

Einführung Zivilrecht

23. Stunde

Leutehaftung

A. Stoff zur selbständigen Vor- und Nachbereitung

Leutehaftung; insbesondere Erfüllungsgehilfenschaft; Zurechnung von Verhalten und Wissen; Abgrenzung: § 278 - § 831 - § 31 BGB.

B. Anschauungsfälle

1. G lässt seinen von S leicht beschädigten Pkw in der Werkstatt von U reparieren. Auf der Probefahrt nach durchgeführter Reparatur fährt U den Wagen infolge von leichter Fahrlässigkeit zu Schrott. G verlangt von S dafür Schadensersatz. Mit Recht? – vgl. BGHZ 63, 182.

2. A und B sind Grundstücksnachbarn. Ihre Doppelhaushälften verfügen über eine gemeinsame Giebelmauer, die sich auf der Grundstücksgrenze befindet. Eines Tages kommt A auf die glorreiche Idee, sein Haus umbauen zu lassen. Dazu nimmt sich A den Architekten D, der die gemeinsame Giebelmauer statisch zu stark belastet, so dass die Doppelhaushälfte von B Schaden nimmt. Deshalb verlangt B von A Schadensersatz für das Pexieren. – vgl. BGHZ 42, 374.

3. Malermeister M verpflichtet sich, die Wohnung von E zu streichen. Hierzu bedient er sich seines Gesellen G. Während der Ausführung der Malerarbeiten beschädigt G den Perserteppich des E und lässt, weil die Gelegenheit gerade so günstig ist, eine wertvolle chinesische Vase mitgehen.

4. Das fünfjährige Kind K (vertreten durch seine alleinerziehende Mutter M) ist gegenüber G wirksam zur Übereignung eines Grundstücks verpflichtet (vgl. §§ 1643 I, 1821 Nr. 4 BGB). Bei Abwicklung dieses Vertrags wird G durch ein schuldhaftes Fehlverhalten der M geschädigt und verlangt von K deshalb Schadensersatz aus §§ 280 I, 278 BGB.

C. Disposition der 23. Stunde

Leutehaftung

I. Sinn und Konzeption der Leutehaftung

II. Die Erfüllungsgehilfenschaft (§ 278 BGB)

1. in personaler Hinsicht

a) Erfüllungsgehilfe

b) gesetzlicher Vertreter

2. bestehende Sonderverbindung

3. Handeln in Erfüllung einer Verbindlichkeit

4. schuldhaftes Handeln des Erfüllungsgehilfen

III. Abgrenzungsbedarf: § 831 - § 278 - § 31 BGB

IV. Eigenhaftung des Erfüllungsgehilfen und Innenverhältnis