जगातला पहिला ई-स्पोर्ट : बुद्धिबळ

लेखक : टिबी पुयू

इंटरनेटच्या आधी, व्हिक्टोरियन काळात बुद्धिबळ खेळण्यासाठी इलेक्ट्रिक टेलिग्राफचा वापर होत असे. यामुळे बुद्धिबळाबरोबरच टेलिग्राफ हे तंत्र आणि यंत्रही कसे बहराला आले, त्याचा रंजक इतिहास.

१८४४ सालाच्या नोव्हेंबर महिन्यातील एक थंड दुपार. वॉशिंग्टनमधील खेळाडूने नेहमीच्या पद्धतीनुसार प्यादे मध्यभागी सरकवून बुद्धिबळाचा डाव सुरू केला. मात्र, त्याचा प्रतिस्पर्धी टेबलाच्या पलीकडे बसलेला नव्हता. इतकेच नव्हे, तर तो या शहरातही कोठे नव्हता. तो होता बाल्टिमोरमध्ये. वॉशिंग्टनपासून सुमारे ६० किलोमीटर दूर अंतरावर. आणि, बुद्धिबळाच्या डावातली प्रत्येक चाल टेलिग्राफच्या तारेने एकमेकांना पाठवली जात होती.

ऑनलाइन गेमिंग, कोट्यवधी डॉलर्सच्या थेट प्रक्षेपित होणाऱ्या ई-स्पोर्ट्स स्पर्धा आणि कॅफे व लोकल ट्रेनमध्ये फोनवर खेळले जाणारे लाखो ब्लिट्झ गेम्स (ब्लिट्झ हा एक

ॲक्शन गेम आहे.) यांच्या खूप आधी, बुद्धिबळ हा विजेद्वारे खेळला जाणारा पहिला ई-खेळ बनला. या तारांनी बुद्धिबळाच्या चाली वाहून नेल्या आणि त्यासोबत एक नवीन कल्पनाही उदयाला आली. कल्पना अशी, की दूरवरचे लोक तत्काळ एकत्र येऊ शकतील, स्पर्धेत भाग घेऊ शकतील, ती पाहू शकतील आणि आपण एकमेकांच्या अगदी जवळ आहोत असे त्यांना वाटेल.

'जागतिक टेलिग्राफ जाळे आणि त्याचे सामाजिक आणि सांस्कृतिक परिणाम' यावर पीएच. डी. केलेल्या जर्मन इतिहासकार सिमोन म्युलर-पोल यांच्या मते, 'केबल चेस'चा म्हणजेच तारेद्वारे खेळल्या जाणाऱ्या बुद्धिबळाचा उदय अशा ठिकाणी झाला, जिथे अनेक गोष्टींबद्दलची तीव्र ओढ एकाच वेळी वाटत होती. त्या गोष्टी होत्या; खेळ, विज्ञान, साम्राज्य, प्रसिद्धी, मध्यमवर्गीय महत्त्वाकांक्षा आणि अंतरावरही मात करता येऊ शकते ही एक नवी, रोमांचक जाणीव.'

जगातील पहिला ई-स्पोर्ट (E-Sport)

पाचव्या किंवा सहाव्या शतकात भारतात 'चतुरंग' या नावाने बुद्धिबळ हा खेळ उदयाला आला. सुरुवातीला युद्धाचे दृश्य उभे करण्यासाठी आणि नेत्यांना लष्करी रणनीतीचे धडे देण्यासाठी बुद्धिबळाचे हे स्वरूप तयार करण्यात आले होते. यात भारतीय सैन्याच्या चारही विभागांचे - पायदळ, अश्वदळ, हत्तीदळ आणि रथदळ - प्रतिनिधित्व केलेले होते. हीच ती चतुरंग सेना, आणि म्हणून खेळाचे नाव चतुरंग. या खेळामध्ये तत्कालीन युद्धनीती, साम्राज्यकालीन नेतृत्व आणि युद्धकौशल्य यांचे प्रतिबिंब उमटत असे.

सातव्या शतकात हा खेळ पर्शियामध्ये पोहोचला. तिथल्या सरदारांनी तो स्वीकारला आणि त्यात बदल केले. टायग्रिस आणि युफ्रेटिस नद्यांच्या काठांवरून कोरलेल्या सोंगट्या पश्चिमेकडे सरकल्या. उमय्यांच्या (Umayyad dynasty) विजयासोबत त्या आयबेरियन द्वीपकल्पात (यामध्ये स्पेन, पोर्तुगाल, अँडोरा आणि जिब्राल्टर यांचा समावेश होतो.) पोहोचल्या आणि संपूर्ण युरोपभर पसरल्या. पंधराव्या शतकापर्यंत, बुद्धिबळाच्या पटाने आणि सोंगट्यांनी साधारणपणे आज आपल्याला ओळखता येईल असा आकार धारण केला होता.

नंतरची अनेक शतके, बुद्धिबळ हा खेळ उच्चभ्रू लोकांसाठीच राखीव राहिला. एकोणिसाव्या शतकातील सामाजिक उलथापालथीमुळेच त्याचे खऱ्या अर्थाने रूपांतर झाले. या काळात भरभराटीस आलेल्या मध्यमवर्गाकडे फावल्या वेळेचे प्रमाण वाढले आणि बुद्धिबळाच्या खेळाने या नवीन क्रीडा-संस्कृतीच्या लाटेवर स्वार होत प्रगती केली. १८४० च्या दशकाच्या सुरुवातीस, या खेळाच्या चाहत्यांनी संघटित होण्यास सुरुवात केली. खेळाडूंनी बुद्धिबळासाठी खास क्लब स्थापन केले आणि अधिकृत स्पर्धा आयोजित केल्या जाऊ लागल्या. म्युलर-पोल (Müller-Pohl) लिहितात की, “पॅरिस, बर्लिन, वॉर्सा, व्हिएन्ना, मॉस्को, रोम आणि लंडनमध्ये त्या काळातील उदारमतवादी आणि बुद्धिजीवी उच्चभ्रू वर्ग दर आठवड्याला बुद्धिबळाच्या पटांभोवती एकत्र जमत असे.” या खेळाची वाढती लोकप्रियता लक्षात घेऊन युरोप आणि अमेरिकेतील वर्तमानपत्रांनी नियमितपणे बुद्धिबळविषयक सदरं सुरू केली. त्याच वेळी, प्रकाशकांनी बुद्धिबळासाठी खास मासिकं आणि खेळाचे नियम निश्चित व प्रमाणित करणारे ग्रंथ प्रकाशित केले.

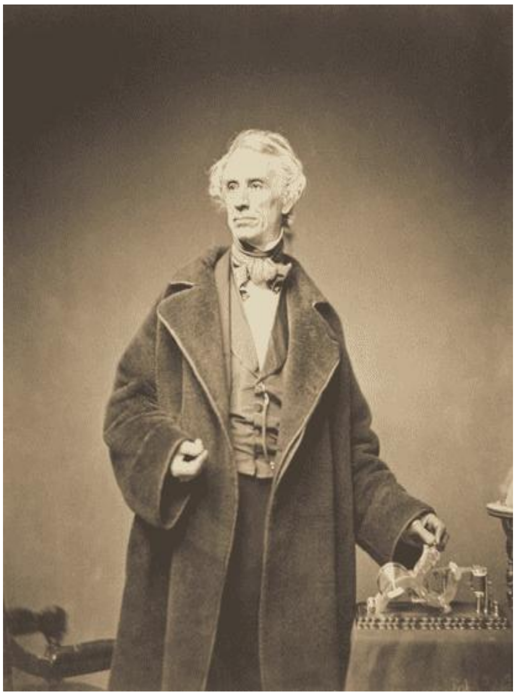
स्वस्त टपाल सेवेमुळे ‘करस्पॉन्डन्स चेस’ म्हणजेच टपालाद्वारे बुद्धिबळ खेळणे आधीच लोकप्रिय झाले होते. मात्र, टपाल सेवा अत्यंत संथ होती. काही सामने तर कित्येक वर्षे चालत असत. म्युलर पोल यांनी ब्रुकलिनमधील फ्रान्सिस ब्रेन्झिंगर आणि जर्मनीतील त्यांचा भाऊ यांच्यातील टपालाने खेळला गेलेल्या एका सामन्याचा उल्लेख केला आहे. हा सामना १८५९ ते १८७५ या कालावधीत म्हणजे तब्बल १६ वर्षे चालला होता.

लहानपणी मला पोस्टाची तिकिटे जमवण्याचा छंद होता. माझे चुलते श्री रघुनाथ धोंडो कर्वे यांच्याकडून मला एकदा स्वीडन या देशाची टपाल तिकिटे मिळाली. चौकशी केल्यावर कळले की ते स्वीडनमधील एका प्रतिस्पर्ध्याबरोबर पत्राने बुद्धिबळ खेळत असत. त्यावेळी एयरमेल नसे, तेव्हा हा पत्रव्यवहार बोटीद्वारेच चालत असावा. किती वर्षे एकेक डाव चालायचा, कुणाला माहिती! अशी आठवण पुण्यातील डॉ. आनंद कर्वे सांगतात.

परंतु त्यानंतर, संशोधक सॅम्युअल मोर्स यांनी टेलिग्राफ प्रणाली विकसित केली. मोर्स यांची प्रणाली ठिपके (dots) आणि रेषा (dashes) यांच्या मालिकेच्या स्वरूपात संकेत पाठवत असे. यात प्रत्येक विशिष्ट संयोजनाचा अर्थ वर्णमालेतील एक अक्षर असा होत असे. यालाच ‘मोर्स कोड’ म्हटले जाते. अमेरिकेतील पहिली विद्युत टेलिग्राफ वाहिनी मे १८४४ मध्ये कार्यान्वित झाली. त्यावेळी मोर्स यांचा बायबलमधील प्रसिद्ध संदेश - ‘What hath God wrought’ (देवाने काय अद्भुत कार्य केले आहे.) - वॉशिंग्टनहून बाल्टिमोरला पाठवण्यात आला.

बुद्धिबळ आणि टेलिग्राफ यंत्राचे विपणन

यानंतर काही महिन्यांतच ‘केबल चेस’साठी (तारेद्वारे खेळल्या जाणाऱ्या बुद्धिबळासाठी) वातावरण तयार झाले होते. १८ नोव्हेंबर १९४४ या दिवशी सॅम्युअल मोर्स



First Game of Chess.

W 12 to 28	W castles	W 11 to 29	W 17 to 30
B 53 " 37	B 59 to 45	B 26 " 24	B 26 " 38
W 6 " 30	W 14 " 19	W 10 " 23	W 14 " 5
B 51 " 46	B 45 " 51	B 62 " 26	B 57 " 58
W 7 " 22	W 3 " 21	W 4 " 3	W 30 " 45c
B 52 " 36	B 61 " 45	B 43 " 40	B 51 " 45
W 28 " 36	W 22 " 5	W 30 " 35	W 35 " 45
B 46 " 36	B 55 " 39	B 45 " 42	B 42 " 23c
W 30 " 18	W 2 " 17	W 7 " 9	W 9 " 8
B 63 " 46	B 49 " 48	B 40 " 23	B 61 " 52
W 13 " 20	W 19 " 30	W 5 " 14	W 27 " 37
B 56 " 41	B 36 " 29	B 23 " 6	B 24 " 9
W 9 " 24	W 21 " 13	W 3 " 6	B 18 " 36
B 58 " 43	B 39 " 26	B castles	B 23 " 7
		60 to 62	W gives up.
		& 64 " 61	

टेलिग्राफवरील बुद्धिबळाच्या पटावरील जागा दर्शवण्यासाठी, अल्फ्रेड वेल आणि हेन्री रॉजर्स यांनी ६४ घरांपैकी प्रत्येकाला एक विशिष्ट क्रमांक दिला. टेलिग्राफ बुद्धिबळाच्या पहिल्या सामन्यात 'पांढऱ्या' (White) खेळाडूचा पराभव झाला.

अमेरिकन व्यक्तिचित्रकार आणि टेलिग्राफचे प्रणेते सॅम्युअल मोर्स

आपल्या व्यक्तिगत आयुष्यातील एका दु:खद प्रसंगामुळे हा उत्कृष्ट व्यक्तिचित्रे काढणारा कलाकार वीज आणि चुंबक अशा वेगळ्याच विषयाकडे वळला. युरोपला गेलेले असताना त्यांच्या पत्नीची तब्बेत बिघडल्याचे पत्र त्यांना खूप उशीरा मिळाले. परंतु ते परत येईपर्यंत तिचे निधन झालेले होते. इतकेच नाही, तर तिच्यावर अंत्यसंस्कारही झाले होते. यानंतर त्यांनी टेलिग्राफचा शोध लावला.

डिसेंबर १८४२ मध्ये मोर्स यांनी वॉशिंग्टन, डी.सी. येथे अमेरिकन कॉंग्रेसच्या कॅपिटल इमारतीमध्ये आपल्या टेलिग्राफ प्रणालीचे प्रात्यक्षिक दाखवले. इमारतीच्या दोन समिती कक्षांदरम्यान तारा जोडल्या आणि त्याद्वारे एकमेकांना संदेश पाठवले. वॉशिंग्टन, डी.सी. आणि बाल्टिमोर यांच्या दरम्यान ६१ किमी लांबीची प्रायोगिक टेलिग्राफ वाहिनी उभारण्यासाठी कॉंग्रेसने १८४३ मध्ये ३०,००० डॉलर्स इतका निधी मंजूर केला. पुढे मोर्स यांनी कॉंग्रेससमोर टेलिग्राफचा विस्तार करण्याच्या प्रस्तावाला मंजुरी मिळवण्यासाठी बुद्धिबळाचा वापर केला.

मे १८४५ मध्ये, न्यूयॉर्क शहरापासून फिलाडेल्फिया, बॉस्टन, बफेलो आणि मिसिसिपीच्या दिशेने टेलिग्राफच्या तारांचे जाळे उभारण्यासाठी 'मॅग्नेटिक टेलिग्राफ कंपनी'ची स्थापना करण्यात आली. त्यानंतरच्या काही वर्षांत अमेरिकेत टेलिग्राफच्या तारांचे जाळे वेगाने पसरले आणि १८५० पर्यंत १२,००० मैल लांबीच्या तारा टाकण्यात आल्या. सॅम्युअल मोर्स आणि टेलिग्राफ यंत्राचा शोध या बद्दल अधिक माहितीसाठी पहा व्हिडियो https://www.youtube.com/watch?v=ixIoKliO8jo

यांचे सहकारी अल्फ्रेड व्हेल यांनी तारेने एक नवीन संदेश पाठवला: ‘वॉशिंग्टन चेस क्लब बाल्टिमोरला एका सामन्याचे आव्हान देत आहे.’ त्यानंतरच्या काही दिवसांत त्यांनी सात सामने खेळले. व्हेल आणि रॉजर्स यांनी पटावरील ६४ घरांपैकी प्रत्येकाला एक विशिष्ट क्रमांक दिला होता. ‘प्यादे राणीच्या उंटाच्या चौथ्या घरावर’ (pawn to queen’s bishop’s four) असे सविस्तर लिहिण्याऐवजी, खेळाडू केवळ ‘११ ते २७’ असा जलद संकेत पाठवत असे. अल्फ्रेड व्हेल यांनी आपल्या रोजनिशीत केलेल्या उपलब्ध नोंदींनुसार, ही तांत्रिक चाचणी अत्यंत यशस्वी ठरली.

परंतु टेलिग्राफ यंत्र अजूनही नवीन होतं. लोकांच्या मनातली त्याची प्रतिमा उजळावी यासाठी अजून पुराव्याची गरज होती. बुद्धिबळाद्वारे मॉर्सला प्रात्यक्षिकासाठी एक उत्तम वस्तू गवसली. ती लक्ष वेधून घेण्यासाठी पुरेशी मनोरंजक होती. या खेळाबद्दल मोठी उत्सुकता निर्माण झाली आणि काँग्रेसचे बरेच सदस्य त्यामुळे मोहित झाले. मॉर्सने नंतर स्वतः आपले राजकीय वजन वाढवण्यासाठी या खेळाचा वापर केला. त्याने अधिकाऱ्यांना सांगितले की बुद्धिबळ आणि चेकर्स ‘जणू काही खेळाडू एकाच टेबलावर बसले आहेत’ इतक्या सहजतेने टेलिग्राफ वरून खेळले जाऊ शकतात.

ब्रिटनने ही कल्पना उचलली आणि ती आणखी मोठ्या स्तरावर नेली. जर अमेरिकेने टेलिग्राफ बुद्धिबळाचा शोध लावला असेल, तर ब्रिटनने त्याचे एका मोठ्या प्रदर्शनात रूपांतर केले. १८४५ मध्ये, ब्रिटिश टेलिग्राफचे प्रणेते चार्ल्स व्हीटस्टोन यांनी नव्याने उघडलेल्या साऊथ वेस्टर्न रेल्वे मार्गावर एक सामना आयोजित केला. त्यांनी बुद्धिबळातील दिग्गज हॉवर्ड स्टॉन्टन यांची त्यांच्या प्रतिस्पर्ध्यासोबत जोडी लावली आणि पोर्ट्समाउथ व लंडन दरम्यान

चाली प्रसारित केल्या. हा सामना दिवसभर चालला. हा खेळ खेळण्यासाठी वापरलेल्या माध्यमाने लोकांना रोमांचित केले. त्या काळी ‘लंडन न्यूज’मध्ये प्रकाशित झालेल्या एका लेखातील मजकूर सांगतो, ‘बुद्धीबळाचा हा सामना एकमेकांपासून जवळपास ९० मैल दूर असलेल्या व्यक्तींनी खेळला. आणि ही माहिती पोहोचवणाऱ्या त्या गूढ दूताला या खेळादरम्यान ये-जा करताना १०,००० मैलांहून अधिक अंतर पार करावे लागले असणार!’ त्याच अहवालात आश्चर्य व्यक्त करण्यात आले होते की, खेळाडू पलीकडून ‘जणू काही ते एकाच खोलीत आहेत’ अशा प्रकारे संवाद साधू शकत होते.

या सामन्यामुळे लोकांमध्ये आणि अधिकाऱ्यांमध्ये या टेलिग्राफ लाइनची जाहिरात होण्यास मदत झाली आणि लवकरच ब्रिटिश रेल्वेमार्फत एक-सुई टेलिग्राफचा मोठ्या प्रमाणावर प्रसार झाला. या अर्थाने, बुद्धिबळाने जसे टेलिग्राफच्या प्रसाराचे काम केले, अगदी तसेच काम पुढे जाऊन व्हिडिओ गेम्स आणि ई-स्पोर्ट्स यांनी संगणक, ब्रॉडबँड आणि स्ट्रीमिंगच्या पायाभूत सुविधांचा विस्तार होण्यासाठी केले.

लवकरच, हे सामने जगभर पसरले. १८९०च्या दशकापर्यंत, खेळाडू समुद्रापलीकडील प्रतिस्पर्धकांना आव्हान देण्यासाठी नव्याने टाकलेल्या पाणबुडी केबल्सचा वापर करू लागले.

म्युलर-पोल यांच्या अहवालानुसार, १८९५ च्या न्यूनेस चषकासाठी ३,००० हून अधिक प्रेक्षक जमले होते. बुद्धिबळासाठी एवढी गर्दी म्हणजे एक आश्चर्यच होते. न्यूयॉर्क टाइम्सने निरीक्षण नोंदवले की, ‘मोठ्या संख्येने महिलांनी हा खेळ पाहिला आणि पटावर

खेळल्या जाणाऱ्या चाली प्रेक्षकांकडून उत्सुकतेने पाहिल्या जात होत्या व त्यावर चर्चाही केली जात होती.' ट्विच अस्तित्वात येण्याच्या खूप आधी, तांब्याच्या तारांवरून खेळला जाणारा बुद्धिबळाचा खेळ पाहण्यासाठी हजारो प्रेक्षक जमले होते. ही गोष्ट किती विलक्षण आणि भविष्याचा वेध घेणारी होती? ट्विच (Twitch) हा एक 'लाइव्ह-स्ट्रीमिंग' प्लॅटफॉर्म आहे. यावर व्हिडिओ गेम्स, संगीत सादरीकरणे, ई-स्पोर्ट्स स्पर्धा, पाककलेचे कार्यक्रम यांचे थेट प्रसारण पाहता येते.

शांततेसाठी जागतिक पट

टेलिग्राफने बुद्धिबळाच्या खेळाडूंच्या मधले अंतर काढून टाकले आणि जगाला अधिक जवळ आणले. अनेक आशावादी लोकांचा विश्वास होता की हे तंत्रज्ञान मानवी संघर्ष संपवेल. जर आपण त्वरित बोलू शकलो, तर बाब युद्धापर्यंत जाईलच कशी? उदाहरणार्थ, लिव्हरपूल चेंबर ऑफ कॉमर्सचे अध्यक्ष क्रिस्टोफर बुशेल यांनी अशा जगाची कल्पना केली होती, जिथे जागतिक घडामोडींवर बुद्धिबळाच्या पटाप्रमाणे, 'प्रत्येक चालीनुसार' देखरेख केली जाऊ शकेल.

ही आदर्शवादी कल्पना १८९७ मध्ये शिखरावर पोहोचली. त्या वर्षी, अमेरिकेच्या 'हाऊस ऑफ रिप्रेझेंटेटिव्हज'ने ब्रिटनच्या 'हाऊस ऑफ कॉमन्स'विरुद्ध अटलांटिक-पार (ट्रान्सअटलांटिक) सामना खेळला. एका अभ्यासानुसार, १८९६ ते १९११ या काळात अँग्लो-अमेरिकन संघांदरम्यान दोन डझनहून अधिक सामने खेळले गेले. मात्र, पहिल्या महायुद्धाने या सर्व कल्पना धुळीस मिळवल्या.

बुद्धिबळ - टेलिग्राफपासून ते ट्विच लाइव्ह स्ट्रीम्सपर्यंत

कालांतराने, बदलत्या तंत्रज्ञानाबरोबर दूरस्थ बुद्धिबळ विकसित झाले. ते अगदी सहजपणे टेलिफोनच्या युगात शिरले. आता केवळ तोंडी सूचनांद्वारे खेळ शहरा-शहरांत पोहोचू शकत होता, आणि रेडिओच्या युगातही, कोणत्याही प्रत्यक्ष तारेविना समुद्रातील जहाजांमध्ये किंवा राष्ट्रीय सीमा ओलांडून चालींची देवाणघेवाण होऊ शकत होती. नंतर टेलिटाइप, ईमेल, इंटरनेट फोरम आणि थेट ऑनलाइन सर्व्हर आले, आणि प्रत्येक नवीन प्रणालीने विचार आणि उत्तर यांमधील विलंब कमी केला.

जगातील अव्वल क्रमांकाचा बुद्धिबळपटू मॅग्नस कार्लसन एप्रिल २०२५मध्ये 'मॅग्नस व्हर्सेस द वर्ल्ड' (Magnus Vs The World) या ऑनलाइन बुद्धिबळ सामन्यात एकाच वेळी एक लाख प्रतिस्पर्ध्यांशी सामना करताना.

स्रोत : https://indianexpress.com/article/sports/chess/magnus-carlsen-starts-online-chess-match-vs-1-lakh-opponents-9927208/

प्रत्येक नवीन माध्यमाने अंतराचे अडथळे दूर करण्याचे आश्वासन दिले आणि ते दावे सिद्ध करण्यासाठी बुद्धिबळ नेहमीच तत्पर राहिले. आज, इंटरनेटमुळे दूरस्थपणे खेळल्या जाणाऱ्या बुद्धिबळाने (टेलीकॉम चेस) अभूतपूर्व उंची गाठली आहे. एकाच संकेतस्थळावर दिवसाला तब्बल २ कोटींपर्यंत सामने खेळले जाऊ शकतात. बुद्धिबळ आता अधिकृतपणे

‘ई-स्पोर्ट’ (e-sport) म्हणून मान्यताप्राप्त झाले असून, जागतिक स्पर्धांमध्ये आधुनिक व्हिडिओ गेम्सच्या बरोबरीने त्याचे स्थान निर्माण झाले आहे.

बुद्धिबळ आणि अत्याधुनिक तंत्रज्ञान नेहमी हातात हात घालून चालत आले आहे. कदाचित याचे कारण त्यामागील समान तर्कशास्त्र असेल. १८४४मधील चुंबकाच्या वापरापासून ते आजच्या स्मार्टफोनच्या स्क्रीनपर्यंत, मानवी प्रेरणा तीच राहिली आहे. आपण आपल्या महान शोधांचा उपयोग केवळ कामासाठीच नाही, तर मनोरंजनासाठीही करत आलो आहोत.

मूळ लेख : https://www.zmescience.com/feature-post/culture/culture-society/chess-telegraph-feature-esport/

§§§

लेखक : टिबी पुयू (Tibi Puiu) विज्ञान पत्रकार आहेत आणि प्रामुख्याने उदयोन्मुख तंत्रज्ञान, भौतिकशास्त्र, हवामान आणि अंतराळ या विषयांवर लेखन करतात. फावल्या वेळेत संगणकावर वेगळ्या प्रकारचे संगीत तयार करणे त्यांना आवडते. त्यांनी मेकॅनिकल इंजिनिअरिंगमध्ये बी.एस्सी. आणि ‘रिन्यूएबल एनर्जी सिस्टिम्स’मध्ये एम.एस्सी. पदवी प्राप्त केली आहे.

अनुवाद : संजीवनी आफळे, शैक्षणिक संदर्भ गटात कार्यरत.

इ-मेल : saaphale@rediffmail.com

(कळीचे शब्द :- बुद्धिबळ, तारायंत्र, सॅम्युअल मोर्स, दूरस्थ खेळ, chess, telegraph, Samuel Morse, E-sport)