

# Hôtellerie et jeux

## Profil sectoriel

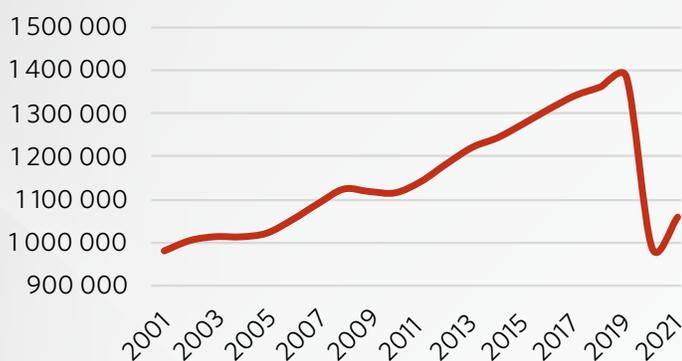
### Faits et chiffres du secteur

PIB total <i>Part du PIB du Canada</i>	35,1 G\$ 1,78 %
Emploi total (2021) <i>Changement depuis 2011</i>	1 059 500 -7,2 %
Croissance réelle des salaires (2011-2019)	+5,9 %
Productivité du travail (2019)	33,3 \$/heure
Moyenne des heures travaillées par semaine (2019)	29,2
Émissions de gaz à effet de serre (2019) <i>Changement depuis 2009</i> <i>Part du total de l'industrie canadienne</i>	2 010 kt +27,2 % 0,32 %
Taux de couverture syndicale	6 %
Membres d'Unifor dans l'industrie	22 000
Part du nombre total de membres d'Unifor	7 %
Nombre d'unités de négociation d'Unifor	152
Taille moyenne des unités de négociation	158

## Situation actuelle

Le secteur de l'hôtellerie et des jeux a été l'un des plus durement touchés par la pandémie de Covid, et tout instantané actuel du secteur doit en tenir compte, notamment en termes d'emploi, de production économique et de productivité de la main-d'œuvre. Alors que d'autres secteurs économiques ont réussi à résister à la tempête de la Covid, ou même à prospérer dans certains cas, le secteur de l'hôtellerie et des jeux a été le premier touché, le plus durement touché, et mettra probablement le plus de temps à se rétablir complètement.

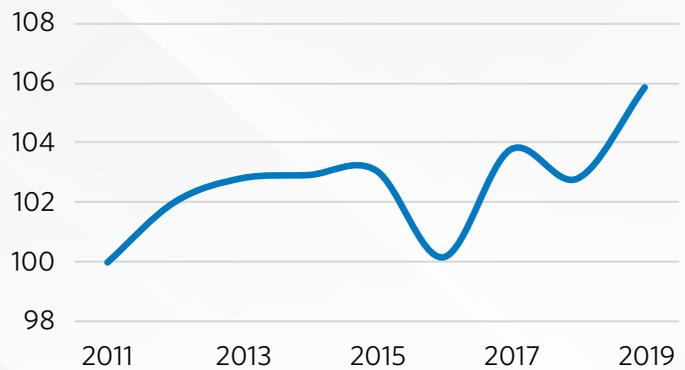
### Emplois, 2001-2021



Dans l'ensemble, le secteur de l'hôtellerie et des jeux au Canada contribue pour 35,1 milliards de dollars au PIB canadien, soit près de 1,8 % de la productivité économique totale, et emploie plus d'un million de personnes, ce qui représente 5,5 % de la main-d'œuvre totale du pays. Ces chiffres sur l'emploi sont toutefois trompeurs, car juste avant la pandémie, l'emploi total dans le secteur avait en fait atteint un sommet de 1,4 million.

En termes de couverture syndicale et de qualité de l'emploi, les travailleuses et travailleurs des trois segments ont une expérience très différente. Dans le segment des jeux, environ 30 % de la main-d'œuvre globale est syndiquée, et

### Hôtellerie et jeux : salaires réels (2011=100)



leurs salaires, avantages et conditions de travail ont tendance à être meilleurs que ceux des autres travailleuses et travailleurs du secteur global. Dans le segment de l'hébergement, environ 17 % de la main-d'œuvre est syndiquée, bien que le taux de syndicalisation soit beaucoup plus élevé dans les centres urbains et les destinations touristiques. Dans ce segment, la qualité des emplois et les conditions de travail varient grandement, surtout en fonction du statut syndical. Avec un taux de syndicalisation de 3 %, le segment de la restauration et des services alimentaires présente le plus faible taux de couverture syndicale et les normes les plus basses en termes de salaires, d'avantages sociaux et de qualité d'emploi.

## Unifor dans l'industrie de l'hôtellerie et des jeux

4 plus grands employeurs d'Unifor	Nbre approx. de membres
Caesars Windsor	2 300
Manitoba Liquor & Lotteries	1 000
White Spot	800
Fairmont	2 300

Rassemblant 22 000 membres d'un océan à l'autre, Unifor est le syndicat des travailleuses et travailleurs de l'hôtellerie et des jeux au Canada. Au sein du secteur, les membres d'Unifor se répartissent en trois segments : environ 8 000 dans l'hébergement (y compris les hôtels, les motels et les centres de villégiature), 4 100 dans la restauration et les services alimentaires, et plus de 9 000 dans les jeux (y compris les casinos, les hippodromes et les autres services de jeux). Nos membres du secteur des jeux sont concentrés en Ontario, en Colombie-Britannique et au Manitoba, tandis que nos membres du secteur de l'hébergement se retrouvent dans tout le pays, les plus nombreux étant en Colombie-Britannique et en Ontario. Le secteur de l'hôtellerie et des jeux représente environ 7 % de l'effectif total d'Unifor.

Fairmont, qui compte près de 2 700 membres dans ses hôtels et centres de villégiature de la Colombie-Britannique au Québec, est de loin le plus grand employeur individuel du segment de l'hébergement. En ce qui concerne le secteur des restaurants et des services alimentaires, nos plus gros employeurs sont White Spot et KFC Soul Foods en Colombie-Britannique avec 700 et 400 membres respectivement, et les services de traiteur à l'Université du Manitoba, où nous avons 380 membres. Dans notre segment des jeux - le plus grand segment d'Unifor dans le secteur, avec un nombre plus restreint de grands lieux de travail et une plus grande concentration de la propriété - les trois plus grands employeurs représentent près de 80 % de la totalité de notre effectif. Nos plus gros employeurs sont Caesars Windsor, Great Canadian Gaming, Gateway Casinos & Entertainment, et Manitoba Liquor & Lotteries. Particulièrement en Ontario, de plus en plus de casinos s'agrandissent pour devenir des exploitations de type centre de villégiature avec des hôtels sur place, ce qui augmentera le nombre de nos membres et renforcera le besoin d'intégrer nos segments de jeux, d'hébergement et de restauration.

## Aller de l'avant : Développement de l'industrie de l'hôtellerie et des jeux

Pour l'avenir, le secteur de l'hôtellerie et des jeux se trouve confronté à plusieurs possibilités et défis, allant d'enjeux sectoriels à des enjeux spécifiques au segment.

Les progrès technologiques affecteront tous les aspects du secteur, même si chaque segment en ressentira différemment les effets. Dans le segment des jeux, dans le but de réduire

les coûts de main-d'œuvre, les exploitants se lancent dans les jeux de table électroniques.

Parallèlement, des modifications apportées aux législations fédérale et provinciale ont permis la mise en place de paris sportifs individuels et de jeux en ligne (appelés « iGaming » dans le nouveau programme de l'Ontario), qui, jusqu'à présent, semblent créer peu d'emplois et générer de moindres revenus pour les gouvernements et les communautés locales. Les exploitants de jeux en ligne, dont la plupart sont des sociétés basées aux États-Unis ou à l'étranger, s'appuient sur les sites de paris sportifs individuels et inondent la toile de publicité pour se disputer des parts de marché.

En ce qui concerne les segments de l'hébergement et des restaurants et services de restauration, l'évolution technologique se traduit par une automatisation croissante et des mesures d'économie de main-d'œuvre, notamment l'accès sans clé et les commandes en mode libre-service pour les clients. Une autre mesure d'économie de main-d'œuvre qui devient plus courante est la tendance au ménage des chambres uniquement sur demande pour les séjours de plusieurs nuits, une tendance qu'il nous faut aborder dans la négociation.

Concernant le segment de l'hébergement, les plateformes de location à court terme comme Airbnb menacent toujours l'industrie hôtelière réglementée, tout en sapant le marché de la location à long terme pour les résidents. Le problème des « hôtels fantômes » du marché

gris, où des exploitants commerciaux achètent plusieurs unités et les proposent exclusivement et à plein temps sur des plateformes de location à court terme, est apparu principalement dans les centres urbains. Au fil du temps, les stations balnéaires, les villes plus petites et les destinations touristiques ont subi les mêmes effets négatifs. Ces exploitants de plateformes STR commerciales font une concurrence déloyale à l'industrie hôtelière réglementée, tout en faisant grimper les loyers et en contribuant à la crise du logement au Canada.

Hélas, le secteur de l'hôtellerie et de la restauration est toujours source d'emplois mal rémunérés et généralement de mauvaise qualité. Dans le contexte de la relance post-Covid, les employeurs du secteur de l'hôtellerie et des jeux déplorent que la pandémie ait aggravé la pénurie de main-d'œuvre qui prévalait déjà avant 2020. Pour Unifor, c'est l'occasion de contribuer à la création de bons emplois dans l'ensemble du secteur de l'hôtellerie et des jeux sur trois fronts : premièrement, nous pouvons syndiquer davantage les lieux de travail, en renforçant le taux de syndicalisation et le pouvoir des travailleuses et des travailleurs ; deuxièmement, nous pouvons continuer à négocier de solides conventions qui améliorent les normes de l'industrie et les conditions de travail ; et troisièmement, nous pouvons intervenir auprès des gouvernements pour que soient améliorées les lois du travail et les normes d'emploi, notamment en ce qui concerne les salaires, la charge de travail, les horaires et un processus plus équitable pour rejoindre un syndicat.

## Principaux enjeux du développement sectoriel

- Dans le segment des jeux, négocier des dates d'expiration conjointes pour renforcer le pouvoir de négociation (sites multiples, négociation avec un seul employeur).
- Dans le segment des jeux, veiller à ce que la tendance du iGaming ne nuise pas à l'emploi, au développement économique ou aux flux de revenus des gouvernements.
- Dans le segment des jeux, négocier des affichages de postes et des transferts à l'échelle de l'entreprise pour lutter contre la cannibalisation croissante de l'activité (même entre les établissements exploités par la même entreprise), car de nouveaux établissements continuent d'ouvrir ou de se moderniser.
- Dans le segment de l'hôtellerie, renforcer les normes des contrats et la qualité de l'emploi - en termes de salaires, d'avantages, de charge de travail, de santé et de sécurité, et de protection de la sous-traitance.
- Dans le segment de l'hôtellerie, maintenir la négociation de régimes de soins de santé et d'avantages sociaux à l'échelle du secteur afin de niveler les coûts pour les plus petits sites.
- Exiger une réforme réglementaire pour régler le problème des plateformes de location à court terme comme Airbnb, y compris des mesures d'application strictes et une exigence de résidence principale pour empêcher les exploitants de miner le marché des logements locatifs à long terme et de faire une concurrence déloyale aux hôtels.
- Puisque les progrès technologiques se poursuivront et s'intensifieront dans l'ensemble du secteur, utiliser la négociation collective, la réforme du droit du travail, la formation et d'autres moyens pour atténuer les répercussions sur l'emploi des travailleuses et travailleurs.