

# Indice dpsuisse

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

Février 2024



## **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 dans 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 offrir 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.

## Indice dpsuisse Situation actuelle Industrie graphique, commentaire & graphiques

Page 4

## Dashboards conjoncturels : Indicateurs actuels

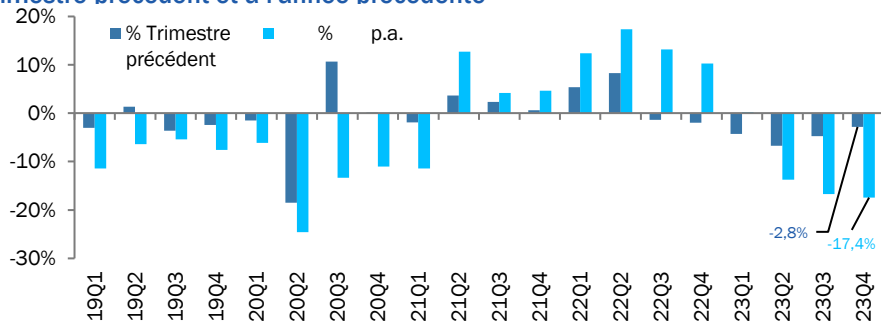
Page 12

## Dashboards structurels : Rétrospective à long terme

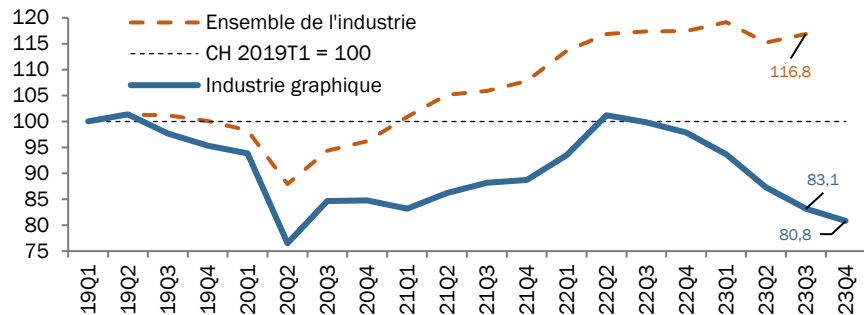
Page 15

# 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

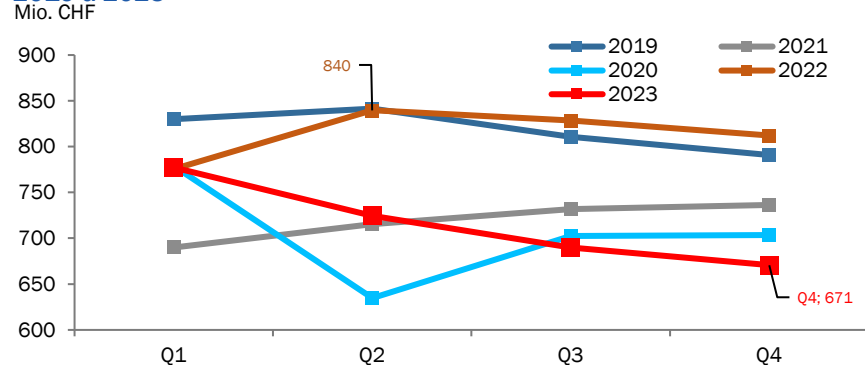


• Selon l'indice dpsuisse, la valeur totale de la production de l'industrie graphique a reculé de 2,8% au quatrième trimestre 2023 (comparaison avec le trimestre précédent). L'évolution négative de la production s'est donc poursuivie à la fin de l'année 2023, même si elle est moins marquée que lors des trimestres précédents.

• Le niveau de production a atteint environ 670 millions de CHF au quatrième trimestre. (fig. en bas à droite). Au deuxième trimestre 2022 - au sommet de la courbe de reprise enregistrée entre-temps - la valeur de la production de l'industrie graphique s'élevait encore à environ 840 millions de CHF.

• Sur l'ensemble de l'année 2023, l'industrie graphique a enregistré un recul de la production de -12,1 %. Ainsi, après la forte croissance de l'année 2022 due aux prix, le niveau de production est à nouveau aussi bas que pendant les années de pandémie 2020 et 2021 (environ 2,9 milliards de CHF par an). Comparée à l'ensemble du secteur industriel suisse, l'évolution de la production de l'industrie graphique est également nettement en retrait. Ainsi, au troisième trimestre 2023, la valeur de la production de l'ensemble de l'industrie atteignait environ 117 pour cent du niveau de début 2019, alors que dans l'industrie graphique, le niveau de production correspondant était d'environ 83 pour cent et, dernièrement, d'à peine 81 pour cent (fig. en haut à droite).

## Niveaux de production de l'industrie graphique par trimestre - Comparaison 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

## **La production de produits graphiques à nouveau en forte baisse en 2023**

Selon l'indice dpsuisse, l'industrie graphique suisse a enregistré en 2023 un recul nominal de la production d'environ 12%. Le niveau de production était donc à nouveau aussi bas que pendant les années de pandémie 2020 et 2021 (environ 2,9 milliards de CHF par an). Le recul de la production de l'année dernière a des causes à la fois conjoncturelles et structurelles. Avec la fin des effets de rattrapage liés à la pandémie de Covid, ces derniers apparaissent à nouveau clairement.

D'un point de vue conjoncturel, il convient de mentionner les répercussions négatives de l'inflation élevée, de la hausse des taux d'intérêt et de la forte incertitude générale. La retenue des entreprises et des consommateurs qui en résulte se fait nettement sentir dans les secteurs sensibles aux prix comme la production de produits graphiques.

L'évolution du chiffre d'affaires, à nouveau en baisse depuis le deuxième semestre 2022, a toutefois aussi des causes structurelles. Le passage des supports d'information physiques aux supports numériques pose depuis des années des défis à certains secteurs de l'industrie graphique. Dans ce contexte, l'évolution de l'année dernière n'est pas le résultat d'un effondrement inhabituel. Elle reflète plutôt un rapprochement du niveau de production, comme on pourrait s'y attendre si la tendance négative des dernières années se poursuivait.

## **Des signes d'amélioration en fin d'année**

Une légère tendance à l'amélioration a tout de même été observée à la fin de l'année 2023. En comparaison avec les trimestres précédents, le recul du chiffre d'affaires au quatrième trimestre a été moins marqué que lors des trimestres précédents (2023T4 : -2,8 pour cent après environ -5 pour cent et -7 pour cent aux troisième et deuxième trimestres 2023). Mais c'est surtout le choc des prix de l'important produit intermédiaire qu'est le papier qui s'est quelque peu atténué. Après les fortes flambées de prix de 2022, le papier importé était presque 17 pour cent moins cher à la fin du quatrième trimestre 2023 que l'année précédente. Pour le papier indigène, la baisse des prix en l'espace d'un an a été de près de 11 pour cent. Les prix du papier restent toutefois nettement plus élevés qu'avant la pandémie. Les prix à la production des produits graphiques ont encore pu être augmentés de 2 pour cent par rapport à l'année précédente.

La situation du marché de l'emploi dans l'industrie graphique se montre toujours robuste malgré la faible évolution des chiffres d'affaires. Toutefois, les chiffres du chômage augmentent à nouveau légèrement depuis le milieu de l'année 2023. En comparaison historique, ils se situent toutefois toujours à un niveau bas (fig. p. 13).

## Rétrospective à long terme

Pour l'industrie graphique, l'année 2022 s'est accompagnée d'une forte reprise de la valeur de la production d'environ 13%. Cette forte augmentation du chiffre d'affaires est toutefois moins réjouissante qu'il n'y paraît à première vue. Ainsi, la reprise du chiffre d'affaires en 2022 n'a été marquée que dans une faible mesure par une augmentation effective de la demande de produits graphiques. Une grande partie de la croissance du chiffre d'affaires enregistrée en 2022 est due à des augmentations de prix. En moyenne annuelle, les prix à la production des produits graphiques ont augmenté d'environ 9%. 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.

La hausse enregistrée en 2022 doit également être relativisée avant la chute historique de 2020. Le recul de la production de près de 14% 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).

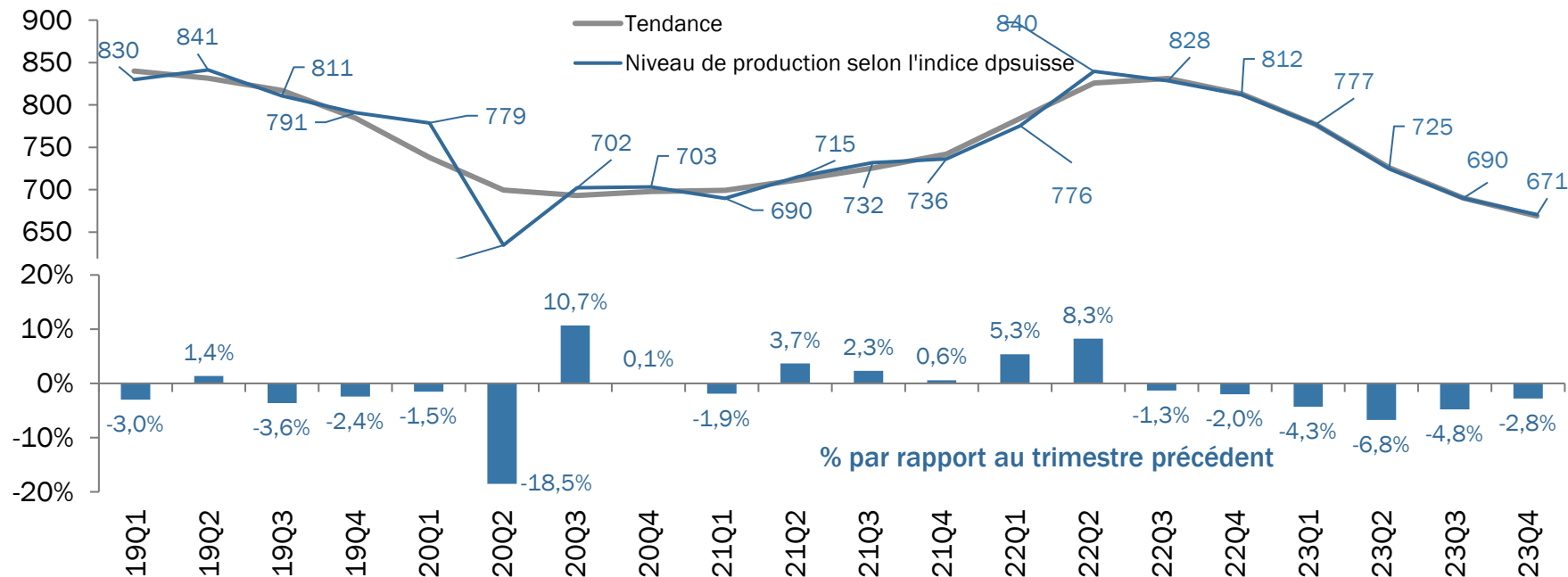
## Potentiel d'avenir et défis

La situation reste difficile. A court terme, cela vaut surtout au regard des prix toujours élevés de l'énergie et du risque d'un nouveau net affaiblissement global de la demande. Les problèmes de rentabilité pourraient ainsi s'aggraver encore nettement. Ainsi, le contexte actuel pose des défis particuliers à l'industrie graphique. La production du bien intermédiaire qu'est le papier est très gourmande en énergie. Parallèlement, la demande de produits imprimés et de services 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 pour les produits graphiques qu'auparavant et réagissent de manière encore plus sensible aux prix.

Le progrès technologique va encore renforcer le changement structurel dans l'industrie graphique. L'adaptation des modèles d'entreprise à la situation dynamique du marché reste essentielle. Pour cela, il est essentiel que les collaborateurs disposent des compétences nécessaires. 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 aux besoins changeants.

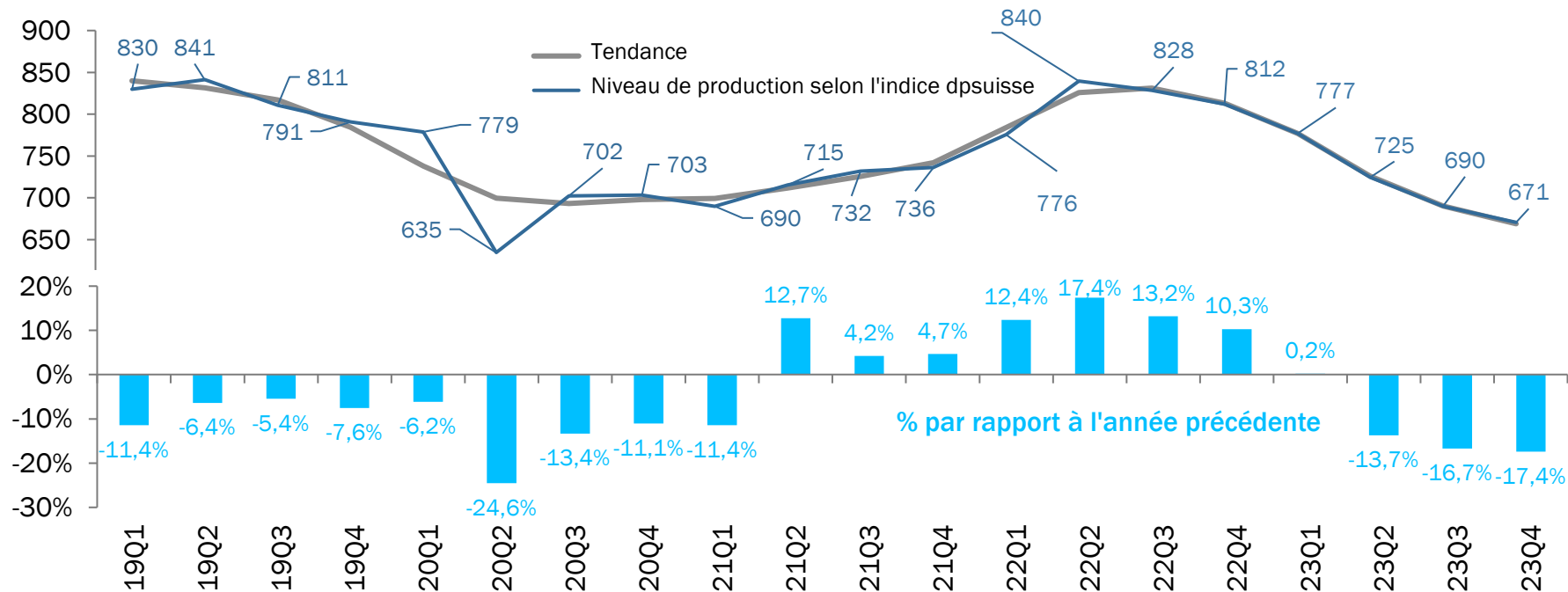
# Indice dpsuisse : évolution de la production nominale Industrie graphique

## Niveau de production par trimestre, millions de CHF



# Indice dpsuisse : évolution de la production nominale Industrie graphique

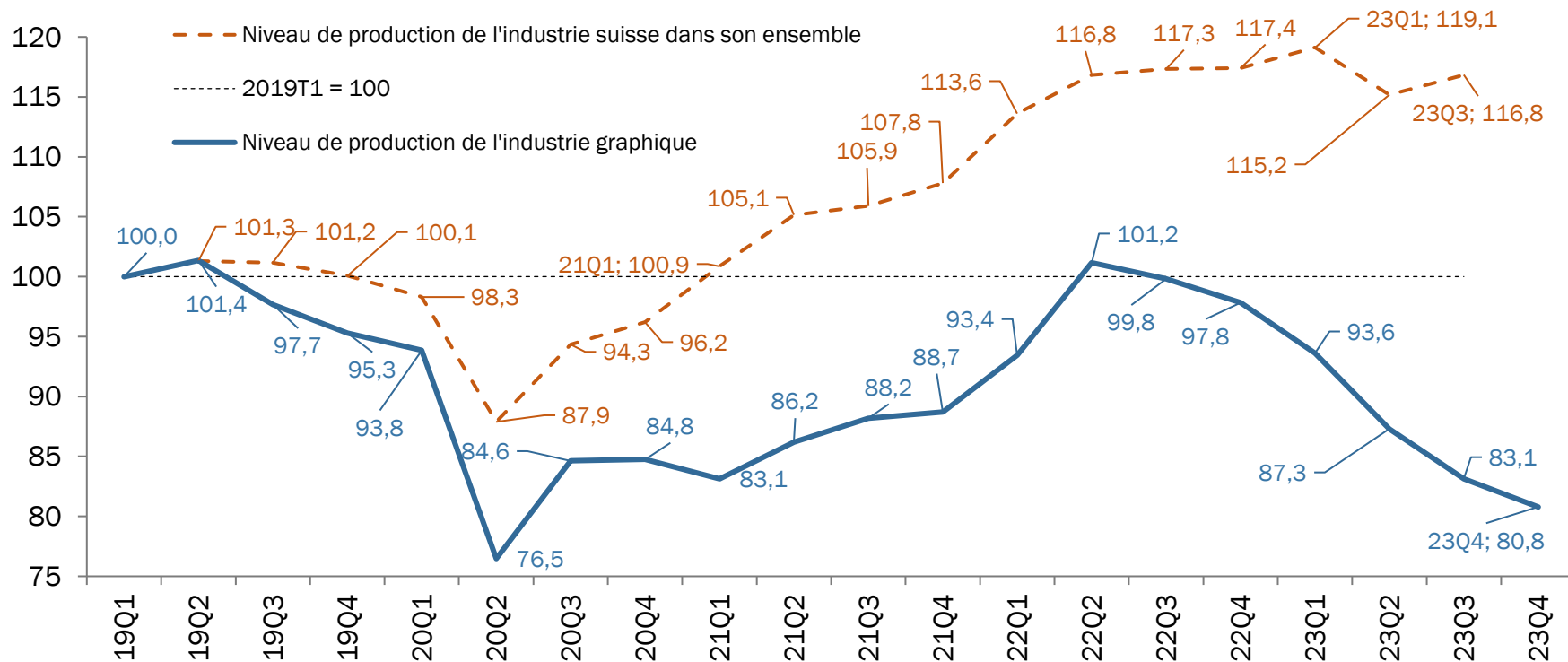
## Niveau de production par trimestre, millions de CHF



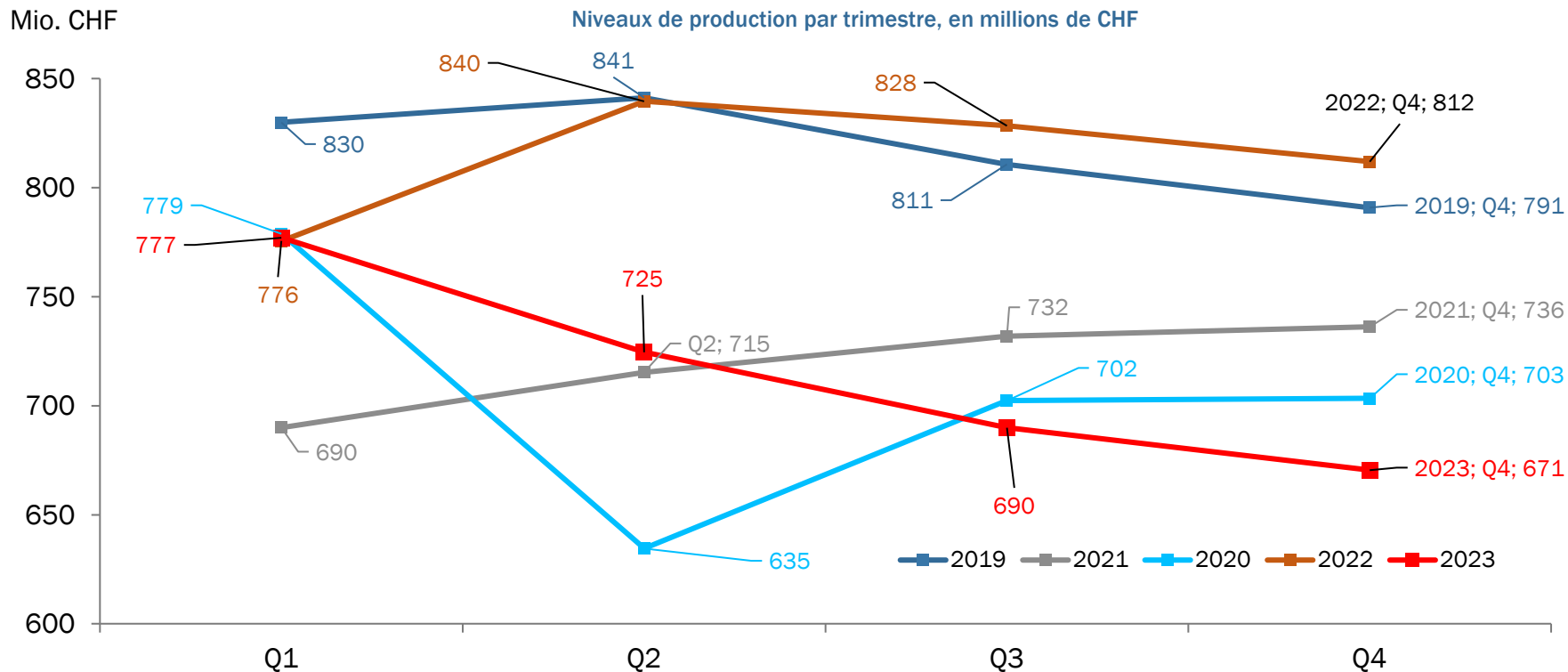


# Indice dpsuisse : production de l'industrie graphique par rapport à l'ensemble de l'industrie

## Niveaux de production normalisés à 2019T1 = 100

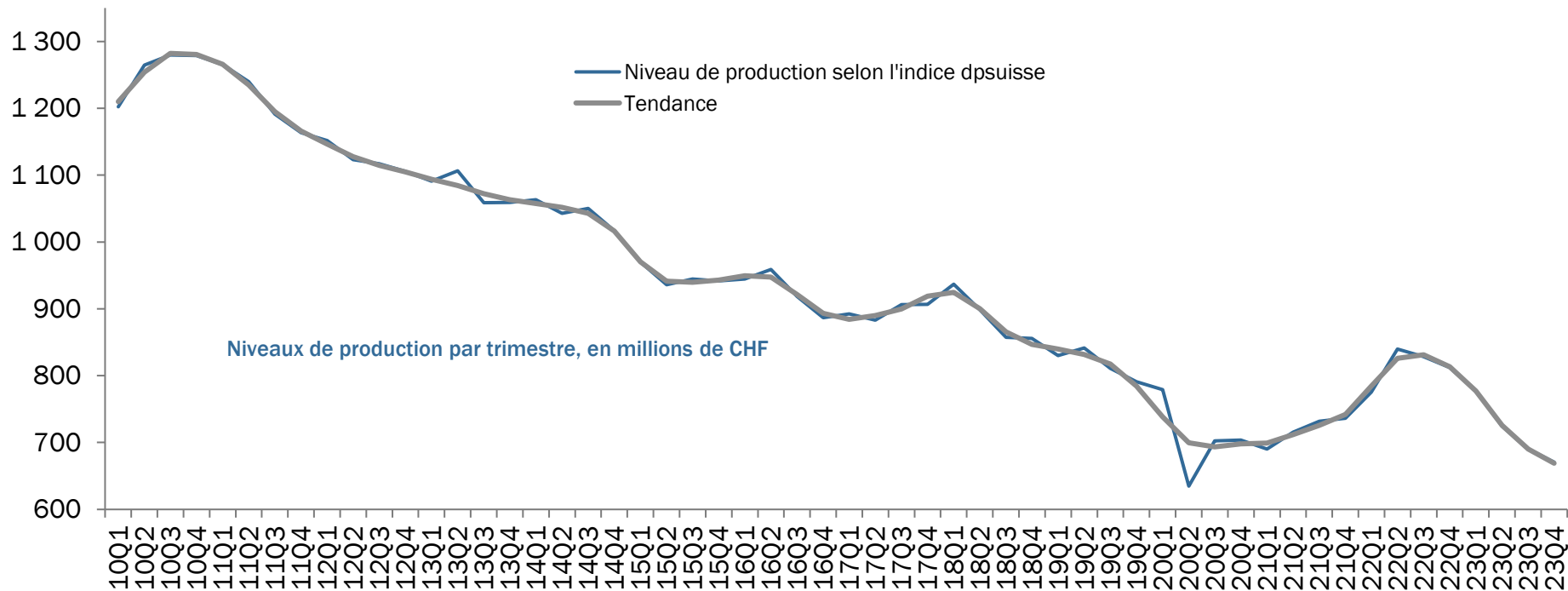


# Indice dpsuisse : chiffres d'affaires trimestriels de l'industrie graphique - Comparaison 2019 à 2023



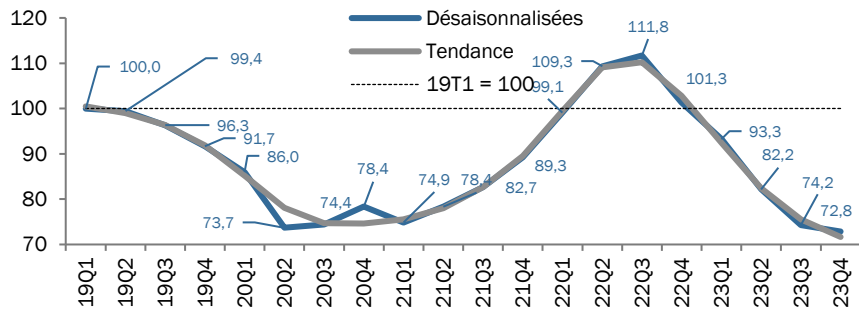
# Indice dpsuisse : niveaux de production de l'industrie graphique sur le long terme

Mio. CHF

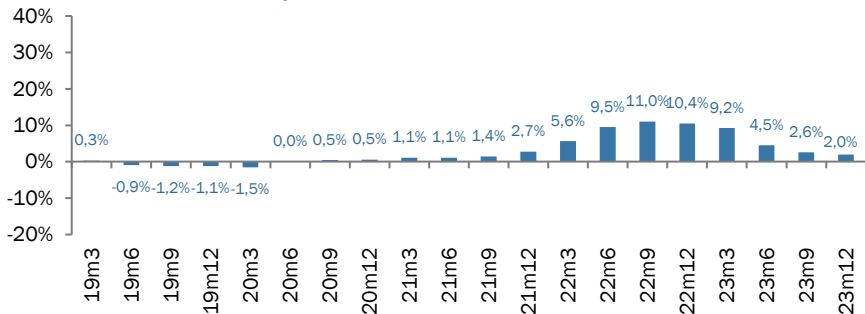


# Dashboards conjoncturels : indicateurs actuels sur l'industrie graphique

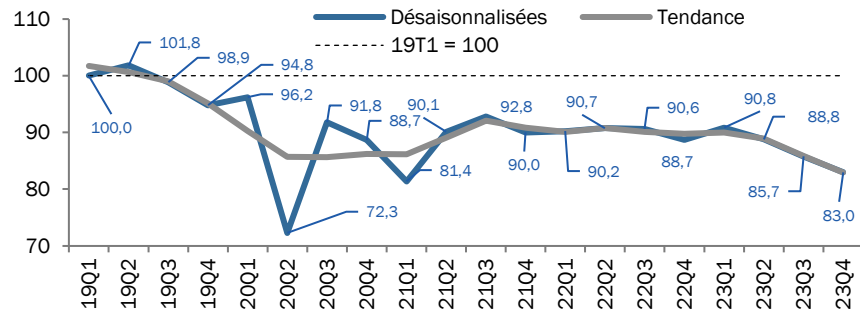
## Importations de papier, 2019T1 = 100



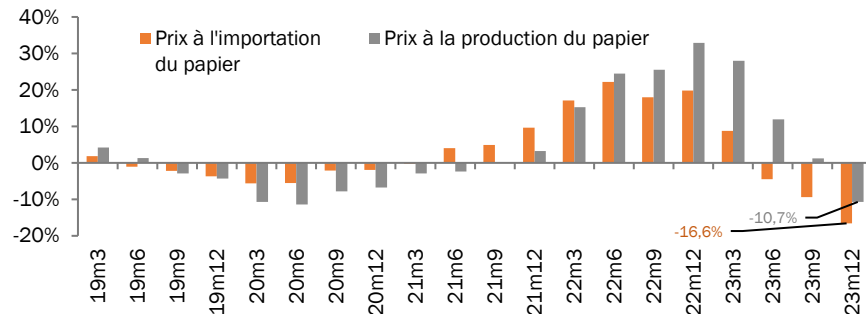
## Prix à la production des produits graphiques, % par rapport au même mois de l'année précédente



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



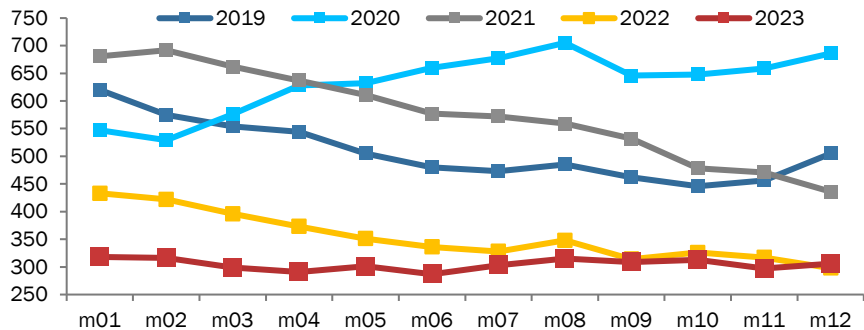
## Prix du papier, % par rapport au même mois de l'année précédente



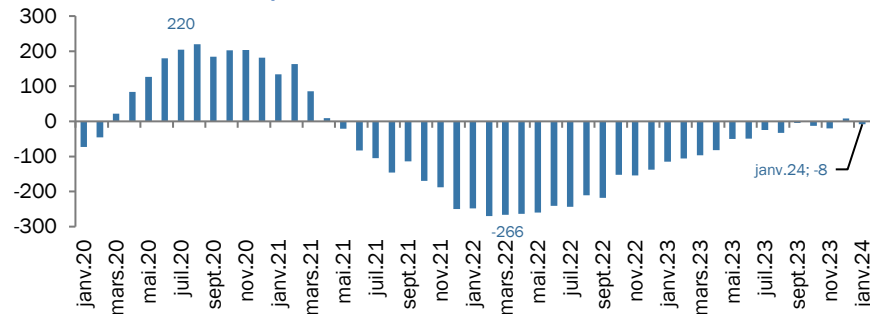
Sources : BAK Economics ; Media Focus ; BAZG Remarques : Nominal, valeurs corrigées des variations saisonnières, \* Pour le graphique, les données sur la pression publicitaire brute en CHF collectées mensuellement par Media Focus ont été trimestrisées par BAK, corrigées des variations saisonnières et indexées sur le premier trimestre 2019 = 100.

# Dashboards conjoncturels : indicateurs actuels du marché du travail

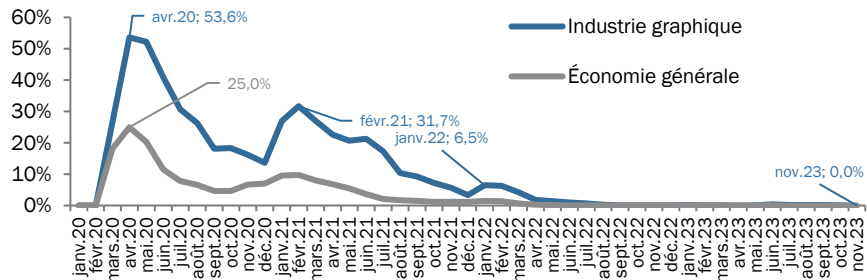
Personnes au chômage dans l'industrie graphique par mois, 2019 à 2023



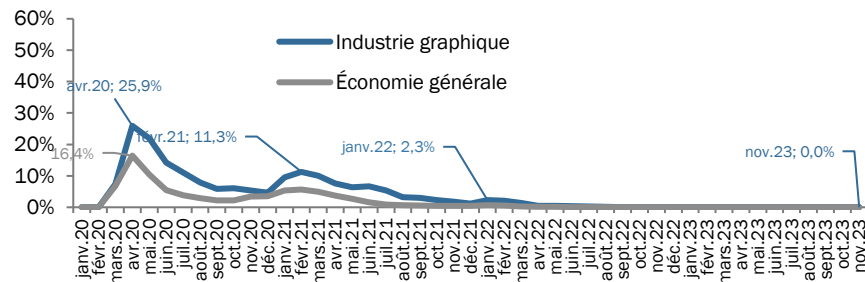
Variation du chômage dans l'industrie graphique, personnes par rapport au même mois de l'année précédente



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



Chômage partiel, % des heures travaillées

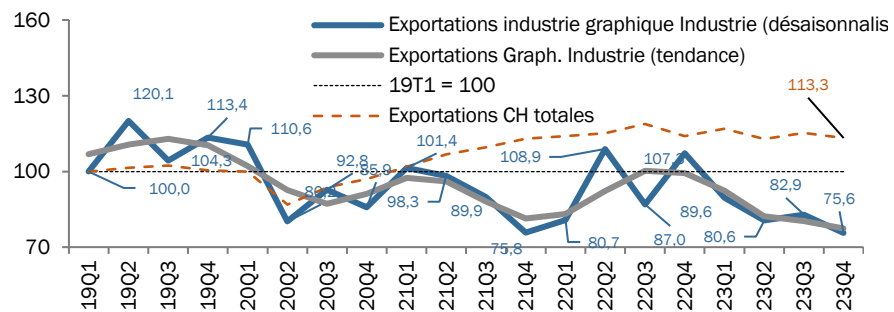


Sources : BAK Economics ; SECO

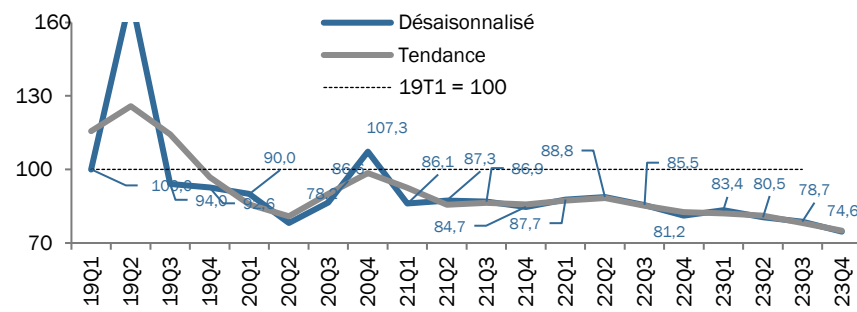
Remarques : Données sur le chômage partiel par rapport à l'emploi total et au volume total de travail Industrie graphique 2019

# Dashboards conjoncturels : indicateurs actuels - Commerce extérieur des arts graphiques

## Exportations de produits graphiques, 2019T1 = 100

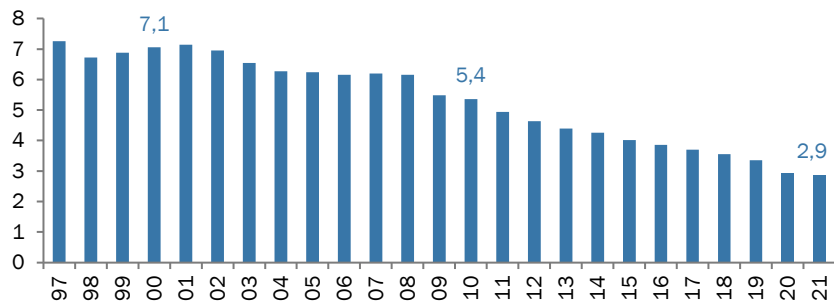


## Importations de produits graphiques Total, 2019T1 = 100

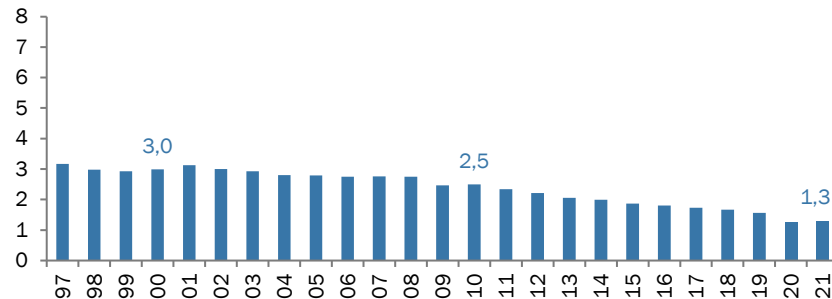


# Dashboards structurels : production brute et valeur ajoutée brute

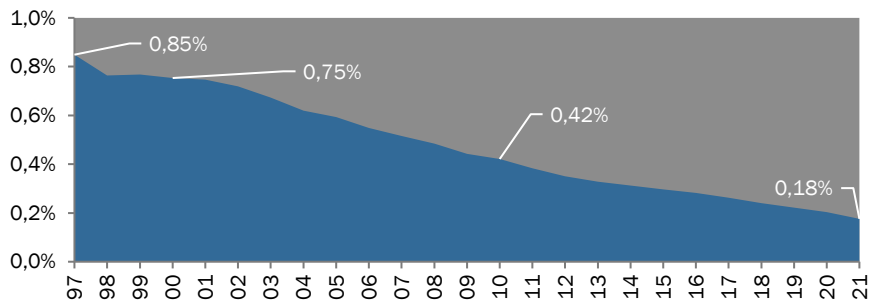
### Valeur de la production brute de l'industrie graphique, en milliards de CHF



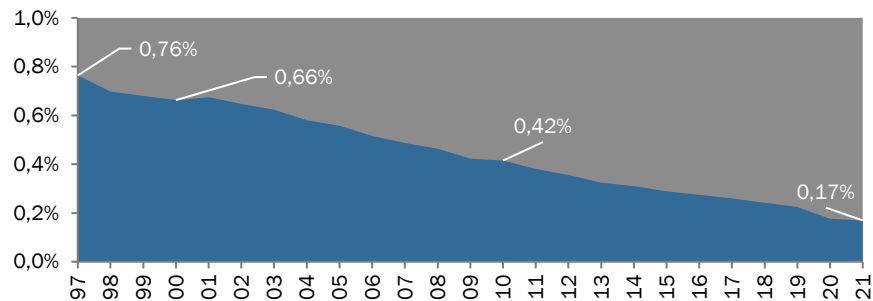
### Valeur ajoutée brute de l'industrie graphique, milliards de CHF



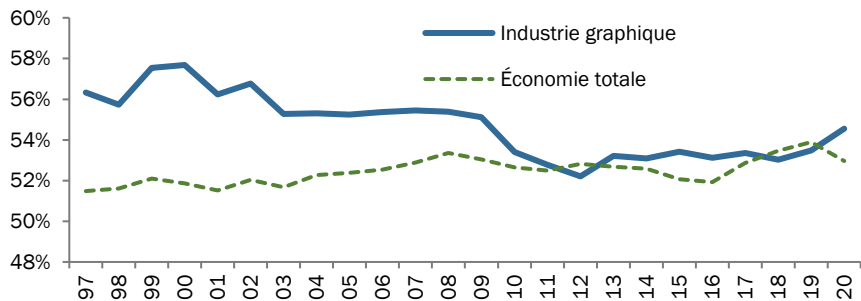
### Part de la production de l'industrie graphique dans l'économie totale



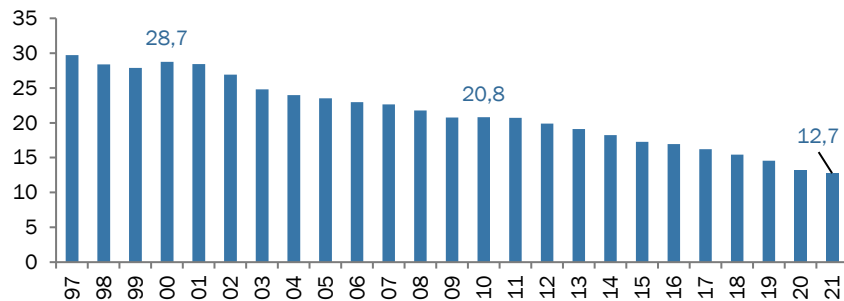
### Part de la valeur ajoutée brute de l'industrie graphique dans l'économie globale



## Taux de consommation intermédiaire en %



## Emplois dans l'industrie graphique, milliers de personnes, équivalents plein temps



## Commerce extérieur de produits graphiques, mrd CHF

