

*search, however research in pozaauditorni activity, we consider, it is not exposed to the end, what must form for students-physicians as a level them physical preparation so of ability to conduct healthy way of life and use it in to sanitary elucidative to work, as inalienable a component them professional trade.*

**Keywords:** *essence, structure, culture of health, students of medical colleges.*

*Одержано редакцією 10.03.2016  
Прийнято до публікації 13.03.2016*

УДК 378.147

**СУХОМУДРЕНКО Юлія Віталіївна**  
аспірантка Черкаського національного  
університету імені Богдана Хмельницького  
e-mail: yulia-kisa2@rambler.ru

## **ЕВОЛЮЦІЯ РОЗВИТКУ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ**

**Анотація.** У результаті проведення короткого історичного екскурсу проблеми, з'ясовано розглянуто основні етапи еволюції мультимедійних технологій: I етап – зародження ідеології сучасного мультимедіа (1945 р. – початок 1960-х рр. XX ст.), II етап – перші комп'ютерні системи із підтримкою мультимедіа (початок 1960-х – 1975 р. XX ст.), III етап – перші експерименти з інтеграції та використання сучасного мультимедіа (1975 р. – кінець 1980-х рр. XX ст.), IV етап – масове використання мультимедіа технологій в освіті (початок 1990-х рр. XX ст. – 2000-ні рр. XXI ст.), та виокремлено основні цілі застосування продуктів мультимедіа: популяризаторська та розважальна, науково-просвітницька або освітня, науково-дослідна.

**Ключові слова:** мультимедіа, персональний комп'ютер, IT-сфери, IP-телефонія, відозв'язок, програмне забезпечення.

**Постановка проблеми.** Розвиток інформаційного суспільства активізував освітній процес засобами інформаційних та комунікаційних технологій (ІКТ) [1]. На теперішній час процеси еволюції та конвергенції [2] обумовили цілу низку інновацій в освіті, які пов'язані з використанням мультимедійних технологій. що відкрило нові можливості для підтримки навчання.

**Виклад основного матеріалу.** Поширення мультимедійних технологій в освіті – це історичний процес, що відображує, яким чином мультимедіальні засоби (які міцно пов'язані з інформаційними епохами людства) поступово та еволюційно змінюють парадигми, форми та методи навчання, активізують розумові здібності та сприяють розвитку людини у цілому, і, головне, впливають на розвиток освіти. На теперішньому етапі існує дві проблеми. Перша пов'язана з дослідженням її своєчасного, педагогічно обумовленого та доцільного використання у навчальному процесі. Друга – з активним використанням процесів педагогічного проектування навчального мультимедіа з метою підвищення його дидактичної цінності [3,4].

Проводячи короткий історичний екскурс, варто відзначити, що людство пройшло складний шлях, основні віхи якого були пов'язані з першими „печерними відео”, розвитком мови, винаходом писемності, рукописними книгам, друкарством, появою радіо, телефону, мультимедіацій, телебачення тощо. Питання історичної періодизації дослідниками комплексно не розроблялося, однак, аналіз літературних джерел дозволив виділити ключові етапи розвитку мультимедіа, починаючи з середини двадцятого століття [3, 4, 5]. Більше 30 років тому мультимедіа обмежувалася друкарською машинкою «Консул», яка не тільки друкувала, але і могла привернути увагу оператора мелодійним тріском. Дещо пізніше комп'ютери зменшилися до побутової апаратури, що дозволило зібрати їх у гаражах і кімнатах. Новим віянням у розвитку мультимедіа з'явився комп'ютерний гороскоп 1980 року, який за допомогою динаміки і програмованого таймера синтезував розпливчасті

усні прогнози на кожен день, а, крім того, ще переміщував по екрану зірки. У цей час з'являється самий термін – мультимедіа.

Розглянемо основні етапи еволюції мультимедійних технологій:

I етап – зародження ідеології сучасного мультимедіа (1945 р. – початок 1960-х рр. XX ст.). Цей період характерний тим, що почали закладатися основи сучасних мультимедійних технологій, хоча питання подальших перспектив їх використання в освіті не підіймалися. На цьому етапі розпочинається зародження мультимедійних технологій, передумовою якого вважають концепцію організації пам'яті „MEMEX”, запропоновану в 1945 р. американським ученим Ваннівєром Бушем [6]. Вона передбачала пошук інформації відповідно до її смислового змісту, а не по формальних ознаках. З кінця 40-х рр. XX ст. у багатьох країнах світу (США, Німеччина, Чехія, Словаччина, Росія, Україна та ін.) розпочинається процес масового створення навчальних фільмів по багатьом курсам середньої та вищої школи. Викладачі під час лекційних і практичних занять починають використовувати аудіо засоби, кіно та діапроектори.

II етап – перші комп'ютерні системи із підтримкою мультимедіа (початок 1960-х – 1975 р. XX ст.). На цьому етапі еволюціонує процес розробки мультимедійних технологій, розширюється спектр їх використання, робляться перші кроки застосування мультимедіа у навчанні при вирішенні окремих навчальних задач. Робляться перші кроки у постановці проблем їхнього використання в усіх сферах життя та діяльності людини. У наукових центрах і навчальних закладах США, Канади, Західної Європи, Австралії, Японії та інших країнах розроблюються спеціалізовані комп'ютерні системи, орієнтовані на підтримку різних сторін навчально-виховного процесу. Слід нагадати про зародження мультимедійних систем PLATO (програмована логічна система для автоматизованого навчання) й TICSIT (інтерактивна комп'ютерна інформаційна телевізійна система з розподілом часу). Так у 5-й версії PLATO була включена підтримка текстових даних, графіки й анімації, крім того у реальному часі підтримувалася передача даних між різними користувачами. Поява комерційних відеоігор „Computer Space” (1971 р.) і „Pong” (1972 р.) [7, 8, 9] надала поштовх до виникнення індустрії відеоігор та призвела до створення перших ігрових (медійних) машин „Atari” й „Nintendo”. Формується постановка задач навчання за допомогою ігрових рішень. Незважаючи на те, що в 1973 р. в науково-дослідному центрі Xerox розроблено перший у світі комп'ютер Xerox Alto із графічним користувальницьким інтерфейсом, масове використання комп'ютерної техніки для підтримки мультимедіа в навчанні було відсутнім, що можна пояснити невисокою продуктивністю як апаратних, так і програмних засобів того часу. Крім того, програмні рішення були недостатньо гнучкими.

III етап – перші експерименти з інтеграції та використання сучасного мультимедіа (1975 р. – кінець 1980-х рр. XX ст.). Відбувається поширення мультимедійних технологій, що включають текст, графіку, оцифровану мову, звукозапис, фотографії, мультиплікацію, відеокліпи і т.д. [10]. Масове виробництво недорогих персональних комп'ютерів, технічні характеристики яких постійно поліпшувалися, зумовило різке збільшення темпів інформатизації. В 1984 році розроблено перший мультимедійний комп'ютер „Commodore Amiga”. В цьому ж році з'явився комп'ютер Apple Macintosh з підтримкою графічного користувальницького інтерфейсу, системою меню, орієнтацією на використання миші та інших можливостей, що стали з часом стандартом для персональних комп'ютерів всіх платформ. Подальший сплеск інтересу в кінці 80-х років до застосування мультимедіа технологій в гуманітарних областях (у тому числі й освіті) був пов'язаний із ім'ям Білла Гейтса [11], якому належить ідея створення та успішної реалізації на практиці мультимедійного (комерційного) продукту на основі службової музейної інвентарної бази даних із використанням у ньому всіх можливих „середовищ” („National Art Gallery. London”). Саме цей продукт акумулював у собі три ключові принципи мультимедіа: 1) подання інформації за допомогою комбінації безлічі сприйманих людиною середовищ; 2) наявність декількох сюжетних ліній у змісті продукту; 3) використання художнього дизайну інтерфейсу та засобів навігації.

IV етап – масове використання мультимедіа технологій в освіті (початок 1990-х рр. XX ст. – 2000-ні рр. XXI ст.). На початку 90-х років термін „мультимедіа” стає дуже популярним – багато розробників програмного забезпечення анонсують розвиток мультимедійних технологій своїм пріоритетом. Застосування графічних ілюстрацій в навчальних комп’ютерних системах дозволило на новому рівні передавати інформацію студенту (учню) і краще розуміти її. У середині десятиліття з’являються перші мультимедійні CD-диски освітнього характеру, як правило, це енциклопедії, довідники й тренажери. Еволюція та конвергенція інформаційних технологій, програмної індустрії та розвиток можливостей персонального комп’ютера створили ідеальне середовище для технічної реалізації мультимедіа. Тим не менш, реалізація нових технічних можливостей випереджала дидактичну думку – вітчизняні системи створювалися спеціалістами ІТ-сфери інтуїтивно без консультацій з фахівцями по дидактиці (прояви цієї тенденції актуальні й досі) [12].

Новий імпульс у еволюції мультимедіа був пов’язаний із широким розвитком всесвітньої павутини. Нові можливості по створенню електронних навчальних засобів відкрила гіпертекстова технологія як сукупність різноманітної інформації, що може розташовуватися не тільки в різних файлах, але і на різних комп’ютерах. Це дозволило створювати форми мережного електронного спілкування. За допомогою програм Mosaic Web Browser (1993 р.) і Netscape (1995 р.) став можливий обмін мультимедіа серед користувачів Інтернет. Окремий клас утворили програми відтворення потокового відео й аудіо, програми IP-телефонії, а також інші додатки з організації відеозв’язку. З’явилися можливості прослуховування і перегляду файлів он-лайн.

Відомо, що в 60-ті роки XX ст. термін „мультимедіа” використовувався для опису театралізованих шоу, які супроводжувалися різними видами та формами подання інформації – слайди, кіно, відео-, аудіо-фрагменти, світлові ефекти тощо. Наприкінці 70-х років цей термін використовувався для опису сукупності засобів обробки й представлення відео-, аудіо- та друкованої інформації. З часом розуміння терміну значно розширювалося. На сьогоднішній день у науковій літературі використовуються наступні визначення терміну „мультимедіа”: 1) технологія, що описує порядок розробки, функціонування і застосування засобів обробки інформації різних типів; 2) інформаційний ресурс, створений на основі технологій обробки і представлення інформації різних типів; 3) комп’ютерні програмні засоби, функціонування яких пов’язане з обробкою і представленням інформації різних типів; 4) комп’ютерні апаратні засоби, за допомогою яких стає можливою робота з інформацією різних типів (відеоадаптери, монітори, дисководи, накопичувачі на жорстких дисках, звукові карти, приводи CD/DVD-ROM і звукові колонки); 5) узагальнене подання інформації, що поєднує в собі як традиційну статичну візуальну (текст, графіку – статичні та рухомі зображення), так і динамічну інформацію різних типів (аудіо, відео, анімацію тощо) [13].

Зараз мультимедійні технології впроваджуються на багатьох підприємствах, організаціях та різних органах влади. Мультимедіа знаходить своє застосування в різних областях, включаючи рекламу, мистецтво, освіту, індустрію розваг, техніку, медицину, математику, бізнес, наукові дослідження і просторово-часові програми [14].

Основними цілями застосування продуктів мультимедіа є: популяризаторська та розважальна (CD використовуються в якості домашніх бібліотек з мистецтва або літератури); науково-просвітницька або освітня (використовуються в якості методичних посібників); науково-дослідна – у музеях та архівах і т.д. (використовуються в якості одного з найбільш досконалих носіїв і «сховищ» інформації) діяльність [15].

Популяризаторська мета. Мабуть, найширше використання мультимедіа продуктів з цією метою не піддається сумніву, тим більше, що популяризаторство стало нині деяким еквівалентом реклами. На жаль, багато розробників часом не розуміють, що просте використання широко відомого носія (CD-ROMа) та програмного забезпечення ще не забезпечують дійсно мультимедійний характер продукту. Тим не менш, доводиться

визнавати, що «різнобарв'я» представлених робіт є відображенням існуючого суспільної свідомості і гуманітарних сферах.

Науково-просвітницька або освітня мета. Використання мультимедіа продуктів з цією метою відбувається за двома напрямками:

1. Відбір шляхом надзвичайно суворого аналізу з вже наявних ринкових продуктів тих, які можуть бути використані в рамках відповідних курсів. Як показує практика, завдання відбору надзвичайно складне, оскільки лише деякі готові продукти можуть відповідати тематиці викладаються курсів і тим високим вимогам до достовірності, репрезентативності та повноті матеріалу, які, як правило, пред'являються викладачами. Це пов'язано з тим, що в створенні продуктів не беруть участь фахівці – «предметники», що володіють необхідними знаннями в спеціальній області.

2. Розробка мультимедійного продукту викладачами відповідно до цілей і завдань навчальних курсів і дисциплін [16].

Науково-дослідні цілі. Тут явно існує плутанина в термінології. У «чистих» наукових розробках дійсно активно використовується програмне забезпечення, яке застосовується і в продуктах, створених на основі мультимедійних технологій. Однак ця технологія навряд чи може задовольняти умовам і процесу наукового пошуку, що припускає динамічний розвиток процесу пізнання, оскільки вона фіксує одномоментний стан або досягнутий результат, не даючи можливості будь-що змінити в ньому. У цьому сенсі, дані кошти можуть застосовуватися лише на етапі публікації підсумків дослідження, коли замість звичних «твердих» поліграфічних видань ми отримуємо мультимедіа продукт.

Ще одна, зовсім вже фантастична для нас область застосування комп'ютерів швидко розвивається, в якій важливу роль відіграє технологія мультимедіа – це системи віртуальної, або альтернативної реальності, а також близькі до них системи «телеприсутності». За допомогою спеціального обладнання – система з двома мініатюрними стереодісплеями, квадрантаушиками, спеціальних сенсорних рукавичок і навіть костюма ви можете увійти в згенерований або змодельований комп'ютером світ, повернувши голову, подивитися ліворуч або праворуч, пройти далі, простягнувши руку вперед – і побачити її в цьому віртуальному світі; можна навіть узяти будь-який віртуальний предмет і переставити його в інше місце; можна таким чином будувати, створювати цей світ зсередини [17].

Отже, у статті розглянуто основні етапи еволюції мультимедійних технологій та цілі застосування продуктів мультимедіа. З'ясували, що мультимедійні технології впроваджуються на багатьох підприємствах, організаціях та різних органах влади.

#### Список використаної літератури

1. Манако А. Ф. КТ в обучении: взгляд сквозь призму трансформаций / А. Ф. Манако, К. М. Сеница // Образовательные технологии и общество. – Казань: КГТУ, 2012. – Т. 15. – №3. – С. 392–414.
2. Манако А. Ф. Еволюція та конвергенція інформаційних технологій підтримки освіти та навчання / А. Ф. Манако // Нові інформаційні технології в освіті для всіх: навчальні середовища: збірник праць VI міжнародної конф. (22 – 23 листопада 2011 р., м. Київ). – К.: МННЦ, 2011. – С. 20–35.
3. Гриценко В.И., Манако А.Ф. Педагогическое проектирование электронных учебников и дистанционных курсов, поставляемых через Интернет. Учебное пособие. – К.: Міжнародний науково-навчальний центр інформаційних технологій і систем НАН та МОН України, ТОВ «Вітус». 2002. – 123 с.
4. Організація середовища дистанційного навчання в середніх загальноосвітніх навчальних закладах// Ю. М. Богачков, В. Ю. Биков, О. П. Пінчук, А. Ф. Манако та ін. ; наук. ред. Ю. М. Богачков. – К., 2011. – 203 с.
5. Грибан О. Н. Мультимедиа технологии в образовании: исторический аспект рассмотрения / О. Н. Грибан // Воспитательный потенциал исторического образования: сб. науч. ст. – Екатеринбург : ГОУ ВПО „Урал. гос. пед. ун-т”, 2008. – Ч. II. – С. 496–500.
6. Красильникова В. А. Информационные и коммуникационные технологии в образовании: учебное пособие / В. А. Красильникова. – М. : ООО „Дом педагогики”, 2006. – 231 с.
7. Clements D. H. Young children and computers: Crossroads and directions from research / D. H. Clements, B. K. Nastasi, S. Swaminathan // Young Children, 1993. – Vol. 48. – № 2. – P. 56–64.
8. Lyman H. The promise and problems of english on-line: a primer for high school teachers / H. Lyman// English Journal, 1998. – 87 (1), P. 56–62.

9. Попов Н. С. Методика разработки мультимедийных учебных пособий: монография / Н. С. Попов, Р. П. Мильруд, Л. Н. Чукурина. – М. : Машиностроение-1, 2002. – 128 с
10. Коул Б. Гипертекст решает проблему информационного обслуживания : пер. с англ. / Б. Коул // *Электроника*, 1990 – № 4. – С. 38–42.
11. Майстренко Н. В. Мультимедийные технологии в САПР : учебное пособие / Н. В. Майстренко, А. В. Майстренко. – Тамбов: Изд-во Тамб. гос. техн. ун-та, 2008. – Ч. 1. – 80 с.
12. Балькина Е. Н. Мультимедиа системы. Попытка сравнительной характеристики [Электронный ресурс] / Е. Н. Балькина, В. Н. Комличенко, В. Н. Сидорцов // *Круг идей: модели и технологии исторической информатики: материалы III международной конференции Ассоциации „История и компьютер”*. – М.: Изд-во Московского городского объединения архивов, 1996. – 345 с. – Режим доступа: <http://www.aik-sng.ru/text/krug/3/25.shtml>.
13. Использование мультимедиа-технологий в общем среднем образовании: разработка Института дистантного образования Российского университета дружбы народов [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.ido.rudn.ru/nfpk/mult/mult1.html>.
14. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%82%D0%B8%D0%BC%D0%B5%D0%B4%D1%96%D0%B0>
15. Економічна інформатика. Підручник під редакцією В. П. Косарева і Л. В. Єрьоміна – М.: *Фінанси і статистика*, 2002 р., с.592
16. Інформаційні технології в економіці та управлінні. А. А. Козирев, *підручник* 2-е видання: СПб вид. Михайлова В. А., 2001 р., с.360
17. [Электронный ресурс]. – Режим доступа : [http://www.ua-referat.com/%D0%9C%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%82%D0%B8%D0%BC%D0%B5%D0%B4%D1%96%D0%B0\\_%D1%82%D0%B5%D1%85%D0%BD%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D1%96%D1%97](http://www.ua-referat.com/%D0%9C%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%82%D0%B8%D0%BC%D0%B5%D0%B4%D1%96%D0%B0_%D1%82%D0%B5%D1%85%D0%BD%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D1%96%D1%97)

#### References

1. Manakov A.F. (2012) IT Learning: VIEW skvoz perspective transformations. *Obrazovatelnye technology and society*. Kazan: KHTU, T. 15. №3. 392-414.
2. Manakov A.F. (2011) Evolution and convergence of information technology to support education and training. *New Information Technologies in Education for All: Learning Environments: Proceedings of VI international conference*. (22 - 23 November 2011, m. Kyiv). K. : IRTC, 20-35.
3. Gritsenko V.I. Manako A.F. (2002) Pedagogical designing of e-books and online courses delivered via the Internet. Tutorial. K. : International Research and Training Center for Information Technologies and Systems of Sciences of Ukraine is the Ministry of Education, TOV "Vitus". 123.
4. Organisation environment distance learning in secondary schools / S. M. Bohachkov, V. Bykov, A. Pinchuk, A. Manakov and others. *Science*. Ed. M. Bohachkov. K., 2011. 203.
5. Griban O. (2008) Multimedia technology in education: the historical aspect of the consideration. *Educational potential of historical education: Sat. scientific. Art.* - Ekaterinburg: GOU VPO "Ural. state. ped. University Press", Part II. 496-500.
6. Krasilnikov V.A. (2006) Information and communication technologies in education: a textbook. Moscow: OOO "pedagogy House", 231.
7. Clements D. H. (1993) Young children and computers: Crossroads and directions from research / D. H. Clements, B. K. Nastasi, S. Swaminathan. *Young Children*, Vol. 48. № 2. 56–64.
8. Lyman H. (1998) The promise and problems of english on-line: a primer for high school teachers / H. Lyman. *English Journal*, 87 (1), 56–62.
9. Popov N.S. Methods of development of multimedia teaching aids: a monograph / NS Popov, RP Milrud LN Chuksina. - M: Mechanical Engineering 1, 2002. - 128
10. Cole B. (1990) Decides Hypertext problem Information Services. *Electronics*, № 4.S. 38-42.
11. Maystrenko N.V. (2008) Multimedia technology in CAD: a tutorial. Tambov: Publishing House of the Thumb. state. tehn. University Press, Part 1. 80.
12. Balykina E.N. (1996) Multimedia system. Trying comparative characteristics [electronic resource]. Circle of ideas: models and historical informatics technologies: Materials of the III International Conference of the Association "History and Computer". - M. : Publishing house of the Moscow city association of archives., - 345 c.
13. The use of multimedia technology in general secondary education: the development of the Institute of Distance Education of the Russian Peoples' Friendship University [electronic resource]. - Access: <http://www.ido.rudn.ru/nfpk/mult/mult1.html>.
14. <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%82%D0%B8%D0%BC%D0%B5%D0%B4%D1%96%D0%B0>
15. Economic Science. The textbook, edited by V. Kosarev and L. Eremin Moscow: Finance and Statistics, 2002, 592
16. Information technologies in economics and management. A. Kozyrev, textbook 2nd edition: St. Petersburg view. Mikhailov VA, 2001, 360
17. [http://www.ua-referat.com/%D0%9C%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%82%D0%B8%D0%BC%D0%B5%D0%B4%D1%96%D0%B0\\_%D1%82%D0%B5%D1%85%D0%BD%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D1%96%D1%97](http://www.ua-referat.com/%D0%9C%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%82%D0%B8%D0%BC%D0%B5%D0%B4%D1%96%D0%B0_%D1%82%D0%B5%D1%85%D0%BD%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D1%96%D1%97)

**SUHOMUDRENKO Yulia Viktorivna**, graduate student Bohdan Khmelnytsky National University at Cherkasy  
e-mail: yulia-kisa2@rambler.ru

### EVOLUTION OF MULTIMEDIA TECHNOLOGIES

**Summary.** *As a result of a brief historical overview of the problem, elucidated the main stages of the evolution of multimedia technologies: stage I – the origin of the ideology of modern media (1945 – early 1960-ies of XX century), stage II – the first computer system with multimedia support (early 1960s – 1975 twentieth century), stage III – first experiments on the integration and use of modern media (1975 – late 1980-ies of XX century), Stage IV – widespread use of multimedia technologies in education (early 1990-ies of XX century – the 2000s twenty-first century), and the main purpose of the use of multimedia products: popularizaciji and entertaining, scientific-educational or educational, research.*

*In the article lights up the main stages of the evolution of media technologies and multimedia products use purposes. Found that multimedia technology implemented in many enterprises, organizations and various government.*

*Now multimedia technology implemented in many enterprises, organizations and various authorities. Multimedia finds its application in various fields, including advertising, art, education, entertainment, engineering, medicine, mathematics, business, research and space-time programs. The main objectives of the use of multimedia products are: promotional and entertainment (CD used as a home library of art or literature); scientific – educational or educational (used as teaching aids); science – research – in museums and archives, etc. (Used as one of the most advanced media and "storage" of information) activities.*

**Keywords:** *multimedia, personal computer, it applications, IP telephony, vdsv'yazok, software.*

Одержано редакцією 22.02.2016  
Прийнято до публікації 23.02.2016

**УДК: 37 (09) (477)**

**КЛИМЕНКО Юлія Анатоліївна**

кандидат педагогічних наук, доцент,  
доцент кафедри соціальної педагогіки,  
соціальної роботи та історії педагогіки  
Уманського державного педагогічного університету  
імені Павла Тичини  
e-mail: klymenkoudpu@gmail.com

### МІЖНАРОДНІ МОВИ ЯК СОЦІАЛЬНО-КУЛЬТУРНИЙ ТА ІНТЕРЛІНГВІСТИЧНИЙ ФЕНОМЕН (З ІСТОРІЇ СТВОРЕННЯ)

**Анотація.** *У статті висвітлено історію створення міжнародних планових мов як соціально-культурного, інтерлінгвістичного феномену. Встановлено, що історії людської цивілізації відомі сотні спроб та проектів міжнародних мов. На жаль, майже усі штучні мови мали одну долю: в історії гуманітарної думки вони залишилися усього лише красивими проектами, що свідчать про прагнення людства до взаєморозуміння.*

*Автором здійснено короткий огляд заснування та розвитку найбільш відомих планових міжнародних мов, які залишили помітний слід в історії інтерлінгвістики: спроба конструювання загальної мови філософа Алексарха; система графічних знаків Клавдія Галена, за допомогою якої могли б спілкуватися люди, що говорять на різних мовах; міжнародна мова середньовіччя латинь; проекти і спроби створення міжнародної мови у формі пазиграфій А. Рензі, В. Генслоу, М. Пец, І. Грімм, С. Івіцевич, Ф. Жульєн, І. Ру, А. Бахмайр та ін.; створення штучних мов видатними філософами, ученими і художниками XVI–XVII ст. (Томас Мор, Томазо Кампанелла, Ян Амос Коменський, Френсіс Бэкон, Рене Декарт, Ісаак Ньютон, Готфрід Лейбніц та ін.); проект «музичної» міжнародної мови Жана Франсуа Сюдра, названого автором «сольресоль» (початок XIX ст.) та ін.*