

El videojuego ucraniano S.T.A.L.K.E.R., un videojuego en primera persona ambientado en la zona de exclusión, se lanzó en 2007 y ha ejercido mucha influencia en el movimiento.

«Nunca alentamos a los jugadores a visitarla ilegalmente, hay que distinguir entre el mundo virtual de juego y el mundo real», afirma Oleg Yavorsky, uno de los creadores del juego. «Es obvio que el deseo verla con sus propios ojos ha sido muy fuerte».

Los críticos del juego y del movimiento stalker argumentan que se trata de egoísmo juvenil: la reducción de una tragedia real al entretenimiento posapocalíptico de ciencia ficción. La realidad podría tener matices.