรมพิเศษ โดยมี Kael Pk คอสเพลเยอร์และสตรีมเมอร์มากความสามารถ มาร่วม คอสเพลย์เป็นตัวละครตามยอน และ Tales Runner ยังได้ร่วม จัดการแข่งขันร่วมกับ BBT บีบี อติตผู้แข่งขันอีสปอร์ตอีกด้วย



TS Online Mobile ยกขบวนฉลองก้าวสู่ปีที่ 5 พร้อมเปิด เซิร์ฟเวอร์ใหม่ “อสูรทมิฬ” แจกหนักจัดเต็ม หนักกิจกรรมแจก ของรางวัลไอเทมฟรีแบบจุใจ มอบเป็นของขวัญแทนคำขอบคุณ ที่ร่วมเดินทางมาด้วยกันตลอด 4 ปี



PlayPark StreetBallers SEA อัปเดตตัวละครใหม่ล่าสุด “LEXIE” เทพธิดาสองหน้าตำแหน่ง Power Forward ที่มีความสามารถโดดเด่นทั้งเกมรุกและเกมรับ พร้อมกิจกรรม จำกัดเวลาต้อนรับตัวละครใหม่, แฟชั่นใหม่คอสตูมจักรพรรดิ Emperor



"The Legend of Savage เซียนกระบี่สามภพ เปิดให้บริการ อย่างเป็นทางการ ในวันที่ 15 มิถุนายน 2566 พร้อมให้ทุกคน สนุกมันส์ เป็นเซียนอย่างง่าย ทั่วไทย ได้แล้ววันนี้!! โดยมีการ โปรโมตเกมหลากหลายช่องทาง โดยเฉพาะทาง Digital Marketing ที่ช่วยสร้างการรับรู้และกระตุ้นการดาวน์โหลด"



Yulgang ยุทธภพครบสัปดาห์ จัดงาน Meeting สุดเอ็กซ์คลูซีฟ “งานเลี้ยงชุมชนเหล่า #เซียน” ในวันที่ 24 มิถุนายน 2566 ณ E88 Bangkok บรรยายภาคภายในงานเต็มไปด้วย บรรยายภาคความสนุก อบอุ่น และความคิดถึง ซึ่งมีเหล่า

จอมยุทธ์ชาวยุวกังที่เป็นผู้โชคดีได้รับสิทธิ์เข้าร่วมงาน Meeting กว่า 40 ท่าน และได้ร่วมทดลองเล่นตัวละครเซียน 6 พร้อมร่วมรับฟังแผนการอัปเดตสุดยิ่งใหญ่ของเกม Yulgang ที่กำลังจะเกิดขึ้นในอนาคต



Real Yulgang Mobile ฉลองอัปเดตใหม่ "ศาตราวุธ" พร้อมเปิดเซิร์ฟใหม่ S-20 "เซียนเหนือเซียน" โดยมีกิจกรรมต่าง ๆ ภายในเกม พร้อมแจกของรางวัลมากมาย โดยได้มีการลงสื่อต่าง ๆ อาทิ สื่อสายเกม, KOLs

สิงหาคม



Yulgang อัปเดตใหญ่ในรอบ 3 ปี ฉลองเปิดเซิร์ฟเวอร์ใหม่ "ราชันย์กระบี่" งานนี้เล่นใหญ่แจกไม่ยั้ง EXP และค่าพิชิต คูณ 3 ตลอด 3 เดือน พร้อมมินส์เหนือชั้นกับ MAX LEVEL 170 และคลาสใหม่ "เซียน 6"

สิงหาคม



PlayPark ประเทศไทย ผนึกกำลังร่วมกับ 4 พาร์ทเนอร์ชั้นนำ ได้แก่ Lotus's, PTTOR, S Plus+ และ Sponsor มอบสิทธิ์ พิเศษคืนกำไรให้แก่ผู้เล่น นำร่องแคมเปญร่วมกับเกม StreetBallers สตรีตบาสบนมือถือสุดมินส์



Immortal Kingdoms มหาเทพ MMORPG สุดยิ่งใหญ่แห่งปี จาก PlayPark ได้เปิดให้ทุกคนสัมผัสความมันส์กันในช่วง Closed Beta Test 16 - 20 สิงหาคม 2566 โดยนอกจากจะได้ลองเล่นคลาสใหม่ล่าสุดอย่าง "Dancer นักเต้นเลือดมังกร" ยังมีกิจกรรมให้ได้ร่วมสนุกกับไอเทมกันไปฟรี ๆ อีกด้วย



Samkok Tactics เริ่มโปรโมตเกมก่อนเปิดให้บริการช่วง OBT ผ่านแคมเปญใหญ่ "เล่นสามก๊ก ลุ้นล้าน" โดยมีการประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อต่าง ๆ มากกว่า 20 ช่องทาง ซึ่งแคมเปญมุ่งเน้นเพิ่มยอดโลก Facebook Fan Page, การติดตั้งเกม และ

การลงทะเบียนล่วงหน้า โดยแบ่งเป็นภารกิจต่าง ๆ หากผู้เล่นทำครบทุกภารกิจมีโอกาสคว้ารางวัลมูลค่ารวม 1 ล้านบาท

กันยายน



Samkok Tactics จัดงานเปิดตัวเกม ณ 'Lido Connect' ใจกลางกรุงเทพฯ เพื่อสร้างการรับรู้ในวงกว้าง (Share of Voice) และสร้างความตื่นเต้น ภายในงานมีการเชิญอินฟลูเอนเซอร์ชั้นนำหลากหลายคนเข้าร่วมงาน ทำให้งานได้รับความสนใจโดยมียอดคลิกชมกว่า 762,858 ครั้ง, ยอดรับชม (impression) กว่า 11,038 ครั้ง และมีการมีส่วนร่วม (engagement) กว่า 2,214 ครั้ง รวมถึงมี 100,152 eyeballs ในเพียงหนึ่งวัน

หลังจากเปิดให้บริการ OBT ในวันที่ 5 กันยายน 2566 PlayPark ยังคงโปรโมตเกมอย่างต่อเนื่องผ่านอินฟลูเอนเซอร์และคอสมเพลयरรวมกว่า 75 ช่อง ส่งผลให้เกมมียอดการติดตั้งถึง 176,455 ครั้งในเดือนแรก



Audition ฉลองการก้าวเข้าสู่ปีที่ 17 ด้วยหลากหลายแคมเปญที่มาในคอนเซ็ปต์ “AUDITION PC เป็นมากกว่าสังคมเกมออนไลน์” เริ่มต้นด้วยงาน FAN MEETING 17TH ANNIVERSARY ปาร์ตี้สำหรับขาแดนซ์อายุ 20+ เมื่อวันเสาร์ที่ 9 กันยายน 2566 โดยมีแฟนเกมเข้าร่วมงานกว่า 100 คน ซึ่งไฮไลต์ภายในงาน นอกจากมีคอนเสิร์ตจาก CDGuntee เจ้าของผลงานเพลงความรักฉันคือเธอ เพลงธีมเกม AUDITION PC เวอร์ชันล่าสุดแล้ว มีการแจกเสื้อยืด Audition

17th Anniversary, ไอเทมเกม รวมถึงมีกิจกรรมสนุก ๆ ให้ร่วมเล่นรับรางวัลอีกด้วย

นอกจากนี้ Audition ได้จับมือร่วมกับ 2 แบนด์ฮิต ได้แก่ "CuteBoy" แบนด์แฟชั่นสตรีตยออดนิยมในหมู่ผู้เล่นเกม และ "Poriin" Art Toy ที่มีชื่อเสียงในประเทศไทย, ไต้หวัน, และจีน โดยทั้ง 2 แบนด์ได้ช่วยออกแบบคอลเลกชันพรีมีียมและไอเทมพิเศษให้แก่เกม Audition



Real Yulgang Mobile ฉลองครบรอบ 2 ปี กับกิจกรรมพิเศษ แลกรับฉายาใหม่ และไอเทมระดับ UR มากมาย พิเศษสุด! สร้างตัวละครใหม่ รับชุดฉลองครบรอบ 2 ปี (ระดับ S) และกล่องสุ่มอาวุธระดับ UR พร้อมไอเทมอีกมากมาย



Immortal Kingdoms มหาเทพ MMORPG สุดยิ่งใหญ่แห่งปี เปิด OBT ให้มันส์เต็มรูปแบบตั้งแต่ 20 กันยายน 2566 เป็นต้นไป ทั้งบนมือถือระบบ iOS, Android และโปรแกรมจำลอง Emulator บน PC พร้อมพบกับพิกขบวนกิจกรรม แจกหนัก แจกใหญ่ แจกทุกวัน รวมกว่า 300,000 บาท!!

 ตุลาคม



Black Moon เกมโมบายล์ใหม่ล่าสุดแนว Action RPG ได้เปิดทดสอบเวอร์ชัน Closed Beta วันที่ 12-16 ตุลาคม 2566 ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยมีการโปรโมตเกมผ่าน KOLs และสื่อมากกว่า 40 ช่อง



PlayPark ประเทศไทย เข้าร่วมมหกรรมงานเกมสุดยิ่งใหญ่แห่งปี “Thailand Game Show 2023” ซึ่งจัดขึ้นเมื่อวันที่ 20-22 ตุลาคม 2566 ณ ศูนย์การประชุมแห่งชาติสิริกิติ์ Exhibition Hall 3-4 โดยมีเหล่าเกมเมอร์ แคสเตอร์ อินฟลูเอนเซอร์ คอสเพลเยอร์ รวมไปถึงศิลปินและไอดอลมากมาย ตบเท้าเข้าร่วมงานทั้ง 3 วันเต็ม รวมแล้วมากถึง 181,350 คน โดยงานนี้ PlayPark เข้าร่วมงานด้วยคอนเซ็ปต์ FUNNIVERSE ประกอบไปด้วย 4 FUN คือ FUN with Games (Immortal Kingdoms, Samkok Tactic, Black Moon, Audition, Yulgang), FUN with KOLs (Key Opinion Leaders), FUN with Friends, and FUN with Missions นอกจากความสนุกสนาน FUN ยังได้รับของรางวัลกลับบ้านอีกเพียบ

 พฤศจิกายน



ในเดือนพฤศจิกายน 2566 Audition ร่วมมือกับนักออกแบบ Art Toy ชื่อดังจากแบรนด์ "Poriin" ที่มีชื่อเสียงในประเทศไทย, ไต้หวัน, และจีน การร่วมมือในครั้งนี้มุ่งเน้นไปที่การเพิ่มการรับรู้และรายได้ผ่านไอเทมกาชาแบบพรีเมียม ด้วยการออกแบบใหม่จากนักออกแบบ Art Toy ชื่อดังและมีจำนวนจำกัด ส่งผลให้รายได้มีการเติบโตสูงขึ้น



Samkok Tactics จัดแคมเปญสตรีมมิ่งเพื่อสร้างการรับรู้แบรนด์และดึงดูดผู้เล่นใหม่ โดยมี "กิต" นักร้องชื่อดังจากวง Three Man Down (ยอดผู้ติดตาม 401,000 คน) มาร่วมแคมเปญ ในระหว่างการสตรีมมิ่ง ได้มีการริ้วเซตพรีเมียมสุดพิเศษจากเกม Samkok Tactics อีกด้วย ทั้งนี้ ยังมีการใช้สื่อสายเกมยอดนิยม 8 ช่องทางเพื่อช่วยเสริมการโปรโมตในครั้งนี้ ซึ่งช่วยกระตุ้นให้ผู้ชมเข้าร่วมกิจกรรมกดไลค์และแชร์เพื่อลุ้นรับของรางวัลเก๋เจี๊ยะ



Immortal Kingdoms อัปเดตตัวละครใหม่ “REAPER นักล่าวิญญาณ” ผู้สังหารจากปรโลกพร้อมอาวุธเคียวกระดูกวิญญาณ โดยเป็นอาชีพที่ผู้เล่นสามารถเลือกเล่นได้ มาพร้อมกิจกรรมแจกไอเทมฟรีเพียบ

ธันวาคม

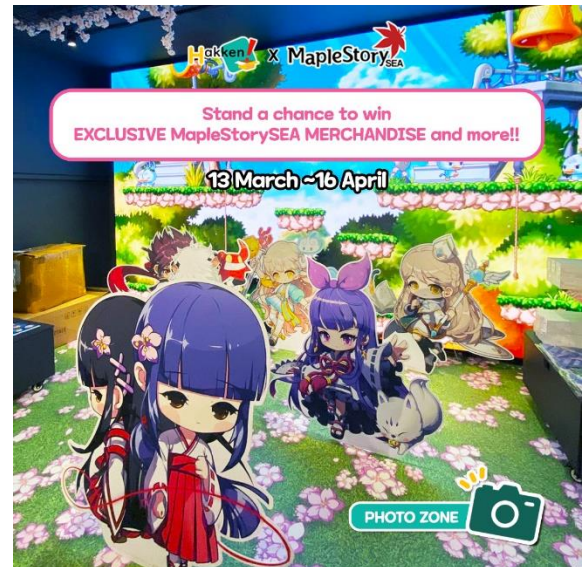


PlayPark ยกขบวนเกมในเครือจัดโปรโมชัน 12.12 ช้อปสุดคุ้มส่งท้ายปี พบไอเทมในราคาสุดพิเศษจากเกม Audition, Yulgang, Samkok Tactics, Immortal Kingdoms, Real Yulgang Mobile, TS Online Mobile และ StreetBaller



Real Yulgang Mobile เปิดตัวเซิร์ฟเวอร์ใหม่ S22-พรมลจิต พร้อมด้วย Special Event กิจกรรมฉลองเปิดเซิร์ฟเวอร์ สร้างตัวละครรับคอสมุม S และกิจกรรมพิเศษ ลุ้นรับเปลี่ยนร่างอาวุธถาวร พร้อมกิจกรรมอื่น ๆ อีกมากมาย

มีนาคม



MapleStorySEA ร่วมมือกับ Hakken! และ BUGCAT CAPOO ในแคมเปญล่าสุด โดย MapleStorySEA และ Hakken! ร้านสินค้าแนวอนิเมะชั้นนำ ได้ตกแต่งร้านค้าด้วยธีมดอกซากุระตามฤดูกาล รวมถึงได้จัดแคมเปญในโซเชียลมีเดีย โดยเชิญชวนให้ลูกค้าโพสต์รูปถ่ายการตกแต่งร้านและใส่แฮชแท็ก #MapleSEAxHakken! เพื่อลุ้นรับรางวัล สำหรับ BUGCAT CAPOO ได้จัดแคมเปญขึ้นในเกม โดยมีตัวละครน่ารัก DOGDOG เข้าร่วมในโลก Maple World ซึ่งผู้เล่น MapleStorySEA ใหม่และผู้เล่นปัจจุบันสามารถรับรางวัลไอเทมพิเศษและบัฟเสริมในช่วงเวลาแคมเปญ รวมถึงมีชุดและอาวุธที่มีจำกัดจำหน่ายในร้าน Cash Shop อีกด้วย

พฤษภาคม



MapleStorySEA ได้เปิดตัวแพตช์ใหม่ SAVIOR ในวันที่ 31 พฤษภาคม 2566 ที่มาพร้อมไฮไลต์ต่าง ๆ มากมาย ได้แก่ คลาสใหม่ Khali พร้อมกับคอนเทนต์ Midnight Chaser, กิจกรรม Wonstaurant และอื่น ๆ อีกเพียบ รวมถึงมีการปรับระบบต่าง ๆ เพื่อสร้างประสบการณ์เล่นที่ดียิ่งขึ้น ทั้งระบบ Star Force และการเปลี่ยนแปลงสกิลต่าง ๆ และเพื่อเพิ่ม

ประสิทธิภาพในการอัปเลเวล MapleStorySEA ได้จัดกิจกรรม Hyper Burning ซึ่งช่วยให้ผู้เล่นสามารถเร่งความเร็ว การอัปเลเวลตัวละครได้ถึงเลเวล 250 นอกจากนี้ ผู้เล่นยังสามารถรับรางวัลจากการอัปเลเวลในช่วงระยะเวลากิจกรรมนี้อีกด้วย ทั้งนี้ สำหรับแพตช์ SAVIOR ยังคงมีการอัปเดตอย่างต่อเนื่อง ซึ่งจะช่วยให้ผู้เล่นได้สัมผัสประสบการณ์ความมันส์และมีส่วนร่วมในเกมได้อย่างต่อเนื่อง

สิงหาคม

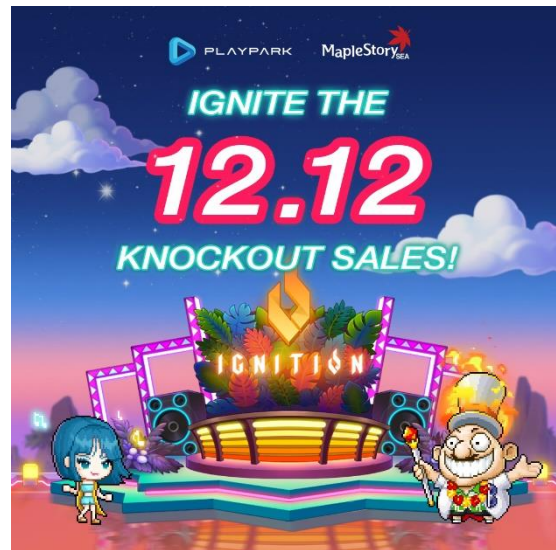


MapleStorySEA ได้เฉลิมฉลองการเปิดให้บริการเกมครบ 18 ปี ด้วยการจัดงานฉลอง 2 งาน ใน 2 ประเทศ โดยงานแรกจัดขึ้นระหว่างวันที่ 3 - 6 สิงหาคม 2566 ที่ Marina Square ประเทศสิงคโปร์ ตามด้วยอีกงานหนึ่งในวันที่ 24 - 27 สิงหาคม 2566 ที่ Sunway Pyramid ในกรุงกัวลาลัมเปอร์ ประเทศมาเลเซีย

จุดเด่นของงานในสิงคโปร์ คือ การมาเยือนของเกรทริชเชียวพิเศษ ได้แก่ Kang Won-ki ผู้นำทีมพัฒนาเกม 'MapleStory' ของ Nexon มาเป็นเวลา 8 ปี สร้างความประทับใจให้แก่ผู้เล่นเกมเป็นอย่างมาก

สำหรับธีมการฉลองในงานครบรอบปีนี้ คือ "Miracle Moments" ซึ่งเป็นสัญลักษณ์แทนการก้าวเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ของ MapleStorySEA ที่มีอายุครบ 18 ปี โดยงานและกิจกรรมต่าง ๆ ถูกออกแบบมาเพื่อพาผู้ร่วมงานย้อนความทรงจำที่น่าประทับใจในวัยเด็ก ซึ่งบรรยากาศภายในงานเต็มไปด้วยความคึกคักและกิจกรรมบันเทิงมากมาย รวมถึงเกมคาร์นิวัลอย่าง Giant Jenga (เกมต้อบล้อก), Cornhole และกาชาปอง นอกจากนี้ ผู้เล่นยังมีโอกาสได้ร่วมสนุกกับเกมบนเวทีเพื่อชิงพรีเมียมสุดลิ้มติดของ MapleStory SEA อีกด้วย รวมถึงอีกหนึ่งไฮไลต์ของงานคือการจับรางวัลสุดเซอร์ไพรส์ โดยมีผู้ใช้คดี 18 คนจากแต่ละประเทศที่คว้ารางวัลพิเศษอย่างไอเทมในเกม, พรีเมียม และอุปกรณ์เล่นเกมสุดแรร์ ทำให้งานฉลองครบรอบปีนี้เป็นงานที่น่าจดจำอย่างแท้จริง

ธันวาคม



ขอต้อนรับเข้าสู่เทศกาลลดราคาครั้งใหญ่ใน MapleStory SEA 12.12. Knockout Sales! ผู้เล่นสามารถเลือกซื้อสินค้าราคาพิเศษ เพื่อเป็นของขวัญให้กับตัวเองหรือส่งมอบให้คนพิเศษ เพื่อเป็นรางวัลของปี 2566!

มีนาคม



Mohun มีการเปิดเซิร์ฟเวอร์ใหม่ในชื่อ 'Huang He' ในวันที่ 8 มีนาคม 2566 โดยผู้เล่นให้ความสนใจและให้การตอบรับเป็นอย่างดี โดยทีมงานได้จัดกิจกรรมสำหรับผู้เล่นเกมที่ช่วยดึงดูดให้กลับมาเล่นเกม Mohun อีกครั้ง ซึ่งช่วยส่งผลให้สถิติของเกมดีขึ้นในทุกมิติ

 มิถุนายน



ครั้งแรกของเกม MAT2 ในการเข้าร่วมรายการแข่งขันชิงแชมป์ 2023 ณ ประเทศกัมพูชา ซึ่งนักกีฬา MAT2 ของมาเลเซียได้โชว์ฟอร์มการแข่งที่โดดเด่น และสามารถคว้าเหรียญเงินอันทรงเกียรติมาครองได้สำเร็จ ถือเป็นอีกหนึ่งเหรียญสำคัญที่ช่วยสะสมเหรียญรวมของมาเลเซีย โดยนักกีฬาเหล่านี้ถือเป็นฮีโร่ของมาเลเซียและได้รับเกียรติในพิธีต้อนรับอย่างยิ่งใหญ่ที่มีบุคคลสำคัญมาร่วมงาน อาทิ Majilis Sukan Negara สโมสรมวลชนชั้นนำ, คุณ Hannah Yeoh รัฐมนตรีว่าการกระทรวงกีฬาและเยาวชนของมาเลเซีย รวมถึง คุณ Anwar Ibrahim นายกรัฐมนตรีมาเลเซีย แสดงให้เห็นถึงการสนับสนุนอีสปอร์ตในมาเลเซีย

ความสำเร็จในครั้งนี้ นับเป็นแรงหนุนสำคัญให้แก่เกม MAT2 ที่จะช่วยขยายโอกาสให้แก่ นักกีฬาอีสปอร์ตปัจจุบันรวมถึงนักกีฬารุ่นใหม่ โดยยังคงมีการจัดการแข่งขันประจำปี MAT2 International Championship (MATIC) ซึ่งการเข้าเป็นหนึ่งในรายการแข่งขันในชิงแชมป์ได้ช่วยเพิ่มพูนความสำคัญและเกียรติยศยิ่งขึ้น รวมถึงแสดงให้เห็นถึงการยอมรับเกม MAT2 ในวงการอีสปอร์ตที่มากขึ้น ทั้งหมดนี้ได้ช่วยส่งเสริมให้คอมมูนิตี้เกม MAT2 รู้สึกเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกันมากยิ่งขึ้น

โดยหลังจากที่ MAT2 ได้ร่วมเป็นส่วนหนึ่งในการแข่งขันชิงแชมป์ ส่งผลให้ผู้เล่นเก่ากลับมาเล่นเกมและมีผู้เล่นใหม่เพิ่มขึ้น 2 เท่าจากเดิม ซึ่ง MAT2 จะใช้โอกาสอันดีนี้ให้การผลักดันเกมให้เป็นที่รู้จักเพิ่มขึ้นในอนาคต

 สิงหาคม



Streetballers อัปเดตแพตช์ล่าสุดในวันที่ 30 สิงหาคม 2566 ซึ่งมีตัวละครใหม่ Rose ในตำแหน่ง Point Guard ซึ่งนอกจากเป็นตัวละครที่มีพรสวรรค์ในสนามแล้ว ยังเป็นตัวละครที่มีการแต่งตัวดีที่สุดในเกมอีกด้วย ถือเป็นตัวละครผู้นำเทรนด์แฟชั่นที่มีสไตล์เฉพาะตัว ในการแข่งขัน Rose ไม่เพียงทำเกมรุกได้ดี ยังเป็นจุดสนใจในทุกแมตช์อีกด้วย และเนื่องในโอกาสวันชาติมาเลเซีย ผู้เล่นสามารถล็อกอินและรับของรางวัลฟรี รวมถึงทำการกิจเพื่อรับรางวัลพิเศษเพิ่มเติม

 พฤษภาคม



PlayPark ฟลิปปิ้นส์ ร่วมกับ SM Malls ห้างสรรพสินค้าที่มีสาขามากที่สุดในฟิลิปปินส์ โดยนำเกม PlayPark จัดกิจกรรมในห้าง SM Malls 12 สาขาทั่วประเทศ

 มิถุนายน



PlayPark ร่วมกับสมาคมบาสเกตบอลฟิลิปปินส์ ด้วยการนำเกม StreetBallers โปรโมตร่วมในการแข่งขันต่าง ๆ ของทางสมาคม



วันที่ 2 - 4 มิถุนายน 2023 ที่ผ่านมา PlayPark ฟิลิปปินส์ ร่วมกับ Globe หนึ่งในผู้ให้บริการโทรคมนาคมรายใหญ่ที่สุดในประเทศ นำเกม StreetBallers ร่วมสร้างสีสันภายในงาน CONQuest 2023 โดยมีมิวนิเกมบาสเกตบอลและของรางวัลมากมายให้ผู้ร่วมงานร่วมสนุก

 สิงหาคม



PlayPark ฟิลิปปินส์ ร่วมงาน Philippine GameDev Expo (PGDX) ที่จัดขึ้นเป็นเวลา 3 วัน ตั้งแต่วันที่ 18 - 20 สิงหาคม 2566 โดยได้ร่วมเป็นส่วนหนึ่งของการเปิดตัวงานแสดงนิทรรศการเพื่อการพัฒนาเกม นักพัฒนา และผู้ชื่นชอบเกมในประเทศฟิลิปปินส์เป็นครั้งแรก ซึ่งจัดโดยสมาคมนักพัฒนาเกมของประเทศฟิลิปปินส์ (Game Developers Association of the Philippine : GDAP) และ CBZN Perspective ณ SMX Convention Center กรุงมะนิลา ประเทศฟิลิปปินส์

 กันยายน



PlayPark ฟิลิปปินส์ ร่วมกับ PC Express จัดกิจกรรมในงาน TechVerse 2023 วันที่ 29 กันยายน - 1 ตุลาคม 2566 ณ Bonifacio Global City โดยนำเกมโมบายล์และเกมพีซียอดนิยมมาสร้างความสนุก ไม่ว่าจะเป็นเกม Audition Next Level, Club Audition Mobile, StreetBallers และเกมในเครือ PlayPark

 พฤศจิกายน



PlayPark ต้อนรับสู่งาน 11.11 Super Party ในช่วงสุดสัปดาห์ วันที่ 11 พฤศจิกายน 2023 โดยทุกเกมมีการจัดกิจกรรม, งานอีเวนต์และของรางวัลพิเศษสำหรับเทศกาลแห่งความสุข ผู้ร่วมงานได้สนุกสนานกับคูปองส่วนลด, ไอเทมพรีเมียม, ค่าประสบการณ์ และไอเทมแรร่ โดยผู้เข้าร่วมสามารถเข้าชมหน้าเว็บไซต์เพื่อคู่มือการรับของรางวัลฟรี



Yulgang Mobile ฉลองครบรอบ 1 ปีด้วยการเปิดเซิร์ฟเวอร์ใหม่ในชื่อ srat Tinh Linh ในวันที่ 23 มีนาคม 2566 โดยผู้เล่นสามารถรับรางวัลมากมายได้จากกิจกรรมฉลองครบรอบนี้

 กุมภาพันธ์



ผู้เล่นเกม Nine Dragons สามารถสนุกกับกิจกรรมอัปเดตใหม่ล่าสุดซึ่งไม่ซ้ำกับเซิร์ฟเวอร์ปัจจุบัน นอกจากนั้นยังมีการปรับให้ Cash Shop ให้มีความสอดคล้องกับเซิร์ฟเวอร์ปัจจุบัน เพื่อป้องกันการลดมูลค่าของไอเทม

 เมษายน



เปิดให้บริการเกมใหม่ Onmyoji Arena วันที่ 21 เมษายน 2566 ซึ่งเป็นเกมโมบายล์แนว MOBA จากผู้พัฒนา Netease ที่มีจุดเด่นเป็นการต่อสู้ 5v5 อย่างสมดุลโดยปราศจากระบบรุน Onmyoji Arena ถูกพัฒนามาจากเกมชื่อดังอย่าง "Onmyoji" ของ Netease โดยมีกราฟิกสวยงาม ถูกออกแบบมาอย่างประณีต สามารถสัมผัสภาพและประสบการณ์ต่อสู้ในเกมได้อย่างเต็มอิม

 มีนาคม



Cyber Fantasy เกมโมบายล์แนว MMORPG ในธีมไซเบอร์พังค์ ได้เปิดให้บริการอย่างเป็นทางการในประเทศเวียดนาม วันที่ 15 มีนาคม 2566 ทั้งระบบ Android และ iOS

 พฤษภาคม



Yulgang PC ฉลองครบรอบการเปิดให้บริการเกมด้วยการจัดงานในเมืองโฮจิมินห์ ในวันที่ 28 พฤษภาคม 2566 โดยเผยแพร่แผนการอัปเดตของปี 2566 - 2567 รวมถึงประกาศเปิด

เซิร์ฟเวอร์ใหม่ในวันที่ 1 มิถุนายน 2566 ทั้งนี้ ภายในงานผู้เล่น
ได้ร่วมพูดคุยและแชร์ความเห็นเกี่ยวกับตัวเกม เพื่อให้ทีมงาน
นำไปปรับปรุงการให้บริการอีกด้วย



Three Kingdoms Online มีการเปิดเซิร์ฟเวอร์ใหม่ในวันที่
8 พฤศจิกายน 2566 ที่ผ่านมา ซึ่งมีเนื้อหาความสนุกใหม่ ๆ
เพิ่มขึ้นมา เช่น แผนที่สงคราม Đông Đô Lạc Dương, ระบบจิต
วิญญาณสัตว์เลี้ยง, ระบบอาวุธเลเวล 260, ดินเจี้ยนใหม่

SERVING THE INFINITE FUTURE

แอสเฟียร์ อินโนเวชันส์ รายงานประจำปี 2566
(แบบ 56-1 ONE REPORT)



ASPHERE



บริษัท แอสเฟียร์ อินโนวชันส์ จำกัด (มหาชน)

51 อาคารเมเจอร์ทาวเวอร์ พระราม9-รามคำแหง OFFICE 3-8 ชั้นที่ 18

ถนนพระราม 9 แขวงห้วยขวาง เขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร 10240

T +66 (0) 2769-8888 F +66 (0) 2090-2730

www.asphere.co