

Disney accueille Star Wars dans sa galerie de personnages

Description

En rachetant à Georges Lucas son studio, Disney s’empare de deux franchises mondialement connues, Star Wars et Indiana Jones. Ces dernières viennent compléter le catalogue d’histoires et de personnages du groupe, qu’il décline à volonté, faisant de Disney une industrie culturelle à part entière.

En annonçant, le 30 octobre 2012, s’être accordé avec Georges Lucas pour lui racheter son studio LucasFilm pour 4,05 milliards de dollars, Disney a confirmé sa volonté de rester le plus important détenteur de franchises dans le monde. Après le rachat de Pixar à Steve Jobs en 2006 pour 7,4 milliards de dollars, puis celui de Marvel Entertainment en 2009 pour 4,2 milliards de dollars (voir *REM* n°12, p.32), le rachat de Lucas-Film vient compléter une galerie de personnages qui, des tout-petits (Mickey, Blanche Neige), se poursuit chez les jeunes (Toy Story, Pirates des Caraïbes), les garçons (Spiderman, Iron Man) et désormais les grands adolescents que sont les quarantenaires bercés par la saga Star Wars, la franchise qui, avec Indiana Jones, fait les beaux jours de LucasFilm.

A chaque fois, Disney s’empare de personnages et d’histoires susceptibles d’être déclinés dans le temps et sur tous les supports, faisant du groupe Disney une véritable industrie culturelle plus qu’un groupe de médias *stricto sensu*. Ainsi, chaque film est décliné en séries (en 2011, Disney a par exemple consacré 80 % de son budget de production cinématographique à des suites avec *Spiderman 4*, *Iron Man 3* et *Captain America 2*), chaque personnage est décliné en films (en 2011, les personnages de Marvel ont permis la sortie de *First Avengers* qui a dépassé le milliard de dollars de recettes au box-office). S’ensuit alors une exploitation dans le temps, en salle, en DVD, sur les chaînes payantes et désormais en SVoD (voir *infra*) l’année suivante puis, enfin, dans des jeux vidéo, des figurines, des publications et dans les parcs à thème Disney. Ces franchises sont pour Disney une garantie de rentabilité : elles minimisent les risques lors de la sortie des grosses productions cinématographiques, chaque film coûtant entre 150 et 250 millions de dollars, auxquels s’ajoute un budget de communication comparable, en même temps qu’elles permettent de développer des activités commerciales complémentaires, les produits dérivés représentant en 2011 déjà 7,5 % du chiffre d’affaires du groupe, qui s’est élevé à 31,6 milliards de dollars, contre 15,5 % pour le cinéma et 29 % pour les parcs, mais 48 % pour l’audiovisuel (réseau ABC notamment).

Avec LucasFilm, Disney retrouve cette logique de franchise : les six films de *La Guerre des étoiles* (Star Wars), dont le premier opus est sorti en 1977, ont rapporté 4,4 milliards de dollars d'entrées en salle dans le monde, dépassés seulement par les huit films *Harry Potter*. Et la franchise Star Wars produit encore chaque année 215 millions de dollars grâce à la vente de figurines. Enfin, la licence Star Wars était déjà exploitée par Disney dans ses parcs à thèmes. Le groupe a d'ailleurs annoncé, en même temps que le rachat de Lucas Film, la sortie de *La Guerre des étoiles 7* en 2015.

Sources :

- « Disney, la princesse et le superhéros », Philippe Escande, *Les Echos*, 23 mai 2012.
- « Disney : la machine à cash des franchises », Enguérand Renault, *Le Figaro*, 1er novembre 2012
- « Avec « Star Wars », Disney s'offre une nouvelle franchise lucrative », Fabienne Schmitt, *Les Echos*, 2 novembre 2012.

Categorie

1. Les acteurs globaux
2. Repères & tendances

date créée

21 décembre 2012

Auteur

alexandrejoux