

Trabajo de Investigación

Asignatura: Seminario de Actualización

Tema: "Mensajería Instantánea en Internet"



Alumna: Patricia Alejandra López (Legajo 58550)

Correo Electrónico: patri_alejandra@hotmail.com

patricia_a_lopez@yahoo.com

Universidad Nacional de Luján

Delegación Escobar

Resumen:

La mensajería instantánea (M.I.) es un servicio de software que propicia conversaciones en línea entre dos o más personas y que a la vez ofrece diversas opciones de aplicación, las cuales se hallan en constante actualización y desarrollo.

Debido al uso cada vez mayor de este servicio, diversas consultorías ad hoc prevén un futuro auspicioso, asegurando en poco tiempo la progresiva incorporación del mismo en empresas y organizaciones comerciales como herramienta de expansión y para la comunicación en tiempo real con los clientes.

Introducción:

En esta última década se ha destacado un incremento en el uso de los mensajeros instantáneos domésticos, los que se presentan bajo distintas marcas comerciales, en constante lucha por el monopolio.

En el presente trabajo se enumeran los orígenes de este servicio, sus principales características, y se da una reseña de los signos distintivos de algunos de los productos disponibles en el mercado. Se presentan estadísticas y tendencias de evolución, basadas en estudios pormenorizados de consultorías especializadas.

Por último, se relatan las memorias de un cliente de mensajería instantánea, para seguir de cerca las utilidades de este servicio.

Desarrollo:

- **Orígenes:**

Antes que Internet se volviera popular, mucha gente se conectaba para usar el BBS (Bulletin Board System) y los servicios on line. Un BBS es una comunidad en línea, un Internet casi autónomo en sí mismo y simple, al cual se podía acceder usando un software especial de comunicaciones y un modem, mediante parámetros especiales.

Al ingresar allí, los usuarios podían leer y escribir mensajes en foros de discusión, ingresar archivos propios a la Web y descargar otros, participar de juegos en línea, navegando a través de una serie de menús por sus contenidos. Siempre que quisieran entrar en otro BBS, primero debían desconectarse del que estaba en uso.

AOL, Prodigy y CompuServe pensaron en crear un servicio on line como un muy sofisticado BBS, pero mientras la mayoría de éstos usaban un software estándar de comunicaciones, el nuevo servicio proveía una aplicación que incluía lo necesario para conectarse al servicio y una interfaz para interactuar luego de establecer la conexión.

Esto dio origen al servicio de M.I, el que permite mantener una lista de personas como contactos, enviándole mensajes a uno de ellos mientras se encontrara en línea. Fue en base a esto que a comienzos de 1990, debido a que los usuarios incrementaron el tiempo de conexión con Internet, desarrolladores de AOL (America On Line) crearon un software que intentaba

reproducir algunos de los aspectos del servicio on line, como el chat. Este software fue diseñado e instalado en los servidores Web y usado en sus inicios por sitios tales como TalkCity.

Pero realmente la mensajería instantánea entró en escena en noviembre de 1996, cuando la compañía israelí Mirablis introdujo ICQ, un software gratuito que cualquier usuario podía manejar fácilmente, y cuya característica principal era recrear una sala de conversación en tiempo real entre personas conectadas a Internet.

- **Arquitecturas más comunes:**

La mensajería instantánea se basa en la arquitectura cliente-servidor para enviar y recibir mensajes. El cliente está instalado en una computadora particular de un usuario final, la cual vendría a ser la interfaz que éste utiliza para comunicarse con otros usuarios, pero el servidor es el que maneja toda la comunicación cliente/servidor, habilitando los permisos si corresponden, todo ello mantenido por un proveedor de dicho servicio. En este modelo, el server no sólo tiene la responsabilidad del envío de los mensajes, sino también de la autenticación de los usuarios, debido a que los clientes no se conectan directamente entre sí.

Sus características más relevantes, entre otras, son: permitir saber en cada momento si una persona que es parte de una lista de contactos está en línea, con la cual se pueda tener una relación en tiempo real, propiciando el intercambio de información o chat; transferir archivos, conversar mediante el uso de micrófonos; ejecutar sonidos; controlar o bloquear mensajes de determinadas personas; acceder a la lectura del correo electrónico personal y a Web links de interés, con noticias y sitios favoritos, entre otras características propias de cada producto.

Además, se está incorporando progresivamente el uso de la M.I. al ámbito empresarial, la que apunta a ser una herramienta corporativa donde los clientes tengan la opción de conectarse en tiempo real para formular consultas, lográndose esto debido a que usuarios de negocios descubrieron que este servicio les permite realizar conferencias virtuales y colaborar en proyectos muy fácilmente.

La condición principal para acceder al servicio es que quienes se contacten mediante el mismo deberán tener instalado idéntico software en sus respectivas máquinas, ya que los sistemas son incompatibles entre sí, si bien se están dando a conocer nuevos productos que integran los protocolos de varios servicios de M.I. en uno solo, que aún no están muy difundidos.

Sus deficiencias más notorias son: falta de escalabilidad, ya que todos los servicios de M.I. tienen una estructura centralizada, con clientes hablando y registrándose como nodo central, y además bajo un sistema operativo de reconocida inestabilidad, lo cual hace que el servicio pueda caer fácilmente; imposibilidad de brindar el servicio en forma eficiente a través de un firewall, pues son pocos los usuarios que tienen una dirección válida en Internet; dificultad para lograr la independencia de desarrollo, flexibilidad, particularización, porque todos los protocolos son propietarios; amenaza creciente en la falta de seguridad, ya que los usuarios se convierten en blancos fáciles de crackers en busca de robar información o en terreno fértil para ejecutar códigos malignos, incluidos virus y troyanos, si bien se están desarrollando niveles de encriptamiento, por lo cual no es aconsejable el envío de información confidencial (Del ensayo “*Joyas Escondidas: Jabber.Org*”, http://www.marevalo.net/creacion/unmundofeliz/1999_11_20_jabber_org.html).

- **Productos comerciales:**

Líderes:

AIM (AOL Instant Messenger):

Todos los comandos, mensajes y preguntas son enviados a través de uno de sus servidores centrales –**OSCAR**: Sistema Abierto para la comunicación en tiempo real, y **BOS**: Servicio Básico OSCAR. Mientras que el primero es el responsable de autorizar a los clientes, hay varios BOS encargados de llevar adelante distintas características del servicio, como ser: la mensajería instantánea y la información acerca de los contactos, entre otras.

Ningún usuario de AIM cuenta con la posibilidad de enviar archivos infectados de virus a otros usuarios, pero la información que entra o sale no está encriptada, por lo tanto datos confidenciales de los usuarios pueden circular libremente por Internet a través de mensajes o archivos, con el peligro que eso conlleva.

AIM fue diseñada para ser flexible y trabajar con firewalls y proxies y para ser configurada sobre diferentes puertos.

En cuanto a las características que interesan a los posibles clientes de este servicio, se podría enumerar que: permite agregar usuarios a la lista de amigos y configurar alertas para que notifiquen cuando ellos se conecten; enviar mensajes instantáneos y postales; chatear con grupos de personas en chat privado; jugar con amigos en línea; obtener las últimas noticias y cotización de acciones; configurar alertas para e-mail; transferir archivos o enviar imágenes y archivos de sonido; autorizar que cualquier persona envíe e-mails o bloquear mensajes no deseados; buscar

amigos por dirección de e-mail y nombre; crear un perfil personal; alertar a usuarios que envíen mensajes ofensivos; compartir un sitio Web favorito con amigos, incluyendo vínculos en los mensajes; crear una carita gráfica en un mensaje instantáneo; cambiar la apariencia predeterminada de los mensajes; marcar fecha/hora en los mensajes; usar íconos de amigo en las sesiones de chat.

ICQ:

Mantiene separada la base de datos de los usuarios del servicio propiamente dicho. Utiliza un protocolo propietario (ICQ v5) para la comunicación, donde la mayoría de las comunicaciones entre sus usuarios ocurre vía servidores ICQ.

Los mensajes se remiten sin encriptar, posibilitando inconvenientes en cuanto a la falta de seguridad que ello representa, habiéndose asimismo encontrado casos en que fueron enviados mensajes infectados de virus y troyanos a otros usuarios.

ICQ proviene de la frase en inglés **I seek you** (te busco). Permite saber cuándo un contacto está en línea; personalizar la lista de usuarios amigos; charlar, enviar mensajes, archivos, sonidos, jugar en línea; crear una página Web propia; disponer de una cuenta de correo electrónico; se puede ejecutar como programa de fondo al usar otras aplicaciones, y ejecutar aplicaciones externas a través de ICQ, como telefonía por Internet o videoconferencia, controlar más de un correo y los mensajes entrantes para decidir cuál descargar; ordenar listas grandes de contactos en categorías manejables.

Mirabilis, creadora de ICQ, fue adquirida en 1998 por AOL, por lo tanto ICQ pasó a formar parte de los productos de esta empresa.

NET Messenger (más conocido como MSN Messenger):

Es el servicio de mensajería instantánea que más rápido ha crecido, cuyo protocolo se basa en uno ASCII, el que permite crear fácilmente clientes para diferentes plataformas. La red es descentralizada, donde ningún servidor es capaz de autenticar clientes, y todos los servidores se contactan a través de un único puerto, que no puede ser cambiado por ningún usuario. Con respecto a la seguridad, ha habido casos de usuarios propagadores de archivos infectados de troyanos o virus. Los datos enviados y recibidos no están encriptados, por lo cual en este caso tampoco la seguridad es una característica del producto. Sus puertos son estándar, por lo cual es relativamente fácil tener acceso a él.

Sus rasgos son similares a los ya descritos en los otros modelos, destacándose su versatilidad y su habilidad para hablar como si se estuviera utilizando un teléfono, siempre y cuando las personas contactadas posean tarjeta de sonido, micrófono y parlantes. Cuenta con el whiteboard, que permite utilizar el Microsoft Paint como aplicación durante la conexión, y con el servicio de Net Meeting, para intercambiar archivos de sonido y conversar iniciando una conferencia. Se podría agregar que en el intercambio de mensajes instantáneos, el indicador automático de escritura permite ver cuándo alguno de los contactos está escribiendo una respuesta. En Estados Unidos y en Canadá está disponible la opción de enviar mensajes de texto a los teléfonos móviles y beepers. Permite participar de juegos en línea, compatibles con DirectPlay; entrar en salas de chat y participar en charlas con famosos.

Además existe también el servicio de M.I. en una corporación o en una red, mediante el protocolo de iniciación de sesión (SIP), que permite enviar mensajes instantáneos dentro de una red corporativa, agregar otros usuarios a la lista de contactos. Ofrece periódicamente actualizaciones como medida de seguridad para impedir que usuarios malintencionados puedan ejecutar programas en un equipo en forma no autorizada.

Asimismo, una actualización reciente del MSN Messenger evita que código dañino pueda leer los nombres de la lista de contactos y así impide revelar información confidencial, sin embargo un peligro agregado en este último lapso es que a través de él se puede propagar el gusano Hello, activado al abrir el archivo HELLO.exe, el cual se reenvía automáticamente a todos los contactos de la lista, vía e-mail.

Yahoo! Messenger:

Es una de las más débiles plataformas de mensajería instantánea porque su protocolo no encripta usuarios ni contraseñas, o sea que al enviar estos datos vía HTTP, la información se almacena en los registros proxy. En la transferencia de archivos se puede revelar la verdadera dirección IP del usuario, y una vez que esto es conocido, es posible el acceso de algún usuario malicioso con el fin de robar información.

Su protocolo se basa en uno basado en ASCII y utiliza dos puertos para la comunicación. La autenticación del usuario es vía HTTP, donde el servidor contesta con una cookie que lo valida por un determinado tiempo.

Contiene características similares a las de un M.I. típico, además informa la hora de una cita que se haya establecido en la agenda, ofrece fichas de acciones, noticias y resultados que permiten mantener información actualizada.

Yahoo! Messenger, conjuntamente con AT&T, Microsoft, Odigo y Excite, se unió para hacer frente a AOL bajo una coalición llamada IMUnified.

Novedades:

(se citan sólo algunas por ser extensa la lista)

Jabber:

Apunta a la mensajería y gestión de presencia instantánea, tanto entre personas como entre aplicaciones. Es un protocolo de Internet, un proyecto cooperativo de software libre, que se encuentra en fase de desarrollo y que se basa en estándares abiertos y en la comunicación mediante mensajes codificados en un formato derivado de XML, donde la comunicación de los servicios más comunes se realiza entre servidor y servidor y entre éstos con los clientes.

Está diseñado para tener un servidor en cada ISP o Intranet, análogamente al servicio de correo electrónico, con pasarelas a otros protocolos propietarios (IRC, MSN, Yahoo, ICQ, AIM, etc), enlaces con SMS (envío de mensajes a móviles), LPAD, SQL, PAM, Xdb (para guardar y gestionar las autenticaciones y otros servicios a través de Bases de Datos), versiones para Mandrake, Solaris o FreeBSD; existiendo una versión comercial y una versión libre del servidor.

Tiene disponible su código fuente, y su instalación es simple para comunicarse a través de un firewall; tiene una alta escalabilidad y librería para acceder a Jabber en varios lenguajes. Puede ser instalado en empresas como complemento a Intranet.

Exchange 2000:

Es un servicio de mensajería instantánea adaptado a las necesidades corporativas de empresas. Es un servicio de servidor gratuito, proporcionado por Microsoft y diseñado para uso público. No abarca sólo la M.I. de texto, sino llamadas por voz, llamados de video y herramientas de colaboración con clientes de MS Windows Messenger y MSN Messenger actualizados. No permite la interoperabilidad con otros clientes de M.I. Funciona en Internet y en Intranet.

M.I. BellSouth:

Su principal rasgo es la autocontestación, que manda un mensaje personalizado cuando un usuario le envía un mensaje a otro ausente, dando la opción de configurar el tiempo de inactividad para activar la autocontestación. También soporta los enlaces de URLs, posibilitando la navegación conjunta; acceso a las últimas noticias actualizadas cada media hora, donde se pueden elegir las categorías. Tiene un notificador de e-mail; permite grabar los mensajes instantáneos, encriptarlos y guardarlos localmente.

Trillian:

Si bien no se trata de un sistema de M.I. en sí, consiste en un software gratuito, que a través de una única interfaz, facilita el envío de mensajes a las redes de AIM, MSN, IRC, ICQ y Yahoo, así como el acceso a la lista de contactos de cada uno de ellos. Está en sus primeros meses de prueba y se prevé un ascenso vertiginoso, según se describe en el ítem correspondiente a "Estadísticas de utilización".

Se trata de un organizador de los mensajeros instantáneos de uso más corriente, cuya desventaja está dada en que no se puede prescindir de la instalación de los otros productos para que se los incluya como grupo en su Root.

Everybuddy:

Es un software libre, una versión exclusivamente para Linux, cuyas utilidades son similares a las del Trillian. Algunas de sus características son: soporte para conectar con las cuentas de ICQ, AIM, Yahoo y MSN, transmisión de archivos, sonidos, barra de estatus, configuración gráfica e importación de listas de GnomeICU y GAIM.

Unión:

Las empresas con centros de trabajo dispersos geográficamente disponen en un solo programa de notas rápidas, chat, transferencia de archivos, telefonía IP y videoconferencia. Se está por lanzar al mercado *Union Intranet Server*, que no requiere conexión previa a Internet.

El usuario puede conectarse desde dentro de una red local, con un móvil o desde su oficina. Permite pasar fácilmente del modo pantalla completa a modo compacto. Puede cambiar su apariencia exterior a través de skins, para adaptar la imagen a la de la empresa u organización.

Sonork:

Es un software de localización y transferencia de datos, que tiene incorporado un mensajero instantáneo flexible, estable, de bajo consumo y veloz. Está diseñado para empresas, y les permite crear y controlar su propia red de M.I.

Sus características son: encriptación, hilos de conversación, modo de respuestas, control central y administración, API para plug-ins. Puede correr bajo Internet o Intranet. Al registrarse como usuario, Sonork almacena una copia del perfil en la máquina del usuario y la otra en el servidor y las mantiene sincronizadas, para poder recobrarlo en cualquier computadora.

En la bitácora del sistema almacena todos los detalles del sistema desde el momento de la conexión, y una vez desconectado, vuelve a recopilar la información. El programa es compatible con Windows 95/98/NT/2000 o Me. El instalador del cliente ocupa en disco duro menos de 800Kb y es gratuito. El uso de algunas características avanzadas requiere tener instalado Internet Explorer 4.0 en adelante. El servidor incluye la licencia gratuita de uso ilimitado para 5 usuarios concurrentes.

Otros:

Hay docenas de otras empresas como Odigo, Terra o Excite@home, que están intentando ingresar en este mercado. Odigo y Omni combinan varios servicios: Odigo permite interactuar con los contactos AIM, ICQ y Yahoo; Omni combina la funcionalidad de AIM, ICQ, MSN y Yahoo, más la descarga de archivos utilitarios Napster y Gnutella.

Las tres principales empresas fabricantes de teléfonos móviles (Nokia, Ericsson y Motorola) se embarcaron en un proyecto común llamado Wireless Village, que consiste en desarrollar un sistema de M.I. para dispositivos móviles.

Por último, se destaca que se han habilitado varias API de comunicación en tiempo real de protocolos de inicio de sesión, que permiten a los programadores de otros fabricantes incorporar los M.I. de texto, las llamadas de video y otras herramientas de comunicaciones en cualquier aplicación. Todo esto se halla en etapa de exhaustivo estudio y desarrollo, en pos de conquistar un lugar en el mercado actual.

- **Estadísticas de utilización:**

A continuación, se presentan distintos análisis y resultados hallados con relación al uso de la mensajería instantánea, haciendo notar los dispares criterios que se hallan disponibles en los distintos sitios consultados, que no ayudan a arribar a una conclusión única, por lo cual, sólo se exhiben los mismos sin intercalar puntos de vista personales ni aclaraciones subjetivas al respecto.

Según un estudio de Júpiter, el número de usuarios únicos de MSN Messenger creció en dos millones el mes de marzo, alcanzando los 31,9 millones, pero esto se dio conjuntamente con el incremento de las cuentas de correo Hotmail, que superaron los 100 millones en el mismo lapso. También se cree que esto se debe a que Hotmail está disponible en 10 idiomas y MSN Messenger en 26.

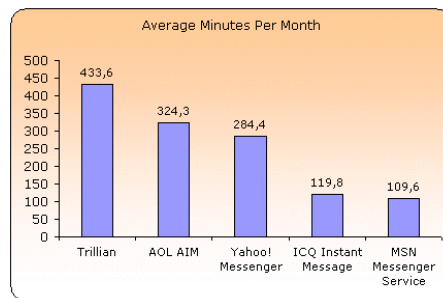
Según ese mismo estudio de Júpiter, en noviembre'2001 AOL Instant Messenger (AIM) contabilizaba 21,5 millones de usuarios únicos en EE.UU. frente a 10,3 de Microsoft, porque aproximadamente el 85 % de los usuarios de AIM es estadounidense, y más de la mitad de los usuarios de MSN procede de otros países. Además AOL cerró acuerdos con IBM, RealNetworks, Apple, Earthlink, Juno Online y Novell para desarrollar una versión de AIM en sus dispositivos, y está abriendo su servicio de mensajería a proveedores inalámbricos como Print PCS, AT&T o Palm para expandir su dominio.

En el Digital Media Report, de Júpiter Media Metrix, se calcula que AIM tiene 43,6 millones de usuarios, ICQ cuenta con 7,2 millones, MSN Messenger con 18,5 millones y Yahoo! Messenger con 11.9 millones.

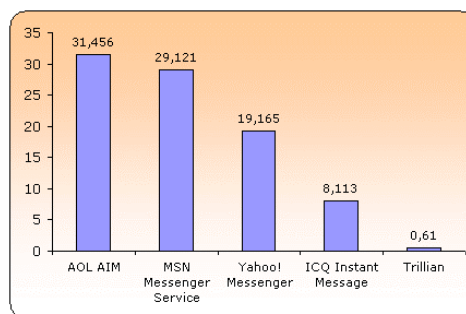
En <http://www.tectimes.com> se presenta una encuesta donde se consultó entre marzo/mayo'2002 cuál es la mejor aplicación de mensajería instantánea, cuyos resultados se exhiben en la tabla que sigue:

AOL Messenger		1.3 %
Microsoft Messenger		50.1 %
ICQ		38.6 %
Trillian		9.7 %

En base a lo medido por Júpiter Mediametrix, “...Trillian se beneficia de la interoperabilidad de las plataformas líderes del mercado y de la necesidad de muchos usuarios de mantener más de un aplicativo en el equipo” (<http://www.noticiasdot.com/publicaciones/2002/0602/0506/noticias0506/noticias0506-3.htm>). Los usuarios de Trillian pasan más tiempo utilizando esta herramienta, según el cuadro que se muestra a continuación:



Además, según el mismo estudio, se considera que AOL es el líder indiscutible del mercado a través de sus plataformas AOL AIM e ICQ. Luego se sitúa MSN Messenger, que aumenta su cuota en el mercado, y en tercera posición se encuentra Yahoo. ICQ obtiene la 4ª posición fuera del mercado estadounidense.



Tomando en cuenta lo expresado en un estudio disponible en “http://www.cibercenter.cl/infoweek/online/anterior/extra2001/032001/ex20032001_16.html#Inicio”, según una encuesta realizada en doce países, se establece que MSN Messenger contaba con 29,5 millones de suscriptores en febrero de 2001, frente a 29,1 del AIM. En tercer lugar se situaba el ICQ, con 20,6 millones de usuarios, y Yahoo se mantenía en cuarta posición con 14,7 millones.

- **Tendencias de evolución:**

Tiene extraordinarias previsiones de crecimiento (una tasa anual del 140 % en los próximos años), ya que se considera que esta herramienta de la era digital contribuyó a la aparición del networked individualism, que favorece una estructura centrada en el individuo, donde éste actúa como un nodo en la red social, “...con lo que la mensajería instantánea contribuye a fortalecer vínculos o enlaces débiles, que se perderían por la distancia geográfica y la falta de contacto físico...” (De Antonio Córdoba, en “El callado triunfo de la mensajería instantánea”, para El Mundo).

Un informe del Gartner Group calcula unos 200 millones la cantidad de usuarios conectados actualmente a través de alguna aplicación de M.I., y estima que la cantidad será de 300 millones en 2005.

Estudios de mercado, como el de IDC (International Data Corp.) indican que el mercado de la mensajería instantánea corporativa crecerá de los 5.5 millones de usuarios en 2000 hasta los 180 millones en 2004. Pero entiende que para que el sector empresarial haga uso masivamente de estas tecnologías se deberán ampliar las medidas de seguridad que incorporen nuevos servicios y faciliten la colaboración entre compañeros de trabajo, lo que hace que estén surgiendo estándares de seguridad, como Communicator Inc., y a la vez se requerirá del desarrollo de aplicaciones más potentes y seguras.

Las ventajas que puede tener este servicio de M.I. pueden ofrecer posibilidades de relación con los clientes como una atención directa donde se le pueda responder su duda en tiempo real, pero todo esto está en vías de desarrollo. Se predice que la M.I. en un futuro no muy lejano será un componente vital de las empresas y de las infraestructuras de comunicación, si bien en este momento se la considere como un simple entretenimiento o una distracción en los puestos de trabajo.

El grupo global de información Reuters publicó un informe realizado por Gartner Consulting, por el cual mediante entrevistas realizadas a directivos de nuevas tecnologías, se trató de establecer la importancia de los avances en la comunicación en tiempo real y en los procesos de gestión. En el mismo se augura que para el 2005 la M.I. se integrará en el 50 % de las aplicaciones utilizadas por las empresas para interactuar directamente con sus clientes, si bien se está tratando de recomendar a las organizaciones que utilicen servicios privados de M.I. para atacar puntos débiles como servicios al cliente y desarrollo de productos, dejando de lado los servicios gratuitos de M.I. que pueden llevar a riesgos en la seguridad y en la gestión.

- **Memoria de un cliente de mensajería instantánea:**

“Como cuento con una casilla gratuita de e-mail en Hotmail, donde se me ofrece hacer uso del MSN Messenger, decido descargarlo en mi máquina.

Compruebo que luego de la instalación, aparece un ícono en la barra de herramientas inferior, al lado del reloj, desde donde puedo activarlo una vez establecida la conexión a Internet.

Busco en mi libreta de direcciones los contactos que también tienen una cuenta en Hotmail para anexarlos al mensajero instantáneo. A partir de entonces, aparecen en el MSN bajo el estado de “sin conexión”, y en color rojo. Lamentablemente, tengo amigos que quedan afuera porque tienen Yahoo u otros servicios y el MSN no me los deja incorporar.

Comienzo a explorar la ventana del MSN y veo que tiene varias opciones interesantes, como cambiar el estado del usuario, acceder a la bandeja de entrada para leer el correo personal, enviar archivos, iniciar conversaciones de voz, enviar mensajes a dispositivos móviles, ir a salones de chat.

En ese momento, minimizo la ventana del mensajero para navegar por mi Explorer, y aparece un cartel que surge del ícono de la barra que me avisa que uno de mis contactos “acaba de iniciar sesión”, junto con un sonido que atrae mi atención. Aprovecho entonces para abrir la ventana de conversación y tipeo un saludo. El color del hombrecito que representa a mi contacto cambia a verde. En el cuerpo mayor de la ventana van saliendo los mensajes escritos, encabezados por “Patricia dice:”, o “Fulano dice:”, según de dónde provengan los mismos. Podemos agregar íconos gestuales entre las líneas de texto, cambiar la fuente y el color.

A continuación, le digo que le voy a enviar una foto y busco la opción habilitante, sigo el Path respectivo hasta hallarla y le doy Enter. Aparece un cartel que pide a mi contacto que acepte o rechace la transferencia. Pocos segundos después se completa el proceso satisfactoriamente, luego que mi contacto activa su antivirus sobre el archivo que le transfiero, según lo que le aconseja el MSN en ese momento.

Continuamos con el chat unos minutos más, conviniendo en conseguir micrófonos para conversar la próxima vez a través de esta aplicación, y luego cortamos la conexión.

En otra oportunidad, al abrir el MSN veo un aviso acerca de que se encuentra disponible una actualización del software, y al darle permiso de instalación, el entorno se vuelve más atractivo gráficamente y ofrece más detalles, hasta incluye links a noticias de actualidad.

Habiendo leído acerca de Trillian y sintiéndome intrigada por este producto que, al parecer, da la posibilidad de incorporar usuarios de otros mensajeros, decido descargar la

aplicación en mi PC. Se instala en pocos minutos, asistente mediante, y se crea un ícono contigo al ícono del MSN. Al configurarlo, aparecen las opciones de activar algunos servicios de mensajería, como MSN, IRC, AIM, ICQ y Yahoo.

Por lo tanto, exporto mi lista de contactos de MSN al Trillian, y en ese momento, se cierra automáticamente la ventana del MSN y comienzo a usar este nuevo entorno, que me resulta menos amigable que el otro por el hecho de estar en inglés. Observo que la ventana tiene en su base los íconos que caracterizan a los otros M.I., y que el único que aparece en color es el MSN, los demás figuran grises, como desactivados.

Veo que uno de mis contactos está conectado y trato de conversar con él a través de este entorno; le pregunto si desde su MSN ve las opciones igual que siempre, a lo cual me responde que sí. Le envío un mensaje desde una ventana similar a la que usamos de costumbre, pero me pregunta por qué le mando combinaciones extrañas de teclas. En realidad, le estoy enviando íconos gestuales que me parecen bastante simpáticos, que por lo que veo no le llegan en modo gráfico sino en su estado puro, lo cual nunca había sucedido con MSN.

Trato de probar la transferencia de archivos y veo que no hay diferencias notables con el método que emplea MSN. Otra similitud que encuentro es que aparece al final un cartel "Fulano is typing a message"; también me da la opción de invitar a algún contacto a la charla; puedo elegir "no admitir" a alguien y luego volverlo a admitir, y varias más que por haberlas citado con relación al MSN no voy a reiterarlas.

Por lo experimentado hasta el momento, creo que las posibilidades son amplias; que no se terminan en las versiones que circulan en la actualidad, sino que se avanza hacia un camino lleno de propuestas –en muchos casos útiles, en otros sólo atractivas-, con un interés generalizado en una mejora continua, en algunas ocasiones uniendo fuerzas comunes, en otras intentando posicionarse cada vez más arriba. Lo rescatable de la mensajería instantánea en cuanto a su uso más extendido, en mi opinión, es poder mantener y fortalecer los lazos con seres queridos mediante una herramienta interactiva, gratuita y de fácil acceso y utilización”.

Bibliografía y principales Sitios visitados:

- 1) *An Internet Security Systems X-Force White Paper.*
- 2) http://about.reuters.com/latam/prensa/prensa_gartner.htm
- 3) http://animania.com.ar/seguridad/20020601_123936.php
- 4) <http://www.aola.com/aim/acercade.adp>
- 5) <http://www.baquia.com/com/20010524/art00015.html>
- 6) http://www.bellsouthim.net.ec/ims_content_config.asp
- 7) <http://bulmalug.net/body.phtml?nIdNoticia=1347>
- 8) <http://www.ceruleanstudios.com/features.html>
- 9) http://diarioed.com/analisis/2002_04_14_18_27_16.html
- 10) <http://www.howstuffworks.com/instant-messaging.htm>
- 11) <http://www.jabber.org/>
- 12) <http://help.yahoo.com>
- 13) <http://www.magicared.com/icq2000/icq2000.htm>
- 14) <http://messenger.msn.es/support/knownissues.asp>
- 15) <http://messenger.yupimsn.com>
- 16) <http://mexicoextremo.com.mx/software/instant.mess-everybuddy.php>
- 17) <http://www.sonork.com/spa/cliente/manual/default.htm>
- 18) <http://www.uniom.com/>