

Ngoài thị trường không bán các loại âm thanh khó chịu như thế, vì vậy những người tham gia không thể sử dụng mức giá thị trường để định hướng cho giá trị của những âm thanh này. Về bản thân các âm thanh, tôi đã chọn chúng sau khi tạo ra hàng trăm các âm thanh khác nhau, vì theo ý kiến của tôi chúng là những đoạn âm thanh đặc biệt khó chịu.

Chúng tôi sắp xếp để những người tham gia ngồi trước màn hình máy tính tại phòng thí nghiệm và yêu cầu họ đeo tai nghe.

Nhóm đầu tiên được nhìn thấy thông điệp sau trên màn hình: “Trong một vài khoảnh khắc tới chúng tôi sẽ cho chạy một đoạn âm thanh khó chịu. Chúng tôi quan tâm tới việc bạn thấy nó khó chịu thế nào. Ngay sau khi bạn nghe xong, chúng tôi sẽ hỏi bạn, liệu bạn có sẵn lòng nghe lại âm thanh đó để đổi lấy 10 xu không?” Nhóm thứ hai cũng nhận được thông điệp tương tự như vậy, và chỉ khác ở chỗ 10 xu được thay bằng 90 xu.

Sau khi trả lời câu hỏi, những người tham gia được yêu cầu chỉ ra trên màn hình máy tính mức giá thấp nhất họ đòi hỏi cho việc phải nghe lại âm thanh đó. Điều này sẽ quyết định họ có nghe lại âm thanh đó một lần nữa và được trả tiền cho việc đó hay không.⁶

⁶ Để chắc chắn rằng giá chúng tôi nhận được thật sự là mức thấp nhất, chúng tôi đã dùng “thủ thuật Becker-DeGroot-Marschak”. Đây là thủ thuật giống một cuộc đấu giá, trong đó mỗi người tham gia đấu giá với một mức giá được máy tính đưa ra ngẫu nhiên.