

Indice dpsuisse

Commentaires et indicateurs sur la situation actuelle
de l'industrie graphique suisse

Mai 2023



Remarques techniques sur «l'indice dpsuisse de l'industrie graphique suisse»

«L'indice dpsuisse de l'industrie graphique suisse» est développé et géré par BAK Economics sur mandat de dpsuisse. L'objectif de l'indice est de fournir une image actuelle de l'évolution de la production de l'industrie graphique (nominale, quantités x prix).

L'indice ne repose sur aucune enquête primaire. Il s'appuie sur des indicateurs partiels qui, selon des corrélations déterminées empiriquement, présentent une forte corrélation avec la production de l'industrie graphique (approximée par la valeur de production brute nominale NOGA A18 : fabrication de produits imprimés ; multiplication selon les comptes nationaux, OFS).

Actuellement, les indicateurs suivants sont pris en compte dans l'indice

- Données mensuelles sur les importations nominales de papier (04.2 - papier et carton en rouleaux, en bandes ou en feuilles, relevé par l'AFD, corrigé des grandes exportations dans le domaine de l'impression d'images).
- Données mensuelles Impression publicitaire brute en CHF dans les médias imprimés suisses (relevé effectué par Media Focus).
- Données mensuelles des exportations nominales de produits graphiques (04.4 - Produits graphiques, relevé par l'AFD)

Nombreux indicateurs et données structurelles sur l'industrie graphique

Dans cette publication, vous ne trouverez pas seulement des données concrètes sur l'indice. Afin de vous donner une image aussi complète que possible de la situation de l'industrie graphique suisse, une multitude d'indicateurs conjoncturels actuels et de données structurelles ont été préparés.

Cliquez ici



**Indice dpsuisse:
Situation actuelle Industrie graphique, commentaires & graphiques**

Page 4

**Dashboards conjoncturels:
Indicateurs actuels**

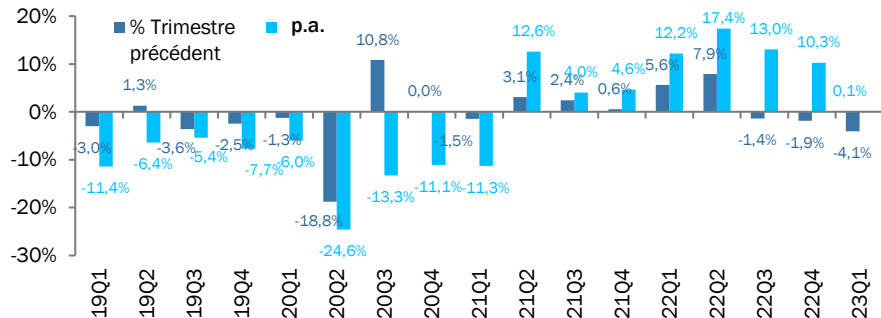
Page 12

**Dashboards structurels:
Rétrospective à long terme**

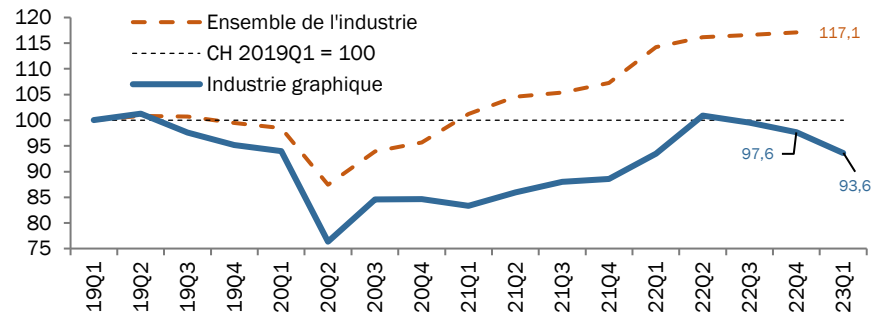
Page 15

Indice dpsuisse: Situation actuelle de l'industrie graphique - L'essentiel en un coup d'œil

Evolution de la production de l'industrie graphique, en % par rapport au trimestre précédent et à l'année précédente



Niveau de production 2019T1 = 100, comparaison avec l'ensemble de l'industrie

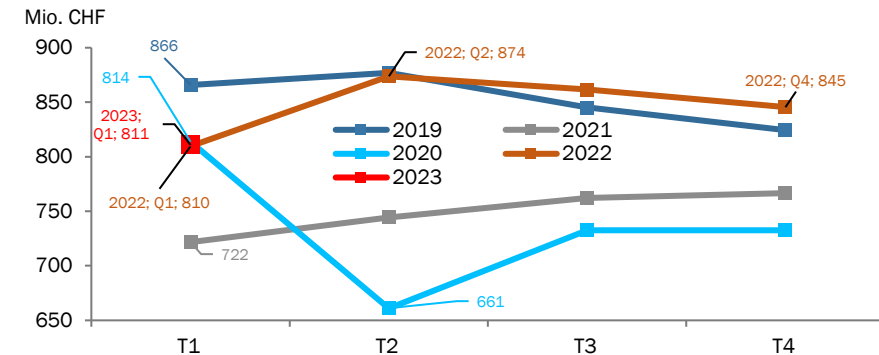


L'industrie graphique suisse se trouve à nouveau sur une tendance à la baisse. Selon l'indice dpsuisse, la valeur totale de la production a reculé de 4,1% au premier trimestre 2023 (comparaison avec le trimestre précédent, dernière colonne bleu foncé dans la fig. en haut à gauche). Le niveau nominal de la production n'était donc plus que légèrement supérieur à celui enregistré début 2022 (811 millions de CHF. contre 810 millions de CHF, fig. en bas à droite). Au deuxième trimestre 2022 - c'est-à-dire au sommet de la courbe de reprise enregistrée entre-temps - la valeur de la production de l'industrie graphique avait encore atteint près de 874 millions de CHF.

L'évolution de la production est toujours fortement marquée par les hausses de prix. Si l'on exclut les hausses de prix, la comparaison avec l'année précédente montre une image encore plus faible. Par exemple, la production de l'industrie graphique était, en termes réels, plus de 8 % plus faible début 2023 qu'au début 2022.

Comparée à l'ensemble du secteur industriel suisse, l'évolution de la production de l'industrie graphique est également modeste. Ainsi, au quatrième trimestre 2022, la valeur de la production de l'ensemble de l'industrie atteignait environ 117% du niveau de début 2019. Dans l'industrie graphique, le niveau de production correspondant était en revanche d'environ 98% et, plus récemment, de seulement 94% environ du niveau enregistré début 2019 (fig. en haut à droite).

Niveaux de production de l'industrie graphique par trimestre - comparaison de 2019 à 2023



Sources : BAK Economics ; dpsuisse ; indice calculé sur la base des données de Media Focus, BAZG & OFS
Remarque : nominal, valeurs corrigées des variations saisonnières

L'industrie graphique suisse de nouveau en recul

Jusqu'au deuxième trimestre 2022, la production de l'industrie graphique a été marquée par une reprise "post-covid" avec des augmentations parfois très marquées. Sur l'ensemble de l'année 2022, il en a résulté une forte augmentation d'environ 13% en termes nominaux. Depuis le second semestre 2022, l'évolution de la production est toutefois à nouveau à la baisse.

Selon «l'indice d'industrie graphique suisse», le recul de la production s'est poursuivi au premier trimestre 2023. Par rapport au quatrième trimestre 2022, il en résulte une baisse de 4,1 pour cent, soit un recul d'environ 845 millions de CHF à environ 811 millions de CHF (observation trimestrielle, corrigée des effets saisonniers). Le niveau de production de l'industrie graphique est ainsi retombé à une valeur similaire à celle du premier trimestre 2022. Si l'on exclut les hausses de prix accumulées entre-temps, le niveau de production du premier trimestre 2023 était même inférieur de plus de 8 % aux valeurs du début 2022.

Une forte pression sur les marges

Une grande partie de la croissance de la production enregistrée depuis la fin de la pandémie Covid est due à des augmentations de prix. En moyenne annuelle, les prix à la production des produits graphiques ont augmenté d'environ 9 pour cent en 2022. Toutefois, les hausses de prix n'ont souvent pas suffi à compenser la nette augmentation des coûts des principaux intrants tels que le papier et l'énergie. Pour le papier importé, les prix moyens de l'année 2022 étaient par exemple supérieurs d'environ 19 pour cent à ceux de l'année précédente, et pour le papier suisse, les prix à la production ont même augmenté en moyenne d'environ 25 pour cent. Il existe toutefois des indices selon lesquels la situation des prix ne s'est pas aggravée au premier trimestre 2023, du moins pour le papier importé.

Marché du travail solide

Par rapport à 2019 - et plus encore par rapport aux années 2020 et 2022 - la situation s'est améliorée pour les employés de l'industrie graphique (illustration p. 13). Le chômage partiel n'est pratiquement plus appliqué. Au début de l'année 2023, le nombre de personnes inscrites au chômage dans l'industrie graphique était inférieur d'environ 45% à ce qu'il était fin 2019. Comme nous l'avons déjà souligné ici à plusieurs reprises, cette évolution - positive en soi - cache toutefois un autre facteur limitant : la pénurie de main-d'œuvre qualifiée constatée dans toute la Suisse.

Rétrospective à long terme

L'année 2021 s'est accompagnée d'une reprise de la valeur de la production d'environ 2% pour l'industrie graphique. Cette hausse doit toutefois être relativisée face à la chute historique de 2020. Le recul de la production d'environ 14 pour cent a constitué un choc supplémentaire dans le processus de redimensionnement en cours depuis longtemps. Entre les années 2000 et 2019, le niveau de production de l'industrie graphique a été divisé par plus de deux. Entre-temps, seule l'année 2007 a connu une évolution positive. Toutefois, avec +0,7%, elle n'a guère d'importance sur le long terme.

Par rapport à l'ensemble de la production économique, la part de l'industrie graphique a diminué entre les années 2000 et 2021, passant de près de 0,8 à environ 0,2 %. Il en va de même pour la part à la valeur ajoutée brute de l'ensemble de l'économie, qui tient également compte de l'évolution des achats de prestations intermédiaires (voir figures p. 15).

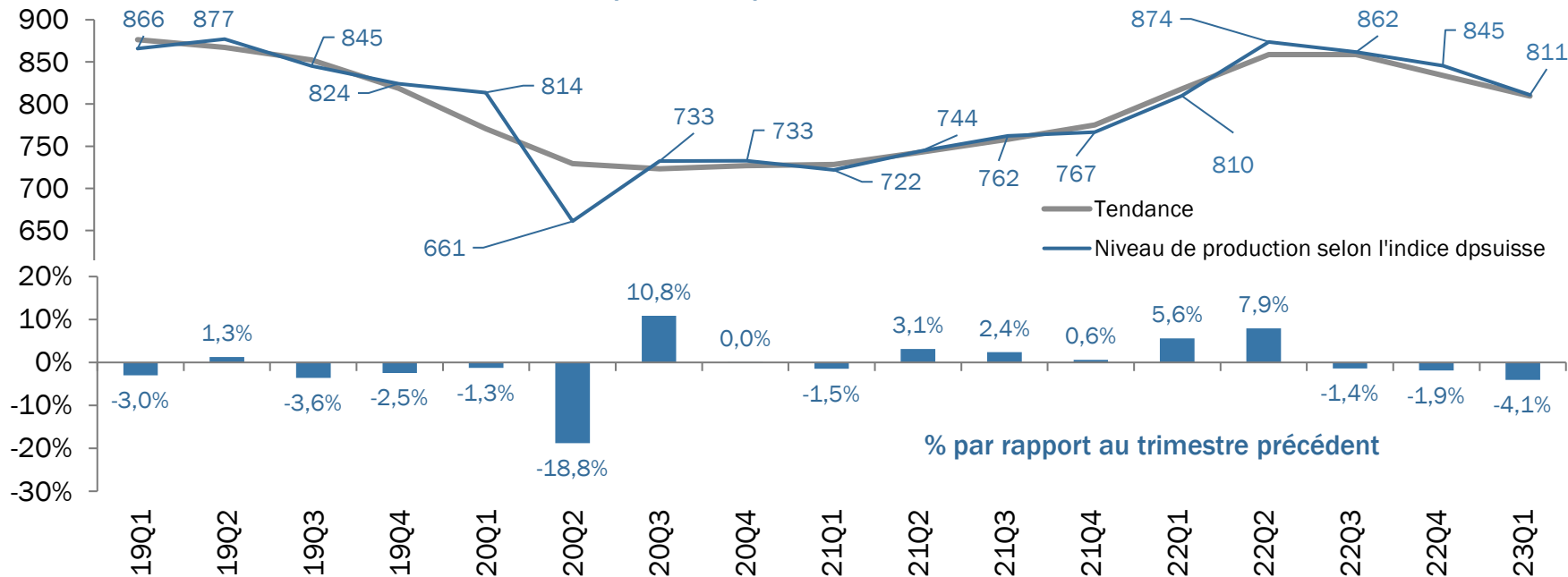
Potentiel et défis pour l'avenir

La situation reste difficile. A court terme, c'est surtout vrai au regard des prix de l'énergie qui restent élevés et du risque d'un nouveau net affaiblissement de la demande dans son ensemble. Les problèmes de rentabilité liés à la baisse des marges pourraient ainsi s'aggraver encore nettement. Ainsi, le contexte actuel place justement l'industrie graphique devant des défis particuliers. La production du bien intermédiaire qu'est le papier est très gourmande en énergie. Parallèlement, la demande de produits et de services imprimés est très sensible aux prix. Suite à l'évolution économique difficile de ces dernières années, de nombreux donneurs d'ordre disposent de moins de ressources qu'auparavant pour les produits graphiques et réagissent de manière encore plus sensible aux prix. A cela s'ajoute un transfert vers les médias numériques.

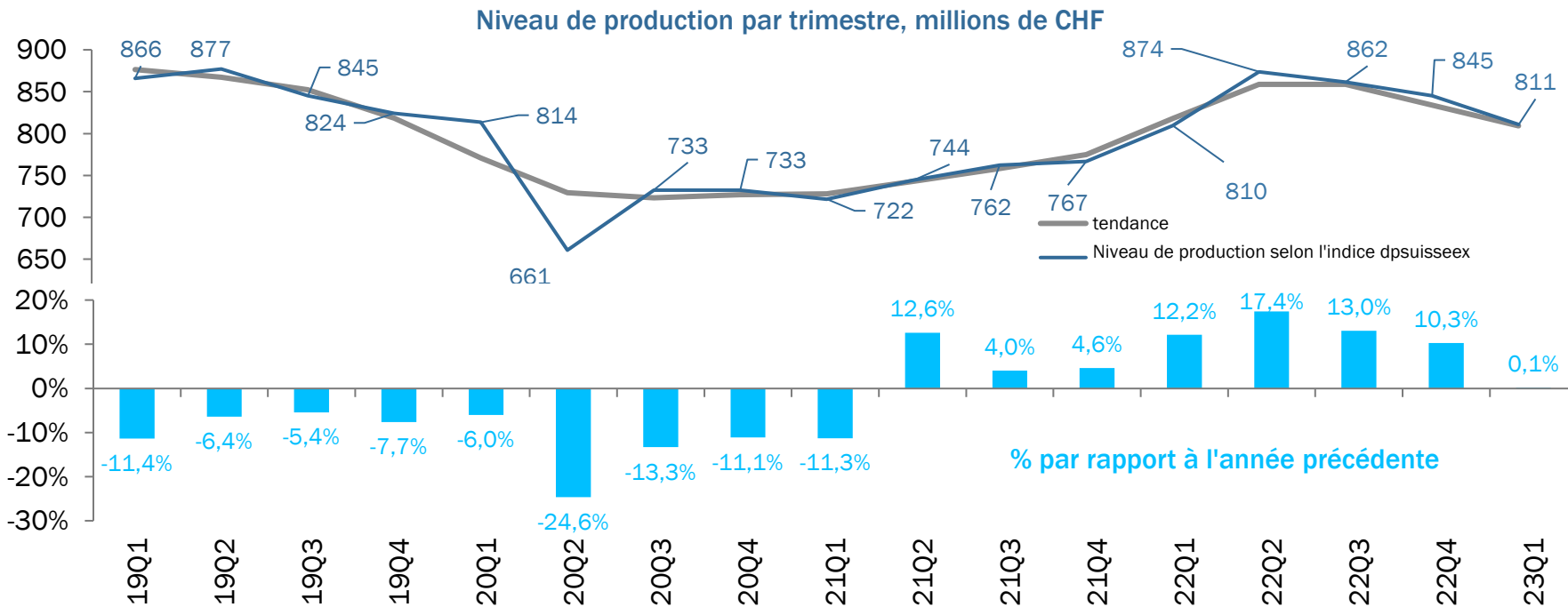
Le progrès technologique va encore renforcer le changement structurel dans l'industrie graphique. L'adaptation des modèles commerciaux à la situation dynamique du marché reste essentielle. Dans ce contexte, les collaborateurs disposant des compétences nécessaires sont décisifs. L'industrie graphique suisse a déjà réagi à cette situation et adapte non seulement son offre de formation continue, mais aussi son offre de formation initiale à l'évolution des besoins.

Indice dpsuisse: évolution de la production nominale Industrie graphique

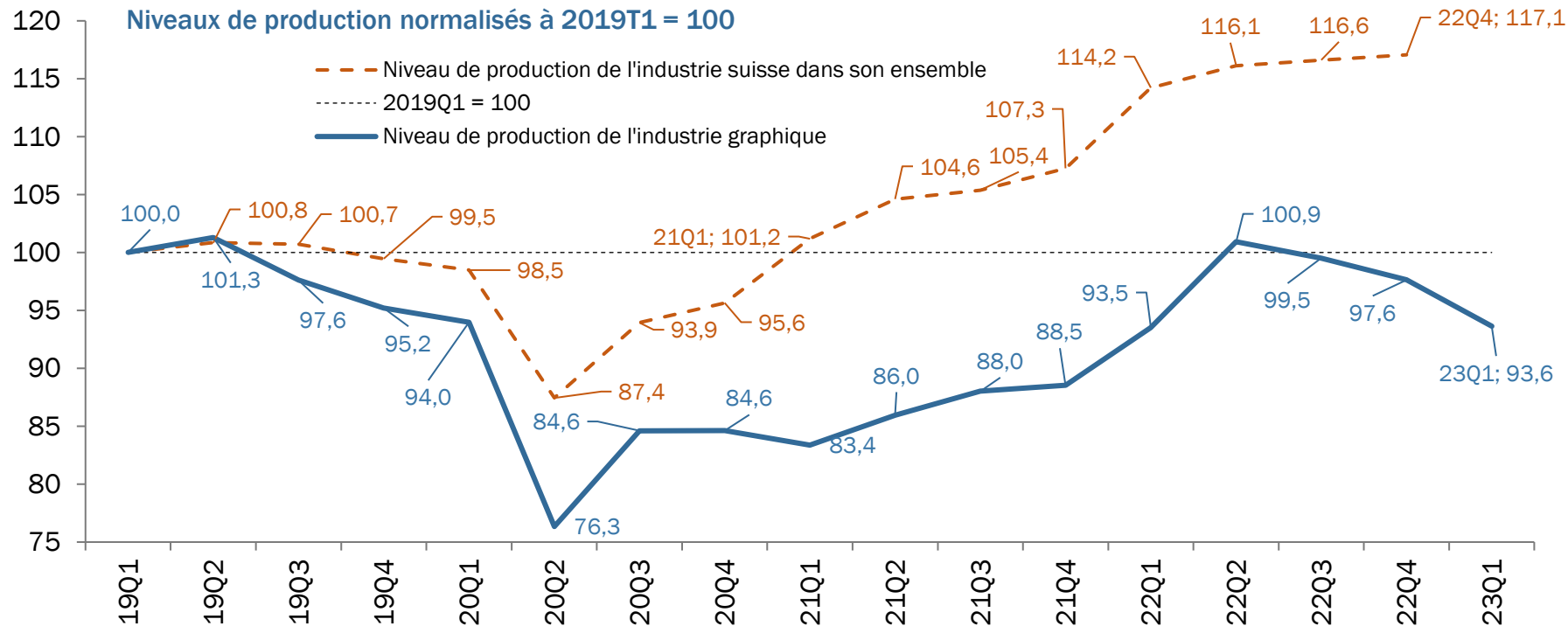
Niveau de production par trimestre, millions de CHF



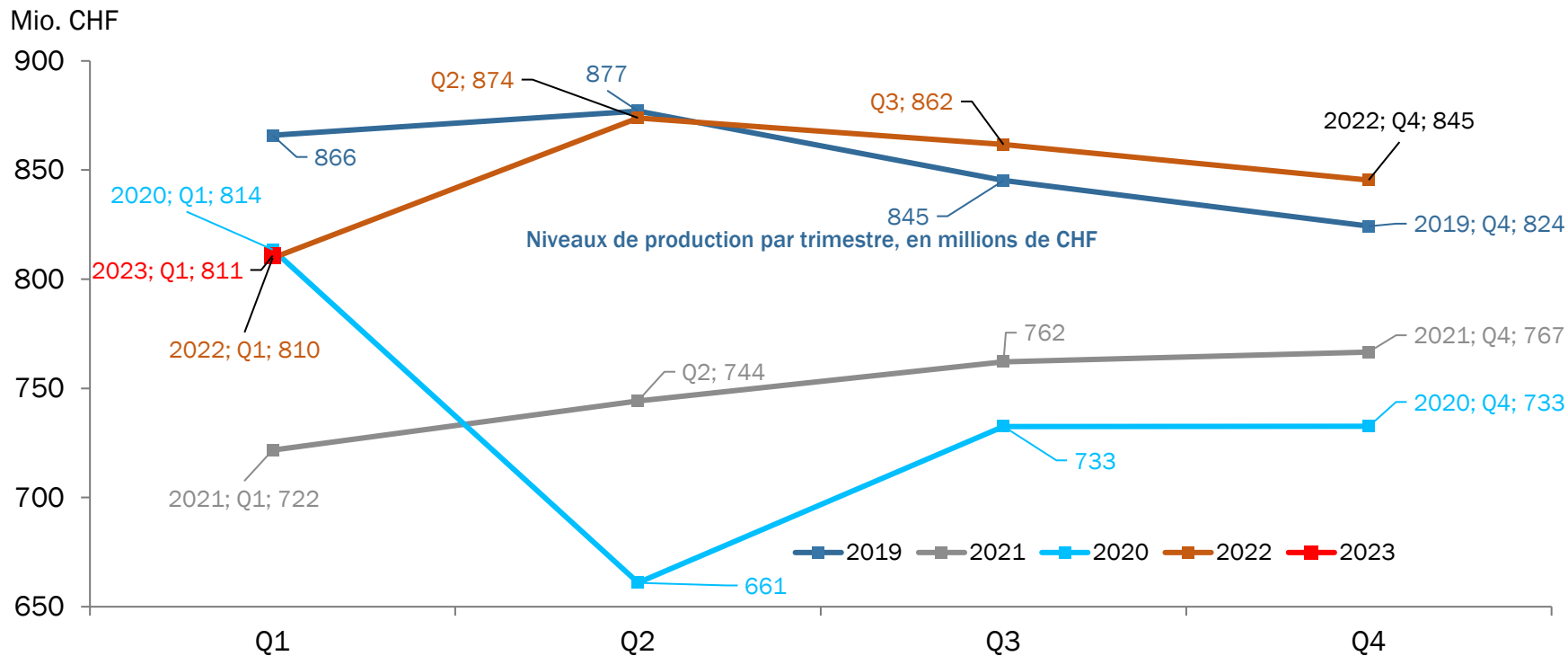
Indice dpsuisse: évolution de la production nominale Industrie graphique



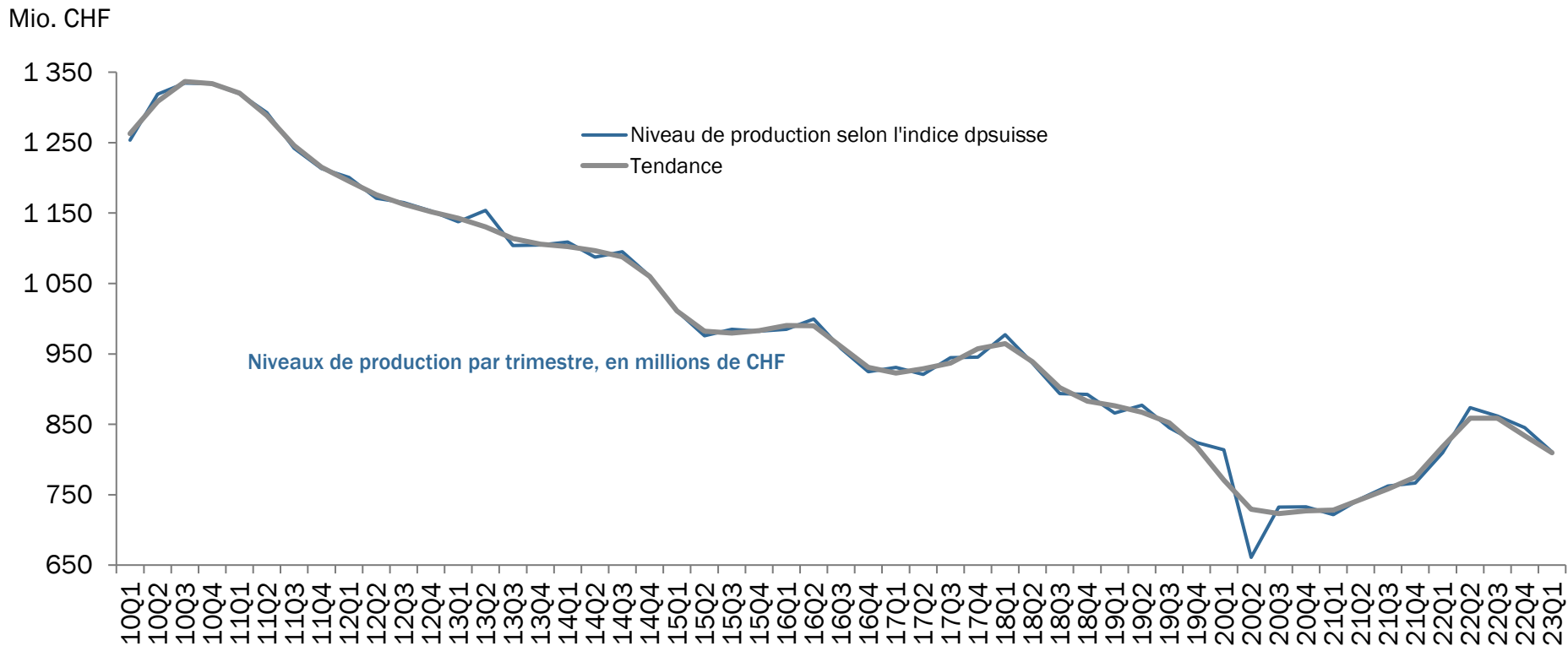
Indice dpsuisse: production de l'industrie graphique par rapport à l'ensemble de l'industrie



Indice dpsuisse: chiffres d'affaires trimestriels Industrie graphique - Comparaison 2019 - 2023

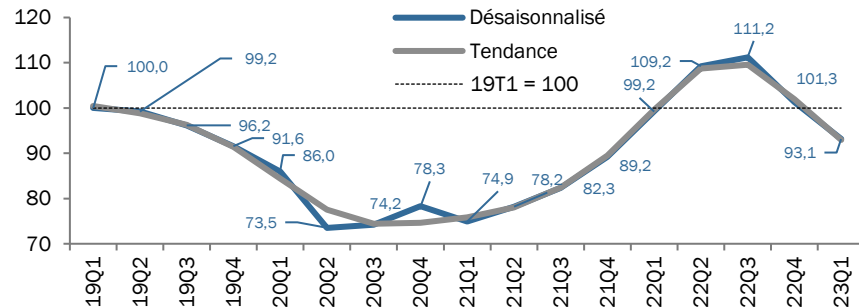


Indice dpsuisse: niveaux de production de l'industrie graphique dans une perspective à long terme

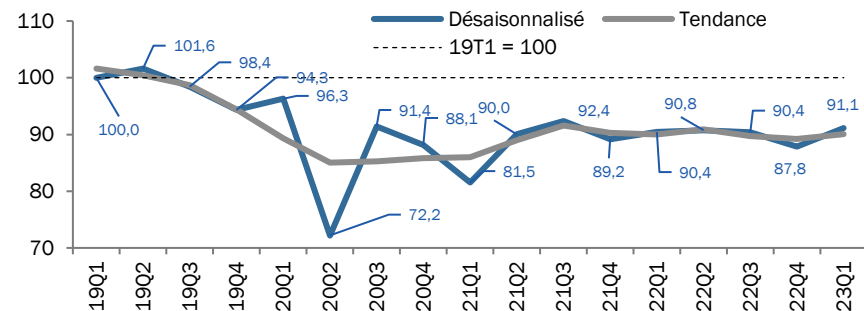


Dashboards conjoncturels: indicateurs actuels de l'industrie graphique

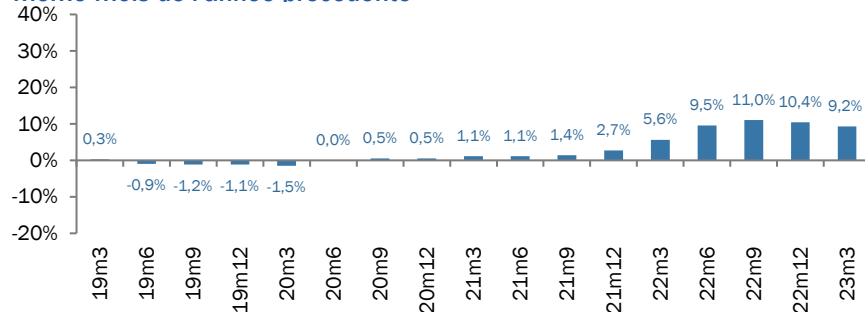
Importations de papier, 2019T1 = 100



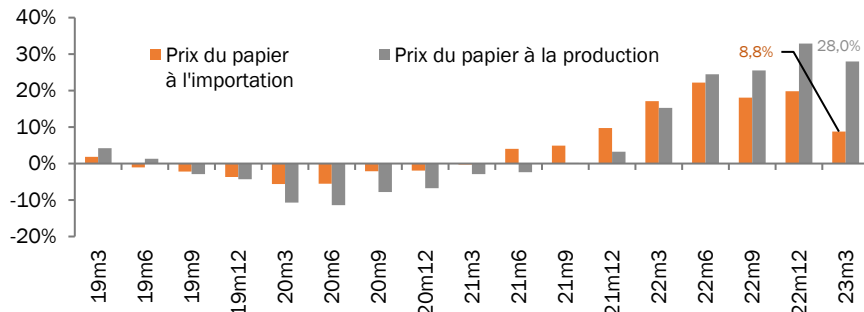
Pression publicitaire brute en CHF dans les médias imprimés suisses, indice 2019T1 = 100*



Prix à la production des produits graphiques, % par rapport au même mois de l'année précédente

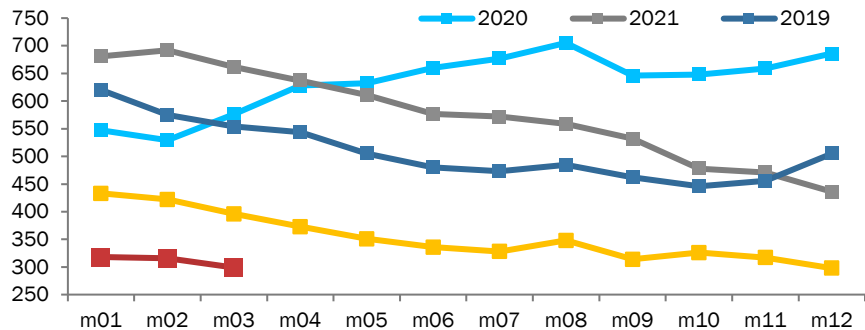


Prix du papier, % par rapport au même mois de l'année précédente

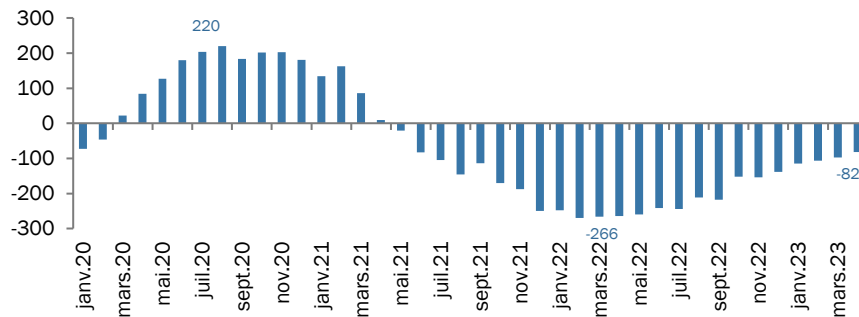


Dashboards conjoncturels: indicateurs actuels du marché du travail

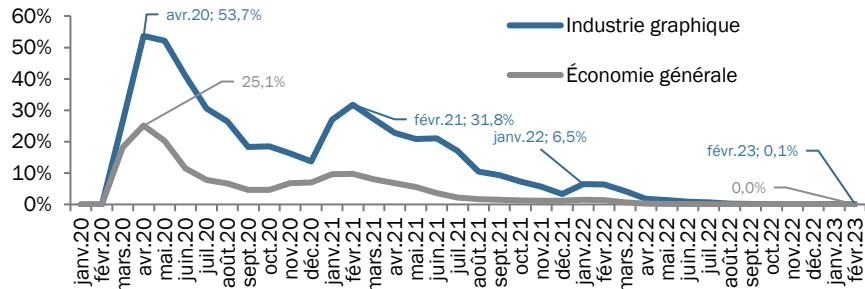
Personnes au chômage dans l'industrie graphique par mois, 2019 à 2023



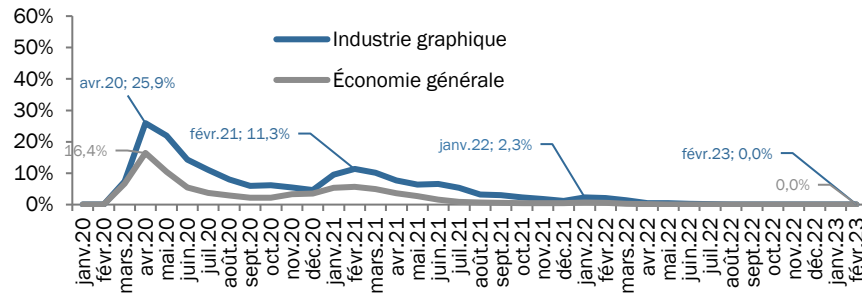
Variation du chômage dans l'industrie graphique, personnes par rapport au même mois de l'année précédente



Chômage partiel, graphique. Industrie et total CH, % des employés



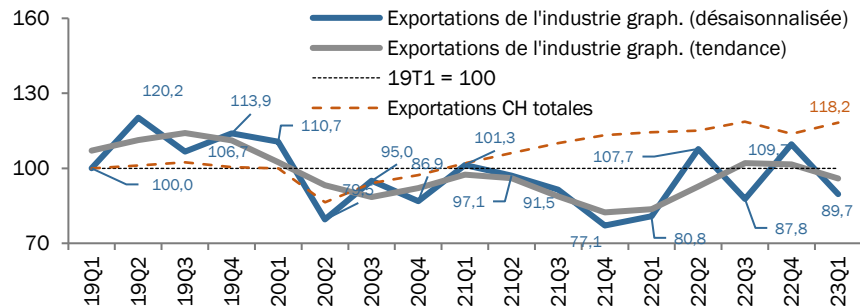
Chômage partiel, % des heures travaillées



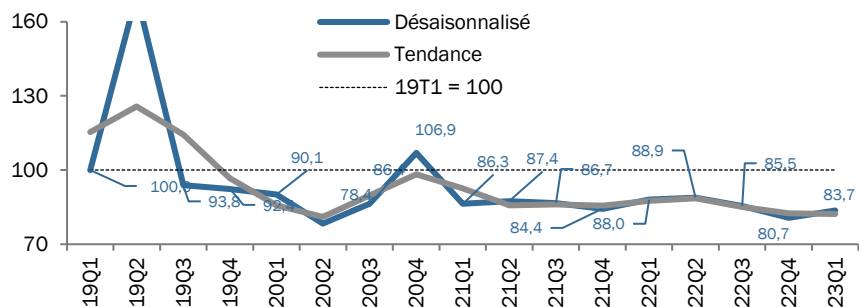
Sources : BAK Economics ; SECO

Remarques : Données sur le chômage partiel par rapport à l'emploi total et au volume total de travail Industrie graphique 2019

Exportations de produits des arts graphiques, 2019T1 = 100

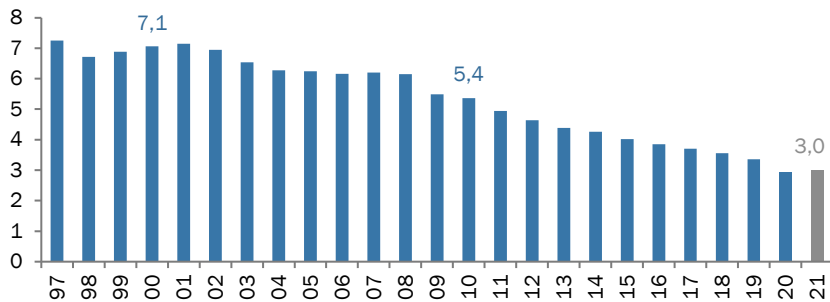


Importations de produits des arts graphiques total, 2019T1 = 100

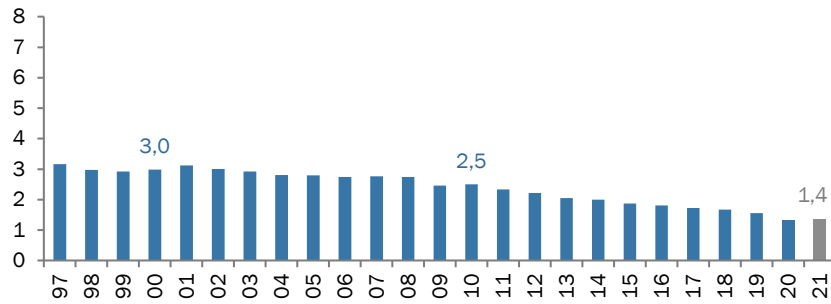


Dashboards structurels: production brute et valeur ajoutée brute

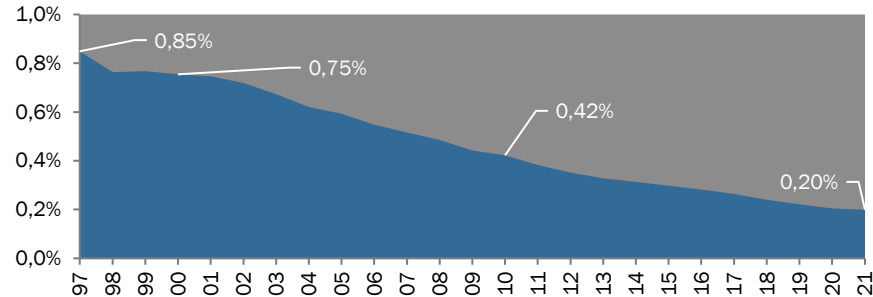
Valeur de la production brute de l'industrie graphique, milliards de CHF



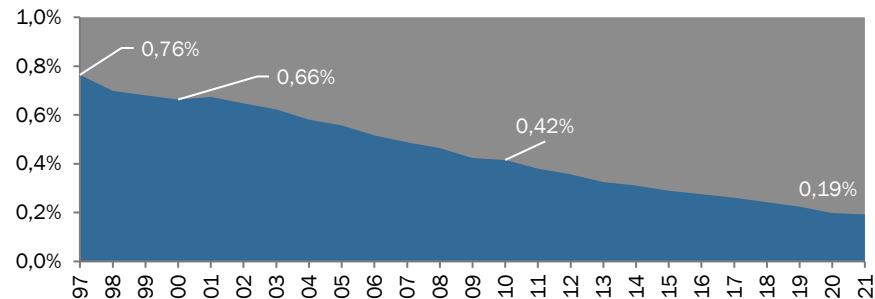
Valeur ajoutée brute de l'industrie graphique, milliards de CHF



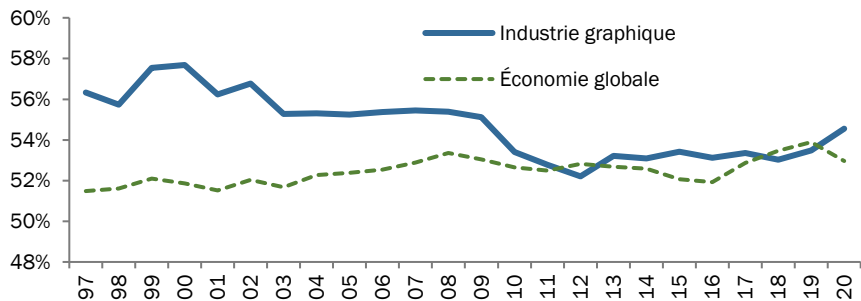
Part de la production de l'industrie graphique dans l'économie totale



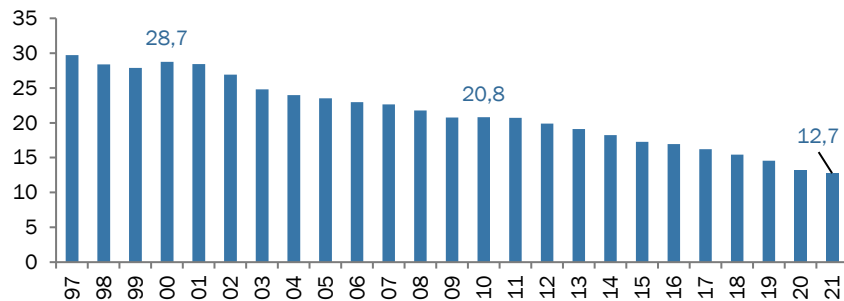
Part de la valeur ajoutée brute de l'industrie graphique dans l'économie globale



Taux de consommation intermédiaire en %



Employés de l'industrie graphique, milliers de personnes, équivalents plein temps



Commerce extérieur de produits graphiques, mrd CHF

