実験はゲームとして行われた

大まかな流れ

０．簡易チェック

1. 練習
2. レベル1～17までの本番

０について

簡易チェックとしてAmazonシステムにおいて承認割合が95%を超える被験者

１について

・30枚の画像でのトライアルモードをクリアしなければ、本番へは進めない

・被験者のmiss rateが50％を下回って、false alarm rateが30％を下回るまでは、本番に進むことができない

・練習で3度失敗した被験者には0.02ドル支払われて、ゲームからブロックされる

２について

・各レベルターゲット画像とfiller画像合わせて約120枚の画像で構成されており、達成するのに約4.8分かかる

・各レベルに難易度の差はなく、レベルで分けたのは、一連の画像の流れを分けて、被験者に休憩（最大5分）の選択肢を与えるためである

・各レベルを達成すると0.4ドルもらえる。ゲームを途中で終了することもできて、その場合は途中までのレベルを含めて、達成したレベルの数だけ報酬がもらえる

・レベルを達成すると、そのレベルでの成績（正しく覚えていた画像の確率）を見ることができる。

Target image + Vigilance repeats + other filler images

警告(vigilance)は1~7枚の間隔をあけて2回繰り返される画像であり、検出するのが容易である。これは、タスクに対して十分な注意を払っていない被験者を排除するためのものである。

If a worker false-alarmed on more than 50% of the last 30 non-repeat images, ゲームが終了して、警告されます。警告を3度されると、被験者には達成したレベル分の報酬が支払われ、それ以降のゲームへの参加をブロックされる。

・各画像は1秒間表示され、次の画像が表示されるまでに1.4秒の間隔がある。

・表示される画像の順番は被験者ごとに異なる

・2回表示されるターゲット画像は、1回目と2回目の間に91~109枚の画像を挟む

・すべての画像は512×512pixelに収まるようにアスペクト比を維持したままリサイズされる