

# Haskeller のための圏論

Keichi

2011 年 7 月 2 日

## 1 はじめに

この文書は Haskell を勉強している筆者が、寄り道して勉強した圏論について、学習した事項をまとめたものです。主な内容は、HaskellWiki の Category theory のページ [1] の翻訳です。この文書は、Wiki の内容に Haskell で書いたサンプルコードや、図、用語の解説などを多少書き加えたものです。

Haskell は、圏論をプログラミング言語に応用してつくられた言語です。ただし圏論を知らなくても、Haskell の概念を理解することはできますし、コード自体は書けます。ただしファンクタやモナドなどの概念を考えた側は、圏論から着想を得ているわけで、圏論を学ぶことでより深く Haskell を理解できると私は思っています。

## 2 圏

### 2.1 定義

ある圏 (Category)  $C$  は、2 つの集合の組からなる:

- $Ob(C)$ 、 $C$  の「対象」(Object) の集合
- $Ar(C)$ 、 $C$  の「射」(Morphism) の集合

$Ar(C)$  に含まれる射  $f$  は、 $Ob(C)$  の要素であるドメイン (Domain) (もしくはソース (Source))  $dom f$  と、コドメイン (Codomain) (もしくはターゲット (Target))  $cod f$  を持つ。  $f : A \rightarrow B$  と書けば、 $f$  のドメインが  $A$  であり、コドメインが  $B$  であることを意味する。

$$dom(f) \xrightarrow{f} cod(f)$$

図 1 ドメインとコドメイン

また合成という操作が存在し、これは  $\circ$  と表記される。例えば、射  $g \circ f$  が定義されるとき、 $f$  のコドメインは  $g$  のドメインと等しく、 $g \circ f$  のドメインとコドメインはそれぞれ  $f$  のドメインと  $g$  のコドメインとなる。つまり、射  $f$  と  $g$  が存在し、 $f : A \rightarrow B$  かつ  $g : B \rightarrow C$  ならば、 $g \circ f : A \rightarrow C$  ということである。また、ある対象  $A$  について、 $id_A : A \rightarrow A$  という射が定義される。これは恒等射と呼ばれ、 $id$  とだけ表記されるこ

とも多い。

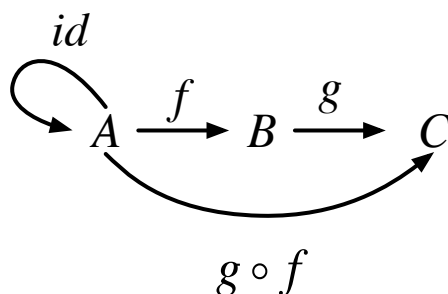


図2 恒等射と合成

また、圏  $C$  において Homset 集合を  $hom_C(A, B) = \{f \mid f \in Ar(C), f : A \rightarrow B\}$  と定義する。これはつまり、圏  $C$  において対象  $A$  から  $B$  への射の集合である。

## 2.2 公理

また、 $C$  が圏であるためには、以下の条件が満たされている必要がある：

- $f : A \rightarrow B$  なら  $f \circ id_A = id_B \circ f = f$  (恒等射は左単位元、右単位元である)
- $f : A \rightarrow B$  かつ  $g : B \rightarrow C$  か  $h : B \rightarrow D$  なら、 $h \circ (g \circ f) = (h \circ g) \circ f$  (射は結合律を満たす)

## 2.3 圏の例

- Set, 集合を対象とし、集合間の写像を射とする
- Mon, モノイドを対象とし、モノイドの射を射とする (モノイドは対象が 1 つだけの圏ともとらえられる)
- Grp, 群を対象とし、群の準同型写像を射とする
- Hask, Haskell の型を対象とし、関数を射とする圏
- Cat, 圏を対象とし、関手を射とする圏の圏
- 関数を対象とし、データの流れを射とする圏 (データフローダイアグラム)

## 2.4 Haskell での例

Haskell の型と関数からなる圏 Hask を考えると、圏 Hask の対象  $Ob(Hask)$  は全ての Haskell の型の集合、

$$\{Int, Bool, Float, String, \dots\}$$

である。また、 $Ar(Hask)$  は全ての Haskell の関数の集合、

$$\{(+), length, even, \dots\}$$

となる。圏 Hask において射の合成  $\circ$  は、関数合成演算子

---


$$(\cdot) :: (b \rightarrow c) \rightarrow (a \rightarrow b) \rightarrow (a \rightarrow c)$$


---

であり、恒等射は恒等関数

---

$$\text{id} :: a \rightarrow a$$

---

となる。単位元律および結合律が成り立つのは明らかである。(seq などの例外はあるが)

## 3 関手

### 3.1 定義

$C, D$  を圏とすると、関手 (Functor)  $F : C \rightarrow D$  は関数  $F_{objects} : Ob(C) \rightarrow Ob(D)$  と関数  $F_{arrows} : Ar(C) \rightarrow Ar(D)$  の組である。前者は対象関数とよばれ、後者は射関数とよばれる。

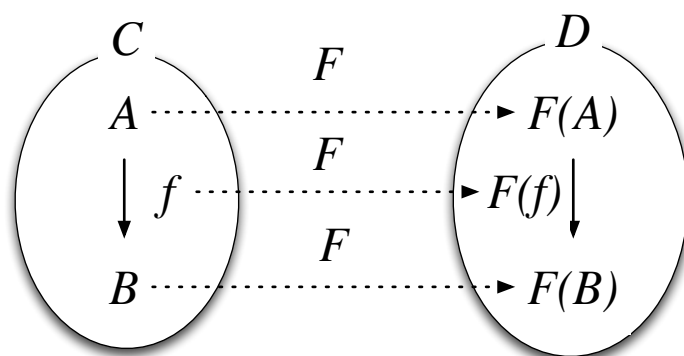


図3 関手  $F$

### 3.2 公理

- 圏  $C$  において  $f : A \rightarrow B$  が存在すれば、圏  $D$  において  $F(f) : F(A) \rightarrow F(B)$  である
- 圏  $C$  において  $g : B \rightarrow C, f : A \rightarrow B$  が存在すれば、 $F(f) \circ F(g) = F(f \circ g)$  が成り立つ
- 圏  $C$  の全ての対象について、 $id_{F(A)} = F(id_A)$

### 3.3 Haskell における関手

厳密には、Haskell 圏における関手は、Haskell の型と関数に対するあらゆる操作うち、上記の公理を満たすものである。しかし、Haskell はプログラミング言語であるので、実際 Haskell で扱うのは、対象関数と射関数の両方が Haskell で書ける関手だけである。具体的には、Haskell における関手の対象関数は、多くの場合データコンストラクタであり、射関数は多相関数 `fmap` となる。これは型クラス `Functor` で宣言されている:

---

```
class Functor f where
  fmap :: (a -> b) -> (f a -> f b)
```

---

Haskell において、`List` や `Maybe`、`Tree` など全て `Functor` クラスのインスタンスであり、`Functor` クラスのインスタンスは以下の条件

---

```
fmap id = id
fmap f . fmap g = fmap (f . g)
```

---

を満たすべきであるとされている。これは上記の公理に相当する。

具体的な例として、Hask 圏から Maybe 圏への関手 Maybe を考える。関手 Maybe の対象関数は Just であり、射関数は fmap となる。

---

```
--元の圏の上での関数 f
f :: Int -> Int
f x = x * x

--f を Maybe の圏の射に写像する
g :: Maybe Int -> Maybe Int
g = fmap f

--元の圏の上での値
a = 3
--a を Maybe の圏の対象に写像する
b = Just a

main = do
  --元の圏の上で対象に射を適用
  print $ f a
  --Maybe の圏の上で対象に射を適用
  print $ g b
```

---

## 4 自然変換

### 4.1 定義

$C, D$  を圏とし、 $\Phi, \Psi : C \rightarrow D$  を関手、 $X, Y \in Ob(C)$  とし、 $f \in hom_C(X, Y)$  とする。

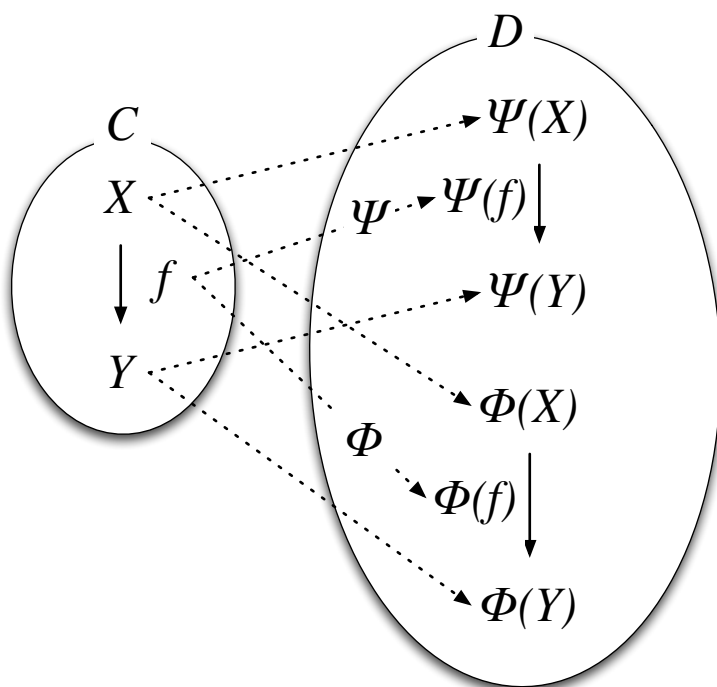


図4 関手  $\Phi$  と  $\Psi$

自然変換 (Natural Transformation)  $\eta : \Phi \rightarrow \Psi$  は、 $C$  の各対象を、以下の条件を満たす  $D$  の射と対応づける関数である。

- $\forall A \in Ob(C) \rightarrow \eta_A \in hom_D(\Phi(A), \Psi(A))$
- $\eta_Y \circ \Phi(f) = \Psi(f) \circ \eta_X$

ここで、 $\eta_A$  を  $A$  における  $\eta$  のコンポーネントとよぶ。よって、 $D$  において図??の関係が成り立つ。

$$\begin{array}{ccc}
 \Phi(X) & \xrightarrow{\Phi(f)} & \Phi(Y) \\
 \downarrow \eta_X & & \downarrow \eta_Y \\
 \Psi(X) & \xrightarrow{\Psi(f)} & \Phi(Y)
 \end{array}$$

図 5 自然変換  $\eta$

## 4.2 Haskell による例

これは、図??関係の具体的な例 Haskell で書いたものである。

---

```

--この関数は Data.Maybe で定義されています。
maybeToList :: Maybe a -> [a]
maybeToList Nothing = []
maybeToList (Just a) = [a]

main = do
    print $ fmap even $ maybeToList $ Just 5
    print $ maybeToList $ fmap even $ Just 5

```

---

この例と上の図??の対応関係を考えてみる。ファンクタ  $\Psi$  は List、ファンクタ  $\Phi$  は Maybe と対応する。また、自然変換  $\eta_X$ 、 $\eta_Y$  は maybeToList に相当する。(ここで maybeToList は多相関数であるため、 $\eta_X$  と  $\eta_Y$  は1つの多相関数 maybeToList に集約される) また、 $f$  は even であり、これが fmap によってそれぞれ  $\Psi(f)$  と  $\Phi(f)$  にリフトされる。fmap は多相であるため、 $\Phi$ 、 $\Psi$  両方のファンクタの射部分に対応する。

## 5 Kleisli トリプル

### 5.1 定義

Haskell で一般的に「モナド」と呼ばれているものは実は圏論のモナドとは異なっていて、直接的に対応するのは圏論で Kleisli トリプルとよばれている。

圏  $C$  上の Kleisli トリプル (Kleisli-Triple) とは

- 関数  $T : Ob(C) \rightarrow Ob(C)$
- 射  $\eta_A : A \rightarrow T(A)$  (各  $A \in Ob(C)$ )
- $(-)^*$ : 射  $f : A \rightarrow T(B) \in Ar(C)$  を各  $f : A \rightarrow T(B) \in Ar(C)$  についてつくる演算子

からなる 3 つ組 (トリプル)  $(T, \eta, (-)^*)$  である。

### 5.2 公理

また、Kleisli トリプルは以下の条件を満たす:

- $\eta_A^* = id_{T(A)}$
- $f : A \rightarrow T(B)$  なら、 $f^* \circ \eta_A = f$
- $f : A \rightarrow T(B)$  なら、 $g^* \circ f^* = (g^* \circ f)^*$

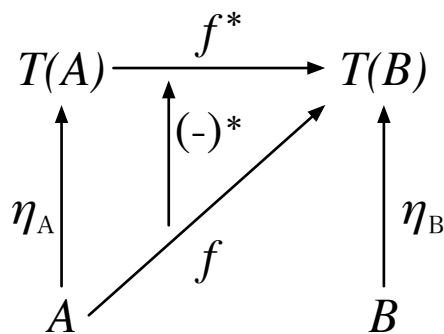


図 6 Kleisli トリプル

### 5.3 Haskell での例

Haskell のモナドは Kleisli トリプルと対応する。型クラス Monad の定義は

---

```
class Monad t where
    (>>=) :: t a -> (a -> t b) -> t b
    return :: a -> t a
```

---

であり、これはそれぞれ、

- Monad のインスタンスのデータコンストラクタ (Maybe なら Just) が関数  $T$



- `return` が  $\eta$
- `(=<<)` が  $(-)^*$

というように圏論の Kleisli トリプルと対応している。また、上記の Kleisli トリプルの満たすべき条件は、以下の Haskell のモナド則にそれぞれ対応する。

---

```
(return x) >>= f == f x
m >>= return == m
(m >>= f) >>= g == m >>= (\x -> f x >>= g)
```

---

## 参考文献

- [1] [http://www.haskell.org/haskellwiki/Category\\_theory](http://www.haskell.org/haskellwiki/Category_theory)