

NOVI KULTURNI OBRASCI MLADIH U BOSNI I HERCEGOVINI

Amer Osmić, prof. dr., Univerzitet u Sarajevu – Fakultet političkih nauka
Enita Čustović, doc. dr., Univerzitet u Sarajevu – Fakultet političkih nauka
Ehlimama Spahić, prof. dr., Univerzitet u Sarajevu – Fakultet političkih nauka

Sažetak: Rad istražuje nove kulturne obrasce koji su sve više prisutni kod mladih u Bosni i Hercegovini. Novi kulturni obrasci mladih obuhvataju spektar promjena u kulturnim aktivnostima, uključujući digitalnu kulturu, multikulturalizam, aktivizam i alternativnu umjetnost, što odražava njihovu otvorenost prema novim idejama, različitostima i društvenom angažmanu. Kroz kvalitativno-kvantitativni pristup primjenom instrumenta anketnog upitnika analiziraju se različiti aspekti novih kulturnih trendova među mladima, uključujući muziku, umjetnost, modu, digitalne medije, društvene mreže i načine komunikacije. Posebna pažnja posvećuje se utjecaju globalizacije, tehnološkog napretka i društvenih promjena na oblikovanje kulturnih preferencija mladih. Kroz rezultate istraživanja, rad pruža uvid u dinamičnost kulturnih identiteta mladih u savremenoj društvenoj svakodnevnici u Bosni i Hercegovini.

Ključne riječi: Bosna i Hercegovina, digitalizacija, globalizacija, kultura, mladi

Uvod

Bosna i Hercegovina, kao postkonfliktno i društvo u posttranzicijskom periodu, suočava se sa izazovima rekonstrukcije i razvoja. Mladi, kao ključni akteri sadašnjosti i budućnosti, igraju važnu ulogu u ovom procesu. Kulturni obrasci među mladima nisu homogeni i reflektiraju složene interakcije lokalnih tradicija, globalnih trendova i specifičnih socio-ekonomskih uslova zemlje. U ovom članku istražuju se ključne karakteristike novih kulturnih praksi mladih u bosanskohercegovačkom društvu. Da bi bilo moguće analizirati kulturne obrasce mladih potrebno odrediti kategorijalno pojmovni aparat i razumijevanje pojma kulture „kao ukupnosti načina života nekog društva“ (Haralambos & Holborn, 2002: 884), odnosno „u društvenim naukama, prema Baumanu (1984.), pojam kulture se shvata na dva načina: jednom je to u „atributivnom smislu“ – sve ono što kulturno atribuiraju ljude u smislu ljudskosti, a drugi put pojam kulture poima se u „distributivnom smislu“ pa bi se moglo reći da su partikularne kulture; prvo je „opće“, zajedničko, a drugo je posebno i pojedinačno“ (Milanja, 2012: 16). Konceptualizirajući navedeno pojam kultura predstavlja koncentraciju zajedničkih vrijednosti, normi, vjerovanja i praksi koje oblikuju način života određene društvene grupe, dok su kulturni obrasci specifični načini na koje se te vrijednosti i prakse manifestiraju u svakodnevnom životu pojedinaca, reflektirajući njihove interakcije, izražavanje i identitet unutar šireg kulturnog konteksta. Kulturni obrasci mladih u Bosni i Hercegovini obuhvataju raznolike oblike izražavanja, ponašanja i identifikacije koji odražavaju kako tradicionalne, tako i savremene utjecaje i time predstavljaju dinamičan spoj tradicije i modernosti. Mladi u bosanskohercegovačkom društvu imaju mogućnost njegovati kulturno naslijeđe, istovremeno prateći globalne trendove u muzici, modi i digitalnim medijima. Društvene mreže i online platforme igraju značajnu ulogu u svakodnevnom životu mladih, omogućavajući im izražavanje identiteta i povezivanje sa svijetom. Ovaj kompleksan kulturni mozaik odražava bogatstvo i raznolikost iskustava mladih u Bosni i Hercegovini, istovremeno ukorijenjenih u tradiciji, ali i otvorenih za nove ideje. Navedeno ukazuje na jasan balans između očuvanja tradicionalnih vrijednosti i prihvatanja globalnih trendova kod mladih, stvarajući jedinstven kulturni identitet koji odražava njihovu složenu društvenu stvarnost. Kulturni obrasci definiraju se kao skup normi, vrijednosti, vjerovanja i praksi koje oblikuju

svakodnevni život pojedinaca unutar određene društvene grupe (Giddens, 1991). Prema teoriji kulturne promjene, kulturu možemo razumjeti kao dinamičan proces koji je podložan utjecaju brojnih unutarnjih i vanjskih faktora (Castells, 2010). Neki od važnijih faktora su svakako proces globalizacije i digitalizacije, koji igraju značajnu ulogu u transformaciji kulturnih obrazaca među mladima širom svijeta, pa tako i u Bosni i Hercegovini. Važan segment digitalizacije jeste i medijska pismenost koja se definira kao „sposobnost pristupa medijima, razumijevanje i kritičko vrednovanje različitih aspekata medija i medijskih sadržaja te ostvarivanje komunikacije u raznovrsnim kontekstima“ (Europska Komisija, 2024). Neka istraživanja pokazuju da je nivo medijske i informacijske pismenosti, kao jedan od preduslova za „digitalnu spremnost“ kod bosanskohercegovačkih mladih na niskom nivou (v. Žiga i ostali, 2015.; Turčilo i ostali, 2018.). Podučavanju medijske pismenosti u bosanskohercegovačkom obrazovnom sistemu trebalo bi pristupiti intenzivnije jer ova kompetencija „uključuje sve tehničke, kognitivne, društvene, građanske i kreativne kapacitete koji građanima omogućuju pristup, interakciju i kritičko razumijevanje medija, kao i sudjelovanje u ekonomskom, društvenom i kulturnom životu društva te aktivnu ulogu u demokratskom procesu“ (Europska Komisija, 2024). Transformacija kulturnih obrazaca među mladima u Bosni i Hercegovini reflektira brojne društvene, političke i ekonomske promjene koje su se dogodile u posljednjih nekoliko decenija. Transformacijski proces kulturnih obrazaca mladih u Bosni i Hercegovini karakterizira nekoliko značajnih aspekata koji uključuju između ostalog:

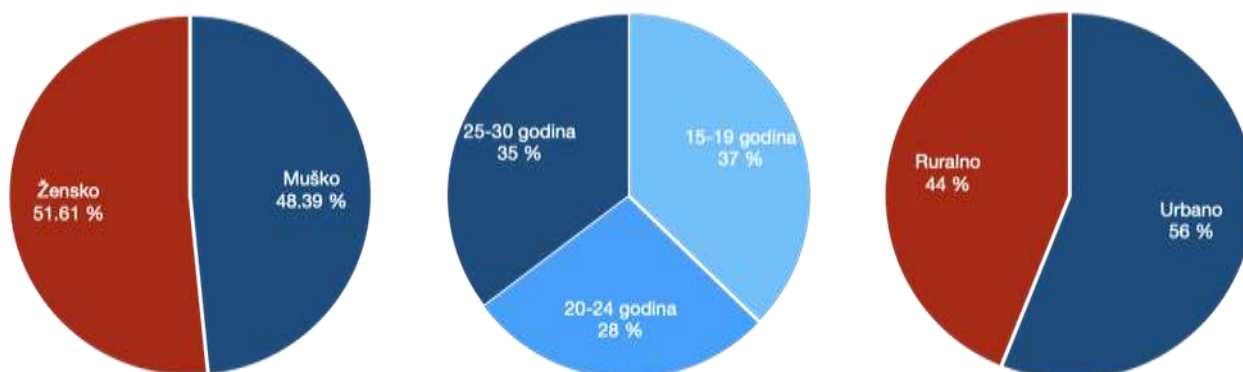
- a) utjecaj rata (1992-1995) na kulturni identitet mladih. Ratne traume i etničke podjele utjecale su na oblikovanje kulturnih obrazaca, naglašavajući potrebu za očuvanjem etničkih identiteta i tradicije.
- b) digitalizacija i globalizacija značajno su utjecale na kulturu i kulturne vrijednosti, jer su omogućile pristup globalnim kulturnim tokovima i trendovima, što je rezultiralo hibridizacijom lokalne i globalne kulture. Pogotovo je to izraženo kod generacija koje su odrasle uz pametne uređaje, što ima daje mogućnost „dostupnosti“ svakog trenda hiperbrzinom u bilo kojem djelu svijeta (trendovi poput: Gangnam style, K-Pop muzike, Manga kulture, itd.). Proces digitalizacije značajno utječe na kulturu u mnogim segmentima pa tako kreativna industrija zauzima značajan udio BDP-a u razvijenim zemljama EU (4,3%) i do COVID-19 krize je rasla brže od bazične ekonomije, ipak većina građana pod kulturnom i kreativnom industrijom podrazumijeva muzeje, biblioteke i kulturnu baštinu, dok značajno manji procenat u ovaj sektor ubraja oglašavanje, digitalne medije i industriju videoigara. Pojam digitalna umjetnost je „novi“ termin koji se u užem smislu odnosi na „tzv. *digital born*“ umjetnosti gdje su digitalne tehnologije uključene u realizaciju i prezentaciju rada kao što su *net art*, interaktivne instalacije, virtuelna realnost, generirana fotografija, aplikacija... To su radovi koji se pomoću digitalnih tehnologija kreiraju, arhiviraju i prezentuju. Njihove glavne karakteristike su: modularnost, varijabilnost, temporalnost, procesualnost, interaktivnost, participativnost, performativnost i kontekstualna senzibilnost“ (Stanković, 2019).
- c) društveni mediji - stvorene platforme za kulturno izražavanje i povezivanje, gdje mladi mogu dijeliti svoje interese, umjetnost i aktivizam sa širom publikom, bez geografske barijere.
- d) migracija i ekonomija također su važni segmenti koji nedvojbeno imaju snažan utjecaj na kulturne obrasce, budući da su nezadovoljstvo životnim standardom, ekonomska nestabilnost i visoka stopa nezaposlenosti među mladima utjecali na emigracije, što je rezultiralo interakcijom mladih sa novim iskustvima i kulturnim perspektivama. Unutarnje migracije, dominantno iz ruralnih u urbane sredine, utjecale su na promjenu kulturnih obrazaca, naglašavajući urbane stilove života i kulturne aktivnosti. Analogno navedenom jasno je da je utjecaj na kulturu i kulturne obrasce mladih u Bosni i Hercegovini heterogen i obuhvata mnoge aspekte svakodnevnog života.

Metodologija

Predmet istraživanja u najširem smislu predstavlja istraživanje interdisciplinarnog tipa koje podrazumijeva dominantno sociološko-komunikološku perspektivu analize novih kulturnih obrazaca i utjecaja predefiniраниh faktora na mlade u Bosni i Hercegovini. Istraživačko pitanje koje se postavilo i

od kojeg polazimo u istraživanju o stavovima, mišljenju i obrascima mladih kada je riječ o kulturnim praksama glasi: *Da li proces digitalizacije utječe na nove kulturne obrasce kod mladih u Bosni i Hercegovini?* Ovako postavljeno problemsko pitanje reflektira opći cilj istraživanja da se utvrdi korelacija između digitalizacije i novih kulturnih obrazaca kod mladih u Bosni i Hercegovini. Na osnovu definiranog predmeta, problema i cilja istraživanja postavljena je generalna direktivna hipoteza koja glasi: *Novi kulturni obrasci kod mladih u Bosni i Hercegovini u direktnoj su vezi sa procesom digitalizacije.* Istraživanje se temelji na kvalitativnoj-kvantitativnoj analizi podataka prikupljenih anketnim upitnikom, analizi sekundarnih izvora te statističkim podacima. Prikupljanje podataka provedeno je u periodu od 10.02.2024. godine do 02.03.2024. godine. Ciljna populacija su bili mladi ljudi u skladu sa Zakonima o mladima entiteta Federacija Bosne i Hercegovine, entiteta Republika Srpska i Brčko Distrikta gdje se mlada osoba definira od 15 do navršanih 30 godina života. Anketno istraživanje o novim kulturnim obrascima mladih u Bosni i Hercegovini provedeno je na uzorku od 500 ispitanika online putem, primjenjujući softverski alat *Google forms* i uključivalo je nekoliko koraka. Prvo, definirana je cilja populacija koja obuhvata mlade osobe u dobi od 15 do 30 godina, iz urbanih i ruralnih sredina Bosne i Hercegovine. Anketni upitnik je osmišljen tako da predstavlja kombinaciju zatvorenih i poluotvorenih pitanja, omogućujući kvantitativnu analizu podataka uz deskriptivne statističke tehnike, kao i segmentiranu kvalitativnu analizu otvorenih odgovora. Upitnik je obuhvatio teme poput kulturnih aktivnosti, preferencija u muzici i umjetnosti, korištenja digitalnih medija, te stavova prema tradicionalnim i modernim kulturnim vrijednostima. Prikupljeni podaci su analizirani korištenjem statističkog softvera SPSS-a (*Statistical package for Social Sciences*) kako bi se identificirali stavovi, obrasci i trendovi, te su rezultati interpretirani u kontekstu teorijskih okvira i ranijih istraživanja o kulturnim obrascima mladih na nacionalnom i internacionalnom nivou. Naredni grafikoni predstavljaju osnovne sociodemografske karakteristike uzorka.

Grafikon 1 Sociodemografske karakteristike uzorka (N=500)



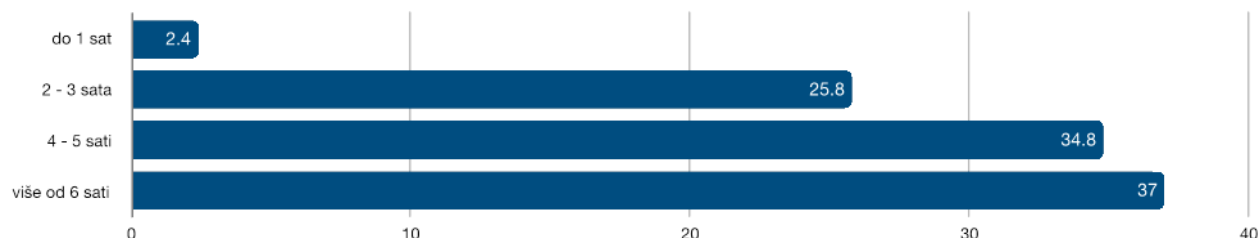
Kao što je navedeno istraživanje je provedeno na ukupnom uzorku od 500 ispitanika i to 48,39% muškaraca i 51,61% žena. Najčešća starost ispitanih je 17 godina dok je prosječna starost 22,27 godina. Najviše mladih je u obrazovnom procesu 56% (ide školu ili na fakultet), 23% je zaposleno, dok 19% ispitanika navodi da je nezaposleno. Kada je riječ o prebivalištu 56% mladih navodi da živi u urbanom mjestu dok 44% svoje mjesto karakterizira kao ruralno. Važno je istaći da su urbanim sredinama značajno prisutnije subkulture poput hip-hopera, skejtera i *street art* zajednica koje dodatno obogaćuju kulturni pejzaž.

Rezultati i diskusija

Internet i društvene mreže omogućili su mladima pristup globalnoj kulturi, olakšavajući prihvatanje novih trendova i vrijednosti. Istovremeno, digitalne platforme omogućuju mladima da izraze svoj identitet i kreativnost, često kroz stvaranje i dijeljenje vlastitog sadržaja. Osim toga, mladi su značajnije angažirani u kreativnim hobijima, umjetničkim projektima i društvenom aktivizmu, doprinoseći time izgradnji dinamičnog i inkluzivnog društva. Kulturne prakse mladih tako su

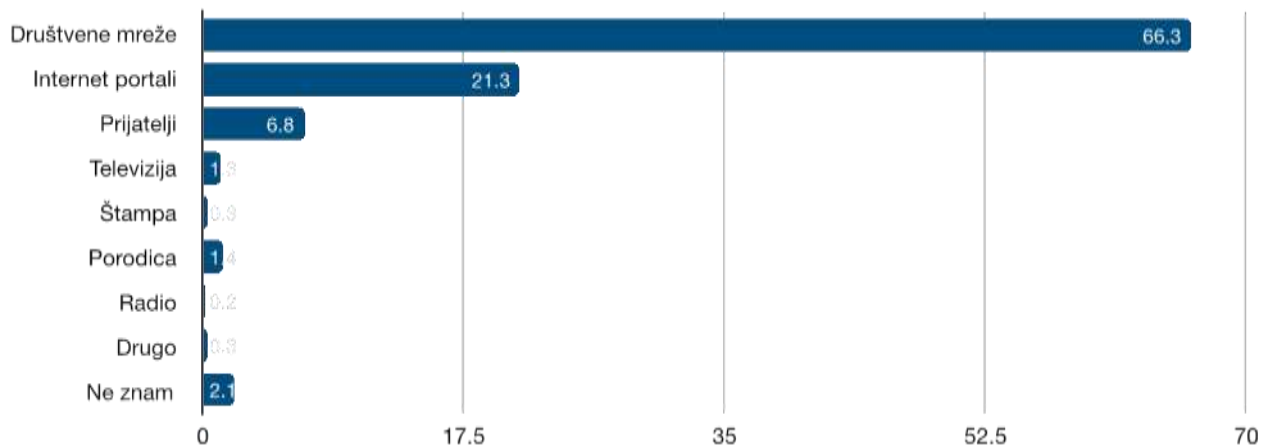
dominantno pod utjecajem procesa digitalizacije i globalizacije koje su međusobno povezani procesi. Globalizacija omogućava brzu razmjenu informacija i kulturnih sadržaja širom svijeta, dok digitalizacija pruža tehnološke platforme za pristup i distribuciju tih sadržaja. U tom kontekstu, važna vještina jeste medijska pismenost koja omogućava mladim ljudima da kritički analiziraju, procjenjuju i koriste informacije iz različitih medijskih izvora. Prema rezultatima istraživanja pripadnici Generacije Z (15-30 godina) su generacija koja je „srasla“ sa društvenim mrežama, tako većina mladih ljudi provodi više od pet sati dnevno za ekranom, od čega 80% vremena na popularnim platformama poput Instagrama, TikToka, Facebooka i dr. Ove aktivnosti umnogome su omogućile mladim ljudima da budu dijelom globalnih trendova, ali i da stvaraju vlastite „lokalne zajednice“. Mladi ljudi su danas gotovo 24 sata kroz sedam dana online, a u prosjeku uz ekran provedu četiri sata, ovaj trend omogućava im pristup neograničenim informacijama, kulturnim sadržajima i virtuelnim zajednicama, čime se proširuju njihovi vidici i razvijaju digitalne vještine. Međutim, prekomjerno vrijeme provedeno online može imati i negativne posljedice poput smanjene fizičke aktivnosti, poremećaja spavanja i mentalnog zdravlja, te smanjenje društvenih interakcija van online prostora.

Grafikon 2 Koliko vremena provodite online (N=500)



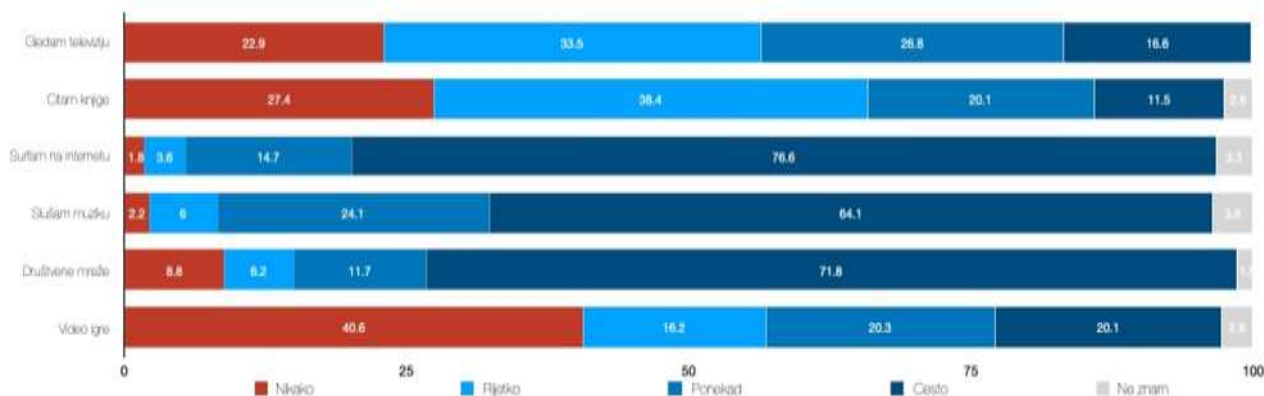
Kao što se iz prikazanih rezultata vidi, digitalni mediji uzimaju značajno vrijeme mladih u Bosni i Hercegovini, ali i utječu na kulturne trendove. Provedeno istraživanje koje je analiziralo navike i stavove mladih o medijskim sadržajima koje konzumiraju ukazuje na preferenciju digitalnih medija zbog njihove pristupačnosti i raznovrsnosti sadržaja. Zanimljivim se čini istaknuti da mladi u odnosu na svoje roditelje značajno manje konzumiraju klasične medije poput televizije, tako svako peta mlada osoba navodi da nikako ne gleda televiziju, dok 16,6% mladih tvrdi da televiziju gleda često. Kada je riječ o sadržaju koji se prati na televiziji i ili online najčešće su to filmovi i serije (58%), sportski sadržaji (34%) i reality sadržaj (24%) dok s druge strane svega 3% mladih navodi da gleda informativni program i 4% programski sadržaj dokumentarnog tipa. Stiče se dojam da mladi ljudi češće prate sadržaje koji su jednostavniji za praćenje, ne zahtijevaju puno mentalnog angažmana i mogu se gledati bez potrebe za dubljim razumijevanjem ili analitičkim razmišljanjem.

Grafikon 3 Način informisanja o društvenim pitanjima (N=500)



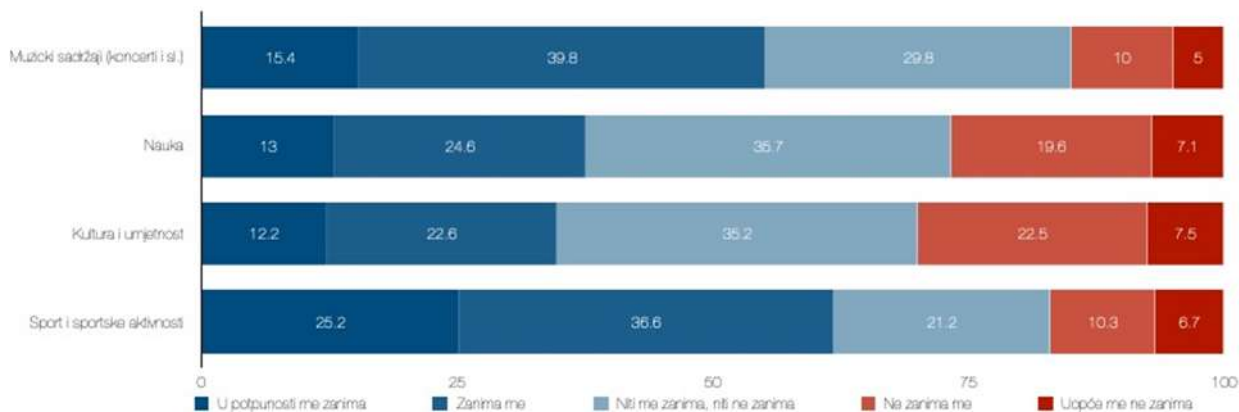
Zanimljivo je istaći i odnos između čitanja knjiga i konzumiranja video igara. Analizirajući ova dva modaliteta uočeno je da djevojke imaju izraženiji interes za čitanje u odnosu na mladiće, dok mladići imaju izraženiji interes za video igre u odnosu na djevojke, ako promatramo dobne skupine možemo konstatirati da mladići dobi 15-18 godina češće igraju video igre u odnosu na djevojke iste dobi ali i starije mladiće, dok u isto vrijeme djevojke u dobnoj skupini od 25 do 30 godina češće navode da čitaju u odnosu na muškarce iste dobi. Javno je da kultura čitanja nije značajno izražena kod mladih u Bosni i Hercegovini iako je izuzetno važna jer značajno doprinosi intelektualnom, emocionalnom i društvenom razvoju pojedinca i zajednice. Čitanje podstiče maštu i kreativnost, te pruža mentalnu stimulaciju koja može pomoći u očuvanju kognitivnih funkcija kroz život. Na društvenom nivou, kultura čitanja potiče obrazovaniju zajednicu.

Grafikon 4. Učestalost aktivnosti mladih (N=500)



Društvene mreže, video platforme i online forumi pružaju mladima mogućnost interakcije, razmjene ideja i kreativnog izražavanja. Također, digitalni mediji (primarno društvene mreže poput Instagrama, Facebooka i TikToka) omogućuju brzo širenje novih kulturnih trendova, što rezultira bržim prihvaćanjem novih oblika umjetnosti, mode i muzike među mladom populacijom. U Bosni i Hercegovini prema NapoleonCat-u ima registriranih 1.172.000 korisnika Instagrama (april 2024) od čega je 61,1% mladih, s druge strane Facebook koristi svega 42,1% mladih. Razlog što je mladima Instagram privlačniji od Facebooka leži u promjeni obrasca prikupljanja informacija kod generacije Z koja se više fokusira na vizuelno privlačan sadržaj. Instagram nudi mogućnosti za dijeljenje kratkih videozapisa putem Stories i Reels, što je vrlo popularno među mlađim korisnicima. Također, omogućava veću kontrolu privatnosti i selektivno dijeljenje sadržaja. Osim toga, Instagram je epicentar novih trendova i izazova, često manje zasićen političkim sadržajem u poređenju sa Facebook-om, što ga čini privlačnijim mladima koji nemaju izražen interes za politiku i politička dešavanja.

Grafikon 5. Aktivnosti tokom slobodnog vremena (interesa) (N=500)



Analiza kvantitativnih pokazatelja novih kulturnih trendova među mladima u Bosni i Hercegovini pruža uvid u složenost i raznovrsnost kulturnih preferencija u ovoj populaciji. Dobiveni rezultati pokazuju da mladi ljudi preferiraju popularnu kulturu, posebno online sadržaje, muziku, sport i sportske aktivnosti, dok je interes za kulturu relativno nizak. Rezultati provedenog anketnog istraživanja ukazuju na činjenicu da krug prijatelja (vršnjaci) igra značajnu ulogu u oblikovanju kulturnih preferencija mladih, dok utjecaj roditelja nije toliko izražen. Dok je s druge strane utjecaj roditelja značajnije izražen kada je riječ o političkim preferencijama mladih ljudi gdje su stavovi i mišljenja roditelja značajniji u odnosu na prijatelje. Kao što podaci pokazuju, mlade ljude zanima muzika koju koriste kao sredstvo za izražavanje identiteta, stavova, pa i emocija. Također, istraživanje je pokazalo da se muzičke preferencije mladih često podudaraju sa muzičkim ukusom njihovih roditelja (63%) što jasno upućuje na važnost kulturne transmisije unutar porodice. Uzmemo li u obzir da bi muzičko i likovno obrazovanje u Bosni i Hercegovini trebalo da zauzima značajno mjesto unutar obrazovnog sistema, ono se suočava sa brojnim izazovima. Iako su predmeti obavezni u osnovnom obrazovanju i vrlo često prisutni u srednjim školama, njihov stvarni značaj i utjecaj varira, jer kulturne i kreativne aktivnosti često se percipiraju kao manje važni dijelovi kurikuluma u odnosu na STEM predmete (science, technology, engineering i mathematics). S druge strane trebamo biti svjesni da kulturne i kreativne aktivnosti u toku odgojno-obrazovnog procesa djece imaju značajnu ulogu u razvoju kreativnosti, kritičkog razmišljanja i emocionalne inteligencije. Stoga je potrebno raditi na promociji i poboljšanju kvaliteta ovih obrazovnih segmenata, pogotovo u saradnji sa roditeljima, ističući važnost kulturnih i kreativnih aktivnosti za razvoj mladih ljudi, ali i društva u cjelini.

Zaključak

Kroz analizu različitih aspekata novih kulturnih obrazaca među mladima u Bosni i Hercegovini, jasno je da digitalni mediji, tehnološki napredak, globalizacija i društvene promjene imaju značajan utjecaj na kulturne preferencije mladih koji se u velikoj mjeri razlikuju od njihovih roditelja, odnosno Generacija Z ima drugačiji pristup kulturi i razumijevanju kulture u odnosu na Generaciju Y i Generaciju Boomer-a. Muzika i umjetnost imaju određenu ulogu u oblikovanju identiteta mladih, dok kvantitativni i kvalitativni pokazatelji ukazuju na složenost i raznovrsnost trendova koji su primarno posljedica utjecaja društvenih medija i okruženja mladih, odnosno njihovih vršnjaka. Mladi ljudi koriste kulturu kao sredstvo za izražavanje i povezivanje sa vršnjacima, dok se suočavaju sa društvenim i ekonomskim izazovima u savremenom bosanskohercegovačkom društvu. Digitalizacija ima značajan utjecaj na kulturne obrasce mladih, oblikujući način na koji komuniciraju, izražavaju se i sudjeluju u društvenim aktivnostima. Kroz pristup internetu i društvenim mrežama, mladi imaju neograničen pristup kulturnim sadržajima, što potiče hibridizaciju kulturnih elemenata. Digitalni mediji omogućuju bržu i širu distribuciju informacija, što podstiče aktivnije sudjelovanje mladih u društvenim pitanjima. Također, digitalni alati potiču kreativnost i inovaciju, pružajući platforme za samoizražavanje i stvaranje novih kulturnih formi. Međutim, digitalizacija nosi i izazove, uključujući rizike od informacijske preopterećenosti i fragmentacije pažnje. Unatoč tim izazovima, digitalizacija neupitno igra ključnu ulogu u transformaciji kulturnih obrazaca mladih, omogućujući im da budu aktivni sudionici u dinamičnom i međusobno povezanom svijetu. U skladu sa navedenim može se konstatirati da je generalna hipoteza potvrđena. Odnosno da ubrzani proces digitalizacije utječe na kulturne obrasce mladih u Bosni i Hercegovini. Pristup digitalnim platformama omogućava mladima brže i jednostavnije povezivanje i razmjenu ideja, čime se brišu tradicionalne kulturne barijere i stvara određena vrsta hibridnog kulturnog identiteta. Obzirom da su društvene mreže kod mladih glavni kanal komunikacije, sve više se usvajaju digitalni trendovi, što se reflektira u modnim, muzičkim i umjetničkim preferencijama. Istraživanje ovih trendova i pokušaj identifikacije novih kulturnih obrazaca pomaže u razumijevanju dinamike kulturnih promjena i pruža uvide u moguće smjerove razvoja kulturnih preferencija među mladima u Bosni i Hercegovini.

LITERATURA

Castells, M., 2010. *The Rise of the Network Society*. Hoboken: Wiley-Blackwell.

Europska Komisija, 2024. *Europa.eu*. [Online]

Available at: <https://digital-strategy.ec.europa.eu/hr/policies/media-literacy>

Giddens, A., 1991. *Modernity and Self-Identity: Self and Society in the Late Modern Age*. Stanford: University Press.

Haralambos, M. & Holborn, M., 2002. *Sociologija: teme i perspektive*. Zagreb: Golden marketing.

Milanja, C., 2012. *Konstrukcije kulture. Modeli kulturne modernizacije u Hrvatskoj 19. stoljeća*. Zagreb: Institut društvenih znanosti Ivo Pilar.

Stanković, M., 2019. *Digitalni prostori – izazovi i očekivanja*. Beograd: Fakultet za medije i komunikacije.

NEW CULTURAL PATTERNS OF YOUTH IN BOSNIA AND HERZEGOVINA

Amer Osmić, Associate professor, University of Sarajevo – Faculty of political sciences
Enita Čustović, Assistant professor, University of Sarajevo – Faculty of political sciences
Ehlimama Spahić, Associate professor, University of Sarajevo – Faculty of political sciences

Abstract: *The research paper deals with new cultural patterns that are increasingly present among youth in Bosnia and Herzegovina. The new cultural patterns encompass a spectrum of changes in cultural activities, including digital culture, activism and alternative art reflecting their openness to new ideas, diversity and social engagement. Through a mixed methods approach using a survey, various aspects of new cultural trends among young people are analyzed, including music, art, fashion, digital media, social networks and ways of communication. Special attention is paid to the influence of globalization, technological progress and social changes on the formation of cultural preferences of youth. Through the results of the research, the work provides an insight into the dynamism of the cultural identities of young people in contemporary everyday life in Bosnia and Herzegovina.*

Keywords: *Bosnia and Herzegovina, digitization, globalization, culture, youth*