

Investir dans le bien-être de la population pour dynamiser l'économie de manière équitable et durable

**Mémoire présenté par la Fédération des astronomes amateurs du Québec
au ministre des Finances du Québec, Éric Girard
Consultations prébudgétaires 2026-2027**

Montréal, le 26 février 2026



À propos de l'organisme la Fédération des astronomes amateurs du Québec

Notre mission

La Fédération des astronomes amateurs du Québec a pour mission de soutenir ses membres et d'encourager le public dans la pratique sécuritaire de l'astronomie et de promouvoir l'astronomie auprès de ses membres et du public québécois.

Notre organisme en quelques chiffres

- Nombre de membres / organisations affiliées : près de 2000 membres parmi 26 clubs d'astronomes amateurs et 6 membres corporatifs
- Nombre de participants et participantes : plus de 50 000 en 2024
- Présence régionale : 15 des 17 régions du Québec
- Grands programmes, activités phares : observation sécuritaire d'éclipse de Soleil (application MonÉclipse), programme d'activités parascolaires « Introduction à l'astronomie », programmes d'observation, congrès annuel.

Pour en savoir plus

- www.faaq.org
- info@faaq.org

Nos recommandations

Notre mémoire vient en appui à celui du Conseil québécois du loisir, dont notre organisme est l'un des membres actifs, et que vous trouverez ci-dessous.

Présentation

C'est avec grand intérêt que le **Conseil québécois du loisir (CQL)** souhaite contribuer à cette période de consultation sur les orientations budgétaires 2026-2027 du gouvernement.

Le CQL est un organisme sans but lucratif dont la mission est de contribuer à l'accessibilité et au rayonnement du loisir au Québec en valorisant l'apport du milieu associatif. Il porte la vision d'être une organisation mobilisatrice et structurante pour le milieu du loisir ainsi qu'un forum pour ses membres, les alliés du loisir et l'État québécois. Le CQL voit à ce que ses valeurs qui sont l'accessibilité, l'inclusion, l'adaptabilité, la collégialité, la cohérence et la solidarité guident ses opérations relatives à la promotion et l'accessibilité, le leadership et la coopération, la gouvernance démocratique et participative.

Issu d'une culture associative, le CQL a été créé en 1998. Il regroupe 39 organismes nationaux dont le réseau de membres présents dans toutes les régions du Québec regroupe 5052 organismes locaux et régionaux. Le milieu associatif du loisir est de ce fait identifié comme l'un des plus importants réseaux associatifs du Québec. Les organismes interviennent dans les secteurs du loisir culturel, socio-éducatif, scientifique, plein air, et touristique. Leurs modes d'intervention s'inscrivent à la fois en action communautaire autonome, en bénévolat et en économie sociale. Les services et les activités offerts contribuent à générer les nombreux bienfaits du loisir sur la prévention en santé, mais aussi de son importance éducative, son rôle de vecteur culturel et son impact sur l'inclusion sociale, et ce, autant pour les jeunes et les aînés-es que les personnes en situation de handicap.

Le loisir est par conséquent un levier incontournable pour le gouvernement dans l'atteinte d'une grande diversité d'objectifs stratégiques de nombreux ministères et organismes. Le renforcement de la reconnaissance et du soutien aux organismes de ce milieu associatif dynamique est une approche stratégique structurante à fort potentiel pour la mise en œuvre de nombreuses stratégies, leviers et mesures à fort impact pour la population québécoise.

Nos recommandations s'inscrivent en appui à celles présentées dans les mémoires du Regroupement de l'action communautaire autonome et du Chantier de l'économie sociale, deux organismes dont le CQL est l'un des membres actifs.

Le milieu associatif du loisir

Selon le dernier rapport statistique de l'ISQ (*L'économie sociale au Québec. Portrait statistique 2022*, Québec, Institut de la statistique du Québec) :

Le secteur loisirs et tourisme représente un des 5 principaux secteurs de l'économie sociale au Québec en 2022 :

- **4^{ème}** en importance avec une proportion de 11% des entreprises d'économie sociale.
- **1 230** entreprises d'économie sociale en loisir et tourisme.
- **513 560** membres (4% du membrariat de l'ensemble du secteur de l'économie sociale).
- **8 930** personnes administratrices (11% de l'ensemble du secteur de l'économie sociale).

- **23 220 personnes salariées**, ce qui correspond à **9%** de la main-d'œuvre salariée de l'ensemble du secteur de l'économie sociale au Québec.

Les nombreux impacts du loisir

Le loisir est un droit et un service social reconnu ainsi qu'un champ de compétences du Québec.

Les bienfaits et bénéfices sociaux, culturels, économiques et environnementaux du loisir sont documentés, ainsi que ses retombées positives en matière de santé physique et mentale, de saines habitudes de vie, de persévérance et de réussite scolaire, de qualité de vie des communautés et des territoires, d'engagement dans la vie démocratique, et autres.

Le loisir exerce un rôle essentiel en développement des communautés :

Il agit sur la qualité de vie et la santé des personnes, contribue au développement des liens sociaux et du capital social, tout en constituant un lieu d'expression et d'apprentissage de la vie démocratique.¹

RÉSUMÉ DES RECOMMANDATIONS

PRÉVENTION EN SANTÉ - BIEN-ÊTRE DE LA POPULATION	76 566 417 \$
---	---------------

Pour une population en santé : rehausser et indexer le financement à la mission

EMPLOI ET BÉNÉVOLAT	2 000 000 \$
----------------------------	--------------

Relever les défis de l'emploi : valoriser nos ressources humaines,
la pierre angulaire de l'offre en loisir

DÉVELOPPER, INNOVER ET PROMOUVOIR	4 550 000 \$
--	--------------

Améliorer la santé sociale des jeunes : éduqué à la saine utilisation de son temps libre et de loisir

Prévention en santé et bien-être de la population

Pour une population en santé : rehausser et indexer le financement à la mission

Le rôle du loisir et de son organisation associative doivent être reconnus et soutenus pour leur impact majeur sur la santé individuelle et collective ainsi que pour leur contribution tout aussi importante à l'économie. La capacité d'adaptation des organismes est grande, mais elle a depuis longtemps dépassé des limites raisonnables. Au fil du temps, le manque de ressources a entraîné des conséquences sur le développement des organismes, l'accessibilité des activités et des services, le recrutement et la fidélisation des ressources humaines, l'accueil et l'encadrement des bénévoles, autant de facteurs qui génèrent des problèmes de relève. Qu'est-ce qui explique cette stagnation des financements en soutien à la mission? Pourtant, la contribution du Loisir aux enjeux économiques et sociaux a largement été démontrée.

Face aux enjeux récurrents du financement des soins de santé au Québec, un investissement en loisir est un investissement pour conserver un état de bonne santé et prévenir les maladies ce qui permet d'éviter des dépenses pour l'État et qui génère également des retombées locales et sociales positives et structurantes.

¹ Organisation mondiale du loisir (2008). Le loisir essentiel au développement des communautés. Déclaration de Québec, Québec.

Pour les fins de l'exercice d'évaluation de nos besoins de financement, nous endossons les recommandations du Réseau québécois de l'action communautaire -RQ-ACA pour le calcul des seuils planchers du financement à la mission. Vous trouverez ci-dessous le nom des ministères concernés et la liste des programmes de financement à la mission.

Pour les programmes du CQL et des organismes nationaux de loisir, le total du seuil plancher acceptable s'établit à 25 019 650\$, le budget actuel est de 6 563 275 \$, la différence de 18 456 375\$ correspond au montant demandé.

Pour les organismes régionaux et locaux, le total du seuil plancher est de 81 311 450 \$ alors que l'enveloppe budgétaire actuelle est de 23 201 408 \$. La différence 58 110 042 \$ est le montant demandé.

Le montant total du seuil plancher qui devrait être alloué aux programmes qui est de 106 331 100 \$ moins le montant de l'enveloppe budgétaire actuelle de 29 764 683\$ représente le montant demandé de 76 566 417\$.

Le budget actuel dédié à la réalisation de la mission des organismes nationaux, régionaux et locaux représente donc 28% du montant requis avec la formule de calcul des seuils planchers.

Le gouvernement doit prendre l'engagement à compter de 2026-2027 de viser le rehaussement du financement des programmes de soutien à la mission de 76 566 417 \$. De plus, l'indexation des programmes doit être appliqué selon la méthode de calcul de l'Indice des coûts de fonctionnement du communautaire -ICFC .

PRIORITAIRE

Les organismes nationaux de loisir culturel -ONLC requièrent une intervention immédiate du ministre de la Culture et des Communications pour confirmer l'intégration d'un montant additionnel au Programme d'aide au fonctionnement. Depuis 2021, ce montant a été ajouté à la mission des ONLC. Les bénéfices directs de ce financement accordé au cours des dernières années sont pourtant nombreux et incontestables. La non-reconduction serait désastreuse pour le milieu et ses acteurs, tant sur le plan budgétaire qu'opérationnel car il fragilisera les organismes et nuira à l'accessibilité du loisir culturel dans toutes les régions.

État de situation du financement à la mission par rapport aux seuils planchers.

Financement mission	Total-seuils plancher	Budget 25-26	Demande 26-27 additionnelle
Organismes nationaux de loisir			
Sous-total	25 019 650 \$	6 563 275 \$	18 456 375 \$
Organismes régionaux et locaux de loisir			
Sous-total	81 311 450 \$	23 201 408 \$	58 110 042 \$
Total	106 331 100 \$	29 764 683 \$	76 566 417 \$

Les programmes pour les organismes nationaux :

MEQ Programme d'aide financière aux organismes nationaux de loisir (PAFONL)

MCC Programme d'aide au fonctionnement pour les organismes nationaux de loisir culturel

MEIE Nova Science volet 1 Soutien aux organismes

Pour les organismes régionaux et locaux :

MEQ Programme d'assistance financière aux centres communautaires de loisir (PAFCCL)

MEQ Programme d'aide financière aux instances régionales responsables du loisir des personnes handicapées (PAFIRLPH)

FAAQ – Mémoire prébudgétaire 2026-2027

RECOMMANDATION 1

Le gouvernement s'engage à rehausser les programmes de soutien à la mission selon les seuils plancher et leur indexation en fonction de l'Indexation des coûts de fonctionnement du communautaire-ICFC.

Rappelons que certaines conditions devraient être présentes dans la gestion des programmes soient : que la hausse des budgets des programmes priorise le financement à la mission, respecte un ratio déterminé prépondérant par rapport aux autres modes de financement (projet et entente de service).

Le financement à la mission doit être pérennisé, priorisé, bonifié et indexé. La récurrence du financement à la mission et la durée des ententes pluriannuelles (minimum, trois ans) devraient permettre de consolider le fonctionnement des organismes.

Le pourcentage des versements, les dates et les modalités de reconduction des programmes ne doivent pas fragiliser les organismes, par exemple en se retrouvant en manque de liquidité; que l'accès à du financement par projet soit disponible aux organismes et regroupements. Celui-ci permet d'assumer des frais liés à la réalisation d'activités ponctuelles. Ces modalités devraient être discutées avec les interlocuteurs-trices du milieu.

Emploi et bénévolat

Relever les défis de l'emploi : valoriser nos ressources humaines, la pierre angulaire de l'offre en loisir

Le CQL et le réseau associatif du loisir, présents partout sur le territoire québécois, mobilisent les bénévoles qui sont la pierre angulaire de l'organisation et de l'offre de loisir : il faut s'en occuper !

Cette extraordinaire mobilisation doit compter sur la présence d'une main-d'œuvre suffisante et qualifiée. À l'instar d'autres secteurs, le contexte actuel crée une pression supplémentaire sur l'attractivité, la fidélisation et la relève de la main-d'œuvre dans le secteur. Le fonctionnement avec des équipes réduites, la difficulté de recrutement d'expertises dans certains domaines, car les salaires ne sont pas concurrentiels, créent une pression sur les équipes en place qui doivent redoubler d'efforts en permanence, ce qui les mène à l'épuisement professionnel. Ces défis concernant la main-d'œuvre rémunérée ont un impact direct sur la mobilisation bénévole qu'elles doivent aussi recruter, accueillir, former et offrir un environnement favorable pour maintenir leur participation.

Ces investissements spécifiques au milieu associatif du loisir s'inscrivent dans la réalisation de différentes stratégies gouvernementales (Plan d'action gouvernementale en économie sociale PAGES, Stratégie de prévention en santé, Stratégie sur le bénévolat, Plan d'action jeunesse, Politique Vieillir et vivre ensemble, etc.). Ils permettent ainsi de contribuer directement à l'atteinte des objectifs gouvernementaux d'autant plus que l'infrastructure sociale déjà en place saura rapidement mettre à profit ces investissements.

Pour relever les défis des ressources humaines en loisir dans toutes les régions, le CQL recommande que chaque organisme national de loisir puisse consolider un emploi dédié à la valorisation des ressources humaines, rémunérées et bénévoles, au soutien à la formation et à la vie associative et assurer que l'activité de valorisation par la remise des prix de reconnaissance du CQL puisse être consolidée pour un investissement de 2 000 000 \$.

RECOMMANDATION 2

Le gouvernement reconnaît et appuie un programme de création d'emploi pour offrir une vie associative attractive à l'engagement bénévole dans le milieu associatif du loisir.

Développer, innover et promouvoir

Améliorer la santé sociale des jeunes : éduqué à la saine utilisation de son temps libre de loisir

Le Programme Édu-Loisir est une initiative structurante du CQL, en partenariat avec les organismes nationaux de loisir et leurs réseaux de membres, qui permet de déployer une offre d'activités de loisir en contexte parascolaires dans les écoles secondaires. L'offre comprend des activités physiques et de plein air, artistique et culturel, scientifique, socioéducative, et d'engagement communautaire qui s'inscrivent dans une approche d'économie sociale. Le Programme Édu-Loisir vise à faire découvrir aux jeunes une plus grande diversité d'activités de loisir et à favoriser l'adoption de pratique de loisir actif culturellement, socialement et physiquement en suscitant leur engagement auprès des organismes de loisir présents dans leur milieu.

Ce programme offre au gouvernement de mettre en œuvre des actions qui permettent d'agir concrètement face à plusieurs défis sociaux dont la réduction du temps d'écran, la lutte au décrochage, la santé mentale des jeunes, etc. La proposition de maximiser un levier existant comme Édu-Loisir, plus tôt qu'en créer un nouveau, comme levier efficace pour intervenir dans le cadre de priorités identifiées représente une opportunité.

Soutenir le déploiement du Programme Édu-loisir par un investissement annuel de 4 000 000 \$.

À l'instar de tout autre secteur, l'innovation requiert l'accès à des données sur les dynamiques en présence. Les acteurs du milieu associatif du loisir ont besoin d'avoir accès à ces informations et d'évaluer l'impact de leurs actions en route vers une meilleure accessibilité et inclusion de la population et particulièrement auprès des groupes à besoins particuliers, dont les aînées, les personnes handicapées, les personnes en situation de pauvreté, les autochtones, les nouveaux·elles arrivants·es et les communautés culturelles. La création et le déploiement d'une campagne de promotion axée sur les bienfaits du loisir et l'engagement bénévole en vue de maintenir un bon équilibre de vie et de bénéficier de ses effets positifs sur la santé globale doivent être considérés comme des actions structurantes et porteuses de retombées considérables sur la pratique du loisir et donc sur la santé.

RECOMMANDATION 3

Que le gouvernement investisse un montant de 4 550 000\$ pour le déploiement structurant du programme Édu-Loisir ainsi que la création d'un pôle de ressources en développement, innovation et promotion.