在这个事件中也产生了很多争议，有些人担心这会对张智成造成二次伤害，担心这位母亲是否会沉浸在虚拟世界、无法忘却失去女儿的痛苦。这种担心也不是空穴来风，“虚拟世界”背后隐含的伦理问题亟待我们抛开技术困境去思考。

一方面，过度沉浸“虚拟世界”，会模糊虚拟世界与真实世界的界限，把人与现实社会的距离拉远，人的主体道德地位逐渐被取代。人在进入“虚拟世界”的过程是计算机进行数学二进制的机器语言，人们在“虚拟世界”内的一言一行以数字符号形式交互，人成了数字化的存在。与现实世界不同的是，“虚拟世界”给人一种虚假的“真实感”，人们总是希望现实也如同“虚拟”一样真实，借助“虚拟世界”，人们容易沉浸其中无法自拔，再从“虚拟”跳脱到现实时，对现实世界的刺激将无所适从，产生巨大的落差感，这种巨大的落差感会使得人淡漠现实世界的人际关系与交往，拒绝自身与外界的联系，严重者甚至会造成抑郁等心理疾病。从这点来讲该事件涉及的安全性伦理问题值得进一步思考。

另一方面，虚拟现实技术是通过计算机技术，经由互联网实现的人机交互技术，它与网络的不同之处在与虚拟现实技术可以塑造和主体完全一样的替身，这个替身既可以由人们自己操控，也可以在人工智能的驱使下模拟人的行为动作，这些替身真实感十足，让人真假难辨。正如这个事件中采用VR技术模拟出来的乃妍正是这样的一个替身，她的行为动作是靠动作捕捉技术获取并移植到她身上，那么对于她的实际控制者和她自己本身，不同身份间的责任归属问题该何去何从？在康德的伦理学中，他认为行为的正确与否且是否具有道德价值，完全取决于行为是否合乎责任的概念。所以，如果发生了什么事情，这个责任应该由谁来承担，是虚拟的替身本身还是控制者，因此还存在责任伦理的问题。

从长远的角度考虑，由于该技术在现阶段成本高，并且机器学习也无法在有限的影音片段中做到百分百还原，当输入的语言超过人工智能可以理解的范围时，它给到的反馈只能是随机的回答。但是随着虚拟现实技术的不断发展，日后虚拟现实可能会逐渐完善，并且逐渐与真实的世界接近。但是人的生老病死终究是无法避免的，会有越来越多的人想要运用数字技术“重现”亲人生前的音容笑貌，那对于这项技术的使用我们又是否应当对此作出一些限制，倘若有人将此明码标价，效果越逼真，价格越高，此时，阻挡人们重见亲人的，不再是生死相隔，而是现实的金钱利益。并不是所有人都能够负担起这个费用，也就是说并不是所有人都拥有重见亲人的机会。从另一个角度来说，不是所有人都拥有在这个世界重现的机会，这将取决于自己后代所拥有的财富，好比是生死的权利被其他的人握在手里。显然这与我们现实的期盼是相违背的，倘若我们赋予每个人重现的机会，又将由谁来为此买单，想要做到真正的公平，又谈何容易。

尽管用虚拟现实技术实现亲人“重现”可能会引发一些伦理问题，但是从该纪录片的实际效果来看，用虚拟技术“重现”亲人也并不全是负面的影响。张智成本人坦言，仅仅是以这种方式让女儿乃妍“重现”就已经让她非常满足了，她也十分清楚，自己所经历的一切，只是VR技术带来的虚拟体验，这也是她自我治愈的一种方式。并且早在2008年，VR尚未在消费者中普及时，就有科学家在用这项技术来治疗失去亲人的悲伤。在一篇登在Death Studies期刊的文章中，科学家们制作了一个叫做“EMMA的世界”的VR环境，用CG重现造成心理困难的场景，对一些患者进行了为期12个月的治疗。最终患者的恐惧和逃避心理都降到了很低的水平。由此可见，用虚拟技术实现亲人“重现”是一把双刃剑，我们应该用理性的目光去看待它。借助技术的力量，阅尽历史、收藏过去，而这最终的目的，是让我们明白，自己何以活在当下，何以创造未来。