

## 置換

Jacques Garrigue, 2014 年 6 月 20 日

置換  $n$  個の文字  $\{1, 2, \dots, n\}$  の順番を入れ替える関数を置換という.

$$\sigma = \begin{pmatrix} a_1 & \dots & a_m \\ b_1 & \dots & b_m \end{pmatrix}$$

は  $a_i$  を  $b_i$  に変える ( $\sigma(a_i) = b_i$  ( $1 \leq i \leq m$ )) という置換である. ただし  $\{a_i \mid 0 \leq i \leq m\} = \{b_i \mid 0 \leq i \leq m\}$ . 置換に含まれない文字は動かない.

置換の列の位置を変えても関数が変わらないので, 動かない文字を加えると  $\sigma$  は必ず次のように書ける.

$$\sigma = \begin{pmatrix} 1 & \dots & n \\ k_1 & \dots & k_n \end{pmatrix}$$

例  $\sigma = \begin{pmatrix} 4 & 1 & 3 \\ 1 & 3 & 4 \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} 1 & 2 & 3 & 4 \\ 3 & 2 & 4 & 1 \end{pmatrix}$  は  $\sigma(1) = 3, \sigma(2) = 2, \sigma(3) = 4, \sigma(4) = 1$  という置換.

置換の積 関数同様に置換の合成ができる. 2 つの  $n$  文字の置換  $(\sigma, \tau)$  の積  $\sigma\tau$  は以下のように定義する

$$\sigma\tau(i) = \sigma(\tau(i)) \quad (1 \leq i \leq n)$$

単位置換, 逆置換 何も動かさない置換を  $\epsilon = \begin{pmatrix} 1 & \dots & n \\ k_1 & \dots & k_n \end{pmatrix}$  に  
対する逆置換は

$$\sigma^{-1} = \begin{pmatrix} k_1 & \dots & k_n \\ 1 & \dots & n \end{pmatrix}.$$

このとき,  $\sigma^{-1}\sigma = \sigma\sigma^{-1} = \epsilon$ .

巡回置換  $\{1, \dots, n\}$  のうち  $k_1, \dots, k_n$  だけを動かして, 一個ずつずらす置換

$\sigma = \begin{pmatrix} k_1 & \dots & k_{n-1} & k_n \\ k_2 & \dots & k_n & k_1 \end{pmatrix}$  を巡回置換といい,  $\sigma = (k_1 \dots k_n)$  と書く.

例  $\sigma = \begin{pmatrix} 1 & 2 & 3 & 4 & 5 & 6 & 7 \\ 4 & 1 & 6 & 2 & 7 & 5 & 3 \end{pmatrix}$  を巡回置換の積として表せ.

互換 巡回置換のうち特に 2 文字の巡回置換  $(i j)$  を互換という. 任意の巡回置換は

$$(k_1 k_2 \dots k_r) = (k_1 k_r) \dots (k_1 k_2)$$

と表せるので, 任意の置換が互換の積として表せる.

置換の符号 置換  $\sigma$  が  $m$  個の互換の積として定義できるとき,  $\sigma$  の符号を

$$\text{sgn}(\sigma) = (-1)^m$$

と定める. 互換の選び方は一定ではないが, 符号はそれによらない.

$\text{sgn}(\epsilon) = (-1)^0 = 1$ . また, 定義から  $\text{sgn}(\sigma\tau) = \text{sgn}(\sigma)\text{sgn}(\tau)$  なので,  $\text{sgn}(\sigma)\text{sgn}(\sigma^{-1}) = \text{sgn}(\epsilon) = 1$ , すなわち  $\text{sgn}(\sigma^{-1}) = \text{sgn}(\sigma)$ .

偶置換, 奇置換  $\text{sgn}(\sigma) = 1$  なら  $\sigma$  は偶置換,  $\text{sgn}(\sigma) = -1$  なら奇置換という.

例 前の例の置換の符号を求めよ.

置換全体の集合  $n$  文字の置換全体を  $S_n$  と書く.  $n$  文字の置換  $\sigma = \begin{pmatrix} 1 & \dots & n \\ k_1 & \dots & k_n \end{pmatrix}$  は  $k_1, \dots, k_n$  が定まれば一位に決まるので,  $S_n$  の限の個数は  $n!$  である.

15 パズル 15 の駒を以下の様に並べることを目的とするパズルがある.

$$\begin{bmatrix} 1 & 2 & 3 & 4 \\ 5 & 6 & 7 & 8 \\ 9 & 10 & 11 & 12 \\ 13 & 14 & 15 & \text{空} \end{bmatrix}$$

ただし, 各ステップで空白を縦か横隣と交換できるのみである.

このルールを適用すると

$$\begin{bmatrix} 1 & 2 & 3 & 4 \\ 5 & 6 & 7 & 8 \\ 9 & 10 & 11 & 12 \\ 13 & \underline{15} & \underline{14} & \text{空} \end{bmatrix}$$

から勝利できないことを示す.

空白を 16 として見て, 盤面の状態行列を  $[a_{ij}]$  とすると,

$$\sigma = \begin{pmatrix} 1 & 2 & 3 & 4 & 5 & 6 & 7 & 8 & 9 & 10 & 11 & 12 & 13 & 14 & 15 & 16 \\ a_{11} & a_{12} & a_{13} & a_{14} & a_{21} & a_{22} & a_{23} & a_{24} & a_{31} & a_{32} & a_{33} & a_{34} & a_{41} & a_{42} & a_{43} & a_{44} \end{pmatrix}$$

を状態置換とする.  $\sigma = \epsilon$  のとき終了となる.

各ステップでの空白の位置を  $(i, j)$  とる. そのときに盤面の偶奇を以下に定義する.

$$(-1)^{i+j} \text{sgn}(\sigma)$$

各動きを調べると, 偶奇が変わらないことが確認できる. 結果的には, 偶奇の異なる盤面から優勝できないことが分かる. そして, 14 と 15 を交換することは互換 (14 15) に当たるので, 空白が変わらずに偶奇が変わる.