



```
num_epoch: 3  
data_size: 50  
support_ratio: 1
```

Question 1:

真人化是否能改善日本漫畫的全球可及性？

Response from original model:

真人化可能會提高日本漫畫的全球可及性，因真人版電影或劇集可以吸引更多非漫畫讀者的注意，並提供不同的體驗。然而，這取決於真人化作品的品質、行銷策略和市場環境。

Response from trained model:

真人化能擴大全球觀眾，提升日本漫畫影響力。

Question 2:

真人化如何影響年輕一代對日本漫畫的看法？

Response from original model:

真人化可能會影響年輕一代對日本漫畫的看法，使他們更容易接受和理解故事和角色，並吸引更多人關注和支持日本漫畫文化。然而，個人喜好和文化差異可能導致不同看法。

Response from trained model:

真人化促進年輕一代更投入於日本漫畫世界。

Question 3:

真人化是否能提升原作漫畫的文學價值？

Response from original model:

真人化可能會提升原作漫畫的知名度和影響力，但文學價值本身可能因個人喜好和文化差異而異。真人化可能帶來更多觀眾，但文學價值取決於原作的故事、人物和主題。

Response from trained model:

真人化能拓展更多表現形式，提升文學影響力。

Question 4:

真人化是否有助於保護和保存日本漫畫的傳統？

Response from original model:

真人化可能有助於提高日本漫畫的知名度和吸引更多觀眾，但是否真正保護和保存傳統尚需視真人化作品是否尊重原作精神和文化價值。

Response from trained model:

是的，真人化能拓展更多平台，保護及傳承日本漫畫文化。