

冶金工业规划研究院预测

2021年我国粗钢产量将达10.65亿吨

□本报记者 于蒙蒙

12月21日,冶金工业规划研究院发布《2021年中国 and 全国钢铁需求预测成果研究报告》(简称《报告》)预测,2020年我国粗钢产量为10.50亿吨,同比增长5.4%,首次突破10亿吨大关;2021年我国粗钢产量为10.65亿吨,同比增长1.4%。同日,冶金工业规划研究院还发布了《钢铁企业发展质量暨综合竞争力评估报告》,中国宝武钢铁集团有限公司、首钢集团有限公司、中信泰富特钢集团有限公司、江苏沙钢集团、河钢集团有限公司等15家钢企发展质量(暨综合竞争力)评估为A+ (极强)。

产量需求将双双创新高

《报告》预计2020年我国钢材消费量为9.81亿吨,同比增长9.6%,创历史新高;预测2021年我国钢材需求量为9.91亿吨,同比增长1.0%。“2020年我国钢材消费量同比增加近1亿吨,这是一个了不起的数字,说明国家通过投资拉动需求的效果显著”,冶金工业规划研究院党委书记、总工程师李新创表示,这种情况历史上只在2009年出现过。2008年,世界爆发金融危机,在投资驱动下,2009年我国钢材消费量同比增加1亿吨。

《报告》认为,2020年,在国家积极的财政政策和稳健的货币政策等一系列促投资、稳增长政策作用下,“两新一重”领域建设发力,我国建筑、机械、能源等主要下游行业钢材消费量保持良好增长态势,带动我国钢材整体消费量较快增长。其中,建筑行业2020年预计钢材消费量达到5.74亿吨,同比增长13.4%,是我国钢材消费量创历史新高 的主要推动力;机械行业2020年预计钢材消费量达到1.58亿吨,同比增长2.1%,是用钢第二大户;汽车行业2020年预计钢材消费量达到5300万吨,同比下降0.9%,是用钢第三大户。

“2021年,我国经济和固定资产投资将保持较快增长态势,建筑、机械、汽车、能源、家电、铁道、集装箱、五金制品、钢木家具等行业钢材需求均将小幅增长,但造船行业钢材需求仍延续下降态势,预测2021年我国钢材需求总量小幅增长。”李新创表示。

根据钢材消费量和钢材、钢坯净出口分析,《报告》预计2020年和2021年我国粗钢产量分别为10.50亿吨和10.65亿吨,同比分别增长5.4%和1.4%。根据粗钢产量测算,同时考虑废钢使用量增加等因素,预计2020年我国生铁产量为8.84亿吨左右,同比增长9.2%;预测2021年我国生铁产量为8.73亿吨,同比下降1.2%。

此外,《报告》预测2020年全球钢材消费量为17.47亿吨,同比下降2.5%;2021年全球钢材需求量为18.33亿吨,同比增长4.9%。

中国宝武综合竞争力继续领跑

同日,冶金工业规划研究院还发布了《钢铁企业发展质量暨综合竞争力评估报告》。李新创表示,从本年度起,冶金工业规划研究院将在1.0版本的钢铁企业竞争力排序和2.0版本的钢铁企业竞争力评级基础上,开展3.0版本的钢铁企业发展质量(暨综合竞争力)评估。

据悉,本次参与钢铁企业发展质量(暨综合竞争力)评估的对象包括大多数的重点统计钢铁企业,还吸纳了部分其他钢铁企业,共有141家钢铁企业进入本次评估范围,合计粗钢产量约占全国总产量的89%。

经过评估,中国宝武钢铁集团有限公司、首钢集团有限公司、中信泰富特钢集团有限公司等15家钢企发展质量(暨综合竞争力)评估为A+ (极强);江西方大钢铁集团有限公司、新余钢铁集团有限公司等35家钢企发展质量(暨综合竞争力)评估为A (特强);天津钢管集团股份有限公司等36家钢企发展质量(暨综合竞争力)评估为B+ (优良)。

李新创表示,按照“打造具有全球竞争力的世界一流企业”的要求,选取规模、盈利、效率、环境、创新、市场等12项指标,将本年度发展质量(暨综合竞争力)评估为A+ (极强)的15家钢铁企业与韩国浦项、日本制铁、JFE、安塞乐米塔尔等世界钢铁强企进行对比分析。综合研判,中国宝武钢铁发展质量(暨综合竞争力)为全球钢铁业之首,达到世界超一流;首钢集团、中信泰富特钢、沙钢集团、河钢集团、鞍钢集团、山钢集团、华菱钢铁集团、南钢集团的发展质量(暨综合竞争力)达到世界一流;柳钢集团、建龙重工、德龙钢铁、日照钢铁、新兴铸管、青山控股集团的发展质量(暨综合竞争力)达到世界准一流。



新华社图片

能源低碳转型倒逼钢铁行业加快发展电炉钢势在必行

□本报记者 于蒙蒙

提高电炉钢占比成为钢铁行业必须面对的越来越紧迫的任务。日前,在中国节能协会冶金工业节能专业委员会第四次会员代表大会上,冶金工业规划研究院党委书记、总工程师李新创发布《中国钢铁工业节能低碳发展报告(2020)》(简称《报告》)时指出,在2030年碳排放达峰前提下,必然倒逼钢铁行业能源加快转型,进一步提高新能源使用比例,提高电炉钢占比,加强氢能冶金等低碳冶金革命性工艺变革。

能源转型倒逼

《报告》指出,伴随下游行业需求增加,预计2020年中国钢材消费量将在去年高位基础上继续增长,消费总量超过9.7亿吨,同比增长8%左右。

随着中国经济逐步转向高质量发展,单位国内生产总值(GDP)钢材消费强度呈下降趋势。长期来看,中国经济增速放缓,钢材需求也将逐步回落。

不过,短期来看,李新创指出,中国钢材消耗量仍保持高位徘徊态势。2020年,在国家加大减税降费力度、扩大政府投资等积极的财政政策作用下,建筑等钢铁下游主要行业需求增长,拉动钢材消费量上升。特别是下半年,房地产新开工及施工面积、汽车产量、船舶产量均有所增长,有力支撑了钢材消费稳定增长。

需求上升也带动了产量的上涨。《报告》指出,11月中国粗钢产量为8766万吨,同比增长8%,2020年中国粗钢产量的全球占比有望达到60%。

一方面是产量逐年上涨加大对能源消费的依赖,另一方面则是能源转型的压力紧迫。李新创表示,根据规划,到“十四五”末期,我国钢铁行业平均吨钢综合能耗降低到520—525千克标准煤,比2020年下降5.3%左右。从国际、国内形势来看,在2030年碳排放达峰和2060年碳中和背景下,我国钢铁行业能源转型窗口期已到,并且压力巨大。“预计2020年钢铁行业平均吨钢综合能耗552千克标准煤,同比下降0.3%;2021年全年钢铁行业平均吨钢综合能耗545千克标准煤,同比下降1.3%。”

李新创介绍,按照折标准煤计算,我国钢铁工业购入能源中,电力消耗仅占6.3%、油气能源约占1.7%、煤炭和焦炭占比高达92.0%,远高于全国能源消费结构中煤炭所占比例的57.5%,在电力消耗中绿电(光电、风电)预计比例不超过1%。

“我国钢铁行业面临能源转型压力将比其他行业压力更大,2021年我国钢铁企业仍然要把技术进步和重点节能技术项目应用,作为钢铁节能工作的重中之重。”李新创表示。

政策不断加码

目前,我国钢铁生产工艺仍以长流程为主,以废钢为原料的电弧炉短流程能耗与碳排放量仅为长流程的1/3,废气、废水、废渣产生量与长流程相比降低95%、33%、65%。而我国的电弧炉短流程炼钢工艺生产的粗钢仅占总产量的10%左右,远低于美国68%、欧盟40%、日本24%的水平,仍有较大的提升空间。

李新创介绍,近两年电炉钢产能增速放缓。由于我国废钢资源尚不足以支撑电炉短流程快速发展,2018年之后,新建电炉的热度逐渐降温,2018年、2019年拟新建电炉数量较2017分别下降66%和72%。疫情暴发期间,社会废钢供给停摆,独立电炉企业几乎全部停产,目前产能利用率也仅为70%左右。

“整体来看,国家供给侧结构性改革的方向没有变,钢铁工业走转型升级、绿色低碳发展之路是必然趋势,电炉短流程炼钢将成为国家钢铁行业‘十四五’期间重点的政策鼓励方向之一。”李新创表示。

政策也频频向电炉短流程炼钢倾斜。日前,工信部发布了《钢铁产能置换实施办法》(征求意见稿),对促进电炉短流程发展提出了更加有力的鼓励措施:一是重点区域范围扩大。新增了安徽省、汾渭平原区域和其他“2+26”大气污染传输通道城市。二是置换比例大幅提高。重点区域置换比例不低于1.5:1。三是建设电炉可实施等量置换。首次明确“利用现有电炉置换新建电炉的项目可实施等量置换。”

2020年6月,六部委印发《关于做好2020年重点领域化解过剩产能工作的通知》,提出“进一步推动钢铁行业绿色化发展,加快京津冀及周边地区、长三角地区、汾渭平原等大气污染防治重点区域钢铁企业超低排放改造,发展电炉钢工艺”。

2019年,工信部印发《关于引导电弧炉短流程炼钢发展的指导意见(征求意见稿)》,提出“引导我国短流程炼钢高质量发展,优化钢铁长、短流程布局结构,促进钢铁行业转型升级和绿色发展”。力争到“十四五”末,全国钢铁工业废钢比达到30%,电炉钢比例提升至20%。

不能一蹴而就

世界上典型国家(地区)钢铁行业发展规律表明,随着工业化进程推进,废钢资源逐步积聚,发展电炉炼钢短流程是必然趋势。

根据废钢协会数据,2019年,我国废钢资源供应量约2.4亿吨,同比增长9%;其中,钢铁企业废钢消耗总量约2.15亿吨,同比增加2700万吨,增幅14.4%。

“预计到2025年,我国钢铁积蓄量将达到140亿吨,废钢资源产生量达到3亿吨以上,为电炉钢发展奠定基础。”李新创表示。

不过,发展电炉钢也不能一蹴而就。《报告》显示,在已完成工业化且粗钢产量曾经突破1亿吨的国家(地区),如美国、欧盟和日本,电炉炼钢短流程发展均是在粗钢产量峰值区中后期开始兴起。从其电炉钢发展历程看,电炉钢比例从10%提高到30%耗用了25年—30年甚至更长时间,其间伴随着持续波动和调整,而30%—50%是电炉钢比例上升的阻力区。

李新创也表示,我国电炉钢发展还面临诸多挑战。首先,电炉短流程炼钢发展尚未形成成本优势。废钢供应还远未达到充沛低廉的程度,且中国总体电价水平较高,造成电炉钢成本控制难度加大,长期以来,高炉—转炉长流程工艺在多数地区仍具备经济优势。2020年10月,电炉钢企业开工率不足70%,大多数电炉钢企业挣扎在成本线附近;近60%钢厂成本持平或者亏损,40%的钢厂盈利。

其次,电炉生产效率明显低于转炉。2019年重点统计钢铁企业电炉平均每炉冶炼周期为58min,部分企业达到120min以上,相比于转炉平均32min冶炼周期明显较长。个别电炉企业已可以做到35min以内,但生产效率仍低于同等炉容的转炉。

最后,先进电炉装备仍需进口。在电炉装备方面,我国已具备自主研发全套电炉装备能力,但国产电弧炉装备技术水平与国外相比,在绿色、节能、智能等方面仍存在差距,置换新建项目的市场普及率不如国外成套设备公司。

“未来,随着我国钢铁产业进一步向碳排放峰值区中后期发展,国家产能置换、环保、土地、财政等政策倾斜,废钢资源、电力等支撑条件逐步完善以及碳排放权强制性约束作用逐渐增强,电炉钢比例将开始逐步回升,特别是环境敏感地区 and “2+26”大气通道城市的城市钢厂、城市周边钢厂技改中,新建电炉钢比例将更高。”李新创说。

2020年中国游戏市场实际销售收入近2800亿元

□本报记者 万宇

2020年度中国游戏产业年会日前在广州举行。会上,中国音数协游戏工委与中国游戏产业研究院发布的《2020年中国游戏产业报告》显示,2020年,我国游戏用户规模逾6.6亿人,游戏市场实际销售收入2786.87亿元,同比增长20.71%，“游戏出海”规模进一步扩大,自主研发游戏海外市场实际销售收入154.50亿美元,同比增长33.25%,国际化水平进一步提升。同时,游戏企业更加注重未成年人保护工作,更加注重精品化建设,更加注重文化内涵,更加注重科技赋能,不断创造优质内容,推动产业创新与融合。

电子竞技发展迅猛

根据报告,2020年,中国游戏用户数量保持稳定增长,用户规模达6.65亿人,同比增长3.7%。游戏市场实际销售收入2786.87亿元,同比增长20.71%,保持快速增长。其中,中国自主研发游戏国内市场实际销售收入2401.92亿元,同比增长26.74%。

按照细分市场来看,客户端游戏市场和网页游戏市场继续萎缩,实际销售收入和市场占比下降较为明显。客户端游戏市场实际销售收入559.2亿元,同比下降9.09%。网页游戏产品开服量减少,整体市场持续下降,网页游戏市场实际销售收入仅为76.08亿元,同比下降22.9%,同比增速呈现逐年下降的趋势。移动游戏市场实际销售收入2096.76亿元,同比增长32.61%。移动游戏市场实际收入占比为75.24%,客户端游戏市场实际收入占比为20.07%,网页游戏市场实际销售收入占比为2.73%。移动游戏收入占据游戏市场主要份额。

值得一提的是,2020年,中国电子竞技游戏快速发展,市场实际销售收入为1365.5亿元,同比增长44.16%;电子竞技游戏用户规模达4.88亿人,同比增长9.65%,用户数量保持稳定增长。报告认为,随着5G商用正式落地,基站的不完善扩展,高速便捷的网络基础将推动云游戏、电竞和VR产业的快速发展,电子竞技产业的发展将与其他产业的融合程度逐渐深入。

创梦天地高级副总裁严佩诗表示,2010年至2020年,随着国内技术产业升级,游戏直播、云游戏等新业态催生更多文化细分板块,为游戏产业发展提供新的增长引擎,其中发展速度最惊人的当属电子竞技,游戏技术的升级正在推动着社会生活娱乐方式变革。

“游戏出海”持续发力

创新和精品化发展仍是游戏保持竞争活力的关键因素。报告指出,2020年,我国游戏产业深耕产品制作,从IP产品的孵化到游戏、动漫、影视等多平台的跨界联动,再到文化衍生品的授权开发,产业链条不断延伸。底蕴丰厚的中国优秀传统文化,为网络游戏的内容创新提供了更为广阔的发展空间,激发了游戏行业生产更多思想精深、艺术精湛、制作精良的精品力作,催生出了更多内容丰富、形态多样的游戏产品,进一步满足了消费者的精神文化需求。

网易公司首席执行官兼董事丁磊在演讲中表示,未来的游戏应该超越娱乐性需求,去普及中式美学,创造中国潮流,激发文化创新势能;应该充分发挥交互内核,让更多温暖美好的东西,成为人现实情感的补充;还应该会以强大的技术和内容容纳度,提供不同产业新构想,降低现实世界创新成本,乃至拓宽整个社会的发展空间。

与此同时,“走出去”依然是企业关注的发展方向。报告显示,2020年,中国自主研发游戏海外市场实际销售收入达154.50亿美元,同比增长33.25%,继续保持高速增长态势。三七互娱等多家企业都取得了自开展海外业务以来的最佳成绩,游戏已经成为中国文化“走出去”的重要载体。

三七互娱产品副总裁戴天明认为,中国游戏企业在出海的过程中,还是要坚持内容为王、精品优先,此外游戏的本地化并不是简单的翻译,而是要根据不同地区的法律法规、文化习俗、宗教信仰等,对游戏进行全方位的优化。他还指出,中国游戏“出海”切忌闭门造车,要多和有出海经验的发行商合作,这样可以少走弯路,更好地帮助中国文化“走出去”。

未成年人保护持续完善

报告指出,防沉迷工作是游戏产业健康发展的基础。在主管部门的严格要求和管理下,游戏防沉迷工作在整个行业内得以全面、有序推进,如完善网络游戏账号的实名认证系统升级工作、严格管理未成年人的网络游戏时长、重点监督未成年人的游戏付费服务、强化行业监督和适龄提示制度等。

以腾讯为例,腾讯互动娱乐副总裁崔晓春介绍,今年腾讯游戏加速了防沉迷新落地工作,对于登记为未成年用户进行游戏时长、消费限制,目前已在腾讯210款游戏中落地。除此之外,腾讯主动展开技术探索,通过人脸识别技术对疑似未成年人的用户进行甄别,并在落地过程中对该功能进行持续优化。

网易游戏市场副总裁吴鑫鑫还表示,在技术之外,也需要更有温度的人文关怀,并从内容源头出发,关注对青少年的价值引领。

值得一提的是,在中宣部出版局的指导下,由中国音像与数字出版协会团体标准化技术委员会立项,腾讯、网易、人民网牵头开展的《网络游戏适龄提示》团体标准在此次游戏产业大会上正式发布。标准规定了适龄提示标识符。试行稿提供了绿色的8+、蓝色的12+和黄色的16+三个不同年龄段标识。此外,标准明确规定了标识符的下载渠道、展现时长、尺寸比例和更新频率;同时,对有可能刻意模糊、弱化标识使用和提示用语的行为做了必要防范,以维护标识的权威性、同一性和实时性。最后,标准明确了标识符的具体使用场景。适龄提示标识必须安放在游戏产品界面的显著位置,以突出标识在游戏产品中的能见度和可视性。