



Mills & Hamilton (1986)

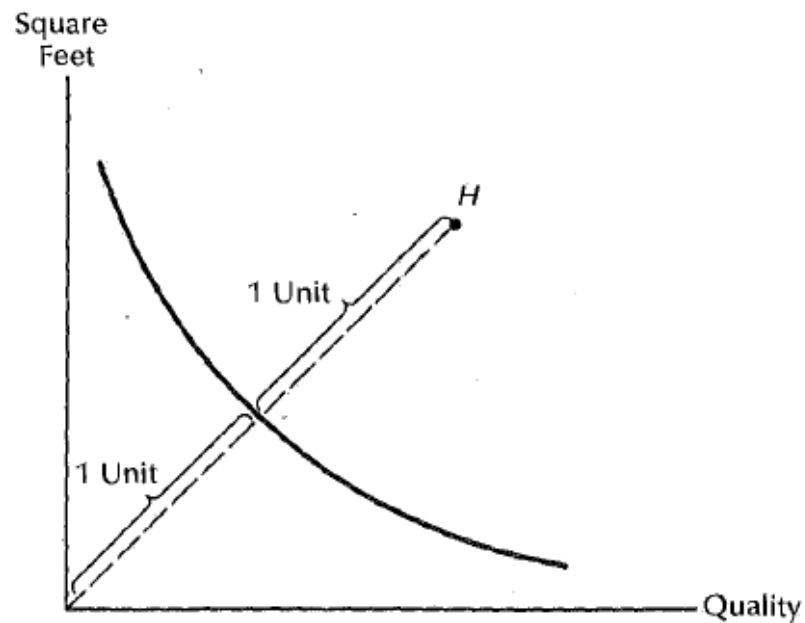
## Urban Economics

CH10

- The Market for Housing

## 量與價的衡量 - 量

- 決定一單位的住宅  
Ex.面積、房廳衛數



**Figure 10.1** Measuring "Units" of Housing

## 量與價的衡量 - 價

- 價格與租金

$$R = i \times V$$

租金 = 利率 x 房價

---

- 租金是屋主佔有房屋的代價 (implicit rent)
  1. 屋主每年的成本 =  $iV$
  2. 佔有房屋的機會成本是出租所得的租金
- 利率包含：
  1. 銀行利息
  2. 自有資本利息

## 量與價的衡量 - 價

- 價格與租金

$$R = i \times V$$

租金 = 利率 x 房價

---

➤ 租金是房價每年的成本

房價是未來租金加總的現值 (前提假設R是永續的)

$$V = \frac{R}{i} = \sum_{t=1}^{\infty} \frac{R}{(1+i)^t}$$

## 量與價的衡量 - 價

- 考慮其他成本

$$R = iV + TV + cV - gV$$

↓                      ↓                      ↑  
持有稅率      維護成本(率)      資本利得率

---

- 持有稅、維護成本是現金支出
- 利息( $iV$ )部分是現金支出、部分是機會成本
- 折舊是損失、機會成本、未實現資本收益

## 量與價的衡量 - 價

- 考慮通貨膨脹

名目利率   實質利率   通貨膨脹率

$$i = i^r + \pi$$

$$R = \frac{[(i^r + \pi) + T + c - (g^r + \pi)]V}{}$$

- 前提假設：若  $\pi$  上升1個百分點 → 名目利率及資本利得率亦上升1個百分點
- 通膨率對房屋的影響是中性的(不會影響需求)

## 量與價的衡量 - 價

- 考慮所得稅

$$R = [i(1 - t) + T(1 - t) + c - g]V$$

所得稅率

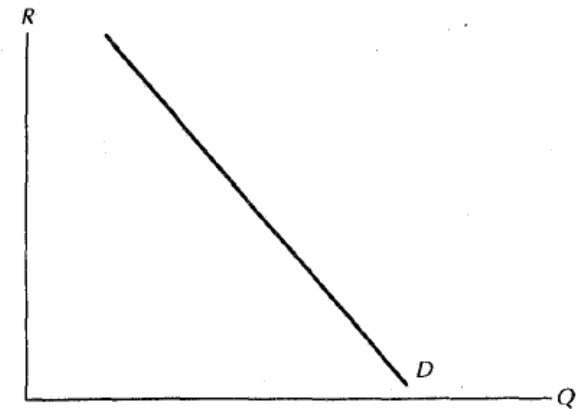
---

- 貸款利息支出及所持有稅支出可於所得稅中扣除

# 住宅市場 - 需求

## ➤ 需求影響因素：

1. 家戶特徵
2. 交易成本(搜尋、搬遷、協商)
3. 價格
4. 利率(銀行貸款利率)
5. 收入

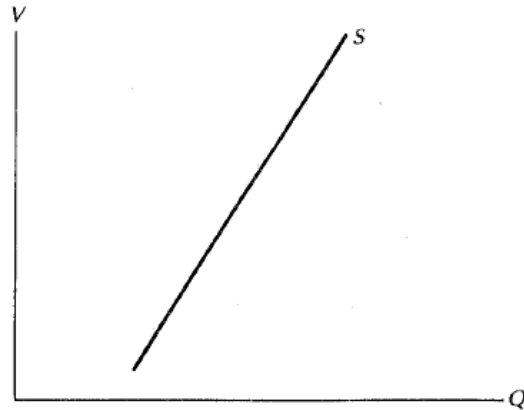


## ➤ 住宅需求在價格方面是無彈性的 多數研究認為所得彈性 < 1



## 住宅市場 - 供給

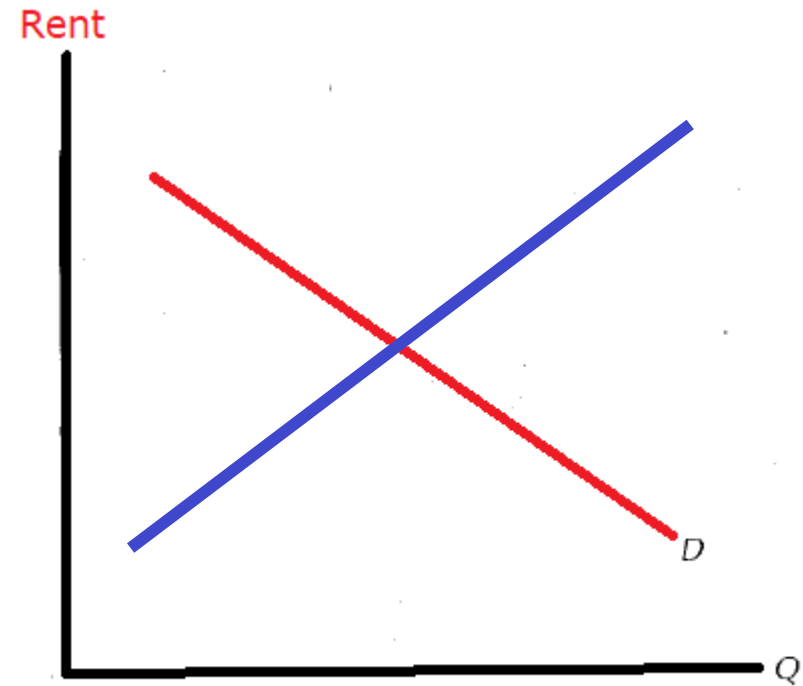
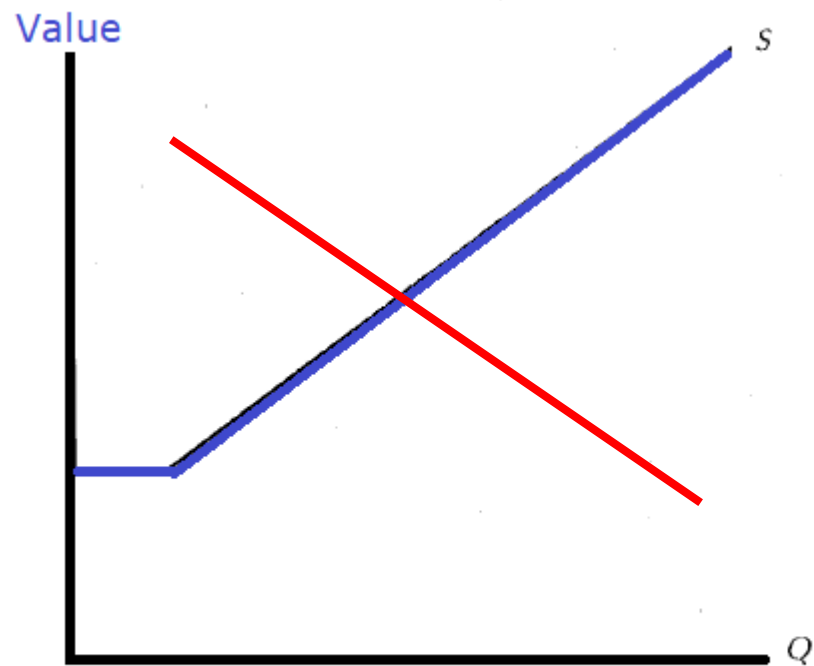
- 短期：短期供給決定於現有存貨→無彈性



- 長期：受建築成本、土地成本影響  
短期價格 > 開發成本 → 建築

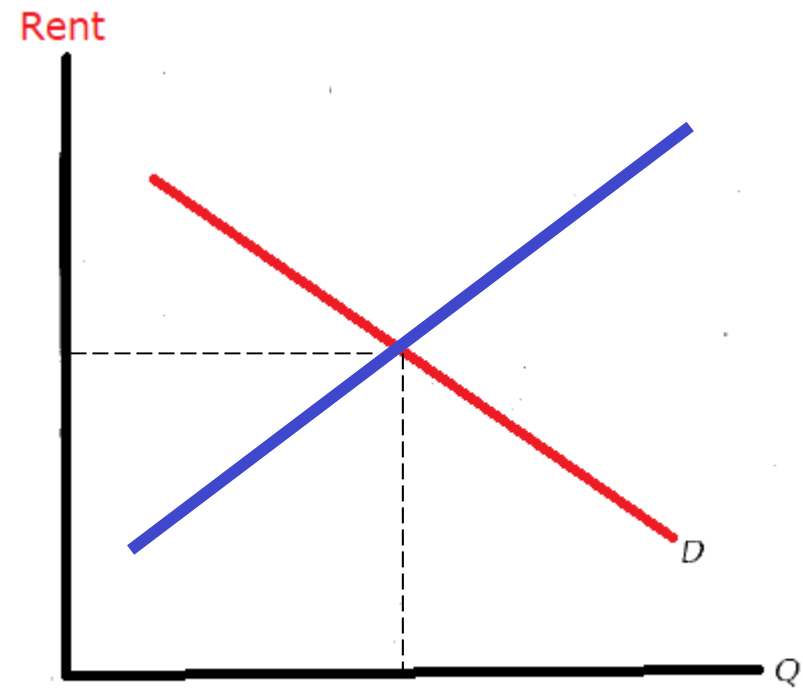
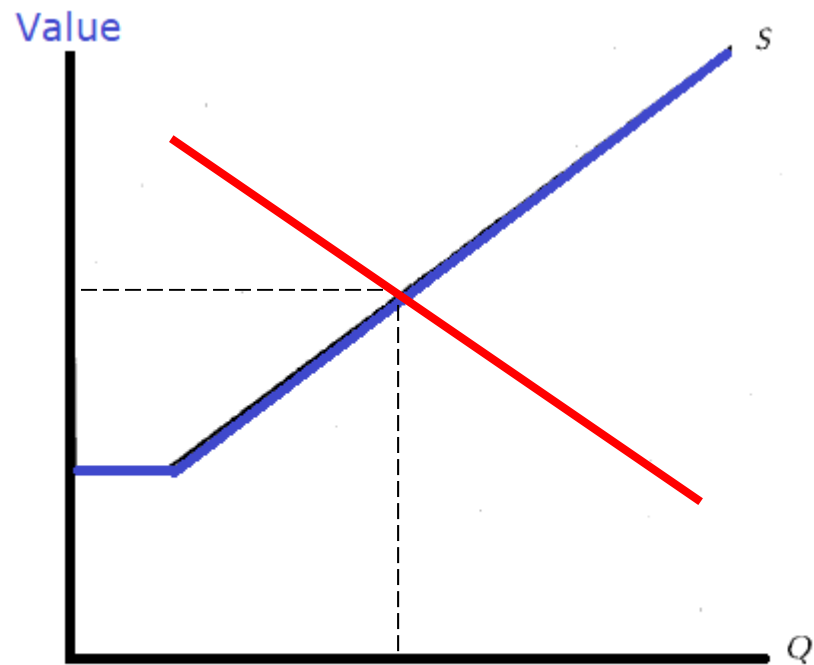
## 住宅市場 - 市場均衡

➤ 供給決定於房價，需求決定於租金



# 住宅市場 - 市場均衡

➤ 供給決定於房價，需求決定於租金



## 住宅市場 - 開發商與住宅存量

- 小型開發商通常會將管線、電器等專業工程外包
- 資金來源：買方、銀行

## 住宅市場 - 開發商與住宅存量

**Table 10.3** *Sources of 1983 Housing Stock by Region (Thousands of Dwelling Units)*

	1983 Stock	Same in 1973	Total Addition	New Construction
United States	94,421	70,739	21,972	16,171
MSA	62,603	48,472	12,970	10,157
Central city	27,240	22,556	3,962	2,990
Outside	35,363	25,916	9,008	7,167

**Table 10.4** *Disposition of 1973 Housing Stock by Region (Thousands of Dwelling Units)*

	1973 Stock	Same in 1983	Total Losses	Demolition and Disaster
United States	78,484	70,739	6,097	2,444
MSA	52,885	48,472	3,243	1,510
Central city	25,087	22,556	1,731	1,009
Outside	27,797	25,916	1,512	500