Green Journals

International Approved Journals

Journal Information

Journal Title	Contributions to Humanities
Publisher	
ISSN	2300-7109
E-ISSN	2084-3364
Database	ERIH PLUS
Domain	Health Sciences, Social Sciences

Classification History

Year	A+	A	B	C
2026			✓	
2025				
2024				
2023				
2021/2022				
2020				
2019				
2018				

Classification: The table above shows all journal classifications recorded for each classification year in the Green Journals database. A journal may have more than one classification in the same year.

Recent Articles

Ludotariat w Minecrafcie – socjoekonomiczne rozważania nad rolą gracza we współczesnych trybach dłuższej rozgrywki
2026-6-30 Vol. 25 Issue 1
Authors: Maksymilian Wojnarowski
DOI: 10.7494/human.2026.25.1.8018

"Sens granie" - analiza gier cyfrowych pod kątem myśli Viktora Frankla
2026-6-30 Vol. 25 Issue 1
Authors: Emanuel Jarząbek, Kacper Warzecha, Nicoletta Żmija
DOI: 10.7494/human.2026.25.1.8009

Narratywizacja tożsamości poprzez grę. Studium przypadku oparte na projekcie <i>Tropical America</i>
2026-6-30 Vol. 25 Issue 1
Authors: Marta Anna Raczek-Karcz
DOI: 10.7494/human.2026.25.1.8052

Szperając po szufladach Marszałka, czyli wykorzystanie gier cyfrowych w edukacji na przykładzie publikacji MEN i IPN
2026-6-30 Vol. 25 Issue 1
Authors: Matylda Szpila
DOI: 10.7494/human.2026.25.1.7905

Gag jako wyzwanie – tradycja zachodniej kreskówki a gry przygodowe
2026-6-30 Vol. 25 Issue 1
Authors: Krzysztof Czyżak
DOI: 10.7494/human.2026.25.1.8017

Sushi-kot—urocze hybrydy zwierzęco-spożywcze w grach mobilnych
2026-6-30 Vol. 25 Issue 1
Authors: Emilia Mazur
DOI: 10.7494/human.2026.25.1.8007

Zmiany w konstrukcji świata i jego eksploracji w grach z serii „S.T.A.L.K.E.R.” w kontekście nostalgii, obcości i rozwoju technologicznego
2026-6-30 Vol. 25 Issue 1
Authors: Kamil Kleszczyński, Sławomir Krężel
DOI: 10.7494/human.2026.25.1.8029

Obraz zaburzeń psychicznych i traumy w grach cyfrowych na przykładzie „Hellblade: Senua’s Sacrifice” oraz „My Child Lebensborn Remastered”
2026-6-30 Vol. 25 Issue 1
Authors: Weronika Olesiak
DOI: 10.7494/human.2026.25.1.8016

Nie tylko portfolio: znaczenie formalnego wykształcenia w branży gier komputerowych
2026-6-30 Vol. 25 Issue 1
Authors: Hanna Pachurka
DOI: 10.7494/human.2026.25.1.8037

Clair Obscur jako przejaw dysonansu semantycznego w postrzeganiu kategorii gry niezależnej
2026-6-30 Vol. 25 Issue 1
Authors: Krzysztof Olszamowski, Kacper Karwacki, Emilia Mazur
DOI: 10.7494/human.2026.25.1.8008