

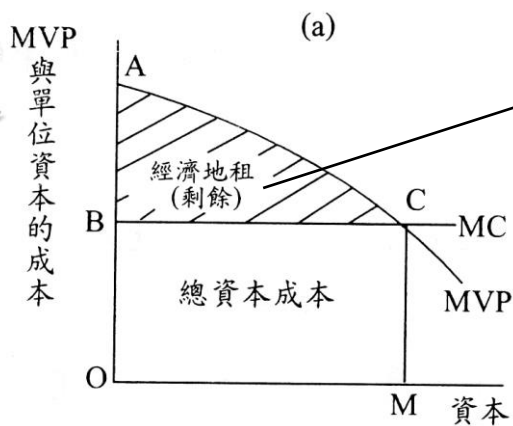
## ■ 土地開發的最適樓高 (韓乾 P206)

### ● 基本假設：

- ◇ 所有開發此一基地的成本，無論是勞工、材料、等待成本、法律費用與正常利潤，都視為「資本成本」(capital costs)，如圖(a)的BOMC。
- ◇ 資本與產品市場均為完全競爭市場，所以開發者所需要的資本可以以一定的價格取得；產品也可以以一定的價格賣出。後者的涵義是說邊際實質產品曲線  $MPP$  與邊際產值是一樣的，因為  $MPP$  乘以價格即等於  $MVP$ 。 $MVP$  是淨值(已扣除經營成本)。
- ◇ 都市中的大樓各層租金都是一樣的。
- ◇ 樓層的高度沒有法令限制，開發者對基地可以自由競標。

### ● 結果說明：

- ◇ 當邊際單位的資本逐漸投施在一固定的基地上時，報酬遞減法則最後終於出現，資本的  $MVP$  會下降。因為每多一層，其成本會跟著增加，因此每單位多投入的資本報酬會減少，如圖(a)的  $MVP$ 。因為單位資本的價格不變，所以  $MC$  維持水平。
- ◇ 此一基地的開發會在達到邊際報酬等於邊際成本時停止，也就是  $MVP$  等於每單位資本的成本  $OB$  時。此時大樓達到最適度，使用的成本為  $OM$  單位。如果再蓋高，則邊際成本將會大於邊際報酬了。
- ◇ 容積率的管制則可以用經濟手段來達成，亦即在建築大樓時，可以任由業主投施成本，來增加集約度(樓高)。在達到邊際成本等於邊際報酬 ( $MC=MR$ ) 時，即為最適樓高。
- ◇ 建構高層化建築表示開發者可以節省土地成本；但是報酬遞減現象也會使成本隨著收益的增加而增加。所以開發者只有在比購買更多土地還便宜的狀況下，才會多蓋一層樓。無論從集約或粗放的角度來看，土地的開發都有一個「邊際」。
- ◇ 假使在某個地區的住宅需求增加，開發者的做法可分為兩種，一是多蓋一層樓；另一則是要多開發土地。最後的選擇關鍵在於在增加一定的收益條件下，何者成本較低。



若不將土地視為固定因素，則此區域代表基地的需求價格，此一價格是由諸多開發者競爭的結果。(經濟地租：是指一物之報酬超過其機會成本的部分，也就是生產者