

# 同変シューベルト計算 における組合せ論

赤松輝海

京都大学大学院理学研究科数学・数理解析専攻修士課程

令和7年2月3日

2つの Schubert 類の積を展開したときの係数は Littlewood-Richardson 数と呼ばれ、その計算アルゴリズムがいくつも知られている。同変コホモロジーにおいても Schubert 多様体は同変コホモロジー環の基底を定める。このときの構造定数、すなわち、 $S_\lambda$  を同変 Schubert 類とし、

$$S_\lambda S_\mu = \sum_{\nu \in \binom{n}{k}} C_{\lambda\mu}^\nu S_\nu, \quad C_{\lambda\mu}^\nu \in \mathbb{Z}[y_1, \dots, y_n]$$

としたときの多項式  $C_{\lambda\mu}^\nu$  を同変 Littlewood-Richardson 係数と呼ぶ。

本発表では  $C_{\lambda\mu}^\nu$  を計算する組合せ論的対象として

- ① Knutson-Tao による puzzle
  - ② Thomas-Yong による edge labeled tableaux
- を紹介し, その同値性について解説する.

# 目次

- ① 同変 Schubert 類
- ② puzzle による方法
- ③ edge labeled tableaux による方法
- ④ 等価性

# 同変 Schubert 類

$\mathrm{Gr}_k(\mathbb{C}^n) = \{ V \subset \mathbb{C}^n \mid \dim V = k \}$  とする.  $\binom{n}{k}$  を 0 と 1 からなる文字列で,  $k$  個の 1 を含んでいるようなものの全体とする.  $\lambda \in \binom{n}{k}$  に対して

$$\Omega_\lambda = \{ V \in \mathrm{Gr}_k(\mathbb{C}^n) \mid \dim V \cap F^i \geq \dim \mathbb{C}^\lambda \cap F^i \}$$

を Schubert 多様体という. ここで  $F^i = \langle e_{n-i+1}, \dots, e_n \rangle$ ,  
 $\mathbb{C}^\lambda = \langle \lambda_1 e_1, \dots, \lambda_n e_n \rangle$ .

$|\lambda| = \# \{ (i, j) \mid \lambda_i = 1, \lambda_j = 0, i < j \}$  とすると  
 $\mathrm{codim} \Omega_\lambda = |\lambda|$  である.

# 同変 Schubert 類

$T = (\mathbb{C}^\times)^n$  は自然に  $\mathrm{Gr}_k(\mathbb{C}^n)$  に作用し  $\Omega_\lambda$  は  $T$  不変. 通常のコホモロジーと同様  $\Omega_\lambda$  は  $2|\lambda|$  次の同変コホモロジー類を定める. これを  $S_\lambda$  と置き, 同変 Schubert 類と呼ぶ.

## 命題 1.1

$\{S_\lambda\}_{\lambda \in \binom{n}{k}}$  は  $H_T^*(\mathrm{Gr}_k(\mathbb{C}^n))$  の  $H_T^*(\mathrm{pt}) \simeq \mathbb{Z}[y_1, \dots, y_n]$  上の基底をなす.

命題 1.1 より,

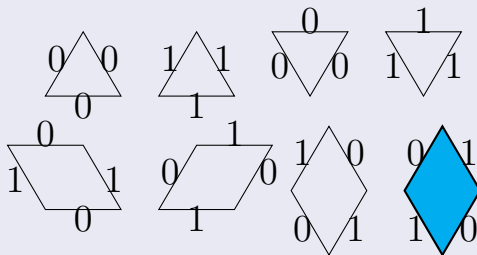
$$S_\lambda S_\mu = \sum_{\nu \in \binom{n}{k}} C_{\lambda\mu}^\nu S_\nu, \quad C_{\lambda\mu}^\nu \in \mathbb{Z}[y_1, \dots, y_n]$$

と表した時の  $C_{\lambda\mu}^\nu$  を同変 Littlewood-Richardson 係数と呼ぶ.

# puzzle による方法

## 定義 2.1 (puzzle)

以下の 8 種類の図形を puzzle piece と言い、これらを組み合わせて得られる正三角形を puzzle と呼ぶ。

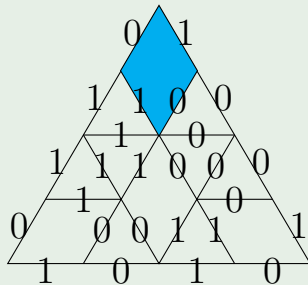


青塗された図形を equivariant piece という。

# puzzle による方法

## 例 2.2

puzzle の例.

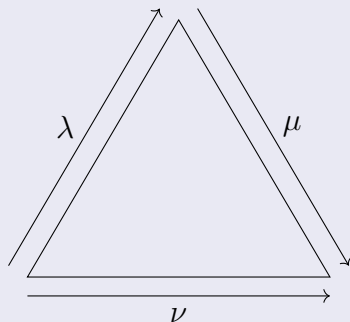




# puzzle による方法

## 定義 2.3

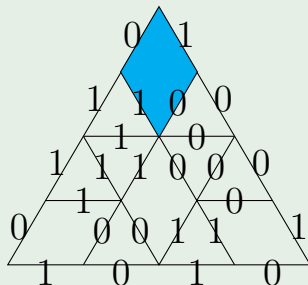
puzzle  $P$  に対して,  $P$  の周の各辺上の文字を図の方向に読んで得られる文字列をそれぞれ  $\lambda, \mu, \nu$  とするとき,  $\partial P = \Delta_{\lambda\mu}^\nu$  と書く.



# puzzle による方法

## 例 2.4

puzzle の例.

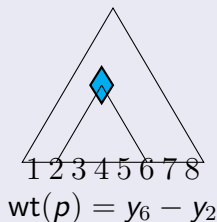


$$\partial P = \Delta_{0110,1001}^{1010}$$

# puzzle による方法

## 定義 2.5 (puzzle の weight)

$p$  を puzzle  $P$  の equivariant piece とする. 図のように  $p$  から線分を引いたときの  $P$  の下辺との交点の位置によって  $\text{wt}(p) \in \mathbb{Z}[y_1, \dots, y_n]$  を定義する.



また,  $\text{wt}(P) = \prod_p \text{wt}(p)$  とする.

# puzzle による方法

## 定理 2.6 (Knutson-Tao)

同変 Littlewood-Richardson 係数  $C_{\lambda\mu}^{\nu}$  について

$$C_{\lambda\mu}^{\nu} = \sum_{\partial P = \Delta_{\lambda\mu}^{\nu}} \text{wt}(P)$$


が成り立つ.

# edge labeled tableaux による方法

$\lambda \in \binom{n}{k}$  を左から読んで  $i_1 < \cdots < i_k$  番目に 1 が現れるとする.

$$l_a = \# \{ j \mid j > i_a, \lambda_j = 0 \}, \quad \text{for } a = 1, \dots, k$$

によって分割  $l = (l_1, \dots, l_k)$  が得られる. この対応によって  $\binom{n}{k}$  は  $((n-k)^k)$  に含まれる分割と同一視できる.

$$\lambda = 10010 \rightarrow l =$$


# edge labeled tableaux による方法

## 定義 3.1 (equivariant filling)

分割  $\lambda, \nu$  に対して,  $\lambda_i \leq \nu_i$  がすべての  $i$  で成り立つとき,  $\lambda \leq \nu$  とする. このとき  $\nu$  の箱であって  $\lambda$  の箱でないものの全体を歪 Young 図形といい  $\nu/\lambda$  と書く.

$\nu/\lambda$  の各箱に 1 から  $m$  までの数字を 1 つ書き入れ,  $\lambda$  のよりも下にある水平方向の各辺に  $\{1, \dots, m\}$  の空でもよい部分集合を書き入れたものを equivariant filling という.

# edge labeled tableaux による方法

## 定義 3.2 (equivariant standard tableaux)

形が  $\nu/\lambda$  の equivariant filling のうち、次の条件を満たすものを equivariant standard tableaux という。

- 1 から  $m$  までの各数字が、いずれかの箱のラベルに現れるか、またはいずれかの辺のラベルの要素になっている。また 1 から  $m$  までの各数字がちょうど 1 回現れる。
- 各箱のラベルについて、左隣の箱のラベルよりも大きい。
- 各箱のラベルについて、上辺のラベルが空でないなら、その最大値よりも大きい。空であるならば、すぐ上の箱のラベルよりも大きい。
- 各辺のラベルについて、そのすべての数字がすぐ上の箱に書かれたラベルよりも大きい。

形が  $\nu/\lambda$  で 1 から  $m$  までの数字が書かれた equivariant standard tableaux の全体の集合を  $\text{EqSYT}(\nu/\lambda, m)$  とする。

# edge labeled tableaux による方法

## 例 3.3

equivariant standard tableaux とそうでないものの例. 左図は  $\{3, 5\}$  が  $\lambda = (2, 2, 1)$  の境界から下にないため equivariant filling でない. 中央の図は 1 と 2 が  $\lambda = (1, 1, 1)$  の境界から下にないため equivariant filling でない. 右図は  $(4, 4, 2)/(3, 3, 1)$  上の equivariant standard tableaux の例である.

		1	9
		2	
		3, 5	
7	4	6	
8			

1
2
3
4

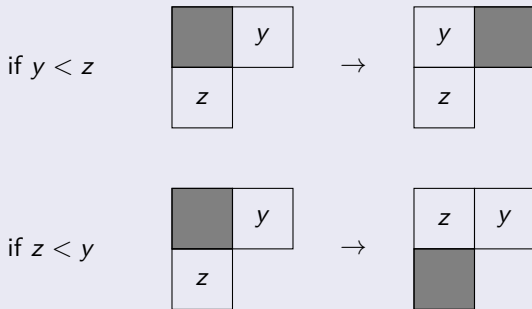
			4
			6
		3	
1	2		
	5, 7		



# edge labeled tableaux による方法

## 定義 3.4 (equivariant jeu de taquin)

$T \in \text{EqSYT}(\nu/\lambda, m)$  の内隅  $x$  に対して,  $x$  が外隅になるまで次の操作を繰り返して得られる tableaux を  $x$  による equivariant jeu de taquin といひ  $\text{EqJdt}_x(T)$  と書く.



# edge labeled tableaux による方法

## 定義 3.4 の続き

if  $y < \min L$

	$y$
$L$	
$z$	

→

$y$	
$L$	
$z$	

if  $a := \min L < y$

	$y$
$L$	
$z$	

→

$a$	$y$
$L \setminus \{a\}$	
$z$	

# edge labeled tableaux による方法

## 定義 3.5

$T \in \text{EqSYT}(\nu/\lambda, m)$  に対して, 次のような順番で equivariant jeu de taquin を施した tableaux を equivariant rectification と呼び,  $\text{EqRect}(T)$  と書く.

$$T :=$$

$x_7$	$x_4$	$x_2$	4
$x_6$	$x_3$	$x_1$	6
$x_5$	2	3	
1	5, 7		

に対して,

$$\text{EqRect}(T) := \text{EqJdt}_{x_7}(\text{EqJdt}_{x_6}(\cdots \text{EqJdt}_{x_1}(T)))$$

## edge labeled tableaux による方法

### 例 3.6

$$T = \begin{array}{|c|c|c|c|} \hline x_7 & x_4 & x_2 & 4 \\ \hline x_6 & x_3 & x_1 & 6 \\ \hline x_5 & 2 & 3 & \\ \hline 1 & 5, 7 & & \\ \hline \end{array}$$

→

$x_7$	$x_4$	$x_2$	4
$x_6$	$x_3$	3	6
$x_5$	2		
1	5, 7		

→

$x_7$	$x_4$	3	4
$x_6$	$x_3$	$x_2$	6
$x_5$	2		
1	5, 7		

→

$x_7$	$x_4$	3	4
$x_6$	$x_3$	6	$x_2$
$x_5$	2		
1	5, 7		

→

# edge labeled tableaux による方法

$T \in \text{EqSYT}(\nu/\lambda, m)$  に対してもその weight を定義することができ,

## 定理 3.7 (Knutson-Tao)

同変 Littlewood-Richardson 係数  $C_{\lambda\mu}^\nu$  について

$$C_{\lambda\mu}^\nu = \sum_{\substack{T \in \text{EqSYT}(\nu/\lambda, |\mu|) \\ \text{EqRect}(T) = T_\mu \\ \text{wt}(T) \neq 0}} \text{wt}(T)$$

が成り立つ. ここで  $T_\mu$  は形が  $\mu$  の standard tableaux で, 1 行目から順に左から  $1, 2, \dots, |\mu|$  を書き入れたものである.

論文では紹介した2つの数え上げは本質的に同じであることを示した. すなわち,  $\mathcal{P}_{\lambda\mu}^\nu = \{ P : \text{puzzle} \mid \partial P = \Delta_{\lambda\mu}^\nu \}$ ,  $\mathcal{T}_{\lambda\mu}^\nu = \{ T \in \text{EqSYT}(\nu/\lambda, |\mu|) \mid \text{EqRect}(T) = T_\mu, \text{wt}(T) \neq 0 \}$  としたとき, 次を証明した.

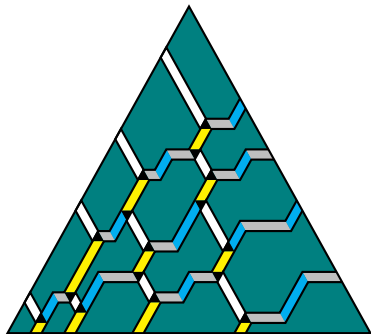
## 定理 4.1

全単射  $\varphi : \mathcal{P}_{\lambda\mu}^\nu \rightarrow \mathcal{T}_{\lambda\mu}^\nu$  であって  $\text{wt}(\varphi(P)) = \text{wt}(P)$  を満たすものが存在する.

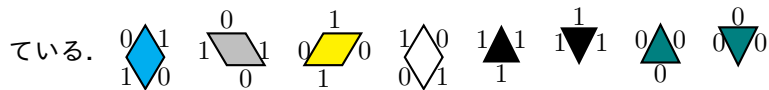
定理 4.1 の  $\varphi$  は次のように構成できる.

# 等価性

puzzle  $P$  は一般に図のような形をしている.

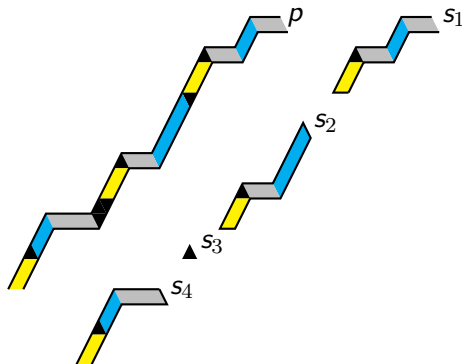


ただし, ラベルを表示する代わりに, 各 piece に異なる色をつけて表し



# 等価性

◆ ◻ ◼ ▲ ▼ の puzzle piece からなる連結領域を path と呼び、▼ で挟まれた部分を segment と呼ぶ。

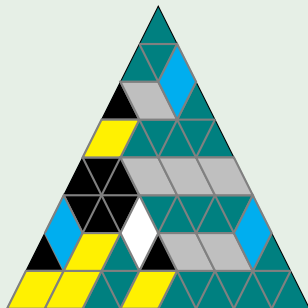




# 等価性

$\Lambda = ((n-k)^k)$  とする.  $P$  の path を  $p_1, \dots, p_k$  として,  $p_1$  から順に次のような操作を行って  $\Lambda$  の箱と辺にラベルを書き入れて得られる tableaux を  $\varphi(P)$  とする.

## 例 4.2

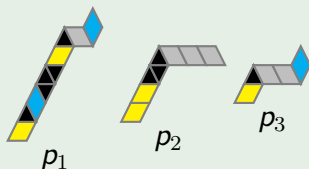


図の puzzle  $P \in \mathcal{P}_{01001100,11010000}^{01010100}$  を用いて説明する.

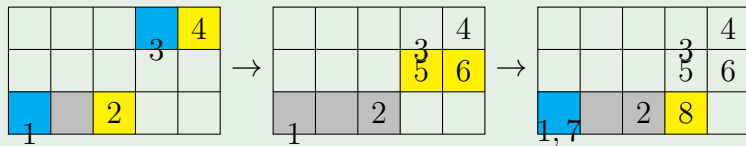
# 等価性

## 例 4.2 の続き

$P$  の path は



であり,  $p_1$  から順に以下の図のようにラベルを書き入れる



## 例 4.2 の続き

処理を行った箱すべてを含む領域の左上の部分  $\varphi(P)$  とする.

				4
			3 5	6
1, 7		2	8	