

```
[ ] model_response = []
print(f'num_epoch: {num_epoch}\ndata_size: {data_size}\nsupport_ratio: {support_ratio}')
print()
for data in test_data:
    id = data['id']
    ref_output = original_model_response[id-1]
    output = trained_model_response[id-1]
    print(f'Question {id}:\n'+data['prompt'])
    print('Response from original model:\n'+ref_output)
    print('Response from trained model:\n'+output)
    print()
    model_response.append({'id':data['id'], 'prompt':data['prompt'], 'response_from_original_model':ref_output, 'response_from_trained_model':output})
```

num_epoch: 1
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、行銷策略和市場接受度。

Response from trained model:

真人化可以提高日本漫畫的全球可及性，吸引更多觀眾並拓展市場。

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的影響。

Response from trained model:

真人化影響年輕一代對日本漫畫的看法，使之更容易理解故事、角色性格，並吸引更多觀眾，促進文化交流。

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，而非真人化形式。

Response from trained model: