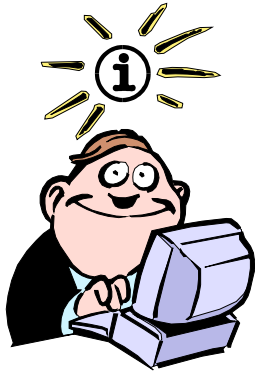


CAPÍTULO 8:

IRC: “Charla” en la Red



Algunas personas se han vuelto tan adictas al "chateo" que existe dentro de Usenet un newsgroup para la "rehabilitación" denominado alt.irc.recovery

"Chateando"

Uno de los servicios más "adictivos" dentro de Internet es IRC (**I**nternet **R**elay **C**hat, o *Charla en tiempo real*) que nos brinda la posibilidad de comunicarnos "casi" en forma simultánea con varios internautas a la vez.

IRC es un sistema de comunicaciones desarrollado en 1988 por el finlandés *Jarkko Oikarinen* (jto@tolsun oulu.fi) con el objeto de mejorar un programa denominado *Talk* que si bien posibilitaba la comunicación interactiva entre dos computadoras, sólo permitía establecer el vínculo entre dos computadoras a la vez.

Ahora bien, la charla ("**chateo**" en la jerga de Internet) en IRC no se realiza por medio de la voz sino mediante el **tipeo en el teclado**. Los mensajes que uno vaya escribiendo serán vistos en sus computadoras por el resto de los usuarios conectados y viceversa.

A diferencia de las listas de correo y aún de los newsgroups, en IRC se manifiesta un ambiente de gran informalidad, propio de la improvisación que supone una charla en "vivo".

Podría decirse que IRC es dentro del ambiente de redes, el equivalente a los radios de banda ciudadana, pero a diferencia de ésta, IRC permite que gente de todo el mundo pueda participar en "conversaciones".

IRC se volvió muy popular durante la "Guerra del Golfo" en enero de 1991, donde los usuarios de Internet obtenían las últimas informaciones de los propios involucrados.

¿Cómo funciona IRC?

Internet Relay Chat, como la mayoría de los servicios de Internet, está basado en una arquitectura cliente-servidor. Esto nuevamente supone que deberemos proveernos de un programa cliente que nos posibilite conectarnos a un servidor que preste el servicio IRC.

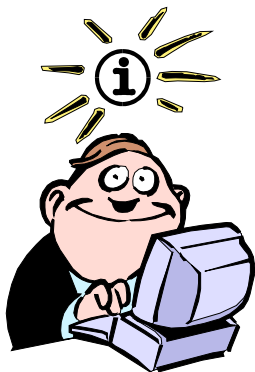
Los programas cliente más populares son:

mIRC, WS-IRC, CheetaChat, MaxxChat, HyperChat Suite, IRC Gold, ChatMan, Pirch y Virc, entre otros.

Estos programas nos permiten ingresar a cualesquiera de los servidores IRC, los cuales a su vez están interconectados entre sí conformando una **red IRC**.

La red más antigua, y también la más grande en la actualidad se denomina **EFnet** (**E**ris **F**ree **N**et), y dado su explosivo crecimiento en los últimos años (unos 35000 usuarios promedio en cualquier momento, lo que trajo agregado una mayor lentitud en las comunicaciones) se crearon nuevas redes. **Undernet** con aproximadamente 20000 usuarios y **Dalnet**, con 25000, son las mejores y con rápidas prestaciones. Más recientemente han aparecido otras redes, más regionales y con menor cantidad de servidores como **Icenet** (Australia), **IRC-Net** (Europa), **Bras NET** (Brasil), **Galaxy Net, New Net y Chat Net**.

Como es dable suponer, es imposible que 15000, 10000 ó 5000 personas puedan conversar al mismo tiempo. De esto se desprende que dentro de IRC se formen "**canales**" que no son más que cuartos o lugares virtuales que tienen un tópico de conversación para hablar en grupo o privadamente. No existe restricción alguna con respecto al número de personas que puedan participar en cada canal, ni el número de canales que conforman una red IRC (se estiman en aproximadamente 5000 los canales abiertos).

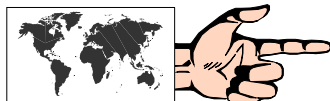


Si bien las charlas en IRC son en tiempo real, se pueden llegar a producir demoras o retardos (denominados "lag") por saturación y/o limitación en las conexiones.

Si bien, tal como sucede en los newsgroups, en la mayoría de los canales se "habla" inglés, dado el continuo crecimiento del número de usuarios hispanoparlantes, hoy en día existen varios canales donde el español es la lengua excluyente, tales como **#hispanos**, **#espanol**, **#latinos**, **#mexico** y **#chile**, entre otros.

De todas formas, siempre existe la posibilidad de crear un canal propio, y tratar un tema específico con un grupo de amigos o con personas con intereses comunes con quienes nos hayamos puesto de acuerdo previamente, por ejemplo, avisándoles vía e-mail de un "encuentro" en Undernet, en un supuesto canal #infoedu que creará el primero que "llegue" a una determinada hora GMT.

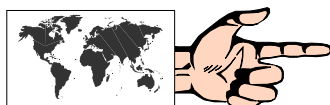
Para acceder a un listado de los canales disponibles podemos consultar en la Web los siguientes sitios:



<http://www.funet.fi/~irc/channels.html>
http://espanol.dir.yahoo.com/Internet_y_computadoras/Internet/Charlas_y_foros_/Internet_Relay_Chat_IRC_/Redes/IRC_Hispano/Canales/

Comunicándonos con mIRC

mIRC es el más tradicional y popular programa cliente dedicado al IRC. Puede bajarse de la Web en la dirección:

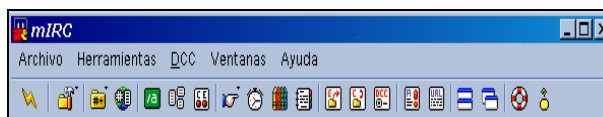


<http://www.mirc.com>
<http://www.mirces.com> (versión en español)

Allí también, si es de nuestro interés podremos encontrar FAQ's tanto de IRC como del propio mIRC, y una exhaustiva lista de sitios relacionados al tema IRC.

El proceso para poder realizar una comunicación a través de mIRC requiere, como en todos los programas que se utilizan por primera vez, una configuración inicial.

Una vez que estamos conectados a nuestro proveedor de Internet, abrimos mIRC y nos encontramos con el siguiente menú:



Vamos a **Archivo**, **Opciones** y aparece la siguiente pantalla con algunos datos predeterminados. Sólo nos resta inventar un Nick (apodo), y elegir un servidor cualquiera de alguna de las redes que mencionamos anteriormente.

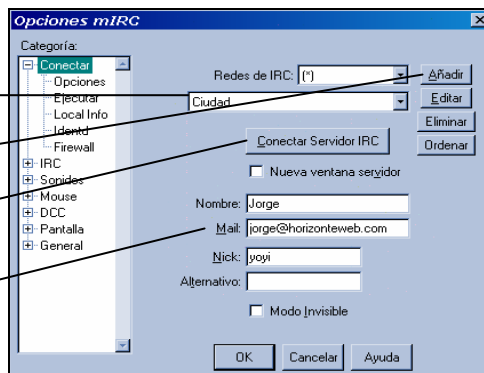
Fig. 8.1. Configuración inicial del mIRC.

VENTANA DE SERVIDORES DISPONIBLES

BOTONES PARA AGREGAR, EDITAR, ELIMINAR Y ORDENAR SERVIDORES

BOTÓN DE CONEXIÓN AL SERVIDOR ELEGIDO

VENTANAS DE INGRESO DE DATOS DEL USUARIO



A manera de ejemplo, brindamos una lista de algunos servidores con su respectivo Puerto que podremos ir ingresando a los ya colocados por el programa pulsando "Añadir."

Red EFnet (Port 6667)

irc.webgiro.se
irc.blessed.net
irc.secsup.org
irc.ipv6.homelien.no

Una lista completa de servidores EFnet puede obtenerse en la Web en:



<http://www.efnet.org/>
Red Undernet (Port 6667)

graz.at.eu.undernet.org
Oslo.NO.EU.Undernet.org
mesa.az.us.undernet.org
washington.dc.us.undernet.org

Una lista completa de servidores Undernet puede obtenerse en la Web en:



<http://servers.undernet.org/servers.php>

Red Dalnet (Port 7000)

toronto.on.ca.dal.net
arcor.de.eu.dal.net
games.it.eu.dal.net
astro.ga.us.dal.net

Una lista completa de servidores de Dalnet puede obtenerse en la Web en:



<http://www.dal.net/servers/index.php3>

Red iRC-Hispano: es la mayor red de IRC de habla hispana del mundo, con más de 750.000 usuarios diarios y llegando a picos que superan fácilmente los 44.500 usuarios simultáneos.

andromeda.irc-hispano.org
coruscant.irc-hispano.org
eclipse.irc-hispano.org
especia.irc-hispano.org

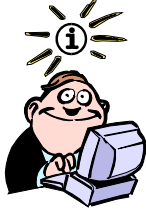
Una lista completa de servidores de IRC-Hispano puede obtenerse en la Web en:



<http://www.irc-hispano.org/servidores/>

Seleccionamos uno de ellos, por ejemplo **graz.at.eu.undernet.org** y pulsamos "Conectar". Pasados unos segundos nos aparecerá un **MOTD** (*Message of the Day*, o *Mensaje del Día*) indicándonos que ya estamos en IRC.

En la parte inferior podemos observar dos ventanas. La última, similar a la **Barra de tareas** de Windows nos irá mostrando las diferentes ventanas que vayamos abriendo, y la penúltima corresponde a la **Ventana de Status**.



Un **Net splits** es una desconexión repentina de un grupo de usuarios del canal, lo cual puede ocurrir debido a un corte en una de las redes.

Fig. 8.2: Pantalla principal de mIRC.

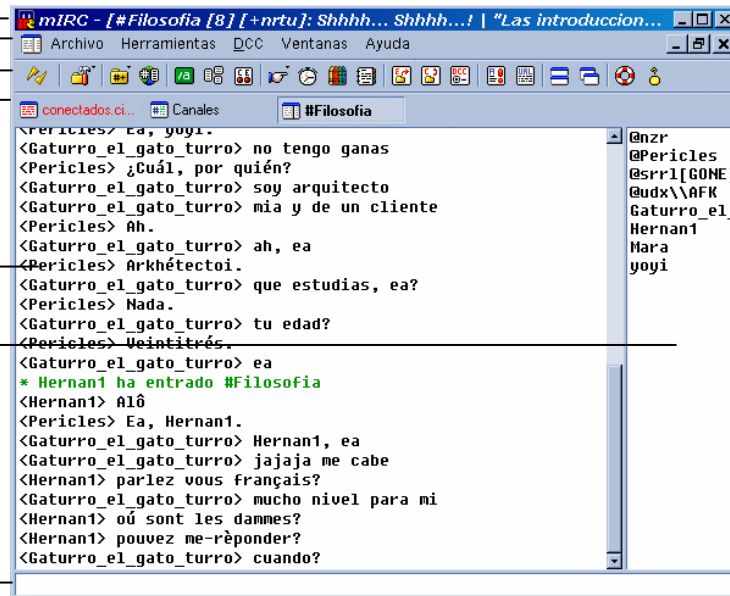
BARRA DE TÍTULO
 MENÚ CONTEXTUAL
 BARRA DE HERRAMIENTAS
 BARRA DE TAREAS
 VENTANA DE MENSAJES EMITIDOS POR LOS MIEMBROS DEL CANAL
 VENTANA DE MIEMBROS DEL CANAL CONECTADOS
 VENTANA DE STATUS

Desde ésta podremos realizar dos tipos de acciones:

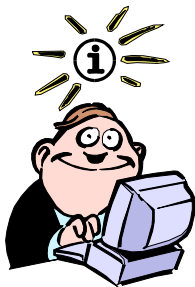
- 1) introducir los comandos propios del mIRC, los cuales siempre van precedidos de la barra "/" (y pulsar "Enter"), o
- 2) ingresar el texto de nuestra "conversación" (y luego pulsar "Enter").

Ingresando en un canal

Suponiendo que deseemos ingresar en el canal **#Filosofia**, introducimos el comando **/join #Filosofia**, e inmediatamente quedamos conectados al mismo.



Observamos que la pantalla ha quedado dividida verticalmente en dos zonas. En la ventana derecha se listan los usuarios que en ese momento están conectados a ese canal, mientras que en la otra iremos observando el "diálogo" que se va produciendo. Una buena regla de cortesía consiste en presentarse con un "Hola a todos" y luego, como táctica general, ir mirando el comportamiento que tiene el grupo, y cuando estemos seguros introducir nuestro mensaje.



En el listado de los usuarios de un canal cualquiera, el o los primeros aparecen precedidos por un signo @. Esto indica que esos son los operadores de dicho canal (quienes lo "crearon") y tienen la facultad de administrar el mismo, inclusive echando a usuarios molestos.

Algunos comandos básicos de mIRC

Si bien existe una gran cantidad de comandos que hacen de mIRC una herramienta potente, sólo los usuarios más avezados o los operadores los emplean en profundidad. El usuario novel, o quien desea realizar sus primeros pasos en el IRC sólo necesita unos comandos básicos que reproducimos a continuación. El resto puede consultarse, una vez que el usuario se haya adentrado en el tema y vaya tomando experiencia, en el "Help" del programa.

/JOIN #canal: entrar (o crear) al canal.

/PART #canal (o LEAVE #canal): dejar el canal.

/LIST: lista los canales disponibles.

/MSG *nickname mensaje:* envía un mensaje privado a otro usuario sin abrir una ventana aparte.

/QUERY *nickname mensaje:* abre una ventana aparte para enviar un mensaje privado.

/WHOIS *nickname:* muestra información acerca de un usuario.

/AWAY *mensaje:* deja un mensaje cuando el usuario se retira temporariamente.

/TOPIC *#canal nuevotopico:* cambia el tópic del canal.

/INVITE *nickname #canal:* invita a otro usuario a un canal.

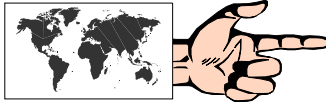
/IGNORE *nickname:* ignorar a un usuario molesto.

En el listado de los usuarios de un canal cualquiera, el o los primeros aparecen precedidos por un signo @. Esto indica que esos son los operadores de dicho canal (quienes lo "crearon") y tienen la facultad de administrar el mismo, inclusive echando a usuarios molestos.

Una alternativa más informal para IRC: Microsoft Chat

Dentro de la gama de programas destinados al "chateo", **Microsoft Chat** (anteriormente llamado **Comic Chat**) ha introducido una interfaz de usuario muy amigable, que permite a las personas que lo emplean, asumir la identidad de un personaje de historieta, con la posibilidad de elegir diferentes expresiones faciales y posturas.

El programa, gratuito, puede obtenerse directamente en:



<http://www.mermeliz.com/cchat.htm>

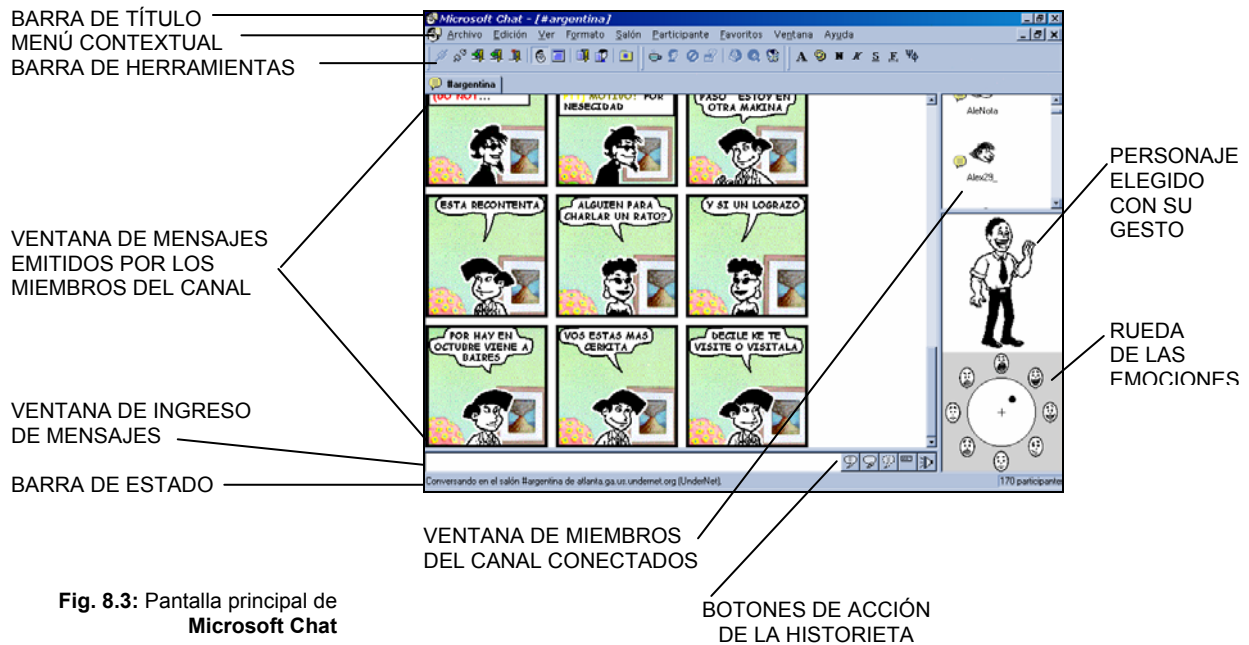


Fig. 8.3: Pantalla principal de Microsoft Chat

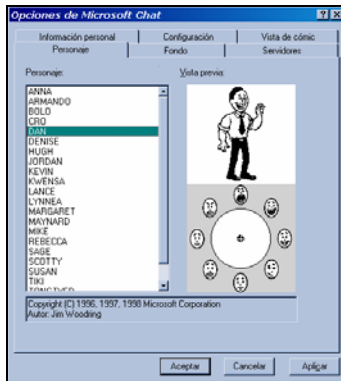
Conectándonos por primera vez

Una vez abierto el Microsoft Chat, nos sugiere conectarnos a uno de los servidores de Microsoft (por ejemplo *comicsrv1.microsoft.com*), y luego introducir el nombre de un cuarto ("**Ir al salón de conversación**"). En nuestro caso elegiremos el canal **#espanol**, porque es uno de los más concurridos y se "*habla*" en nuestro idioma (también podría haber sido el canal **#argentina**). Pulsando "Aceptar" nos introducimos en el mismo.

Si eventualmente quisiéramos cambiar de canal, tenemos dos formas de hacerlo:

1) si ya conocemos el nombre del nuevo canal adonde ir, vamos a **Salón, Entrar en salón** e introducimos el nombre del canal;

2) si queremos conocer los nombres y tópicos de otros canales, vamos a **Salón, Lista de salones**, y seleccionamos el canal al cual queremos conectarnos.

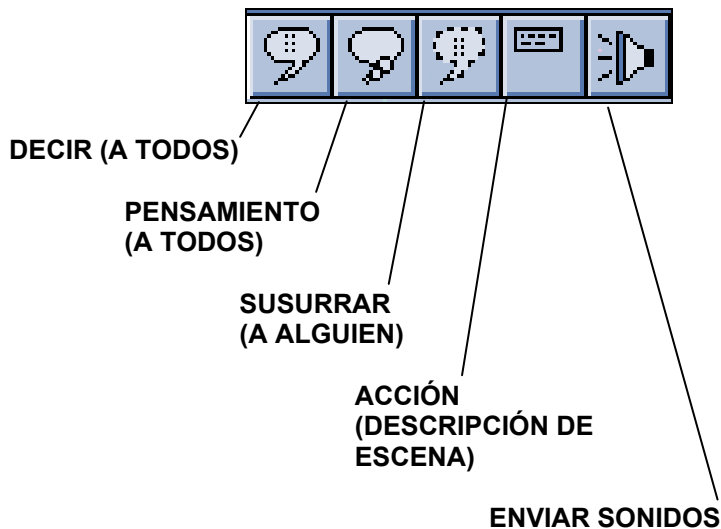


Eligiendo nuestro personaje

Yendo al menú principal, seleccionamos **Ver, Opciones** e introducimos nuestra información personal (con el correspondiente "**sobrenombre**") y luego elegimos alguno de los veintidós personajes que nos representará en nuestras comunicaciones virtuales.

Una vez realizada esta acción podemos comenzar a participar en la charla propiamente dicha. Para ello, en la ventana inferior introducimos el texto del mensaje a enviar y pulsamos la tecla Enter. Veremos entonces a nuestro personaje ya introducido en la historietita que se ha ido generando junto al resto de los personajes, "*diciendo*" el mensaje en un clásico "*globo de historieta*".

También podríamos haber seleccionado otro tipo de "*globos*" en el sector que se encuentra a la derecha de la ventana de diálogo, como los que se indican a continuación:



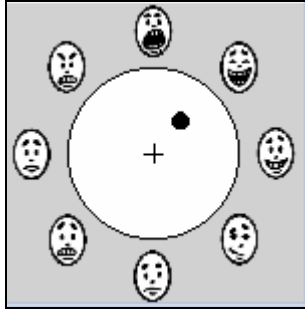


Fig. 8.4: Representación de los distintos "estados emocionales" de uno de nuestros personajes.

La "rueda de las emociones"

En el sector inferior derecho podemos observar una rueda con ocho gestos circundantes. Éstos se corresponden con distintas emociones del personaje: risa, felicidad, timidez, aburrimiento, miedo, tristeza, enojo y grito.

Arrastrando el punto negro que se encuentra en la rueda hacia alguna de estas posiciones, podremos observar el cambio de gesto de nuestro personaje.



El gesto con el cual "congelemos" al personaje, será aquel con el cual enviaremos los mensajes hasta tanto le demos un nuevo gesto. Algunas palabras como "Hola" o "Adiós" implican, automáticamente, una expresión del personaje levantando su brazo en señal de saludo.

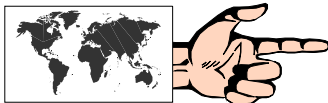
Finalmente, Microsoft Chat también permite ver los mensajes en "texto puro" desde la opción **Ver, Texto sin formato**.

WebChat

Así como existe una versión de correo electrónico a través de la Web sin necesidad de un programa específico, también se puede chatear entrando a un sitio web que tenga esta capacidad. Si bien la ventaja sustancial estriba en que no hay que configurar ningún programa cliente de chat, la contrapartida es la lentitud de este tipo de servicio. Los asiduos "chateadores" no son proclives a esta forma de conectarse. En contrapartida es una opción interesante para quienes recién se inician.

Por lo general, los webchats son máquinas virtuales en Java (ver Cap. 16) que tardan aproximadamente un minuto en cargarse, y cuyo aspecto general es muy parecido al de la pantalla principal de mIRC, diferenciándose claramente tres zonas: la ventana de mensajes emitidos por los miembros del canal; la ventana de miembros conectados en ese instante al canal; y la ventana de ingreso de mensajes por parte del usuario.

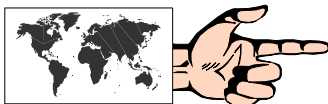
Algunos de estos webchats requieren que se cargue un plugin del navegador, como en el caso de



Yupi

<http://www.yupimsn.com/chat>

En otros, en cambio, como en



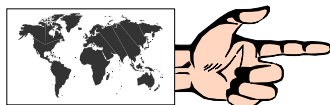
HispaChat

<http://www.hispachat.com>

simplemente se ingresa al sitio, se coloca el nick (apodo), se elige el salón de chateo, y una vez que se pulsa "Conectar" comienza la sesión.

También, dentro de las posibilidades que permiten algunos webchats, está la de crear un canal o salón propio, lo cual es útil a la

hora de realizar conversaciones entre gente perteneciente a un grupo de afinidad. Finalmente, una opción muy interesante para quienes tienen su sitio web es la facultad de incorporar dentro del mismo un webchat propio, como por ejemplo



CiberChat
<http://www.ciberchat.com>

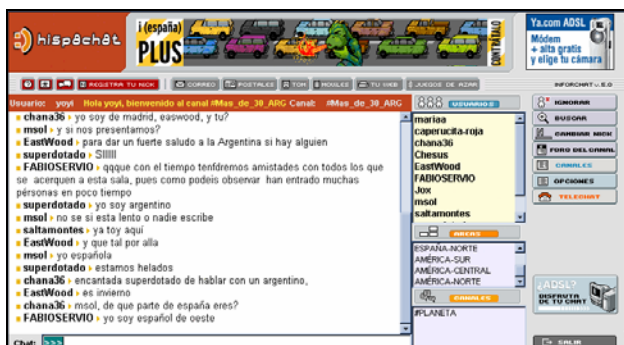


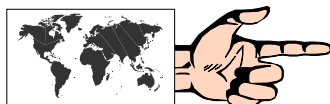
Fig. 8.5: Webchat de HispaChat.

Mensajeros instantáneos

En los últimos años surgió una nueva clase de programas directamente relacionados con el chat: los mensajeros instantáneos, también denominados pagers, y que permiten, además de intercambiar mensajes y archivos entre usuarios, conocer quiénes son los que en determinado momento se encuentran activos en Internet. Los mensajeros instantáneos son una forma fácil de ponerse en contacto con gente amiga. La aplicación que dio origen a esta nueva revolución dentro de Internet se llama **ICQ**, y es el programa más reconocido y popular dentro de este género. El nombre de ICQ proviene de la pronunciación en inglés de la frase "I seek you", que significa "Te busco".

En el sitio web de **ICQ**

<http://web.icq.com>



se puede bajar el programa en español. Actualmente ICQ conecta a más de 120 millones de usuarios en 245 países, lo cual representa la mayor comunidad dentro de Internet.



Fig. 8.6: Pantalla principal de ICQ

El método de funcionamiento de ICQ es relativamente simple: cuando se instala el programa, y se conecta éste por primera vez a Internet, un servidor central que a su vez está conectado a una amplia red de servidores en todo el mundo, le asigna a ese usuario en forma biunívoca un número de 9 cifras, denominado UIN (Universal Internet Number), el cual pasa a ser su número de registro. Asimismo, se le solicita una serie de datos personales. Luego, dicho usuario puede enviar a sus conocidos ese número para que lo incorporen en su lista de contactos, y lo propio puede hacer dicha persona incorporando en su lista a amigos y otros usuarios que él considere conveniente. A partir de ese momento, y cada vez que el usuario se conecta (“loguearse” en la jerga) a Internet, los contactos que él tenga en su lista sabrán de su presencia en el espacio virtual, y podrán intercambiar mensajes y archivos. ICQ funciona en modo background, es decir, que el programa puede estar activo pero sin interferir en el normal desempeño de los otros programas.

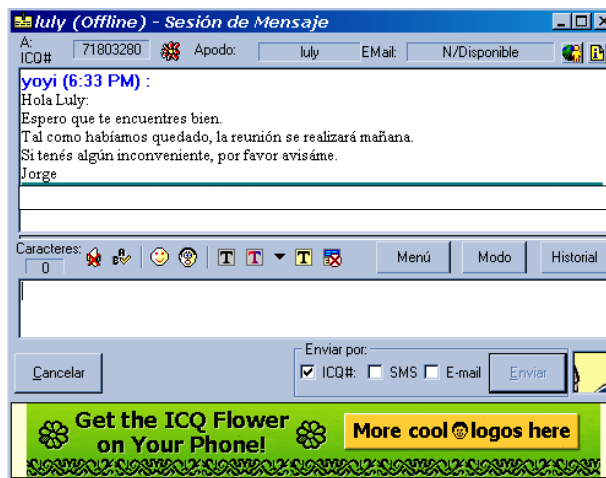


Fig. 8.7: Pantalla de envío y recepción de mensajes instantáneos de ICQ

Al éxito de ICQ se sumaron prontamente otros programas, tales como el AIM (AOL Instant Messenger), Yahoo Messenger y MSN Messenger, los cuales obtuvieron buena parte del mercado en función de las respectivas masas de usuarios que cada una de estas empresas poseen en el ámbito de Internet.

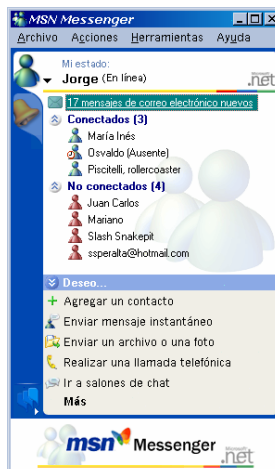
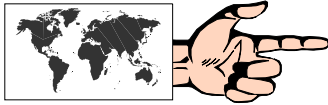


Fig. 8.8: Pantalla principal de MSN Messenger.

Lamentablemente, en un principio, cada uno de estos programas (inclusive ICQ) no tuvieron interoperabilidad entre ellos, por lo cual un usuario registrado en ICQ no podía “ser visto” desde el MSN Messenger y viceversa. A fin de salvar este inconveniente, en los últimos meses aparecieron nuevos programas, también gratuitos, que permiten la conexión entre múltiples mensajeros. Los más recomendados, por sus funciones son:



Odigo
<http://www.odigo.org>

Trillan
<http://www.ceruleanstudios.com/>