

MD&A

คำอธิบายและ
การวิเคราะห์
ของฝ่ายจัดการ

ไตรมาส 2/2569

ภาพรวมการดำเนินธุรกิจ

ในไตรมาส 2/2569 กลุ่มบริษัทฯ เดินหน้าขยายพอร์ตโฟลิโอคอนเทนต์กีฬา ผ่านการลงทุนในสิทธิการแข่งขันฟุตบอลอาชีพ FIFA ครอบคลุมการแข่งขันสำคัญ ได้แก่ FIFA World Cup 2026 และ 2030 ตลอดจน FIFA Women's World Cup และ FIFA Youth World Cup ซึ่งช่วยสร้างการรับรู้และเชื่อมโยงแบรนด์ JAS กับคอนเทนต์กีฬาระดับโลกอย่างชัดเจนยิ่งขึ้น พร้อมเสริมความต่อเนื่องของคอนเทนต์ในช่วงนอกฤดูกาลพรีเมียร์ลีก (EPL) ลดผลกระทบจากฤดูกาลแข่งขันขยายฐานผู้ชมและวางรากฐานสำหรับการเติบโตอย่างยั่งยืนในระยะยาว

กลุ่มบริษัทฯ ดำเนินกลยุทธ์ขยายฐานผู้ชมผ่านคอนเทนต์วอลเลย์บอล ซึ่งมีฐานผู้ชมเฉพาะและแตกต่างจากกลุ่มผู้ชมฟุตบอล โดยนำเสนอทั้งในแพ็คเกจกีฬาหลัก ร่วมกับคอนเทนต์ฟุตบอลและแพ็คเกจวอลเลย์บอลเฉพาะ เพื่อเพิ่มทางเลือกในการเข้าถึงคอนเทนต์ ขยายโอกาสเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายใหม่และเพิ่มฐานสมาชิก

นอกจากนี้ เพื่อสนับสนุนการเติบโตของธุรกิจคอนเทนต์อย่างยั่งยืน กลุ่มบริษัทฯ ให้ความสำคัญกับการคุ้มครองสิทธิการถ่ายทอดสดและทรัพย์สินทางปัญญา โดยร่วมมือกับกองบังคับการปราบปรามการกระทำความผิดเกี่ยวกับอาชญากรรมทางเทคโนโลยี (บก.ปอท.) ในการปราบปรามเว็บไซต์ที่ละเมิดลิขสิทธิ์การถ่ายทอดสดกีฬา เพื่อลดการเข้าถึงคอนเทนต์อย่างผิดกฎหมายและรักษามูลค่าทางเศรษฐกิจของสิทธิคอนเทนต์ของกลุ่มบริษัทฯ



WORLD CUP in ASIA

ความสนใจเติบโตต่อเนื่องตลอด 5 สัปดาห์

ยอดผู้ชมสูงสุดต่อวัน

62M

รอบทั่วไป

76M

รอบชิงชนะเลิศ

ช่องทางผู้ถ่ายทอด

ครองสัดส่วนการรับชมหลัก

(Live Match & Content on YouTube)

DAZN JP | TVRI ID

JTBC KR | MONOMAX TH

กระแสวิพากษ์วิจารณ์

บ่งบอกการเติบโต

69M

ENGAGEMENTS

บน Social Media ไทย

ตลอดเดือนมิถุนายน

ภาวะตลาดและการแข่งขัน

ประเทศไทยก้าวขึ้นเป็นหนึ่งในตลาดสตรีมมิ่งแบบสมัครสมาชิกระดับพรีเมียม (Premium SVOD) ที่ใหญ่ที่สุดในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ท่ามกลางการแข่งขันที่เข้มข้นจากผู้ให้บริการทั้งในและต่างประเทศ คอนเทนต์คุณภาพสูงและความหลากหลายของแพ็คเกจมีบทบาทสำคัญในการสร้างความแตกต่างและรักษาฐานผู้ใช้งาน โดยผู้ให้บริการรายใหญ่มีการนำกลยุทธ์การนำเสนอบริการในรูปแบบแพ็คเกจรวม (bundling) มาใช้เพื่อเพิ่มความคุ้มค่าและขยายการเข้าถึงคอนเทนต์ที่หลากหลาย⁽¹⁾ ขณะที่คอนเทนต์กีฬาระดับโลกมีศักยภาพในการสร้างการมีส่วนร่วมและเร่งการเติบโตของฐานสมาชิกบนแพลตฟอร์ม OTT

FIFA World Cup 2026 ตอกย้ำศักยภาพของคอนเทนต์กีฬาระดับโลกอย่างชัดเจน โดยการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศมีผู้ชมในสหรัฐฯ สูงสุดเป็นประวัติการณ์กว่า 62.8 ล้านคน⁽²⁾ ขณะที่ประเทศไทยมีกระแสตอบรับในระดับสูงตั้งแต่ก่อนเริ่มการแข่งขัน โดยในเดือนพฤษภาคม 2569 มียอดการมีส่วนร่วม (Engagement) บนสื่อสังคมออนไลน์กว่า 1 ล้านครั้ง และเฉพาะประเด็นเกี่ยวกับสิทธิการถ่ายทอดสดสร้างการมีส่วนร่วมกว่า 260,000 ครั้ง⁽³⁾ สะท้อนบทบาทของคอนเทนต์กีฬาระดับโลกในการสร้างการรับรู้ การมีส่วนร่วมของผู้บริโภค ตลอดจนศักยภาพในการต่อยอดกระแสความนิยมสู่การขยายฐานรายได้

คอนเทนต์วอลเลย์บอลได้รับความนิยมอย่างกว้างขวาง โดยการแข่งวอลเลย์บอลหญิงเนชันส์ลีก 2026 นัดทีมชาติไทยพบเซอร์เบีย ส่งให้แฮชแท็ก “#วอลเลย์บอลหญิง” ขึ้นสู่อันดับ 1 ของเทรนด์บนแพลตฟอร์ม X ในประเทศไทย⁽⁴⁾ สะท้อนถึงฐานผู้ชมที่แข็งแกร่งและศักยภาพของคอนเทนต์วอลเลย์บอลในการขยายการมีส่วนร่วมของผู้ชม ตลอดจนต่อยอดโอกาสเชิงพาณิชย์ผ่านแพ็คเกจคอนเทนต์เฉพาะทาง ซึ่งครอบคลุมการแข่งขันจาก Volleyball World มากกว่า 3,000 แมตช์ต่อปี

โดยรวม ภาวะตลาดยังเอื้อต่อการเติบโตของผู้ถือครองสิทธิคอนเทนต์กีฬาพรีเมียม ทั้งจากการขยายตัวของฐานผู้ใช้งาน โอกาสในการสร้างรายได้จากค่าสมาชิกและผู้สนับสนุน (sponsor) ตลอดจนศักยภาพของคอนเทนต์กีฬาระดับโลกในการสร้างความแตกต่างและการมีส่วนร่วมของผู้ชม ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการขับเคลื่อนการเติบโตของธุรกิจคอนเทนต์กีฬาผ่านแพลตฟอร์มสตรีมมิ่งในระยะยาว

ที่มา: (1) Wordbank; (2) Axios; (3) Infoquest; (4) แนวหน้า

ESG Update



JAS สัมมนาประสบการณ์ฟุตบอลโลก สร้างคุณค่าร่วมสู่สังคม

กลุ่มบริษัทฯ จัดกิจกรรม FIFA World Cup Fan Park Thailand 2026 และ FIFA World Cup 2026™ One Night One Champion ณ สวนวชิรเบญจทัศ (สวนรถไฟ) ภายใต้แนวคิด New Sport Lifestyle ที่ผสานกีฬาเข้ากับไลฟ์สไตล์และกิจกรรมสำหรับครอบครัว เพื่อเปิดโอกาสให้ประชาชนเข้าถึงคอนเทนต์กีฬาระดับโลกโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย พร้อมสร้างการรับรู้แบรนด์และขยายการมีส่วนร่วมกับผู้ชมในวงกว้าง เปิดพื้นที่ให้ประชาชนทุกกลุ่มได้สัมผัสประสบการณ์การรับชมร่วมกันและเสริมสร้างความสัมพันธ์กับชุมชน ตอกย้ำบทบาทของกลุ่มบริษัทฯ ในการสร้างคุณค่าทางธุรกิจควบคู่กับความรับผิดชอบต่อสังคม

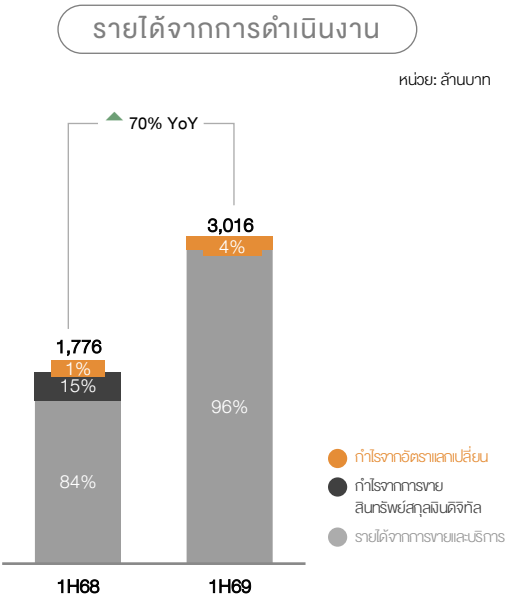


บทสรุปผู้บริหาร

ในช่วงครึ่งแรกของปี 2569 กลุ่มบริษัทฯ มีรายได้จากการดำเนินงานจำนวน 3,016 ล้านบาท เพิ่มขึ้นร้อยละ 70 จากช่วงเดียวกันของปีก่อน โดยมีปัจจัยขับเคลื่อนหลักจากการเติบโตอย่างโดดเด่นของธุรกิจคอนกรีตที่พ่วงจากการขยายตัวของฐานผู้ใช้บริการในประเทศ ควบคู่กับการเริ่มรับรู้รายได้จากการขยายธุรกิจสู่ประเทศเวียดนาม ส่งผลให้ธุรกิจคอนกรีตที่พ่วงก้าวหน้าขึ้นเป็นหนึ่งในธุรกิจหลักของกลุ่มบริษัทฯ โดยมีสัดส่วนรายได้คิดเป็นร้อยละ 59 ของรายได้จากการขายและบริการในช่วงครึ่งแรกของปี

สำหรับครึ่งหลังของปี 2569 กลุ่มบริษัทฯ เตรียมส่งมอบคอนกรีตที่พ่วงสำคัญอย่างต่อเนื่องภายหลังการแข่งขัน FIFA World Cup 2026 สิ้นสุดลงในเดือนกรกฎาคม โดยจะเข้าสู่ฤดูกาลฟุตบอลพรีเมียร์ลีก 2026/27 พร้อมการแข่งขัน Pre-Season ของสโมสรชั้นนำก่อนเปิดฤดูกาลและการแข่งขันวอลเลย์บอลระดับนานาชาติตลอดช่วงครึ่งปีหลัง ซึ่งจะช่วยรักษาความแข็งแกร่งของฐานผู้ใช้บริการ ขยายการเข้าถึงผู้ชมกลุ่มใหม่ เพิ่มโอกาสในการต่อยอดรายได้และสร้างมูลค่าเพิ่มผ่านความร่วมมือกับพันธมิตรเชิงกลยุทธ์

ทั้งนี้ กลุ่มบริษัทฯ ยังคงมุ่งลงทุนในคอนกรีตที่พ่วงระดับพรีเมียม เพื่อรองรับความต้องการที่หลากหลายของผู้บริโภคและเพิ่มศักยภาพในการสร้างมูลค่าจากสิทธิคอนกรีต ควบคู่กับการขยายช่องทางสร้างรายได้ทั้งจากการดำเนินงานโดยกลุ่มบริษัทฯ และความร่วมมือกับพันธมิตรทางธุรกิจ ตลอดจนเสริมสร้างการรับรู้แบรนด์ JAS ในฐานะผู้ถือลิขสิทธิ์คอนกรีตที่พ่วงชั้นนำผ่านกิจกรรมที่สร้างการมีส่วนร่วมกับผู้บริโภค โดยต่อยอดจากความสำเร็จของกิจกรรมในช่วงการแข่งขัน FIFA World Cup 2026 เพื่อวางรากฐานสำหรับการเติบโตของธุรกิจในระยะยาว



ภาพรวมการดำเนินงาน ⁽¹⁾	2Q68	1Q69	2Q69	เปลี่ยนแปลง + / (-)		1H68	1H69	%YoY
				%YoY	%QoQ			
หน่วย: ล้านบาท								
รายได้จากการขายและบริการ	702	1,447	1,448	106	0.1	1,499	2,895	93
กำไรจากการขายสินทรัพย์สกุลเงินดิจิทัล	8	-	-	-	-	267	-	-
กำไรจากอัตราแลกเปลี่ยน	10	80	39	293	(51)	6	119	1,917
รายได้อื่น	1	0.4	2	38	340	3	2	(38)
รวมรายได้จากการดำเนินงาน	721	1,527	1,489	107	(2)	1,776	3,016	70
ต้นทุนขายและบริการ	591	1,742	2,085	253	20	1,228	3,827	212
ค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร	216	183	271	25	48	361	454	26
กำไรจากการดำเนินงานหลัก	(86)	(399)	(867)	(906)	(117)	187	(1,265)	(778)
รายการด้อยค่าหรือขาดทุนจากสินทรัพย์สกุลเงินดิจิทัล	-	⁽²⁾ 261	⁽²⁾ (179)	-	-	-	⁽³⁾ 82	-
ค่าใช้จ่ายที่ไม่เกี่ยวข้องกับการดำเนินงานหลัก ⁽⁴⁾	(3)	4	9	-	-	(8)	13	-
กำไรจากการดำเนินงาน	(83)	(664)	(697)	(740)	(5)	195	(1,361)	(799)
EBITDA	50	(541)	(577)	(1,244)	(7)	429	(1,118)	(361)
กำไร (ขาดทุน) สุทธิส่วนที่เป็นของบริษัทใหญ่	(153)	(726)	(800)	(424)	(10)	23	(1,526)	(6,635)

หมายเหตุ: ⁽¹⁾ ตัวเลขอาจคลาดเคลื่อนจากการปัดทศนิยม; ⁽²⁾ รายการการด้อยค่า (การกลับรายการการด้อยค่า) สินทรัพย์สุทธิเงินดิจิทัลในแต่ละงวด; ⁽³⁾ กำไร (ขาดทุน) จากการขายสินทรัพย์สุทธิเงินดิจิทัลในงวด 6 เดือน; ⁽⁴⁾ รายการปรับปรุงทางบัญชีที่ไม่เกี่ยวข้องกับการดำเนินงานหลักและผลขาดทุนจากอัตราแลกเปลี่ยน

วิเคราะห์ผลการดำเนินงาน

รายได้จากการขายและบริการ แยกตามประเภทของกลุ่มธุรกิจ

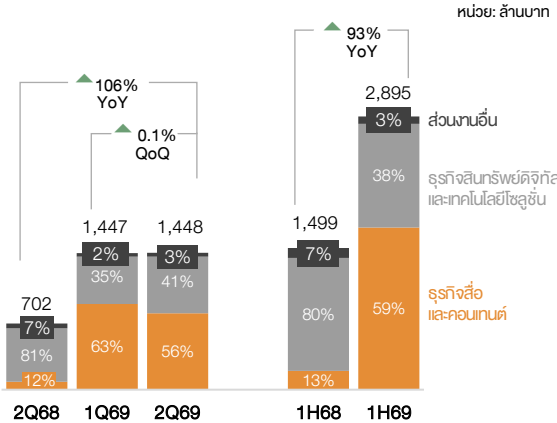
กลุ่มธุรกิจ ⁽¹⁾	2Q68	1Q69	2Q69	เปลี่ยนแปลง +/-		1H68	1H69	%YOY
				%YoY	%QoQ			
หน่วย: ล้านบาท								
ธุรกิจสื่อและคอนเทนต์	83	908	811	876	(11)	198	1,718	769
ธุรกิจสินทรัพย์ดิจิทัลและเทคโนโลยีโซลูชัน	568	500	597	5	19	1,197	1,097	(8)
ส่วนงานอื่น	51	39	41	(20)	4	105	80	(24)
รวมรายได้จากการขายและบริการ	702	1,447	1,448	106	0.1	1,499	2,895	93

หมายเหตุ: ⁽¹⁾ ตัวเลขอาจคลาดเคลื่อนจากการปัดทศนิยม

ธุรกิจสื่อและคอนเทนต์

ธุรกิจสื่อและคอนเทนต์มีรายได้รวม 1,718 ล้านบาทในครึ่งแรกของปี 2569 และ 811 ล้านบาทในไตรมาส 2/2569 เติบโตอย่างก้าวกระโดดถึงร้อยละ 769 และร้อยละ 876 จากช่วงเดียวกันของปีก่อนตามลำดับ โดยมีแรงหนุนจากการเติบโตของธุรกิจคอนเทนต์กีฬาตามการขยายตัวของฐานสมาชิก รวมถึงการขยายการบริหารสิทธิคอนเทนต์ไปยังประเทศเวียดนาม สะท้อนศักยภาพธุรกิจคอนเทนต์กีฬาที่ก้าวขึ้นเป็นแรงขับเคลื่อนสำคัญต่อการเติบโตของกลุ่มบริษัทฯ

ทั้งนี้ ในช่วงนอกฤดูกาลของคอนเทนต์หลักอย่างฟุตบอลพรีเมียร์ลีก กลุ่มบริษัทฯ รักษาความต่อเนื่องการให้บริการคอนเทนต์กีฬาระดับพรีเมียมผ่านการแข่งขันวอลเลย์บอลระดับนานาชาติ และการแข่งขัน FIFA World Cup 2026 ซึ่งช่วยลดผลกระทบจากปัจจัยด้านฤดูกาลและรักษาการใช้งานแพลตฟอร์ม ส่งผลให้รายได้ในไตรมาส 2 ลดลงเล็กน้อยร้อยละ 11 จากไตรมาสก่อน ซึ่งถือเป็นผลลบในระดับต่ำเมื่อเทียบกับความผันผวนตามฤดูกาลปกติของธุรกิจ ส่วนรายได้จากธุรกิจบริการอินเทอร์เน็ตทีวีรวมตัว ทั้งจากไตรมาสก่อนและช่วงเดียวกันของปีก่อน



ธุรกิจสินทรัพย์ดิจิทัลและเทคโนโลยีโซลูชัน

ในไตรมาส 2/2569 กลุ่มธุรกิจสินทรัพย์ดิจิทัลและเทคโนโลยีโซลูชันมีรายได้รวม 597 ล้านบาท เพิ่มขึ้นร้อยละ 5 เทียบกับช่วงเดียวกันของปีก่อน และร้อยละ 19 จากไตรมาสก่อน โดยได้รับแรงหนุนจากธุรกิจให้บริการโครงข่ายโทรคมนาคมตามความต้องการใช้บริการโครงข่ายที่เพิ่มขึ้นจากกลุ่มลูกค้าแพลตฟอร์มต่างประเทศ ประกอบกับธุรกิจจัดหาออกแบบ และวางระบบคอมพิวเตอร์ที่ยังคงรักษาระดับรายได้ ส่งผลให้ผลการดำเนินงานโดยรวมเติบโตจากไตรมาสก่อนหน้า

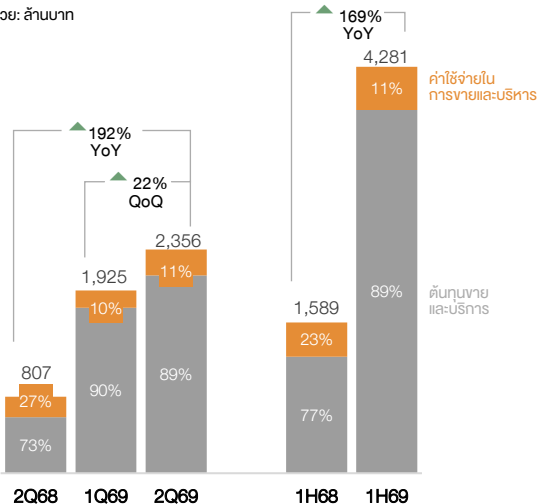
กลุ่มธุรกิจสินทรัพย์ดิจิทัลและเทคโนโลยีโซลูชันมีรายได้รวม 1,097 ล้านบาทในครึ่งแรกของปี 2569 ลดลงร้อยละ 8 เมื่อเทียบกับช่วงเดียวกันของปีก่อน สะท้อนการปรับลดการผลิตของธุรกิจเหมืองขุดบิตคอยน์ตามกลยุทธ์การผลิตแบบยืดหยุ่นเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพด้านต้นทุนและผลตอบแทน รวมถึงผลกระทบจากการยกเลิกบริการอินเทอร์เน็ตของลูกค้านำส่วนในช่วงต้นปี จนเกิดการขยายตัวของธุรกิจโทรคมนาคมช่วยหนุนรายได้และชดเชยผลกระทบโดยรวม

ส่วนงานอื่น

ในไตรมาส 2/2569 รายได้จากส่วนงานอื่นอยู่ที่ 41 ล้านบาท เพิ่มขึ้นร้อยละ 4 จากไตรมาสก่อน โดยมีแรงหนุนจากรายได้จากค่าเช่าอาคารสำนักงานที่เพิ่มขึ้น และลดลงร้อยละ 20 เมื่อเทียบกับช่วงเดียวกันของปีก่อน ขณะที่รายได้ในครึ่งแรกของปี 2569 อยู่ที่ 80 ล้านบาท ลดลงร้อยละ 24 สอดคล้องกับแผนทยอยลดการดำเนินงานธุรกิจให้บริการอินเทอร์เน็ตสำหรับลูกค้าองค์กร ประกอบกับรายได้ค่าเช่าอาคารสำนักงานที่ลดลงจากปีก่อน

ค่าใช้จ่ายในการดำเนินงาน

หน่วย: ล้านบาท



ต้นทุนขายและบริการ

ต้นทุนขายและบริการในครึ่งแรกของปี 2569 อยู่ที่ 3,827 ล้านบาท ปรับเพิ่มขึ้นร้อยละ 212 เทียบกับช่วงเดียวกันของปีก่อน ขณะที่ไตรมาส 2/2569 อยู่ที่ 2,085 ล้านบาท เพิ่มขึ้นร้อยละ 253 จากปีก่อน และร้อยละ 20 จากไตรมาสก่อน โดยมีสาเหตุหลักจากการรับรู้ต้นทุนค่าสิทธิคอนเทนต์กีฬาที่เพิ่มขึ้น ตามการขยายพอร์ตคอนเทนต์กีฬาระดับพรีเมียมของกลุ่มบริษัทฯ ซึ่งเป็นไปตามทิศทางการลงทุนเชิงกลยุทธ์ที่วางไว้เพื่อรองรับการเติบโตของธุรกิจคอนเทนต์กีฬาในระยะยาว

ค่าใช้จ่ายในการขายและบริการ

ค่าใช้จ่ายในการขายและบริการในครึ่งแรกของปี 2569 อยู่ที่ 454 ล้านบาท เพิ่มขึ้นร้อยละ 26 เทียบกับช่วงเดียวกันของปีก่อน ขณะที่ไตรมาส 2/2569 อยู่ที่ 271 ล้านบาท เพิ่มขึ้นร้อยละ 25 จากปีก่อน และร้อยละ 48 จากไตรมาสก่อน โดยมีปัจจัยหลักจากค่าใช้จ่ายด้านการตลาดเพื่อสร้างการรับรู้แบรนด์และขยายฐานผู้ชมคอนเทนต์กีฬา สอดคล้องกับการนำเสนอคอนเทนต์กีฬาสำคัญในช่วงดังกล่าว เพื่อสนับสนุนการเติบโตของฐานผู้ให้บริการและรายได้ในระยะถัดไป

วิเคราะห์ผลการดำเนินงาน (ต่อ)

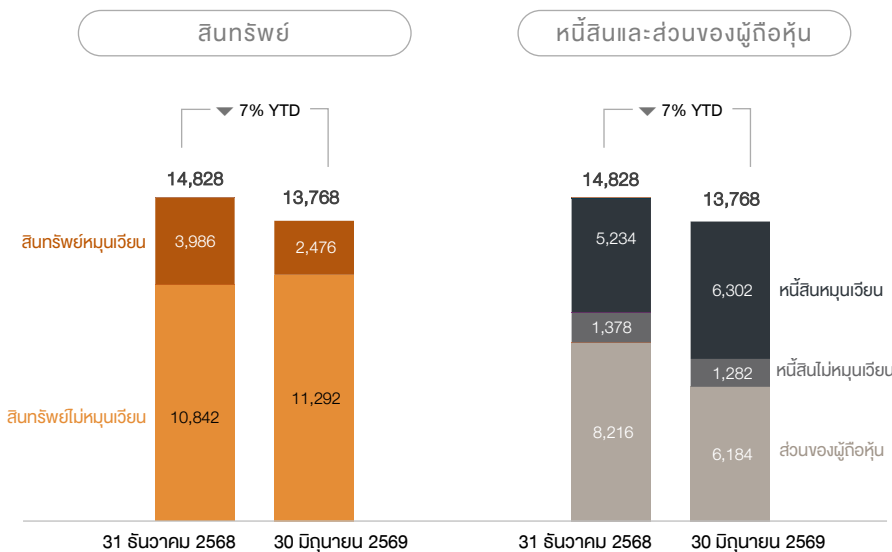
กำไรและผลตอบแทนจากการดำเนินงาน

ผลการดำเนินงานของกลุ่มบริษัทฯ ในครึ่งแรกของปี 2569 สะท้อนช่วงการลงทุนเชิงกลยุทธ์เพื่อขยายธุรกิจคอนกรีตที่พา โดยกลุ่มบริษัทฯ ทอยรับรายได้จากธุรกิจดังกล่าว ตามการให้บริการ ขณะที่ต้นทุนสิทธิต่อคอนกรีตที่พาและค่าใช้จ่ายที่เกี่ยวข้องเกิดขึ้นตั้งแต่ช่วงต้นของการทอยรับรายได้ตามลักษณะของธุรกิจ ส่งผลให้กลุ่มบริษัทฯ มีผลขาดทุนจากการดำเนินงาน 1,361 ล้านบาท EBITDA ขาดทุน 1,118 ล้านบาท และผลขาดทุนส่วนที่เป็นของผู้ถือหุ้นของบริษัทใหญ่ 1,526 ล้านบาท

ทั้งนี้ ในครึ่งหลังของปี 2569 กลุ่มบริษัทฯ มีกำหนดถ่ายถอดการแข่งกันที่สำคัญ อาทิ ฟุตบอลพรีเมียร์ลีกฤดูกาล 2026/27 และวอลเลย์บอลระดับนานาชาติ ซึ่งจะเป็นแรงขับเคลื่อนสำคัญในการสร้างรายได้และสนับสนุนทิศทางผลการดำเนินงานในระยะถัดไป

งบแสดงฐานะทางการเงิน

หน่วย: ล้านบาท



สินทรัพย์

ณ วันที่ 30 มิถุนายน 2569 กลุ่มบริษัทฯ มีสินทรัพย์รวม 13,768 ล้านบาท ลดลง 1,060 ล้านบาทหรือร้อยละ 7 จากสิ้นปี 2568 โดยมีสาเหตุหลักจาก

เงินสดและรายการเทียบเท่าเงินสด ลดลง 1,830 ล้านบาท จากการใช้จ่ายเงินรองรับการขยายธุรกิจคอนกรีตที่พา ซึ่งเป็นไปตามแผนการลงทุนเชิงกลยุทธ์ที่กลุ่มบริษัทฯ วางไว้เพื่อสร้างการเติบโตในระยะยาว

สินทรัพย์สุทธิเงินดิจิทัล ลดลง 1,365 ล้านบาท จากการจำหน่ายสินทรัพย์สุทธิเงินดิจิทัลตามกลยุทธ์การบริหารการลงทุนของกลุ่มบริษัทฯ เพื่อบริหารสภาพคล่องและจัดสรรเงินทุนให้สอดคล้องกับแผนการลงทุนหลักอย่างเหมาะสม

หนี้สิน

ณ วันที่ 30 มิถุนายน 2569 กลุ่มบริษัทฯ มีหนี้สินรวม 7,584 ล้านบาท เพิ่มขึ้นร้อยละ 15 หรือ 972 ล้านบาท จากสิ้นปี 2568 โดยมีสาเหตุหลักจากเจ้าหนี้การค้า และหนี้สินตามสัญญาที่เพิ่มขึ้นตามการดำเนินธุรกิจตามปกติ

ส่วนของผู้ถือหุ้น

ณ วันที่ 30 มิถุนายน 2569 กลุ่มบริษัทฯ มีส่วนของผู้ถือหุ้น 6,184 ล้านบาท ลดลง 2,032 ล้านบาท หรือร้อยละ 25 จากสิ้นปี 2568 จากผลขาดทุนสุทธิในงวดเป็นหลัก