

ANKAMA

SAÉ S1. 05-06

2024 – 2025



Ankama Convention

Benjamin JOND

Liam ABID—FONTAINE

Mathis LABBE

Thomas MILLION

VALENTIN MICHEL




1 Sommaire

1	Sommaire	3
2	Fiche d'observation	5
3	Présentation de l'entreprise (Benjamin)	7
3.1	Historique et activité.....	7
3.2	La mission de l'entreprise	7
4	Service et produit (Valentin)	7
4.1	Descriptions des produits	7
4.2	La valeur ajoutée de l'entreprise.....	8
4.3	Satisfaction client	9
5	Chiffre d'affaires (Liam)	9
6	Organisation d'Ankama (Thomas)	11
7	Impact Environnementale (Mathis)	13
8	Index des figures	13
9	Sitographie.....	14
9.1	Fiche d'observation	14
9.2	Présentation de l'entreprise	14
9.3	Services et produits.....	15

9.4	Chiffre d'affaires.....	17
9.5	Organisation d'Ankama	17
9.6	Impact Environnementale	18

2 Fiche d'observation

Carte d'identité	Activité
<p>Nom : Ankama</p> <p>Adresse : 75 BOULEVARD D'ARMENTIERES 59100 ROUBAIX</p> <p>Logo :</p>  <p>Date de création : 15 mai 2001</p> <p>Statut juridique : Société par Actions Simplifiée (SAS)</p>	<p>Secteur d'activité :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Édition de jeux électroniques - Production de films et de programmes télévisuels d'animation (ChatGPT) - Édition de livre, bandes dessinées et autres publications (ChatGPT) - Fabrication et distribution de jeux de société et de plateau (ChatGPT) - Commerce de détail d'articles dérivés (ChatGPT) - Production et édition musicale (ChatGPT) <p>Type d'entreprise : Privée (ChatGPT)</p> <p>Produit / Service :</p> <p>Produits</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jeux vidéo : Ankama est surtout connue pour ses jeux vidéo en ligne, tels que : • Bandes dessinées et mangas :

	<ul style="list-style-type: none"> • Produits dérivés : • Séries animées et films : • Jeux de société : <p>Services</p> <ul style="list-style-type: none"> • Développement de jeux vidéo : • Animation et production audiovisuelle : • Édition de bandes dessinées et de livres : • Boutique en ligne : • Événements et communauté :
<p>Environnement social</p> <p>Nombre de salariés : 300</p> <p>% Homme / Femme : Aucune info à ce sujet</p>	<p>Photo de l'entreprise</p> 

3 Présentation de l'entreprise

3.1 Historique et activité

L'entreprise Ankama a été fondée en 2001 par Anthony Roux, Camille Chafer et Emmanuel Darras. L'entreprise a débuté dans le développement web puis étant passionnés de jeux vidéo ils ont mélangé le web et le jeu vidéo. En 2003 ils ont créé un jeu flash nommé Dofus qui est à ce jour leur plus gros succès. L'entreprise est un groupe indépendant qui est spécialisé de nos jours dans plusieurs domaines tel que le jeu vidéo, l'animation, l'écriture ainsi que les jeux de plateau. Le siège social de l'entreprise se situe à Roubaix en France.

3.2 La mission de l'entreprise

La mission d'Ankama c'est de créer des contenus narratifs principalement à travers ses jeux vidéo, séries animées, films, bandes dessinées, romans, et événements. L'entreprise se distingue par sa stratégie transmédia, développant des univers narratifs appelés Krosmoz, qui se déploient et se complètent sur différents médias.

4 Service et produit

4.1 Descriptions des produits

Ankama est une société spécialisée dans le divertissement dans les domaines du

jeux vidéo, de l'animation, de l'édition ainsi que le jeu de plateau.

Le projet le plus connu d'Ankama est Dofu, un jeu vidéo de type MMORPG (jeu de rôle massivement multijoueur). Le jeu se déroule dans un monde fantastique appelé le "Monde des Douze". Les joueurs incarnent des personnages qui partent à l'aventure pour retrouver des œufs de dragon magiques appelés "Dofus". De plus Dofus est aussi une série animée, et aussi disponible en livre. Cela fait de Dofus un univers transmédia, un même univers est partagé entre plusieurs supports.

Wakfu est le deuxième projet le plus important. L'univers de Wakfu se déroule dans un monde fantastique appelé le Monde des Douze, peuplé de diverses races et créatures magiques. Ce monde est divisé en plusieurs régions, chacune avec ses propres caractéristiques et habitants. Au même titre que Dofus, Wakfu est transmédia, disponible en jeu vidéo, animation et livre.

D'autres projets sont uniquement disponibles sous forme de BD, tel que Maliki ou Label 619.

De plus Ankama propose du merchandising, objets tel que des tasses, T-shirts, peluches sur les univers d'Ankama.

4.2 La valeur ajoutée de l'entreprise

Ankama se distingue par plusieurs éléments de valeur ajoutée, répondant à des besoins spécifiques de ses utilisateurs. Leur innovation transmédia permet de créer des univers cohérents en reliant jeux, séries, bandes dessinées et jeux de plateau, répondant à un besoin de narration immersive et continue. Ils entretiennent une communauté engagée en créant un fort lien avec les joueurs. Leurs produits sont reconnus pour leur qualité et originalité, répondant au besoin de contenus divertissants et artistiquement enrichissants. Ankama montre une grande adaptabilité et diversification, s'ajustant aux nouvelles tendances comme par

exemple l'évolution du gameplay et des graphismes du jeu Dofus pour s'adapter aux technologies modernes mais pour la communauté ils ont sorti Dofus Rétro qui est la version originale du jeu.

4.3 Satisfaction client

Ankama est perçu de façon positive par ses clients. Notamment dans le domaine du jeu vidéo. Les avis diffusés sur steam (plateforme de diffusion de jeu) sont majoritairement positifs. C'est le cas de wakfu qui a 75% d'évaluations positives.

Ankama a une très bonne image en France, en effet environ 50% des ses clients sont français. Mais Ankama a aussi une bonne réputation à l'international, notamment au Japon en raison de leur studio d'animation japonais.

Le transmédia utilisé pour est très apprécié, cela permet de faire découvrir aux utilisateurs d'autres supports.

5 Chiffre d'affaires

Ankama est une entreprise spécialisée dans la conception et la réalisation de solutions internet, intranet et extranet. Fondé en le 1^{er} juin 2001, elle a su se diversifier au fil des ages à travers la création de ses différentes filiales, telles que Ankama Studio, Ankama Games, Ankama Products et enfin Ankama Editions. Cet même filiales lui permettent de couvrir un large éventail de secteurs d'intérais. L'entreprise collabore également avec plusieurs partenaires commercial tel ADONE ou Mme. Chafer Camille pour n'en cité que deux. Ainsi grâce à toutes ces collaboration, cela renforce le positionnement déjà favorable de l'entreprise sur le marché.

Maintenant, au cours des dernières années, Ankama a su maintenir un chiffres

d'affaires stable reflétant ainsi une certaine constance dans ses performances économiques. Par exemple en 2021, l'entreprise a réalisé un chiffre d'affaires qui s'élevait à plus de 5 441 947 €, un nombre avec une légère progression par rapport à l'année d'avant ou il s'était élevé à 5 252 072 €. Cette stabilité notable annuellement s'observe aussi sur des période beaucoup plus longue, avec des chiffres d'affaires qui atteignent les 5 301 052 € en 2019, les 5 564 924 € en 2018, les 5 771 450 € en 2017 et les 5 898 721 € en 2016. Ces résultats montre une certaine évolution constante, toujours comprise dans une fourchette entre 5 000 000 € et 6 000 000 € dans l'étant données des six dernières années.

Ainsi outre le chiffre d'affaires d'Ankama, ça rentabilité est également remarquable. En 2021, l'entreprise a enregistré une valeur ajoutée de 2,71 millions d'euros au sein de l'années 2021, qui pourrait traduire une construction de richesse au coeur de l'entreprise. Quand a sa rentabilité économique elle a atteint plus de 29,6 %, caractérisant un développement de ces activités. De plus, la marge nette de l'entreprise s'est élevée à 261 %, un chiffres élevée pour montré une capacité à générer des bénéfices significatifs malgré une déduction des coûts de fonctionnement. Ensuite la solvabilité de d'Ankama affiche aussi des indicateurs très développés. En effet en 2021, sa liquidité générale qui en outre mesure sa disposition à couvrir ses engagements à court terme s'élevait à 1,1 %. La couverture de ses dettes était de 5,9 % et l'entreprise disposait au total plus de 24,8 millions d'euros en fonds propres, un indicateur non négligeable qui illustre une stabilité financière à long terme.

En ce qui concerne les résultats et le coût en annuels, Ankama a enregistré un résultat de bénéfices net de plus de 14 174 218 € pour l'année 2021. Un montant très notable qui reflète la performance globale de elle et de ces filiales. Sa trésorerie, quand a-t-elle atteignait les 17 608 286 € obtenue grâce a une gestion de son économie de façon minutieuse. Et la marge brute de l'entreprise s'élevait à plus de 6 535 714 €, tandis que ces investissements pour l'année 2021 ont atteint 5 012 197 €, montrant un vouloir de l'entreprise à s'engager est à ce développer pour renforcer

ses capacité.

Pour finir le montant des impôts sur les sociétés et filiales tous comprise était de 256 762 € et la masse salariale représentait 43,6 % des coûts totaux de l'entreprise.

6 Organisation d'Ankama

L'entreprise Ankama formée par Anthony Roux, Camille Chafer et Emmanuel Darras compte au total, environ 300 salariés. L'ensemble des secteurs d'activités est constitué de Direction Informatique, de Marketing et Communication, de Finance, de Ressources Humaines, de Production de Jeux Vidéo, de Service Client, de Production de Film d'Animation, d'Édition, de Juridique, de Services Généraux, de Développement de Jeux de Plateau, de Logistique, d'Événementiel, de Traduction et de Son . Tous les postes de cette entreprise suivent des horaires de travail classiques, excepté pour les postes à responsabilité qui, évidemment, nécessitent une certaine flexibilité.

Ankama est divisé en plusieurs filiales afin de séparer les différents secteur d'activités dans différents systèmes économiques :

Ankama Animations, dirigé par Camille Chafer et Anthony Roux avait une quinzaine de salariés en 2021, dont les locaux sont situés pour l'un à Roubaix, et à Paris pour l'autre. Les différents services internes sont le développement de scénarios, la conception de personnages, l'animation 2D et 3D, les effets spéciaux, la post-production et la partie musique et son. Les différents postes de l'entreprise sont tels que Scénariste, Directeur Artistique, Animateur, Réalisateur, Ingénieur Son et Compositeur et Chef de Projet. Ankama animation contient lui-même également

des sous-entreprises telles que AKAMI, PLANET NEMO ANIMATION et MADLAB ANIMATIONS. Cette filiale propose différentes formations pour devenir Animateur 2D/3D, Concepteur de Personnages, ou encore Scénariste.

Ankama Editions, dirigé par Anthony Roux avait entre 6 et 9 employés en 2021, dont les locaux sont également situés à Roubaix ainsi qu'à Paris. Les différents services internes sont l'Équipe éditoriale, le Service de production, le Service marketing, le Service des droits et licences, le Service de distribution et le Service client. Ainsi, les postes sont Éditeur, Correcteur/Relecteur, Graphiste, Responsable Marketing, Responsable des Droits et Licences, Responsable de la distribution ainsi que Responsable du Service Client.

Ankama Games, dirigé par Jérôme Peschard avait environ 75 salariés en 2021, dont les deux locaux sont situés à Roubaix. Ses différents services internes sont l'Équipe de conception de Jeux, l'Équipe de développement, l'Équipe artistique, l'Équipe de son et de musique, l'Équipe de test, l'Équipe de production, l'Équipe de support technique et enfin l'Équipe de marketing et communication. Les différents postes sont donc Game Designer, Développeur, Artiste 2D/3D, Animateur, Ingénieur du Son, Testeur QA, Chef de Projet, Community Manager, Analyste de Données, Responsable Marketing et Technicien de Support. Il y est proposée des formations de Développeur de Jeux Vidéo.

Ankama Studios, avait environ 150 salariés en 2021, dont les seuls studios sont situés à Roubaix, puisque ceux de Paris ont dû fermer en 2016. Les différents services internes sont donc l'Équipe de production, l'Équipe de scénarisation, l'Équipe artistique, l'Équipe d'animation, l'Équipe de son et de musique, l'Équipe de post-production, l'Équipe de marketing et communication ainsi que le Service client . Les différents postes sont les mêmes que chez Ankama Animations à l'ajout des postes de Producteur, Monteur, Responsable Marketing, Community Manager et Technicien de Support. Les mêmes formations que chez Ankama Studios y sont proposées.

Ankama Products en collaboration avec Ankama Boardgames, dont les studios sont situés à Roubaix ne contient que 2 salariés.

7 Impact Environnementale

Malgré de nombreuses recherches il n'existe aucune information sur l'impact environnementale d'Ankama et il n'y a aucune information concernant ses actions pour le développement durable.

Malgré cela, il faut tout de même noter qu'ils ont reçus le prix du meilleur taux de transport en commun en 2017. Des employer ce sont regrouper pour remonter le canal de Roubaix en paddles ce qui représente un parcours 5,5 kilomètres.

Ce défi n'avait pour but de faire venir les employer tous les jours en paddles, mais il a permis de capter leurs attentions, il y a également des collaborateurs qui les ont accompagnés durent cette épreuve à vélo ce qui a motivé d'autres employer d'utiliser le vélo pour venir dans l'entreprise mais cette fois-ci de manière répété.

8 Index des figures

Figure 1 XII

Figure 2 XII

9 Sitographie

9.1 Fiche d'observation

<https://annuaire-entreprises.data.gouv.fr/entreprise/ankama-games-492360730>

<https://www.ankama.com/fr>

<https://www.ankama.com/fr/a-propos>

<https://annuaire-entreprises.data.gouv.fr/entreprise/ankama-products-ankama-products-514418060>

<https://annuaire-entreprises.data.gouv.fr/entreprise/ankama-games-492360730>

<https://www.ankama.com/fr/a-propos>

9.2 Présentation de l'entreprise

Wikipedia : Ankama

<https://fr.wikipedia.org/wiki/Ankama>

Cette page Wikipédia présente l'entreprise Ankama, qui est une entreprise française fondée en 2001 par Anthony Roux, Camille Chafer et Emmanuel Darras. Ankama est spécialisée dans la création de jeux vidéo, de bandes dessinées, de films d'animation et de jeux de société. Leur univers transmédia "Krosmoz" inclut des succès populaires comme "Dofus" et "Wakfu". La page détaille également l'histoire de l'entreprise, ses produits, et sa structure organisationnelle.

Historiquement, la société débute avec le développement web en tant qu'agence de création web, mais elle est principalement connue pour les jeux vidéo Dofus et Wakfu qu'elle développe dans un univers transmédia (le Krosmoz), ainsi que la série d'animation Wakfu. Après le succès de son premier jeu, Ankama Group se diversifie et édite des bandes dessinées, de la musique, des jeux de société, etc. Ainsi, l'entreprise regroupe différentes entités : Ankama Games, Ankama Animations, Ankama Éditions, Ankama Products et Ankama Boardgames.

Ankama est créée le 15 mai 2001 et s'engage dans le développement web, à l'initiative de trois amis nordistes, Camille « Kam » Chafer (directeur technique), Anthony « Tot » Roux (directeur artistique) et Emmanuel Darras (directeur commercial), issus de la même agence web. Passionnés de jeux vidéo, ils ont associé leurs deux activités : le web et les jeux vidéo. Le nom de la société est issu de la contraction de leurs trois prénoms : ANthony, (C)KAmille, EmMANuel2.

9.3 Services et produits

<https://www.ankama.com/fr?lang=fr>

<https://www.ankama.com/fr/a-propos>

Créé en 2001, Ankama est aujourd'hui un groupe indépendant de création numérique spécialisé dans le domaine du divertissement et incontournable dans le monde du jeu vidéo !

Depuis le succès phénoménal en 2004, du jeu en ligne DOFUS (85 millions de comptes ont été créés dans le monde, dont plus de 40 millions en France). Ankama a investi plusieurs domaines d'activité pour devenir un véritable groupe transmédia.

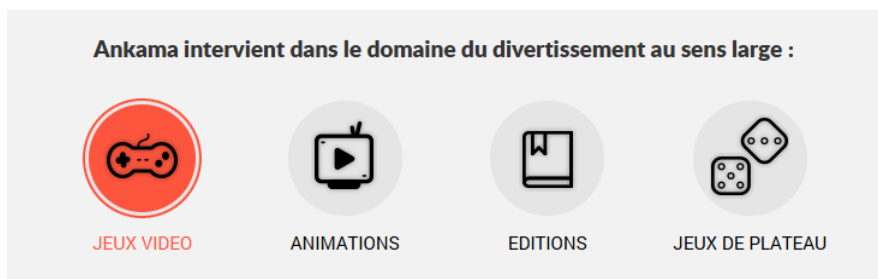


Figure 1

Le site officiel d'ankama nous renseigne sur ses principales activités, tel que le jeux vidéo avec Dofus ou Waven. L'animation avec Wakfu, l'édition avec Wakfu. Ainsi que les jeux de plateau.

<https://www.metacritic.com/game/wakfu/>

Score de 76 / score moyen élevé pour les revues utilisateurs

<https://steamdb.info/app/215080/charts/#reviews>

75 % d'évaluations positives.

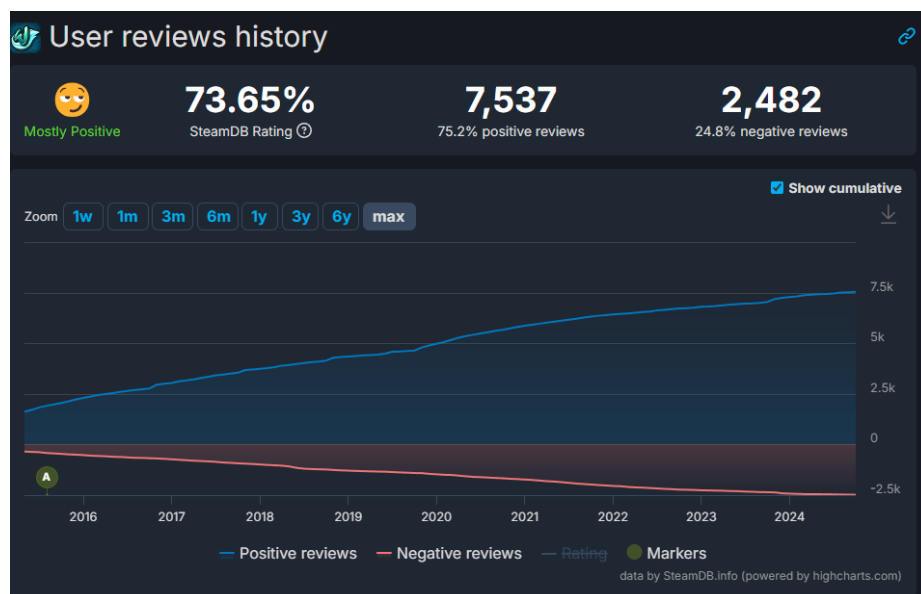


Figure 2

9.4 Chiffre d'affaires

Source : <https://www.pappers.fr/entreprise/ankama-437785223>

(ANKAMA - Extrait d'immatriculation.pdf, ANKAMA - Extrait INPI.pdf, ANKAMA – sociaux.pdf, ANKAMA - Statuts mis à jour.pdf, avis-43778522300037-20241010103845.pdf, ANKAMA- Comptes sociaux 2021.xlsx)

<https://fr.wikipedia.org/wiki/Ankama>

9.5 Organisation d'Ankama

Sources : <https://recrutement.ankama.com/>

<https://www.pappers.fr/entreprise/ankama-437785223>

ANKAMA (ANKAMA.COM RETIREE DU K-BIS)

437 785 223 •Active

Adresse : 75 BOULEVARD D'ARMENTIERES, 59100 ROUBAIX

Activité : Activités des sièges sociaux

Effectif : Entre 20 et 49 salariés (donnée 2021)

Création : 01/06/2001

Dirigeants
: **ADONE , Chafer Camille**

<https://www.pappers.fr/entreprise/ankama-animations-494163744>

ANKAMA ANIMATIONS

494 163 744 •Active

Adresse : 75 BOULEVARD D'ARMENTIERES, 59100 ROUBAIX

Activité : Production de films pour le cinéma

Effectif : Entre 10 et 19 salariés (donnée 2021)

Création : 01/01/2007

Dirigeant
: **ANKAMA**

9.6 Impact Environnementale

Source : <https://hautsdefrance.cci.fr/actualites/ankama-a-mis-place-plan-de->

transport/

Les images étaient spectaculaires. En septembre 2017, le comité de direction et quelques courageux salariés avaient remonté le canal de Roubaix en paddles, pour partir de Marcq-en-Baroeul et rejoindre la zone de l'Union à Roubaix. Soit un parcours de 5,5 kilomètres !

Bien sûr, il n'a jamais été question de venir en paddle tous les jours au travail mais cette action volontairement « décalée » dans le cadre du Challenge de la mobilité, mis en place grâce à l'association Le Grand Huit, a permis de capter l'attention des salariés.

Ce jour-là, certains collaborateurs avaient accompagné le cortège à vélo et aujourd'hui encore, ils continuent de venir à vélo de Marcq-en-Barœul via ces chemins de halage : c'est vraiment grâce au Challenge de la mobilité que nous avons pu impulser cette dynamique », explique Marie-Alix Bouche, chargée entre autres de la mise en place d'un plan transport au sein d'Ankama. « Ce temps fort nous permet de mener des actions « coups de poing » qui fédèrent les salariés, tout en remettant le focus sur notre plan de déplacement ».