

Wikipedia-pagina over Ayaz Akhmetshin

Mijn bijdrage aan de digitale commons

Voor mijn bijdrage aan de digitale commons heb ik een Wikipedia-pagina gemaakt over Ayaz Akhmetshin, een esports-speler. Het idee was om een publiek toegankelijke bron te creëren over zijn carrière. Dat ging niet zonder hobbels. Mijn eerste poging werd afgewezen omdat ik niet genoeg betrouwbare bronnen had gebruikt en mijn manier van schrijven was niet neutraal genoeg.

Om dat recht te zetten, heb ik extra bronnen toegevoegd, zoals artikelen van esports websites en toernooiorganisatoren. Ook heb ik de structuur van het artikel aangepast volgens de richtlijnen van Wikipedia. Inmiddels is de pagina opnieuw ingediend en wacht ik op de beoordeling. Dit proces heeft me veel geleerd over hoe streng Wikipedia is, maar ook over hoe belangrijk het is om informatie zorgvuldig te documenteren.

Verschillende perspectieven samenbrengen

Bij het schrijven van de Wikipedia-pagina heb ik verschillende dingen moeten combineren. Enerzijds moest ik Ayaz's prestaties als esports speler goed in kaart brengen, en anderzijds moest ik me verdiepen in de technische eisen van Wikipedia. Denk aan het gebruik van interne links, de juiste opmaak en vooral correcte manier van schrijven.

Het was een uitdaging om mijn kennis over esports te koppelen aan de Wikipedia richtlijnen. Maar juist die combinatie, van inhoud en techniek, laat zien hoe waardevol zo'n bijdrage aan de digitale commons kan zijn. Het gaat niet alleen om wat je weet, maar ook hoe je het deelt.

Waarde toevoegen aan de digitale commons

Met de pagina over Ayaz Akhmetshin lever ik iets op dat er nog niet was: een betrouwbare, toegankelijke bron over een relatief bekende esports speler. Voor fans, onderzoekers en anderen die meer willen weten over hem, biedt dit een beginpunt. Het is mooi om te weten dat deze informatie nu voor iedereen beschikbaar is, én dat het door anderen kan worden uitgebreid en verbeterd.

Het voelt goed om te weten dat mijn bijdrage iets toevoegt aan de open kennissgemeenschap. Wie weet wie er nog meer baat heeft bij de informatie die ik heb gedeeld.

Een onafhankelijke bijdrage

Wat ik fijn vind aan Wikipedia, is dat het werk dat je daar doet niet alleen van jou afhankelijk is. De pagina over Ayaz kan nu door anderen worden aangepast, aangevuld of zelfs verbeterd. Dit maakt het echt een gezamenlijke inspanning. Ik vind het mooi dat mijn werk een opstapje kan zijn voor anderen, en dat het blijft bestaan, ook als ik er niet meer direct mee bezig ben.

Over de licentie

Wikipedia werkt met een Creative Commons-licentie (CC BY-SA 3.0) en past goed bij wat Wikipedia is: een platform waar iedereen vrij kan bijdragen, hergebruiken en delen, zolang de originele maker wordt genoemd. Dit maakt het mogelijk om kennis écht open te houden. Ik vind het een geruststellend idee dat mijn werk op die manier kan worden hergebruikt en blijft bijdragen aan de digitale commons.

Persoonlijke reflectie

Dit project heeft me echt geholpen om te begrijpen wat het betekent om deel uit te maken van een open kennissgemeenschap. Het maken van deze Wikipedia pagina heeft me niet alleen geleerd hoe je goede bronnen verzamelt en verwerkt, maar ook hoe belangrijk het is om zorgvuldig om te gaan met de informatie die je deelt.

Het heeft mijn schrijfvaardigheden aangescherpt en mijn inzicht in open platforms, zoals Wikipedia, vergroot. Daarnaast heeft het me laten inzien hoe waardevol het idee van 'public stack' is: kennis hoort niet beperkt te blijven tot een kleine groep mensen, maar moet vrij toegankelijk zijn voor iedereen.

Ayaz Akhmetshin

🗨️ Talen toevoegen ▾

Artikel **Overleg**

Lezen

Bewerken

Brontekst bewerken

Geschiedenis weergeven



Uit Wikipedia, de vrije encyclopedie

Ayaz Akhmetshin (Russisch: Аяз Ахметшин; geboren op 1 juli 2002 in [Kazan](#), [Rusland](#)) is een professionele Russische [VALORANT](#)-speler. Hij wordt vaak genoemd als een belangrijke speler in de competitieve [VALORANT](#) scene waarbij zijn tactische inzicht en mechanische vaardigheden regelmatig worden geprezen. Momenteel speelt hij voor Team Liquid, waar hij een rol vervult als controller en sentinel speler.^[1]

Vroege Leven en Achtergrond [bewerken | brontekst bewerken]

Ayaz Akhmetshin groeide op in [Kazan](#), de hoofdstad van de Russische Republiek Tatarstan. Op jonge leeftijd begon hij met gaming en ontwikkelde hij een passie voor [first-person shooters](#) (FPS). Voor zijn overstap naar [VALORANT](#) speelde Ayaz [Counter-Strike: Global Offensive](#) (CS:GO), wat hem hielp zijn competitieve vaardigheden te ontwikkelen. Zijn overstap naar [VALORANT](#) kwam in 2020. Naast zijn gamingcarrière combineert nAts zijn werk met studies en persoonlijke doelen. Hij wordt vaak geroemd om zijn vermogen om deze verantwoordelijkheden in balans te houden.^{[1][2]}

Naast zijn carrière als [esports](#)-professional is nAts een actieve streamer op platforms zoals [Twitch](#), waar hij duizenden volgers heeft. Hij deelt daar inzichten in zijn speelstijl met fans over de hele wereld. Zijn streamingactiviteiten dragen bij aan zijn populariteit en bieden een platform om zijn band met de gaminggemeenschap te versterken.^{[2][3]}

Carrière [bewerken | brontekst bewerken]

Met de lancering van [VALORANT](#) in 2020 begon Ayaz zijn professionele carrière in de tactische shooter van [Riot Games](#). Zijn prestaties trokken al snel de aandacht van grote [esports](#)-organisaties.^[1]

- Gambit Esports (2020–2022) In september 2020 trad nAts toe tot Gambit Esports. Samen met het team domineerde hij de Europese en internationale competities. Zijn doorbraak kwam tijdens de [VALORANT](#) Stage 3 Masters: [Berlijn](#) in 2021, waar Gambit de titel won en nAts werd erkend als een van de meest invloedrijke spelers van het toernooi. Hij is voornamelijk een sentinel en controller, met agents zoals Cypher, Viper, en Killjoy. Zijn speelstijl combineerde strategische defensieve zetten met ~~onverwachte aanvallen, wat hem erkenning opleverde.~~^{[4][5]}

- Inhoud verbergen
- Top
- Vroege Leven en Achtergrond
- Carrière
- Spelstijl en Bijnaam
- Belangrijkste Prestaties
- Bibliografie

Carrière [bewerken | brontekst bewerken]

Met de lancering van VALORANT in 2020 begon Ayaz zijn professionele carrière in de tactische shooter van Riot Games. Zijn prestaties trokken al snel de aandacht van grote esports-organisaties.^[1]

- Gambit Esports (2020–2022) In september 2020 trad nAts toe tot Gambit Esports. Samen met het team domineerde hij de Europese en internationale competities. Zijn doorbraak kwam tijdens de VALORANT Stage 3 Masters: Berlijn in 2021, waar Gambit de titel won en nAts werd erkend als een van de meest invloedrijke spelers van het toernooi. Hij is voornamelijk een sentinel en controller, met agents zoals Cypher, Viper, en Killjoy. Zijn speelstijl combineerde strategische defensieve zetten met onverwachte aanvallen, wat hem erkenning opleverde.^{[4][5]}
- M3 Champions (2022) Vanwege geopolitieke spanningen moest Gambit Esports zich terugtrekken uit de VALORANT Champions Tour (VCT), en het team ging verder onder de naam M3 Champions. Ondanks de moeilijke omstandigheden bleef nAts een belangrijke speler binnen het team.^{[1][4]}
- Team Liquid (2022–heden) In november 2022 maakte nAts de overstap naar Team Liquid, een van de meest bekende esports-organisaties ter wereld. Met Team Liquid heeft hij zijn status als elite-speler binnen de VCT behouden.^{[4][6]}

Spelstijl en Bijnaam [bewerken | brontekst bewerken]

nAts staat bekend om zijn slimme, methodische speelstijl. Zijn vermogen om de tegenstander te lezen en tactisch te reageren wordt vaak genoemd als een van zijn sterkste punten. In de community heeft hij de bijnaam "Russische John Wick" vanwege zijn kalmte en precisie in clutch-situaties.^[1]

Zijn favoriete agents, zoals Cypher en Viper, passen bij zijn strategische aanpak. Innovaties in zijn gameplay worden regelmatig overgenomen door andere spelers wereldwijd.^[2]

Belangrijkste Prestaties [bewerken | brontekst bewerken]

- 2021: Winnaar van VALORANT Masters: Berlijn met Gambit Esports
- 2021: Tweede plaats op VALORANT Champions
- Meerdere regionale en internationale titels met Gambit Esports en Team Liquid

Tot op heden heeft nAts meer dan \$148.000 aan prijzengeld verdiend uit competitieve VALORANT evenementen.^{[4][6]}

Bibliografie [bewerken | brontekst bewerken]

- ↑ ^{*a b c d e*} (en) nAts. *VALORANT Esports Wiki*. Geraadpleegd op 7 januari 2025.
- ↑ ^{*a b c*} (en) How Gambit Esports nAts juggles school, relationship, and an esports career | ONE Esports.iz. *www.oneesports.gg* (7 december 2021). Geraadpleegd op 7 januari 2025.
- ↑ nAts - Twitch.iz. Geraadpleegd op 7 januari 2025.
- ↑ ^{*a b c d*} (en) nAts. *Liquipedia VALORANT Wiki*. Geraadpleegd op 7 januari 2025.
- ↑ ^(en) nAts.iz. *Liquipedia VALORANT Wiki*. Geraadpleegd op 7 januari 2025.
- ↑ ^{*a b*} nAts - Ayaz Akhmetshin - VALORANT Player Profile :: Esports Earnings.iz. *www.esportsearnings.com*. Geraadpleegd op 7 januari 2025.

Categorieën: Wikipedia:Pagina weg | Wikipedia:Verwijderbaar/10

Hulpmiddelen [verbergen]

- Handelingen
- Hernoemen
- Algemeen
- Links naar deze pagina
- Gerelateerde wijzigingen
- Bestand uploaden
- Speciale pagina's
- Permanente koppeling
- Paginagegevens
- Deze pagina citeren
- Verkorte URL verkrijgen
- QR-code downloaden
- Taalkoppelingen toevoegen
- Afdrukken/exporteren
- Boek aanmaken
- Downloaden als PDF
- Afdrukversie

Uiterlijk [verbergen]

- Tekst
- Klein
 - Standaard
 - Groot
- Paginabreedte
- Standaard
 - Volle breedte
- Kleur (bèta)
- Automatisch
 - Licht
 - Donker