

# Banzai Totsugeki

Pose, Alberto Miguel  
ITBA  
Madero 399  
Buenos Aires, Argentina  
apose@alu.itba.edu.ar

Palombo, Martín  
ITBA  
Madero 399  
Buenos Aires, Argentina  
mpalombo@alu.itba.edu.ar

Catalano, Juan Ignacio  
ITBA  
Madero 399  
Buenos Aires, Argentina  
jcatalan@alu.itba.edu.ar

Vázquez, Santiago Luis  
ITBA  
Madero 399  
Buenos Aires, Argentina  
savazque@alu.itba.edu.ar

## RESUMEN

En el presente artículo se modela un combate guerra-guerra, considerando las fuerzas como medida del poderío de ambas partes y analizando el modelo construido para obtener conclusiones mediante su observación. De dicho análisis se desprende que el uso del modelo planteado resulta adecuado para simular esta batalla, obteniéndose resultados similares a los sucedidos. También se analiza el comportamiento del sistema, mediante la observación del modelo, variando las funciones de refuerzos enviados a la batalla. Además se realiza una deducción analítica que concluye en una interesante descripción de la relación de efectividad de combate entre ambas fuerzas. CAMBIAR

## 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. Siend 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 nos interesa estudiarla como un sistema, modelándola y pudiendo extraer conclusiones a partir de dicho modelo. Se pretende verificar el modelo utilizado, computando y analizando los resultados obtenidos de la simulación y variando parámetros del mismo. Se pueden 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 siguiente sección se presenta el modelo utilizado para realizar dicha simulación. En la tercer sección se adapta el modelo genérico, previamente mostrado, al caso particular de la batalla de Iwo Jima. En la sección cuatro se presenta un resultado matemático-físico cuya importancia se explica en la misma sección. En la sección cinco se presentan los resultados obtenidos a partir de la simulación. En la sexta sección se modela nuevamente la batalla pero utilizando distintas funciones de refuerzo para las fuerzas militares estadounidenses. Por último, en la sección siete se agrupan las conclusiones obtenidas durante la realización del trabajo.

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

Para modelar este sistema se consideran 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 como:

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

representa el vector de estado, es decir, el poderío de ambas partes en el instante  $t$ . El espacio de estados se considera como la cantidad de unidades de combate, considerando todo tipo de ellas (individuos, equipos, recursos, etc). Como es de esperarse, las entradas al sistema estan dadas por los refuerzos enviados por cada uno de los países.

Hasta aquí, la representación del modelo de combate. Pero

en particular, nos referimos a un combate de tipo guerra-guerra, es decir, convencional. En este caso, las pérdidas en combate están solamente dadas por el tamaño de la fuerza contraria, con lo cual nuestro modelo queda descrito de la siguiente manera:

$$\dot{x}^1(t) = -ax^1(t) - c_{21}x^2(t) \quad (2)$$

$$\dot{x}^2(t) = -bx^2(t) - c_{12}x^1(t) \quad (3)$$

Siendo  $a$  y  $b$  constantes positivas que representan las tasas unitarias de pérdidas operativas. Teniendo también  $c_{12}, c_{21}$  constantes positivas que representan las tasas de efectividad de ataque de la fuerza 1 sobre la 2 y de la fuerza 2 sobre la 1 respectivamente.

### 3. RECORDANDO LA HISTORIA

En esta sección se utiliza 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, mientras que su enemigo inicialmente no dispone de unidades en Iwo Jima y envía refuerzos siguiendo el siguiente régimen:

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

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

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

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

### 4. PODER K

A partir de un modelo sin refuerzos y realizando una integración analítica obtenemos una relación entre las fuerzas de combate y una constante (constante de integración):

Tenemos

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

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

Explicitando, obtenemos la expresión

$$\dot{x} = -\alpha y \quad (9)$$

Como sabemos que  $\dot{x} = \frac{dx}{dy} \frac{dy}{dt}$ :

$$\frac{dx}{dy} \dot{y} = \frac{dx}{dy} \frac{dy}{dt} = -\alpha y \quad (10)$$

Reemplazando con la ecuación (7) resulta

$$-\frac{dx}{dy} \beta x = -\alpha y \quad (11)$$

Reemplazando adecuadamente los diferenciales tenemos

$$-\beta \int x dx + C = -\alpha \int y dy + D \quad (12)$$

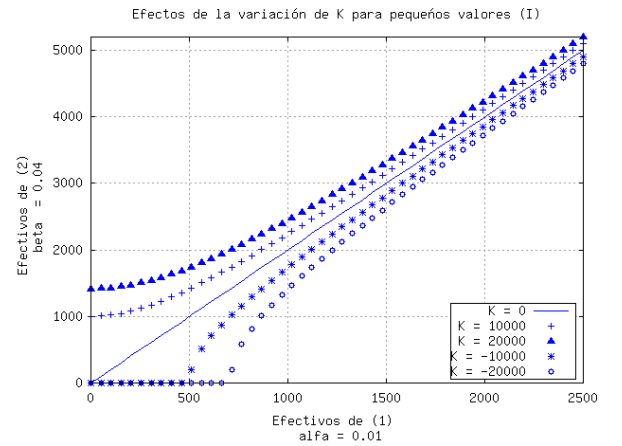
Siendo  $C$  y  $D$  constantes de integración. Podemos considerar  $D - C = k$ . De lo cual deducimos

$$\alpha \frac{y^2}{2} - \beta \frac{x^2}{2} = k \quad (13)$$

Considerando  $K = 2k$  se puede reescribir de la siguiente manera:

$$\alpha y^2 - \beta x^2 = K \quad (14)$$

Si fijamos los parámetros del sistema  $\alpha$  y  $\beta$  se obtiene una relación entre ambas fuerzas de combate. Esta ecuación representa una familia de hipérbolas cuando  $K \neq 0$ . Mientras que en el caso de  $K = 0$  se obtiene la recta asíntota.



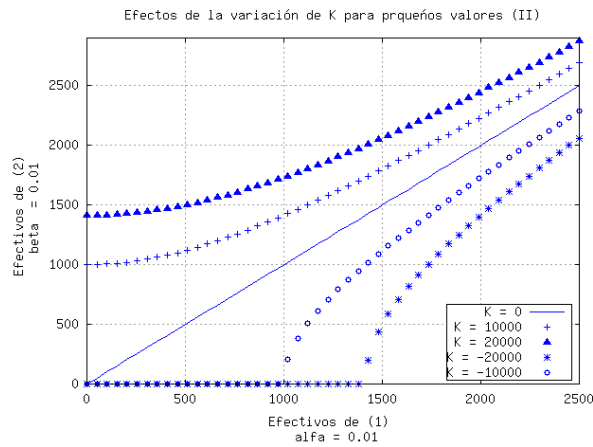
**Figura 1:** Gráfico obtenido de fijar  $\alpha = 0.01$  y  $\beta = 0.04$  en la ecuación 14. Se muestra el comportamiento del sistema sin políticas de refuerzos para distintos  $K$ .

El análisis sólo tiene sentido cuando la cantidad de unidades son positivas. Por lo tanto, limitaremos el análisis al primer cuadrante del plano cartesiano como puede observarse en 1 y ??:

**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 el contricante.

**Caso 2.** Si  $K < 0$  se tienen 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, se puede establecer qué cantidad de unidades son necesarias de una fuerza, ante la presencia de determinada cantidad de unidades enemigas.



**Figura 2:** Gráfico obtenido de fijar  $\alpha = 0.01$  y  $\beta = 0.04$  en la ecuación 14. Se muestra el comportamiento del sistema sin políticas de refuerzos para distintos  $K$ .

La interpretación física sería un combate balanceado. no quiere decir que se tiene la misma cantidad de efectivos desplegados. Sino que el poderío militar de los dos ejércitos está equilibrado en función de  $\alpha$  y  $\beta$ . Es decir, que en caso de no contar con una función de refuerzo se terminaría 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 ejercito. Esto es decir que aunque sea claramente el vencedor el lado en el que se encuentra la hipérbola, el costo podría ser muy alto. En cambio cuando se está lejos de la asíntota quiere decir que se está ganado sin tantas bajas.

La función de refuerzo juega un rol importante en la batalla. Permite la modificación del  $K$  que describe la hipérbola donde transcurre la batalla. Esto permite:

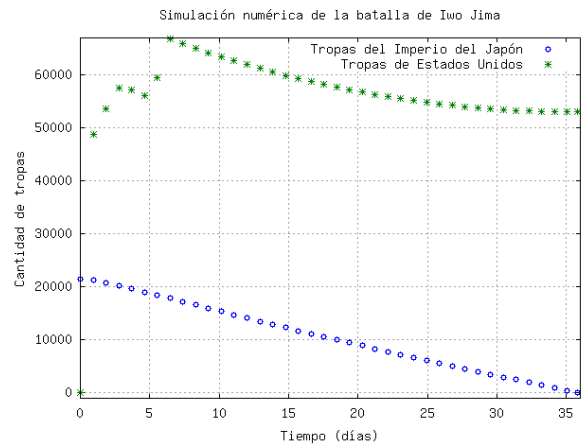
1. reducir las bajas al alejarse de la recta asíntótica  $K = 0$
2. modificar el resultado de una batalla en caso de

## 5. REVIVIENDO LA HISTORIA

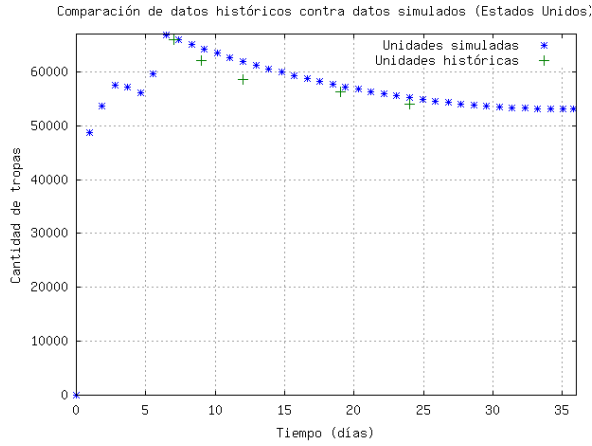
Para poder realizar un análisis de lo acontecido en la batalla, se ejecutó la simulación para obtener las trayectorias correspondientes a ambas fuerzas. En la figura 3 se pueden ver dichas trayectorias. De este podemos observar como, si bien inicialmente las fuerzas militares del Japón eran ampliamente superiores, el hecho de no disponer de refuerzos, como en el caso estadounidense, llevó a una rápida extinción del poderío militar presente en la zona. Por parte de los Estados Unidos, se vé como si bien su fuerza fue decreyendo a un ritmo similar a la japonesa, la mayor presencia militar llevó a que finalmente se note una clara preponderancia de este país en el conflicto. También podemos observar un decaimiento lineal 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 4. 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, se puede ver como se producen picos, donde los aumentos estan dados por la llegada de nuevas unidades y las disminuciones más bruscas estan dadas por las bajas producidas durante el asentamiento de las tropas en el área de batalla.

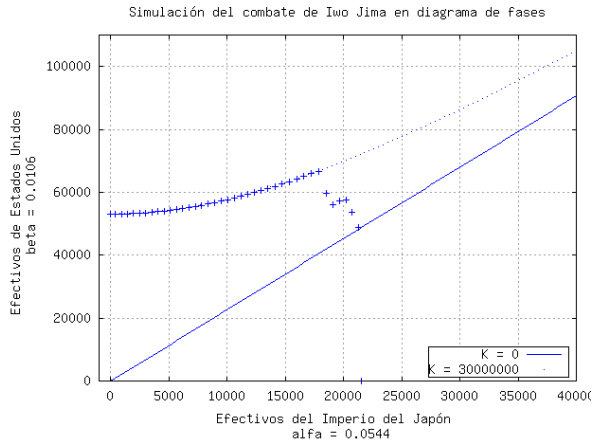
Otra gráfica realizada es la Figura 5 en donde proyectamos la simulación, graficando las fuerzas militares estadounidenses, en función de las japonesas. Como se puede ver, observando el gráfico aproximadamente en el punto 20000 de las ordenadas, encontramos que las fuerzas estadounidenses son cero. Este 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, se puede observar como la función que representa la cantidad de efectivos americanos se aproxima a una de las hipérbolas descriptas en la sección anterior. Esto ocurre a medida que se envían los refuerzos, para culminar en el momento donde ya no hay más envíos. La elección de la constante  $K$  fue determinada de forma empírica.



**Figura 3:** Cantidad de tropas de ambas fuerzas en función del tiempo.



**Figura 4: Cantidad de tropas estadounidenses en función del tiempo. Datos correspondientes al hecho y a la simulación.**



**Figura 5: Cantidad de tropas estadounidenses en función de las japonesas.**

## 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. Se eligieron 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 (15), (16) y (17) respectivamente.

$$g(t) = \begin{cases} 30000 & 0 \leq t < 1 \\ 0 & 1 \leq t < 4 \\ 3000 & 4 \leq t < 5 \\ 0 & 5 \leq t < 7 \\ 1000 & 7 \leq t < 8 \\ 0 & t \geq 8 \end{cases} \quad (15)$$

$$h(t) = \begin{cases} 54000 - [9000t] & 0 \leq t \leq 6 \\ 0 & t > 6 \end{cases} \quad (16)$$

$$k(t) = \begin{cases} 54000 & 0 \leq t < 1 \\ 0 & 1 \leq t < 20 \\ 6000 & 20 \leq t < 21 \\ 0 & 21 \leq t < 35 \\ 13000 & 35 \leq t < 36 \\ 0 & t \geq 36 \end{cases} \quad (17)$$

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 6 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 este acercamiento, 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 7, 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 8 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. Ésto implica que el ejército japonés era más eficiente en batalla y sirve para destacar lo importante del papel que juegan las constantes PONELE NOMBRE SON C12 C21 O ALFA BETA SER CONSISTENTEES. Mediante el resultado de la simulación podemos apreciar que los japoneses realmente lucharon hasta el final.

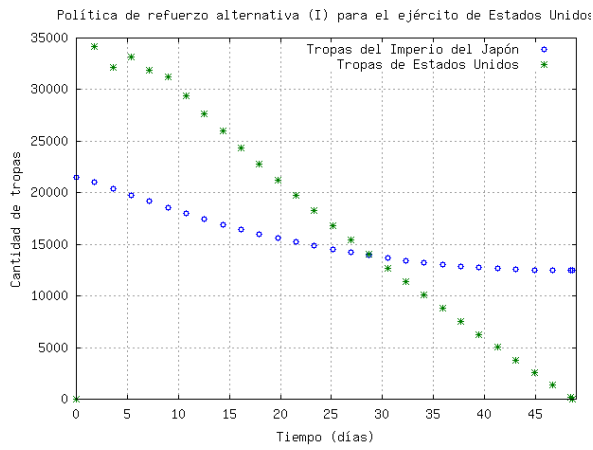
## 7. CONCLUSIONES Y RESULTADOS

### 7.1 Política de refuerzos

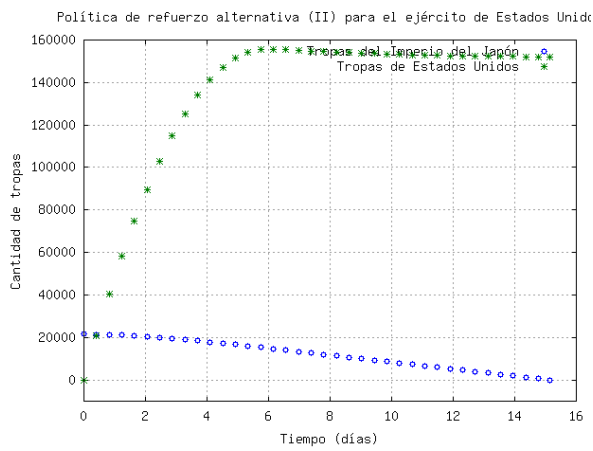
Al realizar este trabajo se pudo verificar el modelo elegido, analizando los resultados para compararlos con los datos recolectados históricamente a partir del hecho acontecido. Como conclusión a los cambios de política de refuerzos realizados, se puede decir que EEUU podría haber considerado una mejor política de refuerzos, aunque requeriría un análisis socio-económico y político más profundo para poder determinar porque realmente no lo hizo.

Puntos interesantes que se pueden observar de la primer simulación realizada, son los picos obtenidos al momento de la llegada de refuerzos estadounidenses y las pérdidas iniciales durante la etapa de asentamiento, que se ven claramente en las irregularidades iniciales de la curva graficada.

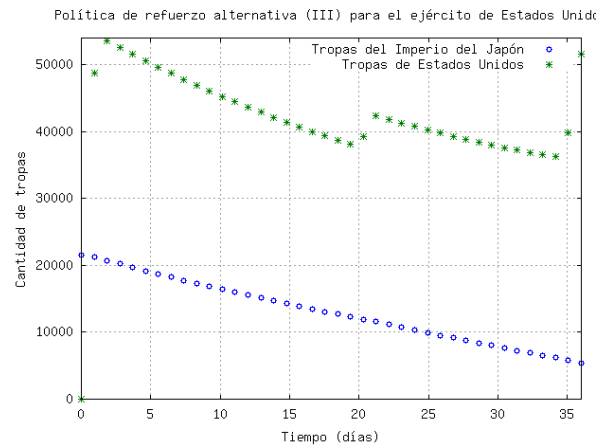
Otra conclusión importante es la relación obtenida entre las fuerzas en combate. Particularmente, resaltar que ante una relación lineal de las fuerzas, es decir, el caso en el que la constante  $K$  es igual a 0, la recta descrita nos proporciona



**Figura 6:** Resultados del combate simulado usando la política de refuerzos alternativa  $h$ .



**Figura 7:** Resultados del combate simulado usando la política de refuerzos alternativa  $g$ .



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

bases de trabajo para estimar estadísticas

La política de refuerzos permite variar el  $K$  que describe la hipérbola que representa el combate, de manera de alterar el resultado. Podría pensarse el sistema sin refuerzos como a lazo abierto: el resultado del combate está únicamente determinado por la cantidad de tropas y las tasas de efectividades. Por otra parte, a lazo cerrado sería utilizando la función de refuerzos de manera de alterar el combate para que un lado sea el vencedor 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).

El mayor inconveniente para lograr esto es la complicación de establecer a priori tanto  $\alpha$  como  $\beta$ . como la efectividad de las unidades militares de cada fuerza, contra las enemigas.