

# Banzai Totsugeki

Pose, Alberto Miguel  
Instituto Tecnológico de  
Buenos Aires  
Buenos Aires, Argentina  
apose@alu.itba.edu.ar

Palombo, Martín  
Instituto Tecnológico de  
Buenos Aires  
Buenos Aires, Argentina  
mpalombo@alu.itba.edu.ar

Catalano, Juan Ignacio  
Instituto Tecnológico de  
Buenos Aires  
Buenos Aires, Argentina  
jcatalan@alu.itba.edu.ar

Vázquez, Santiago José  
Instituto Tecnológico de  
Buenos Aires  
Buenos Aires, Argentina  
savazque@alu.itba.edu.ar

## RESUMEN

Nuestro objetivo principal es modelar un combate guerra-guerra, considerando las fuerzas militares como medida del poderío de ambas partes y analizando el modelo construido para obtener conclusiones mediante su observación. De dicho análisis verificamos el modelo planteado, obteniéndose mediante la observación del mismo, resultados que se comparan con los datos recolectados históricamente. También analizamos el comportamiento del sistema, variando las funciones de refuerzos enviados a la batalla. Además realizamos una deducción analítica que concluye en el análisis de una constante que determina, entre otras cosas, la efectividad de combate entre ambas fuerzas.

## 1. INTRODUCCIÓN

El 16 de febrero de 1945, durante la Segunda Guerra Mundial, se libra la batalla de Iwo Jima en la isla de nombre homónimo. Siendo sin duda uno de los acontecimientos bélicos más sangrientos y lamentables de la historia. La ubicación geográfica estratégica de dicha isla otorga gran importancia histórica a esta batalla y es por ello que nos interesa estudiarla como un sistema, modelándola y pudiendo extraer conclusiones a partir de dicho modelo. Pretendemos verificar el modelo utilizado, computando y analizando los resultados obtenidos de la simulación y variando parámetros del mismo. Podemos encontrar antecedentes a este trabajo, como por ejemplo el llevado a cabo por Christine Lind titulado “Verifying Lanchester’s Combat Model Battle of Iwo Jima”.

En la sección 2 presentamos el modelo utilizado para realizar dicha simulación. En la sección 3 adaptamos el modelo genérico, previamente mostrado, al caso particular de la batalla de Iwo Jima. En la sección 4 presentamos un resultado matemático-físico cuya importancia se explica en la misma sección. En la sección 5 presentamos los resultados obtenidos a partir de la simulación. En la sección 6 modelamos nuevamente la batalla pero utilizando distintas funciones de refuerzo para las fuerzas militares estadounidenses. Por último, en la sección 7 agrupamos las conclusiones y resultados obtenidos durante la realización del trabajo.

## 2. “LA MEJOR VICTORIA ES VENCER SIN COMBATIR”

Para modelar este sistema consideramos las dos fuerzas militares representadas por  $(x^1(t), x^2(t))$  siendo la primera correspondiente a Estados Unidos y la segunda al Imperio de Japón. La medida de estas variables representa el poderío de ambas partes del combate. El vector definido por (1)

$$x(t) = (x^1(t), x^2(t))^T \quad (1)$$

representa el vector de estado, es decir, el poderío de ambas partes en el instante  $t$ . Consideramos el espacio de estados como la cantidad de unidades de combate, considerando todo tipo de ellas (individuos, equipamiento, recursos, etc). Como es de esperarse, las entradas al sistema están dadas por los refuerzos enviados por cada uno de los países. En particular, nos referimos a un combate de tipo guerra-

guerra. En este caso, las pérdidas en combate están dadas por el tamaño de la fuerza militar contraria y por las pérdidas operativas. Con lo cual nuestro modelo queda descrito de la siguiente manera:

$$\dot{x}^1(t) = -ax^1(t) - \alpha x^2(t) \quad (2)$$

$$\dot{x}^2(t) = -bx^2(t) - \beta x^1(t) \quad (3)$$

Siendo  $a$  y  $b$  constantes positivas que representan las tasas unitarias de pérdidas operativas. Teniendo también  $\alpha, \beta$  constantes positivas que representan las tasas de efectividad de ataque de la fuerza militar 1 sobre la 2 y de la fuerza 2 sobre la 1 respectivamente.

### 3. RECORDANDO LA HISTORIA

En esta sección utilizamos una adaptación del modelo presentado anteriormente para simular el sistema dado por el combate entre Japón y Estados Unidos de América, en la ciudad de Iwo Jima en febrero de 1945. Inicialmente Japón cuenta con una fuerza de 21500 unidades atrincheradas en el lugar. El enemigo, que inicialmente no dispone de unidades en Iwo Jima, envía unidades siguiendo el siguiente régimen de refuerzos:

$$f(t) = \begin{cases} 54000 & 0 \leq t < 1 \\ 0 & 1 \leq t < 2 \\ 6000 & 2 \leq t < 3 \\ 0 & 3 \leq t < 5 \\ 13000 & 5 \leq t < 6 \\ 0 & t \geq 6 \end{cases} \quad (4)$$

Siendo  $f$  la función que describe la llegada de refuerzos de los Estados Unidos. Como consideramos que Japón no envía refuerzos durante este combate, el modelo resulta descrito de la siguiente manera:

$$\dot{x}^1 = -\alpha x^2 + f(t) \quad (5)$$

$$\dot{x}^2 = -\beta x^1 \quad (6)$$

### 4. PODER K

A partir de un modelo sin refuerzos, obtenemos una relación entre las fuerzas de combate y una constante (que surge de una integración) que determina y controla dicho nexo.

Partimos de las ecuaciones (7) y (8)

$$\dot{x} = -\alpha y \quad (7)$$

$$\dot{y} = -\beta x \quad (8)$$

Como sabemos que  $\dot{x} = \frac{dx}{dy} \frac{dy}{dt}$  podemos reescribir (7) como (9)

$$\frac{dx}{dy} \dot{y} = \frac{dx}{dy} \frac{dy}{dt} = -\alpha y \quad (9)$$

Reemplazando con la ecuación (8) resulta (10)

$$-\frac{dx}{dy} \beta x = -\alpha y \quad (10)$$

Reemplazamos adecuadamente los diferenciales para obtener (11)

$$-\beta \int x dx + C = -\alpha \int y dy + D \quad (11)$$

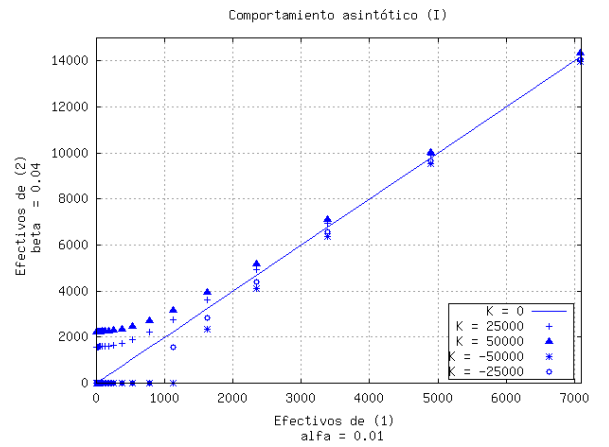
Siendo  $C$  y  $D$  constantes de integración. Podemos considerar  $D - C = k$ . De lo cual deducimos (12)

$$\alpha \frac{y^2}{2} - \beta \frac{x^2}{2} = k \quad (12)$$

Considerando  $K = 2k$  podemos reescribir (12) obteniendo finalmente (13)

$$\alpha y^2 - \beta x^2 = K \quad (13)$$

Si fijamos los parámetros del sistema  $\alpha$  y  $\beta$  obtenemos una relación entre las fuerzas de combate. La ecuación (13) representa una familia de hipérbolas cuando  $K \neq 0$ . Mientras que en el caso de  $K = 0$  obtenemos la recta asíntota. En las figuras 1 y 2 podemos observar el carácter asintótico de la familia de hipérbolas.



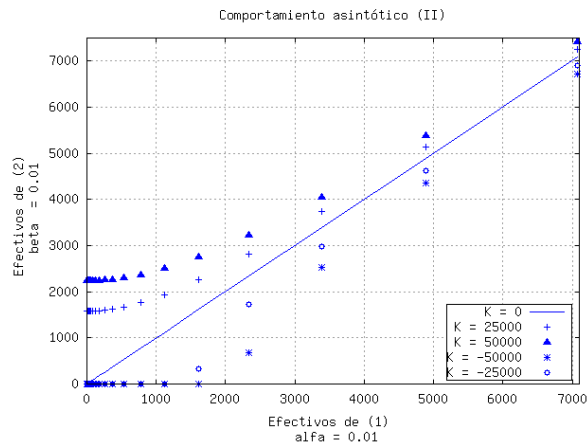
**Figura 1: Comportamiento asintótico para  $\alpha = 0.01$  y  $\beta = 0.04$  en la ecuación 13.**

El análisis sólo tiene sentido cuando la cantidad de unidades son positivas. Por lo tanto, limitamos el análisis al primer cuadrante del plano cartesiano como podemos observar en las figuras 3 y 4. Veamos los distintos casos, determinados por los valores de  $K$ .

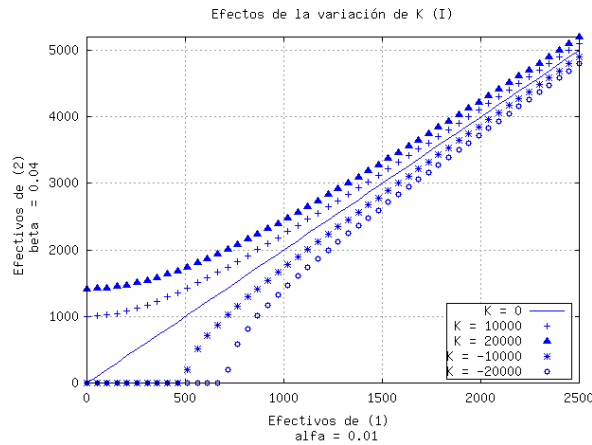
**Caso 1.** En el caso donde  $K > 0$  corresponden a hipérbolas que comienzan sobre el eje de las ordenadas. En este caso quiere decir que la fuerza representada en el eje Y ganaría el combate de no aumentarse la cantidad de tropas del contricante.

**Caso 2.** Si  $K < 0$  tenemos hipérbolas que comienzan en el eje de las abscisas. Esto es igual que el caso anterior pero resultando vencedor el ejército del eje x.

**Caso 3.** En  $K = 0$  la relación entre los ejércitos describe una recta. Dado los parámetros del sistema  $\alpha$  y  $\beta$  podemos encontrar la pendiente como  $\sqrt{\frac{\beta}{\alpha}}$ . Dicha recta determina el grado de efectividad de las unidades militares de una fuerza sobre la otra. Una vez fijada la pendiente, podemos establecer qué cantidad de unidades son necesarias de una fuerza, ante la presencia de determinada cantidad de unidades enemigas. La interpretación física sería un combate balanceado.



**Figura 2:** Comportamiento asintótico para  $\alpha = 0.01$  y  $\beta = 0.01$  en la ecuación 13.



**Figura 3:** Gráfico obtenido de fijar  $\alpha = 0.01$  y  $\beta = 0.04$  en la ecuación 13. Se muestra el comportamiento del sistema sin políticas de refuerzos para distintos  $K$ .

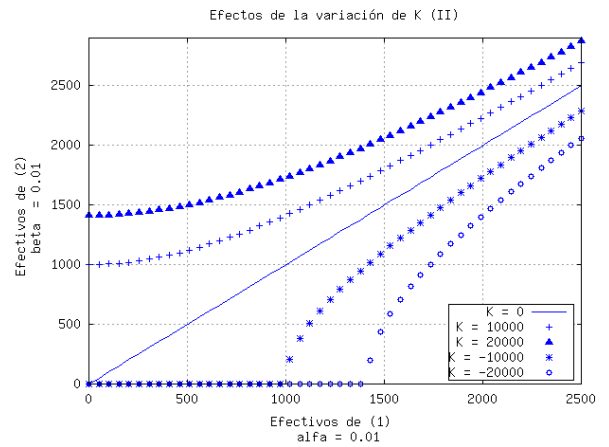
No quiere decir que tenemos la misma cantidad de efectivos desplegados. Sino que el poderío militar de los dos ejércitos está equilibrado en función de  $\alpha$  y  $\beta$ . En caso de no contar con una función de refuerzo terminaríamos con cero efectivos de ambos lados.

Volviendo al caso  $K \neq 0$ , cuanto más cerca estén de la asíntota, las hipérbolas son más desgastantes para el ejército. Es decir, que aunque sea el vencedor será una victoria con un costo muy alto. En cambio, cuando se está lejos de la asíntota quiere decir que se está ganado sin tantas bajas.

La forma de alterar esto es por medio de la función de envío de refuerzos. Dado que permite la modificación de la magnitud del  $K$  que describe la hipérbola donde transcurre la batalla.

## 5. REVIVIENDO LA HISTORIA

Para poder realizar un análisis de lo acontecido en la batalla, ejecutamos la simulación para obtener las trayec-

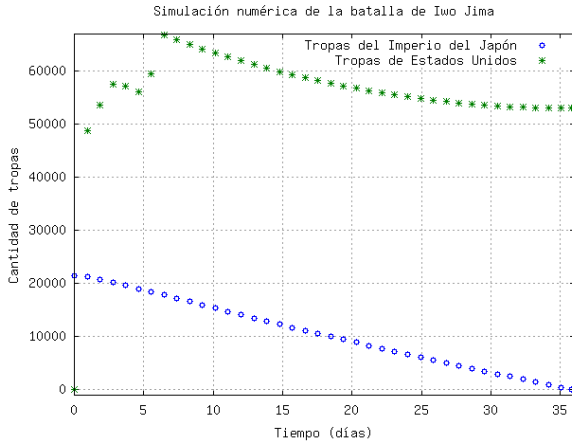


**Figura 4:** Gráfico obtenido de fijar  $\alpha = 0.01$  y  $\beta = 0.01$  en la ecuación 13. Se muestra el comportamiento del sistema sin políticas de refuerzos para distintos  $K$ .

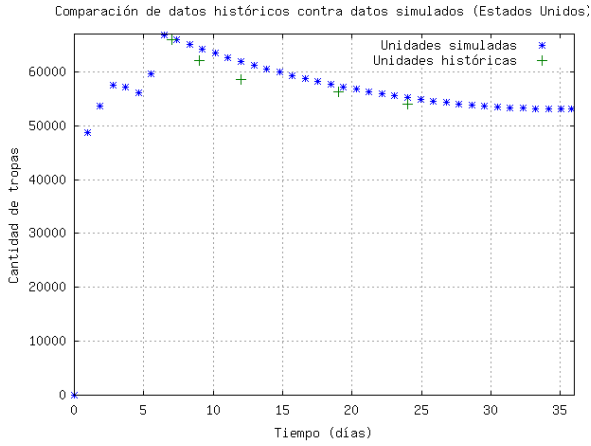
torias correspondientes a ambas fuerzas. En la figura 5 podemos ver dichas trayectorias. En esta podemos observar como inicialmente las fuerzas militares del Japón eran ampliamente superiores. Sin embargo, el hecho de no disponer de refuerzos llevó a una rápida extinción del poderío militar presente en la zona. Por parte de los Estados Unidos, vemos como si bien su fuerza fue disminuyendo a un ritmo similar a la japonesa, la mayor presencia militar llevó a que finalmente notemos una clara preponderancia de este país en el conflicto. También podemos observar un comportamiento lineal decreciente en el caso de las fuerzas japonesas, en contraparte con uno más exponencial (aunque bastante suavizado) por parte de las estadounidenses.

Además, podemos verificar el uso del modelo elegido para la simulación. Para ello, comparamos los resultados obtenidos con los datos recolectados a partir del hecho acontecido. Dicha comparación, correspondiente a la fuerza estadounidense, la graficamos en la figura 6. Podemos observar el desembarco, en la primer etapa, donde vemos claramente como aumenta rápidamente la cantidad de unidades. A su vez, durante los primeros 5 días al recibirse los refuerzos, podemos ver como se producen picos, donde los aumentos están dados por la llegada de nuevas unidades y las disminuciones más bruscas están dadas por las bajas producidas durante el asentamiento de las tropas en el área de batalla.

Otra gráfica realizada es la Figura 7 en donde proyectamos la simulación, graficando las fuerzas militares estadounidenses, en función de las japonesas. Como podemos ver, observando el gráfico aproximadamente en el punto 20000 de las ordenadas, encontramos que las fuerzas estadounidenses son cero. Este es el comienzo de la batalla. Luego, podemos ver como con la llegada de refuerzos estadounidenses se va decrementando la cantidad de efectivos japoneses. Además, podemos observar como la función que representa la cantidad de efectivos americanos se aproxima a una de las hipérbolas descritas en la sección anterior. Esto ocurre a medida que se envían los refuerzos, para culminar en el momento donde ya no hay más envíos.



**Figura 5:** Cantidad de tropas de ambas fuerzas en función del tiempo.

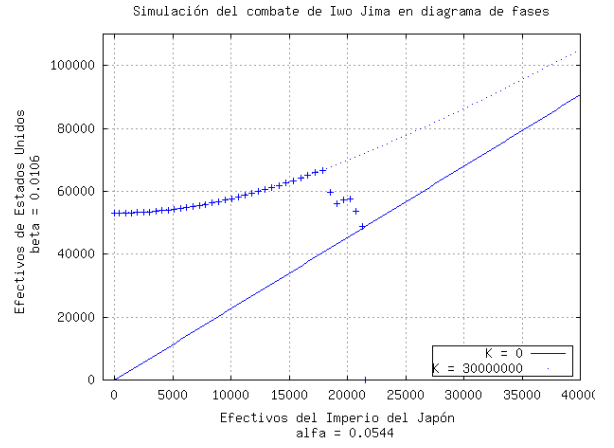


**Figura 6:** Cantidad de tropas estadounidenses en función del tiempo. Datos correspondientes al hecho y a la simulación.

## 6. HACIENDO HISTORIA

¿Qué hubiese sucedido si la política de envío de refuerzos de Estados Unidos hubiese sido distinta?. Para responder esta pregunta, veamos como reacciona el sistema al cambiar las políticas de envío de refuerzos estadounidenses. Elegimos las tres políticas analizadas en base a la observación de su comportamiento y seleccionando las que nos arrojaron resultados más interesantes para su análisis. Dichas políticas, que denominamos  $g$ ,  $h$  y  $k$  las podemos observar en las ecuaciones (14), (15) y (16) respectivamente.

$$g(t) = \begin{cases} 30000 & 0 \leq t < 1 \\ 0 & 1 \leq t < 4 \\ 3000 & 4 \leq t < 5 \\ 0 & 5 \leq t < 7 \\ 1000 & 7 \leq t < 8 \\ 0 & t \geq 8 \end{cases} \quad (14)$$



**Figura 7:** Cantidad de tropas estadounidenses en función de las japonesas. La elección de la constante  $K$  fue determinada de forma empírica.

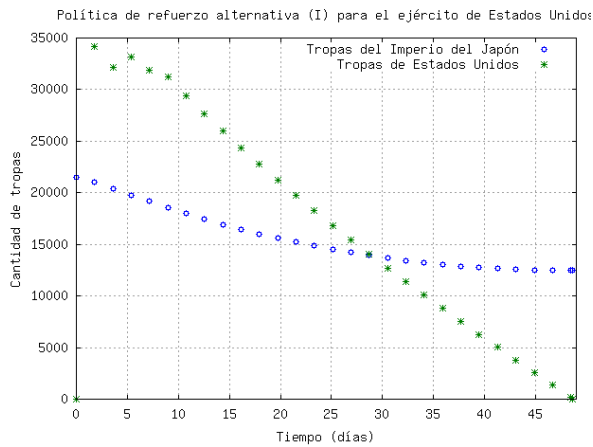
$$h(t) = \begin{cases} 54000 - [9000t] & 0 \leq t \leq 6 \\ 0 & t > 6 \end{cases} \quad (15)$$

$$k(t) = \begin{cases} 54000 & 0 \leq t < 1 \\ 0 & 1 \leq t < 20 \\ 6000 & 20 \leq t < 21 \\ 0 & 21 \leq t < 35 \\ 13000 & 35 \leq t < 36 \\ 0 & t \geq 36 \end{cases} \quad (16)$$

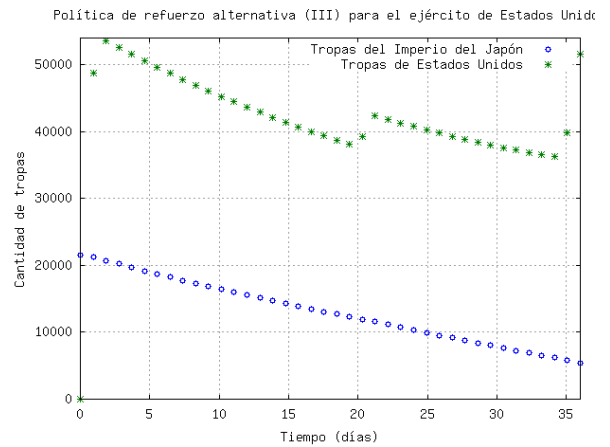
Notamos que la política de refuerzo  $k$  es una variación de la política original, pero extendiendo la cantidad de días entre refuerzos. Si observamos la gráfica presentada en la figura 8 podemos ver que esta política resulta en un comportamiento del sistema que equipara la cantidad de unidades de una y otra fuerza en cierto punto del tiempo  $t$ .

Si vemos el resultado de la simulación para la política de refuerzo  $g$ , podemos observar que dado este escenario, el ejército estadounidense es derrotado por el japonés. Podemos concluir que si EEUU hubiese aplicado esa política, posiblemente el resultado hubiese sido distinto impactando fuertemente en el desarrollo de la Segunda Guerra Mundial. Por otro lado, si vemos el comportamiento del sistema al elegir  $h$  como política de refuerzos, presentado en la figura 9, podemos ver como la preponderancia de las tropas estadounidenses aumenta y supera ampliamente a la japonesa de una manera mucho más conveniente que la elegida originalmente.

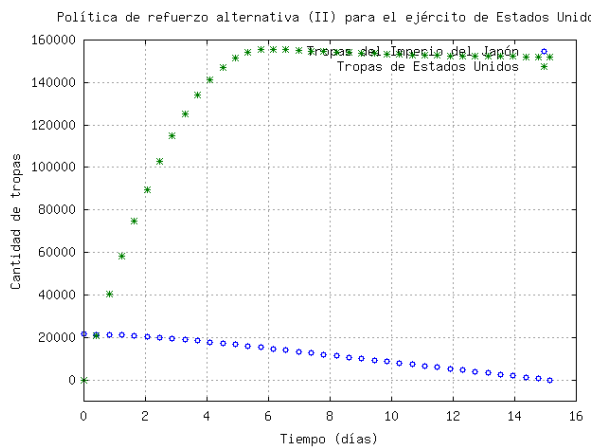
Finalmente, analizamos la política de refuerzo  $k$ ; siendo ésta una variación a la política original. Si observamos el resultado del combate en la figura 10 vemos que ambas fuerzas decrecen de una manera aproximadamente lineal en el tiempo (en el caso de EEUU, hasta que recibe refuerzos). Lo interesante es que la pendiente de la recta que modela las fuerzas estadounidenses es mucho más abrupta que la japonesa. Esto implica que el ejército japonés era más eficiente en batalla y sirve para destacar lo importante del papel que juegan las constantes  $\alpha$  y  $\beta$ . Mediante el resultado de la simulación podemos apreciar que los japoneses realmente lucharon hasta el final.



**Figura 8:** Resultados del combate simulado usando la política de refuerzos alternativa  $g$ .



**Figura 10:** Resultados del combate simulado usando la política de refuerzos alternativa  $k$ .



**Figura 9:** Resultados del combate simulado usando la política de refuerzos alternativa  $h$ .

## 7. CONCLUSIONES Y RESULTADOS

Al realizar este trabajo pudimos verificar el modelo elegido, analizando los resultados para compararlos con los datos recolectados históricamente a partir del hecho acontecido. Puntos interesantes que podemos observar de la primer simulación realizada, son los picos obtenidos al momento de la llegada de refuerzos estadounidenses.

La política de envío de refuerzos permite variar el  $K$  que describe la hipérbola que representa el combate, de manera de alterar el resultado. El mismo está únicamente determinado por la cantidad de tropas y las tasas de efectividades. Por otra parte, podemos utilizar la función de envío de refuerzos de manera de alterar el combate para que una de las partes sea la vencedora en menor cantidad de tiempo o sacrificando menos unidades. Un análisis interesante, aunque escapa al trabajo, sería tener dos funciones de refuerzos (una por cada ejército).

En cuanto a las diversas políticas de envío de refuerzos

analizadas, cabe destacar la efectividad de las tropas japonesas. Se puede ver que la velocidad de disminución de tropas estadounidenses es mayor que la de las japonesas. Aunque, como sabemos, esto no determinó el resultado de la batalla. En la práctica, el mayor inconveniente encontrado en la elección de una función de envío de refuerzos es determinar las tasas de efectividad.