

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