

全国政协委员、贵阳市副市长魏定梅：

实施食品安全战略 让人民吃得放心



魏定梅

本报记者 鹿娟 范捷

3月12日，全国政协委员、贵州省贵阳市副市长魏定梅在接受《中国企业报》记者采访时表示，伴随着我国经济的快速发展，人民群众追求更高质量的生活，热切期盼吃得更放心、更健康，社会各界的目光高度聚焦食品安全问题，人民群众的美好生活对食品安全的新需求与食品安全供给不平衡不充分的矛盾越来越突出，在这样的背景下实

施食品安全战略显得非常必要。

魏定梅认为：第一，要顶层设计突出民生导向。紧扣人民群众对食品质量安全供给的新需求，设定重大发展目标、重点工作任务和重要保障措施，更加突出问题导向，从国家顶层设计补短板、强弱项，进一步健全监管体制机制，提升监管水平。

第二，创新食品安全监管手段。创新监管网络安全和信息化建设与管理模式，采用云计算与大数据等技术，梳理和优化业

务、应用、数据及技术架构，提升应用层次，强化数据融合，构建食品安全监管信息化建设工作新格局。

针对食品安全监管面临的重大问题，开展科技共性和关键技术研发，强化科技成果转化和应用，加强科研人才队伍建设，不断创新食品安全监管手段，提升监管效能。

重点让食品由“传统监管”向“智慧监管”转型升级，实现“机器换人”。重点围绕行政审

批、监管检查、稽查执法、应急管理、检验检测、风险评估、信用管理、公共服务等业务领域，实施“互联网+”食品安全监管项目，推进食品安全监管大数据资源共享和应用。

此外，魏定梅还提出了构建“六大体系”，即构建食品安全党政同责责任体系、食品安全标准体系、食品安全源头治理体系、食品安全全程监管体系、食品安全违法犯罪惩处体系以及食品安全社会共治体系。

全国政协委员、呼和浩特市副市长徐睿霞：

健康服务“最后一公里”问题亟待解决



徐睿霞

本报记者 鹿娟 范捷

3月12日，全国政协委员、内蒙古自治区呼和浩特市副市长徐睿霞接受《中国企业报》记者采访时表示，推进家庭医生签约服务，是新形势下保障和维护群众健康的重要途径，有利于推动医疗卫生工作重心下移、资源下沉，为实现基层首诊、分级诊疗奠定基础。

徐睿霞说，家庭医生是指通过签约方式，医生与签约家庭建立起长期、稳定的服务关系，承担居民预防保健、常见病多发病诊

疗和转诊、病人康复和慢性病管理、健康管理等一体化服务。实际工作中，东部地区由于经济发达、医疗资源优质等原因，家庭医生推广成效显著。经济欠发达地区，特别是边疆少数民族地区推广滞后，存在很多突出问题，集中体现在数量不足、能力不强、人才不稳、居民不信。

为切实加强边疆少数民族地区家庭医生服务水平，徐睿霞建议：

第一，加大政策支持力度。从国家层面完善相关制度措施，

在医科院校定向委培、招生指标和人才培养计划等方面向内蒙古等边疆少数民族地区倾斜。

第二，加强对口帮扶制度的落实，采取发达地区优质医疗资源、专家支援坐诊边疆少数民族地区，少数民族地区委派医生到发达地区的医院去跟岗培训进修、学习，全面提升边疆少数民族地区家庭医生签约服务能力。

第三，提高信息化诊疗水平。在资金、技术、专业人才等方面给予边疆少数民族地区大力支持，指导各地区建立家庭医生远

程诊疗支援平台，通过信息化手段将经济发达地区的优质医疗资源，联通到边疆少数民族地区基层服务末端，指导帮助基层家庭医生全面提升服务水平，切实解决打通医疗服务群众“最后一公里”的问题，让群众在家门口就可以享受到优质医疗机构专家的咨询和诊疗服务。

第四，加大政策宣传力度。做好政策宣传引导，让群众深入了解家庭医生签约服务的重大意义、服务范围、服务方式等基本内容，真正使家庭签约医生服务广大群众。

全国政协委员、南昌市副市长龙国英：

不宜将电子竞技纳入官方体育赛事



龙国英

本报记者 鹿娟 范捷

3月13日，全国政协委员、江西省南昌市副市长龙国英，在接受《中国企业报》记者采访时对电子竞技市场现状谈了自己的观点：“在当前中国的教育制度和家庭教育现状下，暂不宜将电子竞技作为官方体育赛事项目，而应更多交给市场主体。同时，强化政府的宏观调控作用，进一步做好未成年人的家庭教育工作，建立健全防范未成年人沉溺网络游戏的机制，关心和帮助未成年人成长。”

龙国英认为，一是大众对电子竞技的认识不足。电子竞技和网络游戏的界限模糊，而打游戏因为其具有无限性、暴力性，青少

年极易成瘾。据统计，目前网络游戏青少年玩家达到了1.6亿，其中网瘾少年数以千万计，很多是初中、高中时期就沉溺于游戏之中不能自拔，荒废青春和学业。电子竞技不是“人人喊打”的“电子海洛因”，但也不能成为网瘾的合法市场。

二是电子竞技产业市场运行机制不成熟。目前国内电竞赛事商业化仍处在探索阶段，普遍存在职业化程度不足、商业价值被低估、生态规则不够完善的问题，电子竞技俱乐部仅有一两所是盈利的。同时，行业内存在市场行为不规范、同行间恶性竞争的现象。

三是电子竞技产业人才转型出路有限。由于电子竞技的特殊性，电子竞技选手的职业生涯十

分短暂，最适合打电子竞技的年龄在16—25岁。能成功的毕竟只是少数，大多数面临着退役，他们不得不在其他领域开始新的生活。这些退役后的选手有的继续从事领域内工作，有的面临转型谋求生活出路的问题。如果没有完善的体制机制，这部分人的生存将成为社会问题。

龙国英建议，首先要明确定位，强化政府的宏观调控与媒体的舆论导向作用。在当前中国的教育制度和家庭教育现状下，暂不宜将电子竞技作为官方体育赛事项目，而应更多交给市场主体。同时，强化政府的宏观调控作用，进一步做好未成年人的家庭教育工作，建立健全防范未成年人沉溺网络游戏的机制，关心

和帮助未成年人成长。

其次要完善法规制度，规范市场行为秩序。制定游戏内容审查法律，对游戏内容实行事前审查、事后追惩。制定严格的法律，惩罚高仿游戏和打击盗版市场，维护版权所有者的合法权益。制定电子竞技游戏法律，规范行业内的市场行为。

同时，龙国英还认为要完善标准和监管，注重发挥行业组织作用。借鉴韩国等国外先进经验，制定和完善国内电子竞技俱乐部的行业标准和监管机制。规范电子竞技赛事的职业化，通过制定行业收入分享、赛事经纪模式、职业化培训、内容联合出品等规则，构建游戏出品方和俱乐部的商业利益共同体。