隨著科技的發展，許多電子產品的重要性迅速提升，成為生活中不可或缺的一部份。特別是對年輕一代，使用科技產品不會遭遇困難，能夠享受電子產品所帶來的方便、樂趣。根據調查，外界認為物理系學生會注意電子產品的資訊，而30%~50%的物理系學生常會用MP3聽音樂。在這些電子資訊產業的發展中，網路的發明絕對是一個關鍵點，幾乎所有的受訪者覺得物理系學生每天都會上網(表1)，而且每天上網的時間多在1小時到4小時之間(表2)。使用時間比起受訪者本身(半小時至2小時)還高(表3)。到底其他學生覺得物理系學生是如何使用網路的呢？而我們為什麼會花這麼長的時間在虛擬的世界裡呢？

其實大多數人網路使用量都是到大學才快速增加，這與大學的環境有關。或許老一輩的父母很難理解為何大學生必需每天都要上網。但我們進入大學，許多報告、作業都必須用電腦完成，因此在中途無聊時就會逛逛B、玩玩遊戲、打打網誌，在網路上尋求樂趣；另外，大學之後同學見面的機會變少，不論是學校的公告、系上活動的資訊、許多事情的連絡，都必須透過Email、BBS、MSN來進行。對於住宿生而言，網路的使用更是無可避免的，宿舍不像家裡有電視、報紙、許多書籍供閒暇時打發時間，加上宿舍網路速度極快、電腦可以開一整天也不會多收電費，所以住宿生常常就會從網路上下載音樂、電影或是收看線上轉播，因此電腦、網路就成為更重要的娛樂平台。這些種種客觀環境上的改變，提高我們對網路的依賴。

雖然大多數大學生已是每天都會上網，然而調查結果發現其他大學生認為物理系使用網路的時間比一般大學生高。這是因為大家覺得物理系學生比較「宅」，所以使用網路的時間比較多嗎？從交叉分析調查結果，我們發現使用網路時間較少的大學生(1小時以下)大多是理工學院的學生，而他們會認為物理系學生使用網路比較長；使用網路時間長的(2小時以上)反而是人文學科的學生，他們會認為物理系學生上網時間比自己少。我們的調查結果意外的破除了理工學院的學生比較「宅」的迷思！

那麼，在這樣長的上網時間中，其他大學生覺得我們在做什麼呢？圖4顯示我們的調查結果：

受訪者認為我們在網路上的目的主要是：看個板或網誌、聊天連絡感情、看班級公告與新聞、玩網路遊戲、討論功課。但沒有任何的受訪者認為物理系學生使用網路的主要目的是線上購物、學英文。也只有3、4位受訪者認為看連續劇、漫畫，收看線上轉播賽事會是使用網路的主要原因。這樣的印象代表其他人認為我們使用網路的目的主要是用來與人交流和把網路當做是接收資訊、討論的平台。除了玩網路遊戲以外，藉由網路進行娛樂似乎不是我們的主要目的。

近年迅速崛起的Web 2.0世界，提供網誌、個板，給使用者自我的空間。其他大學生認為應有一半左右的物理系學生擁有網誌(圖5)，而且平均1~2天就會有一篇新文章的出現(圖6)。外界認為文章的內容大多是日記、其次是課業討論、黑特文，而念書心得與文學創作是比較不會出現的文章類型。的確，我們花許多時間在經營網誌、個板上，同時也藉由網誌、個板來關心朋友的生活。雖然物理系是注重理性思考的地方，但我們一樣有喜怒哀樂，同樣需要一個可以紓發的空間。然而從另一方面來看，也是因為在邏輯、理性思考的訓練下，物理系學生通常以客觀、理性的記事、表達個人意見為主，所以如同其他學生所認為的，我們網誌、個板上少有文學性質的創作。而課業討論類文章佔外界認為文章類型的第二大項，這樣的印象代表大家認為物理系學生認真學習、常互相討論，不會一昧的死讀書。事實上，物理系學生常自傲的就是我們對知識的好奇與追根究底的精神，所以在網誌、個板的上常見相關的討論文章，甚至有些同學的個板一整面都是討論物理的文章呢！

相較於近幾年來才興起的網誌、個板，線上遊戲很早就開始發展。其他大學生認為線上遊戲是物理系學生上網主要的目的之一，平均約一半的物理系學生一週會玩兩次以上的線上遊戲(圖7)。這樣的調查結果顯示大家認為網路遊戲是物理系學生大宗的休閒活動之一。其實這樣的印象似乎有點言過其實，雖然電腦室不時會見到坐在一起打連線遊戲的人們，但是通常現在物理系學生會玩線上遊戲的大概是30%左右，並不是大家都喜歡這種娛樂方式。

但對於同樣利用網路進行的休閒活動，外界似乎忽略線上遊戲之外，我們對其他娛樂方式的需求，像是用網路看漫畫、下載音樂、電影、收看線上轉播的運動賽事。或許這些不是我們每天上網的主要目的，但都是物理系學生會利用網路進行的休閒。以收看線上轉播的比賽為例，物理系常戲稱自己是體育系，運動愛好者眾多。電腦室螢幕常會看到NBA的十大好球回顧、美國職棒大聯盟的每日精華在播放著。物理系有許多學生在打羽球、排球、足球…等，這些電視台稀少轉播的運動，更是得透過網路能欣賞精彩的賽事。

在討論網路常見的用途後，接著我們要著重在物理系學生使用網路一些特別的地方。大多數的受訪者的同意物理系學生用網路來增加對課業的瞭解(圖8)，而且也常會在網路上進行討論(圖9)。這代表物理系在外界的眼裡有著對知識的求真的精神。就實際的情況而言，在我們學習的過程常會碰到一些不懂的地方。從實體的書要找到答案不僅麻煩，而且厚厚的一本書不一定找到我們所要的資訊。現今網路提供很多資源，像是許多物理知識在Wikipedia都可找到詳盡、條理化的解釋，並附上進一步的參考資料。而很多國外教授也會把自己上課的講義(lecture note)免費放在網路上供大家使用。所以當對物理有疑惑時，網路找尋資料很好的工具。再加上網路也提供討論的平台，因此在網路上找尋資料、討論課業就成為我們學習常用的方式。不過外界對我們找尋資料的來源可能有誤解，外界認為我們一兩個禮拜就會光臨像MIT, Harvard等國外學校的網站(圖10)，事實並非如此。其實要找資料用Google搜尋就可以找到很多了，而如果是專業論文，arXiv裡面也多到看不完。國外名校的網站提供的主要是該學校的資訊、師資群、研究領域的簡介，如果有留學的想法才會去瀏覽，平常很少光臨。

談到課業，除了網路供我們交換資訊外，電子資訊的發展對物理研究影響最大的幫助是電腦強大的運算能力讓我們可以用物理方程式模擬許多真實的情況。像Matlab, Mathematica等軟體不只可以幫我們做數值運算，還可以處理代數的積分、解微分方程是物理學家好用的小幫手。超過一半的受訪者同意我們擅長使用此類的數學軟體(圖11)。外界認為我們電腦裡的學術用軟體佔了應用程式的30%~50%而使用率為30%~50%(圖12、13)。看到這樣的結果，只能說各位同學一定是讓外界留下了物理系學生很認真的印象。事實上，利用程式輔助研究的確是大多數領域都會用到的。但在大學部的必修裡，會常用到學術軟體的只有一上的計算機程式用到C++語言，還有大三(b95起改為大二)的電子學實驗會用到Pspice模擬電路。除此之外，我們使用學術軟體的機會僅限於偶爾碰到作業中需要把一個很複雜的函數圖形畫出來時，才會去用到Mathematica強大功能中的一小項，或是用C++寫個小程式。大學部的學生如果不是有跟老師作研究，使用到學術軟體的機會其實不多。說要用電腦幫助研究物理，對大學部的學生而言，反倒用Excel處理實驗數據的時間可能比使用其他學術軟體的時間都還多。