

# Antonio JosÃ© Planells de la Maza

## List of Publications by Year in descending order

Source: <https://exaly.com/author-pdf/1147153/publications.pdf>

Version: 2024-02-01

15  
papers

69  
citations

1937685

4  
h-index

1588992

8  
g-index

15  
all docs

15  
docs citations

15  
times ranked

61  
citing authors

#	ARTICLE	IF	CITATIONS
1	Video games and the crowdfunding ideology: From the gamer-buyer to the prosumer-investor. Journal of Consumer Culture, 2017, 17, 620-638.	2.5	35
2	¿Los alumnos quieren aprender con videojuegos? Lo que opinan sus usuarios del potencial educativo de este medio. Educar, 2016, 53, 49-66.	0.4	8
3	Recessionary games: Video games and the social imaginary of the Great Recession (2009-2015). Convergence, 2019, 25, 884-900.	2.7	6
4	La emergencia de los Game Studies como disciplina propia: investigando el videojuego desde las metodologías de la Comunicación. Historia Y Comunicación Social, 2014, 18, .	0.4	5
5	La ficción seriada desde el mitoanálisis: aproximación cualitativa a los argumentos universales en Netflix, Prime Video y HBO. Profesional De La Información, 0, , .	2.7	4
6	Nuevas narrativas periodísticas entre la información y la simulación lúdica: los docuwebs y los newsgames. Palabra Clave, 2020, 23, 1-26.	0.3	4
7	The expressive power of the Possible Worlds Theory in video games: when narratives become interactive and fictional spaces. Comunicacao E Sociedade, 0, 27, 289-302.	0.0	2
8	Video games as critical ludofictional worlds: the case of the Spanish political crisis in mobile digital entertainment (2008-2015). Comunicacion Y Sociedad (Mexico), 2020, 2020, 1-16.	0.5	2
9	Game studies today: In and beyond digital culture. Catalan Journal of Communication and Cultural Studies, 2018, 10, 155-159.	0.4	1
10	Jóvenes y videojuegos. Percepciones sobre su tratamiento informativo en los medios de comunicación. Estudios Sobre El Mensaje Periodístico, 2019, 25, 129-145.	0.6	1
11	Los senderos lúdicos que se bifurcan: el juego como mundo y el laberinto como estructura primordial. Arte, Individuo Y Sociedad, 2021, 33, 1079-1093.	0.2	1
12	Uso de juegos de mesa en el diseño de videojuegos: una experiencia universitaria. Estudios Pedagógicos, 2018, 44, 415-426.	0.3	0
13	El videojoc com a marc expressiu. Estètica, regles i mons de referència. Anàlisi, 2011, .	0.9	0
14	The Symbolic Labyrinth in the Mythogame: The Axes Minos-Daedalus and Theseus-Minotaur in the Contemporary Video Game. Communications in Computer and Information Science, 2019, , 238-247.	0.5	0
15	9. Europe Simulates Europe : How European Analogue Games Frame their Own Identity. , 2021, , 193-208.		0