# L’obésité est un thème d’investissement

15/03/2010 à 17h00

**Le surpoids génère d’importants coûts sociaux. Le problème offre néanmoins d’intéressantes directions d’investissement.**

Près d’un tiers de la population des États-Unis est obèse et plus de 60% des Américains sont en surpoids.

L’obésité se répand dans les pays émergents, suite à l’amélioration du niveau de vie qui engendre une consommation accrue de calories. Elle entraîne d’importants coûts sociaux, ce qui a incité les autorités à réagir. Des campagnes nationales sont régulièrement mises en œuvre pour sensibiliser le public. L’obésité génère des dépenses significatives en matière de santé.

De plus, elle a des incidences néfastes dans le domaine du travail (absentéisme, productivité diminuée) et crée d’importants dérangements psychologiques. Ce phénomène de société engendre également des problèmes pratiques dans la vie de tous les jours, dans les transports notamment.

> ***En matière économique, l’obésité est un important facteur de coûts, surtout de par son impact en matière de santé. En Suisse, une estimation sur 2008 mentionne que les coûts de santé engendrés par les personnes en surpoids s’élèvent à 5,7 milliards de francs. Ce montant a plus que doublé sur cinq ans. Aux États-Unis, l’obésité coûte environ 147 milliards de dollars, soit environ 10% des coûts de la santé.***

Mais l‘obésité est un thème d’investissement porteur, car les taux de progression du fléau sont importants et la lutte contre cette maladie s’intensifie. A ce jour, les ventes en

relation avec l’obésité dépassent 300 milliards de dollars. Plusieurs secteurs bénéficient directement de la surcharge pondérale, à commencer par la pharmacie et les hôpitaux. On mentionnera également les segments tels que la confection (avec la montée des tailles XXL), l’alimentation saine et les secteurs développant l’activité physique des personnes (gymnastique, fitness). Ou les produits susceptibles d’accroître la mobilité des personnes ou de contenir les effets du surpoids. Enfin, le créneau du manque d’activité physique a été détecté par les fabricants de jeux vidéos, car la nouvelle génération de jeux demande davantage de mouvements de la part des adeptes.

L’Agefi